

## Reguły obowiązujące podczas II etapu XXIX Olimpiady Informatycznej przeprowadzanego **zdalnie**

### Akceptacja reguł

II etap Olimpiady zostanie przeprowadzony zdalnie przez SIO. Link do konkursu będzie aktywny najpóźniej w **piątek 11 lutego**: <https://sio2.mimuw.edu.pl/c/oi29-2>. Żeby wziąć udział w II etapie, konieczne jest **wydrukowanie** niniejszego dokumentu, **podpisanie** go i **wysłanie skanu** przez SIO w ww. konkursie, gdy będzie już on dostępny.

### Treści zadań

Treści zadań w formacie PDF będą dostępne w SIO co najmniej 18 godzin przed rozpoczęciem każdego dnia zawodów. Treści te będą zaszyfrowane, a hasło potrzebne do ich otwarcia zostanie opublikowane w SIO, na stronie Olimpiady (<https://oi.edu.pl>), na Facebooku Olimpiady (<https://www.facebook.com/OlimpiadaInformatyczna>) oraz rozesłane do wszystkich zawodników e-mailem w chwili rozpoczęcia zawodów.

**Gorąco** zachęcamy, aby przetestować tę procedurę podczas dnia próbnego. W mailu został także przesłany testowo niniejszy dokument, zaszyfrowany hasłem "Bajtazar" (bez cudzysłówów).

### Wysyłanie rozwiązań

1. Rozwiązania domyślnie należy przysyłać przez SIO (<https://sio2.mimuw.edu.pl/c/oi29-2>), tak jak podczas I etapu. System poinformuje Cię w trakcie zawodów o wynikach działania programu na testach przykładowych, chyba że będzie przeciążony, co może nastąpić m.in. pod sam koniec zawodów.
2. Jest również możliwość przesłania rozwiązania za pomocą lokalnej aplikacji OI. Zalecamy, by korzystać z tej opcji jedynie w sytuacji przeciążenia SIO lub awarii Internetu. Lokalna aplikacja OI pozwala wysłać rozwiązanie przez Internet albo za pomocą kodu QR / SMS przez telefon komórkowy. Będzie ona dostępna **od piątku 11 lutego**: [https://oi.edu.pl/l/29oi\\_aplikacjaOI/](https://oi.edu.pl/l/29oi_aplikacjaOI/).

Do każdego zadania możesz zgłosić co najwyżej **15** rozwiązań.

### Podczas zawodów dozwolone jest:

- korzystanie z dowolnych materiałów drukowanych i dostępnych w Internecie. W przypadku użycia gotowych materiałów w rozwiązaniu **koniecznie** podaj w komentarzu odnośnik do tego, skąd je zaczerpnąłeś;
- korzystanie z własnych kodów źródłowych;
- korzystanie z dowolnego środowiska programistycznego, komputera i drukarki.

### Podczas zawodów zabronione jest:

- komunikowanie się z jakimkolwiek innym uczestnikiem Olimpiady, w jakikolwiek sposób (osobiście, przez telefon, SMS, przez Internet) i wymienianie się rozwiązaniami lub testami;
- komunikowanie się z kimkolwiek poza organizatorami Olimpiady na tematy związane z przebiegiem Olimpiady i zadaniami.

W przypadku wykrycia tego typu form współpracy zawodnicy mogą zostać zdyskwalifikowani.

**Data i podpis**