

竞赛规则

1. 队伍组成

组队参赛，每个参赛队由 3 名队员和 1 名教练组成，参赛队员必须是所属高校在籍的本科生、专科生和研一学生，教练必须是所属学校在职教师，教练有责任保证参赛成员身份的真实性。

2. 竞赛方式

比赛时长：5 个小时，但当比赛进行一定时间后，若出现不可预见的事件，组委会有权调整比赛时间长度，但必须及时通告所有参赛选手；

比赛模式：上机编程，实时评测，实时排名；

比赛题目：10~13 题，英文描述；

比赛机器：每支参赛队共用 1 台机器；

比赛评测：采用机器实时评测，每通过一个题目升一个对应颜色的气球；

比赛封榜：比赛最后一小时不显示排名变化情况，颁奖后公布最终结果；

竞赛语言：C、C++、Java、Python 和 Scala 等语言；

提交反馈：包括 Compilation Error、Runtime Error、Wrong Answer、Presentation Error、Time Limit Exceeded、Accepted 等。

3. 排名细则

所有参赛队按照解题数多少进行排名，解题数多的排名在前；若解题数相同，再比较总用时，总用时少的排名在前。

总用时为所有解出的赛题所用时间之和；每道赛题的用时是从竞赛开始到该题解答被判定为正确的提交时间为止，其间每一次被判为错误的提交将被加罚 20 分钟时间，没有解出的赛题不记罚时。

取每所学校排名最高的队进行排名，以此作为学校排名。

4. 奖项设置

设置金奖、银奖、铜奖，按参赛队伍排名颁发奖牌和获奖证书，各奖项数目分别为有效参赛队伍数的 10%、20%、30%，有效参赛队伍定义为至少提交通过 1 个题目的队伍。

设置最快解题奖，颁发奖牌和获奖证书，每个题目最快提交通过的队伍获得该

题目的最快解题奖。

设置优秀女队奖，颁发奖牌和获奖证书，排名最高且获得铜奖以上奖项的女队获得优秀女队奖。

设置顽强拼搏奖，颁发奖牌和获奖证书，在最后时候解出题目且总解题数较少的 1 至 2 支参赛队获得顽强拼搏奖。

设置冠军、亚军、季军奖杯，学校排名第一的学校获得冠军奖杯，学校排名第二的学校获得亚军奖杯，学校排名第三的学校获得季军奖杯。

设置学校排名奖，排名前 30 的学校获得学校排名证书，此证书颁给该校参赛队排名最高的队伍。

5. 竞赛纪律

参赛选手可以携带诸如书籍、字典、手册、程序清单等文字性参考资料；但是不能携带任何可用计算机处理的电子设备，也不能携带任何通讯工具。

当参赛选手出现妨碍比赛正常进行的行为时，诸如擅自移动赛场中的设备，未经授权修改比赛软硬件，干扰他人比赛等，组委会在评估行为后果后有权剥夺其参赛资格。

比赛期间，交流讨论仅限于本队的 3 位成员之间，严禁和其他队伍成员或场外人员有任何交流行为，否则视为违纪，组委会有权处罚。