

PRAVILNIK TAKMIČENJA

AIBG
Belgrade



PREDGOVOR

PREDGOVOR

AIBG - Artificial Intelligence BattleGround Belgrade je takmičenje koje organizuje Udruženje studenata tehnike Evrope - Beograd u saradnji sa kompanijama partnerima projekta.

AIBG Belgrade se održava online, na platformi Discord, u skladu sa unapred defnisanim pravilima kojima se regulišu prava, obaveze i odgovornosti učesnika i organizatora. Kako bismo ovo takmičenje sprovedi na najbolji mogući način i kako bismo omogućili što prijatnije iskustvo svim takmičarima, molimo Vas da pročitate pravila koja će biti primenjivana na sve učesnike.

LOADING...



2 / 5

1. Na takmičenju mogu učestvovati samo **studenti tehničko-tehnoloških i prirodno-matematičkih fakulteta**, državnih i privatnih univerziteta u Srbiji, starosti od **18 do 26 godina**.
2. Na takmičenju **ne mogu učestvovati** koordinatori na projektu, članovi Udruženja studenata tehnike Evrope Beograd - Beograd, kao ni zaposleni i saradnici u kompanijama partnerima projekta.
3. Prijavljivanje timova za učešće traje od **13. novembra do 3. decembra**. Prijave mogu biti timske ili pojedinačne. Tim može imati **3 ili 4 člana**. Prilikom prijavljivanja, neophodno je navesti sve članove tima u slučaju timske prijave.
4. Na takmičenju učestvuje **12 timova**.
5. Svi članovi tima moraju da budu prisutni za vreme otvaranja projekta. Oni koji se ne pojave na otvaranju i prezentaciji zadatka biće diskvalifikovani. Ukoliko neko od članova tima nije prisutan, a brojno stanje u tom trenutku čine tri osobe, tim može da pristupi takmičenju.
6. Takmičari mogu koristiti bilo koji programski jezik koji podržava korišćenje **API poziva**.
7. Vreme za izradu rešenja je **20 časova**. U okviru 20 časova timovi su dužni da postave svoja rešenja na formu koja će im biti prosleđena. Zajedno sa rešenjem od timova se očekuje kratko uputstvo za pokretanje istog.
8. U slučaju tehničkih poteškoća, takmičarima je dozvoljeno da se isključe sa platforme za komunikaciju koju im je pružio organizacioni tim takmičenja na jedan sat. Neophodno je da bar jedan član tima bude dostupan kako bi se održala komunikacija. U suprotnom, tim će biti diskvalifikovan.

9. Takmičarima će u svakom trenutku biti dostupan neko od organizatora ukoliko imaju pitanja ili tehničkih poteškoća.
10. Svi članovi tima moraju imati funkcionalnu kameru kako bi se identifikovali.
11. Pitanja u vezi zadatka treba postaviti u tekstualnom kanalu dodeljenom vašem timu. Organizatori će odgovoriti u tekstualnom obliku na postavljeno pitanje. Ukoliko je neophodno dodatno pojasniti odgovor, organizatori će se uključiti u poziv tima.
12. Celokupno rešenje mora biti napravljeno za vreme trajanja takmičenja.
13. Rešenje treba okačiti na [WeTransfer](#) i link proslediti putem forme koja će timovima biti blagovremeno poslata.
14. Ukoliko u toku borbe tim dobije grešku prilikom izvršavanja programa, pobedu odnosi protivnički tim.
15. Takmičarima nije dozvoljena izmena rešenja nakon isteka vremena. Međutim, ukoliko na početku borbe program jednog tima prikaže grešku, taj tim ima mogućnost da ispravi svoje rešenje u roku od 10 minuta i pošalje ga nazad. Ako tim ne pošalje ispravljenu verziju u dogovorenom vremenu, može se smatrati diskvalifikovanim.
16. Tim koji pobedi u završnoj iliti knock-out fazi odneće glavnu nagradu.
17. Od takmičara se očekuje pristojno ponašanje i poštovanje prema ostalim takmičarima.
18. Nakon zatvaranja prijava, organizatori AIBG-a će izvršiti selekciju. Selekcija se sprovodi na osnovu popunjene prijave i priloženih CV-jeva.

LOADING...



4 / 5

19. Takmičari su saglasni da se njihovi lični podaci kao što su ime i prezime, fotografije i video zapisi sa njihovim likom mogu koristiti samo u svrhe promocije AIBG-a.

20. Takmičari dopuštaju da njihovi lični podaci (CV) budu prosleđeni kompanijama koje su podržale takmičenje.

21. Takmičari dopuštaju da organizator takmičenja ima pravo na finalni kod takmičara.

Napomena:

Obavezno pročitati uputstvo za korišćenje Discord platforme.

Za sve dodatne informacije ili nedoumice možete kontaktirati organizacioni tim.

COMPLETE



5 / 5