

Regulamin
Algorytmicznych Mistrzostw Uniwersytetu Rzeszowskiego 2026

Rozdział I
Cel i organizator Zawodów

§ 1.

1. Algorytmiczne Mistrzostwa Uniwersytetu Rzeszowskiego 2026, zwane dalej „**AMUR 2026**” lub „**Zawodami**”, są indywidualnym konkursem w rozwiązywaniu algorytmicznych problemów informatycznych, dającym okazję do zademonstrowania i doskonalenia umiejętności programistycznych.
2. Celem Zawodów jest popularyzacja programowania algorytmicznego wśród studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego, wyłonienie najlepszych zawodników w tej dziedzinie oraz przygotowanie studentów do udziału w zewnętrznych zawodach programistycznych.
3. Organizatorem Zawodów jest Uniwersytet Rzeszowski, zwany dalej „**Organizatorem**”.
4. Zawody przygotowuje i przeprowadza Studenckie Koło Naukowe Informatyków Uniwersytetu Rzeszowskiego, zwane dalej „**KNI UR**”.
5. Informacje o Zawodach są publikowane na stronie internetowej amur.rzeszow.pl, zwanej dalej „**Stroną Zawodów**”. W sprawach Zawodów można kontaktować się pod adresem e-mail kolonaukoweinformatykowur@gmail.com, zwanym dalej „**Adresem e-mail Zawodów**”.

§ 2.

1. Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:
 - 1) **Regulamin** – niniejszy regulamin;
 - 2) **Komitety Organizacyjny** – zespół, o którym mowa w ust. 2;
 - 3) **Komisja Sędziowska** – zespół sędziów, o którym mowa w § 8;
 - 4) **Sędzia Główny** – przewodniczący Komisji Sędziowskiej;
 - 5) **Personel Zawodów** – członkowie Komitetu Organizacyjnego oraz osoby wyznaczone przez Komitet Organizacyjny do obsługi Zawodów;
 - 6) **Uczestnik** – osoba zarejestrowana i dopuszczona do udziału w Zawodach, będąca Uczestnikiem UR albo Uczestnikiem zewnętrznym;
 - 7) **Uczestnik UR** – Uczestnik będący studentem Uniwersytetu Rzeszowskiego, spełniający warunki określone w § 3 ust. 1 i 2;
 - 8) **Uczestnik zewnętrzny** – Uczestnik niebędący studentem Uniwersytetu Rzeszowskiego, w szczególności przedstawiciel partnera Zawodów, biorący udział w Zawodach na zasadach określonych w § 3 ust. 4;
 - 9) **System** – system sprawdzający DOMjudge, za pośrednictwem którego Uczestnicy przesyłają rozwiązania, otrzymują ich ocenę oraz komunikują się z Komisją Sędziowską;
 - 10) **Zadania** – zadania algorytmiczno-programistyczne rozwiązywane w trakcie Zawodów;

- 11) **Sesja próbna** – sesja przeprowadzana przed rozpoczęciem Zawodów w celu zapoznania Uczestników z Systemem i środowiskiem programistycznym, o której mowa w § 4 ust. 2 i 3.
2. W imieniu KNI UR Zawody przygotowuje i przeprowadza Komitet Organizacyjny, w którego skład wchodzi:
 - 1) członkowie Komisji Sędziowskiej,
 - 2) członkowie KNI UR:
 - a) Piotr Prezydent,
 - b) Norbert Fuk,
 - c) Hubert Fusiarz,
 - d) Konrad Szyszlak,
 - e) Adrian Raczek.
3. Komitet Organizacyjny odpowiada w szczególności za przygotowanie Zadań, infrastrukturę techniczną, logistykę oraz kontakt z Uczestnikami.
4. Zmiany w składzie Komitetu Organizacyjnego i Komisji Sędziowskiej, w tym zmianę Sędziego Głównego, zatwierdza opiekun KNI UR – Przemysław Pardel. Zmiana składu Komitetu Organizacyjnego lub Komisji Sędziowskiej nie stanowi zmiany Regulaminu.

Rozdział II

Uczestnictwo w Zawodach

§ 3.

1. W Zawodach mogą brać udział studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego, którzy nie ukończyli studiów II stopnia (magisterskich) w kraju lub za granicą ani jakichkolwiek studiów innych niż studia I stopnia (inżynierskie lub licencjackie).
2. W Zawodach mogą brać udział wyłącznie osoby, które najpóźniej w dniu Zawodów ukończyły 18 lat.
3. W Zawodach nie mogą brać udziału członkowie Komitetu Organizacyjnego ani inne osoby, które przed Zawodami miały dostęp do treści Zadań lub danych testowych.
4. Za zgodą Komitetu Organizacyjnego w Zawodach mogą wziąć udział Uczestnicy zewnętrzni. Uczestnicy zewnętrzni:
 - 1) startują poza konkursem i nie są uwzględniani w ostatecznej klasyfikacji Zawodów,
 - 2) są prezentowani w rankingu w osobnej kategorii,
 - 3) mogą otrzymać wyłącznie nagrody, o których mowa w § 11 ust. 5.
5. Udział w Zawodach jest bezpłatny i wymaga rejestracji, która trwa od 15 do 30 października 2026 r.
6. Uczestnik UR rejestruje się za pomocą formularza rejestracyjnego udostępnionego na Stronie Zawodów, w którym podaje imię i nazwisko oraz numer indeksu, a także wyraża zgodę na kontakt w sprawie Zawodów za pośrednictwem uniwersyteckiego adresu e-mail i akceptuje Regulamin. Uczestnik zewnętrzny rejestruje się, przesyłając na Adres e-mail

Zawodów imię i nazwisko oraz nazwę reprezentowanego podmiotu; przesłanie zgłoszenia oznacza akceptację Regulaminu.

7. Liczba miejsc wynosi 20. O przyjęciu na Zawody decyduje kolejność zgłoszeń; osoby, które nie zmieszczą się w limicie miejsc, są wpisywane na listę rezerwową i przyjmowane w miarę zwalniania się miejsc. O przyjęciu na Zawody albo wpisaniu na listę rezerwową Komitet Organizacyjny informuje drogą mailową. Rezygnację z udziału należy niezwłocznie zgłosić na Adres e-mail Zawodów.
8. W dniu Zawodów, przed rozpoczęciem właściwych Zawodów, Uczestnik okazuje, pod rygorem niedopuszczenia do Zawodów, dokument tożsamości ze zdjęciem (dowód osobisty, w tym mDowód, paszport lub prawo jazdy), a Uczestnik UR – również ważną legitymację studencką Uniwersytetu Rzeszowskiego (także w formie mLegitymacji). Dokumenty służą wyłącznie do potwierdzenia tożsamości, statusu studenta i pełnoletności Uczestnika; ich dane nie są kopiowane ani utrwalane.
9. Uczestnik, który ze względu na niepełnosprawność potrzebuje dostosowania stanowiska, zgłasza tę potrzebę na Adres e-mail Zawodów najpóźniej w ostatnim dniu rejestracji. Organizator zapewnia dostosowane stanowisko; dostosowanie nie obejmuje wydłużenia czasu Zawodów.

Rozdział III **Przebieg Zawodów**

§ 4.

1. Zawody odbywają się stacjonarnie 3 listopada 2026 r. w budynku A0 Uniwersytetu Rzeszowskiego w Rzeszowie. Numer sali oraz szczegółowy harmonogram dnia Zawodów zostaną przesłane zarejestrowanym Uczestnikom drogą mailową najpóźniej 31 października 2026 r.
2. W dniu Zawodów o godz. 8:00 rozpoczyna się powitanie Uczestników, po którym przeprowadzana jest Sesja próbna trwająca 30 minut. Właściwe Zawody rozpoczynają się o godz. 9:00 i trwają 3 godziny.
3. Podczas Sesji próbnej Uczestnicy otrzymują instrukcję obsługi Systemu w wersji papierowej (dostępna również w formacie PDF na każdym stanowisku), zapoznają się z Systemem, środowiskiem programistycznym i narzędziem „kompiluj” (§ 12 ust. 4) oraz rozwiązują zadania próbne, korzystając z tych samych kont co w Zawodach. Wyniki Sesji próbnej nie mają wpływu na wyniki Zawodów.
4. Komisja Sędziowska może przedłużyć Zawody, łącznie o nie więcej niż 2 godziny, w przypadku nieprzewidzianych trudności, w szczególności awarii sprzętu, sieci, zasilania lub Systemu albo opóźnienia rozpoczęcia Zawodów.
5. W przypadku awarii stanowiska Uczestnik zostaje przeniesiony na stanowisko zapasowe.
6. Zawody są przeprowadzane w lokalnej sieci bez dostępu do Internetu. Sieć służy wyłącznie do korzystania z Systemu, w tym do przesyłania rozwiązań, drukowania kodu źródłowego i komunikacji z Komisją Sędziowską.

7. Używanie sieci do innych celów, w szczególności próby uzyskania dostępu do Internetu, do kont, stanowisk lub plików innych Uczestników albo do serwerów sprawdzających, jest zabronione i może skutkować dyskwalifikacją.
8. Uczestnik otrzymuje indywidualne dane dostępowe do Systemu, nie udostępnia ich innym osobom i odpowiada za działania wykonane z użyciem swojego konta. Utratę lub ujawnienie danych dostępowych należy niezwłocznie zgłosić Personelowi Zawodów.
9. Uczestnik, który znajdzie lukę w zabezpieczeniach Systemu, sieci lub stanowiska, jest zobowiązany niezwłocznie powiadomić o tym Personel Zawodów. Wykorzystanie takiej luki skutkuje dyskwalifikacją.

§ 5.

1. Każdy Uczestnik ma do dyspozycji stanowisko komputerowe Organizatora z systemem operacyjnym Windows i lokalnie zainstalowanym środowiskiem programistycznym określonym w § 12.
2. Uczestnicy otrzymują 10 Zadań, których rozwiązania należy przedstawić w języku C++ lub Python.
3. Zadania są sformułowane w języku polskim, w sposób niezależny od języka programowania.
4. Treści Zadań są dostępne w Systemie w formacie PDF oraz w wersji papierowej na każdym stanowisku.
5. Pytania dotyczące treści Zadań, w tym zgłoszenia niejasności lub błędów, Uczestnicy zadają wyłącznie za pośrednictwem Systemu. Komisja Sędziowska odpowiada za pośrednictwem Systemu – indywidualnie lub wszystkim Uczestnikom – i nie udziela odpowiedzi dotyczących sposobu rozwiązania Zadań.
6. Komunikaty Komisji Sędziowskiej skierowane do wszystkich Uczestników, w szczególności o sprostowaniu treści Zadania lub przedłużeniu Zawodów, są publikowane w Systemie.

§ 6.

1. Uczestnicy mogą korzystać z własnych materiałów papierowych (książek, słowników, notatek, wydruków programów) bez ograniczenia ich objętości. Organizator zapewnia papier do notatek.
2. Niedozwolone jest korzystanie z materiałów zapisanych w formie elektronicznej (np. pamięci USB, dysków, prywatnych plików, zasobów w chmurze) oraz z telefonów komórkowych, laptopów, tabletów, smartwatchy, kalkulatorów i innych przenośnych urządzeń elektronicznych.
3. Urządzenia, o których mowa w ust. 2, muszą być przez cały czas trwania Zawodów wyłączone i schowane w rzeczach osobistych Uczestnika (np. w torbie lub plecaku). Uczestnik, który w trakcie Zawodów zostanie przyłapany na posiadaniu przy sobie lub używaniu takiego urządzenia, zostaje zdyskwalifikowany.

4. Zabronione jest korzystanie z narzędzi sztucznej inteligencji (np. ChatGPT, GitHub Copilot, asystentów AI w edytorach), komunikatorów, poczty elektronicznej oraz innych usług zewnętrznych.
5. W czasie Zawodów Uczestnicy mogą komunikować się wyłącznie z Komitetem Organizacyjnym, Personelem Zawodów i Komisją Sędziowską. Rozmowy między Uczestnikami są dopuszczalne jedynie w strefie odpoczynku, w obecności członka Personelu Zawodów, i nie mogą dotyczyć Zadań ani ich rozwiązań.
6. Personel Zawodów pomaga Uczestnikom wyłącznie w przypadku problemów technicznych ze stanowiskiem lub środowiskiem programistycznym.
7. W trakcie Zawodów Uczestnicy mogą przebywać wyłącznie w sali Zawodów oraz w wyznaczonych strefach (np. toalety, strefa odpoczynku), z którymi zostaną zapoznani w dniu Zawodów. Przejście do tych stref nie wymaga zgody Personelu Zawodów; opuszczenie ich, w szczególności wyjście z budynku, wymaga takiej zgody.
8. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania kultury osobistej oraz poszanowania innych Uczestników, Personelu Zawodów i mienia Organizatora.
9. Nad przestrzeganiem zasad określonych w niniejszym paragrafie czuwa Personel Zawodów, który zgłasza ich naruszenia Komisji Sędziowskiej, a inne problemy – Komitetowi Organizacyjnemu. Naruszenie tych zasad może skutkować dyskwalifikacją, z zastrzeżeniem ust. 3.

§ 7.

1. Przez pierwsze dwie godziny Zawodów aktualny ranking jest dostępny publicznie w Systemie.
2. Przez ostatnią godzinę Zawodów ranking publiczny jest zamrożony; Uczestnicy nadal otrzymują informacje o ocenie własnych rozwiązań.
3. Pełny ranking zostanie ujawniony podczas uroczystości zakończenia Zawodów, po zakończeniu oceny wszystkich rozwiązań i kontroli przeprowadzonej przez Komisję Sędziowską.

Rozdział IV **Komisja Sędziowska Zawodów**

§ 8.

1. W skład Komisji Sędziowskiej wchodzi Hubert Fusiarz jako Sędzia Główny oraz Przemysław Pardel.
2. Komisja Sędziowska czuwa nad przebiegiem Zawodów, przestrzeganiem Regulaminu przez Uczestników oraz ustaleniem wyników Zawodów, a także podejmuje decyzje o dyskwalifikacji Uczestników.
3. Komisja Sędziowska jest upoważniona do podejmowania decyzji pozaregulaminowych w przypadku zajścia nieprzewidzianych wypadków, wyłącznie gdy jest to uzasadnione troską o bezpieczeństwo i zdrowie Uczestników, prawidłowy przebieg Zawodów lub dobre imię Uczestników, KNI UR i Organizatora.

4. Sędziowie są odpowiedzialni za ocenę prawidłowości rozwiązań Zadań. Sędzia Główny, konsultując decyzje z pozostałymi sędziami, odpowiada za ostateczną klasyfikację Zawodów i rozstrzyga spory w Komisji Sędziowskiej.
5. Decyzje Komisji Sędziowskiej są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

Rozdział V

Kryteria i tryb oceny rozwiązań Zadań

§ 9.

1. W czasie trwania Zawodów Uczestnicy przesyłają rozwiązania Zadań za pośrednictwem Systemu, w sposób opisany w instrukcji obsługi Systemu.
2. Rozwiązania są oceniane automatycznie przez System na bieżąco. Każde rozwiązanie jest akceptowane albo odrzucane, a Uczestnik jest o tym powiadamiany za pośrednictwem Systemu.
3. System uruchamia rozwiązanie na danych testowych, których format jest opisany w treści Zadania. Rozwiązanie zostaje zaakceptowane, jeżeli dla wszystkich danych testowych udziela poprawnej odpowiedzi, poprawnie kończy działanie i mieści się w limitach czasu i pamięci.
4. Przyczyna odrzucenia rozwiązania jest określana jednym z następujących komunikatów Systemu:
 - 1) błąd kompilacji (Compiler error, CE),
 - 2) błąd wykonania (Run error, RE), obejmujący również przekroczenie limitu pamięci,
 - 3) przekroczony limit czasu (Time limit exceeded, TLE),
 - 4) błędna odpowiedź (Wrong answer, WA),
 - 5) brak wyjścia programu (No output, NO),
 - 6) przekroczenie limitu wyjścia programu (Output limit exceeded, OLE).
5. Komunikat dotyczy pierwszego uruchomienia, w którym rozwiązanie nie zadziałało poprawnie. Po odrzuceniu rozwiązania Uczestnik może przesłać jego kolejną wersję.
6. Dane testowe nie są ujawniane w trakcie Zawodów, z wyjątkiem przykładowych danych wejściowych i oczekiwanych odpowiedzi zamieszczonych w treści Zadań.
7. Za każde odrzucone rozwiązanie Zadania, przesłane przed jego pierwszym zaakceptowanym rozwiązaniem, nalicza się karę 20 minut; kara nie dotyczy rozwiązań odrzuconych z komunikatem CE. Kary wlicza się wyłącznie za Zadania, które ostatecznie zostały zaakceptowane. Rozwiązania przesłane do już zaakceptowanych Zadań nie wpływają na wynik Uczestnika.
8. Czasem rozwiązania Zadania jest czas, jaki upłynął od rozpoczęcia Zawodów do przesłania zaakceptowanego rozwiązania, powiększony o kary, o których mowa w ust. 7. Łączny czas rozwiązywania Zadań jest sumą czasów rozwiązania wszystkich zaakceptowanych Zadań. Czas jest liczony z dokładnością do sekundy.

9. Uczestnicy są szeregowani według liczby rozwiązanych Zadań. O kolejności Uczestników z tą samą liczbą rozwiązanych Zadań decyduje mniejszy łączny czas rozwiązywania Zadań, a przy dalszej równości – wcześniejszy czas przesłania ostatniego zaakceptowanego rozwiązania. Jeżeli i to kryterium nie rozstrzyga, Uczestnicy zajmują miejsce ex aequo.

§ 10.

1. Rozwiązanie musi stanowić rzeczywistą próbę rozwiązania Zadania. Przesłanie rozwiązania, które próbuje wpłynąć na działanie Systemu, stanowiska lub infrastruktury Zawodów, obejść zabezpieczenia, korzysta z niedozwolonych bibliotek albo w ocenie Komisji Sędziowskiej w oczywisty sposób nie zmierza do rozwiązania Zadania, może skutkować dyskwalifikacją.
2. Rozwiązania muszą być przygotowane samodzielnie. Komisja Sędziowska może porównywać kody źródłowe rozwiązań, w tym przy użyciu narzędzi do wykrywania podobieństwa kodu. W przypadku jednomyślnego stwierdzenia przez Komisję Sędziowską niesamodzielności rozwiązania dyskwalifikacji podlegają wszyscy Uczestnicy, których to dotyczy; jeżeli zostanie ustalone, który Uczestnik przywłaszczył cudze rozwiązanie, Komisja Sędziowska może ograniczyć dyskwalifikację do tego Uczestnika.
3. W przypadku stwierdzenia błędu w danych testowych lub treści Zadania Komisja Sędziowska może zarządzić ponowną ocenę rozwiązań danego Zadania albo – jeżeli błędu nie da się usunąć – unieważnić Zadanie dla wszystkich Uczestników. Może to spowodować zmianę rankingu, również w okresie jego zamrożenia.

Rozdział VI Wyniki Zawodów

§ 11.

1. Na podstawie kryteriów określonych w § 9 Komisja Sędziowska zatwierdza, a Sędzia Główny przedstawia ostateczną klasyfikację Zawodów.
2. Wyniki Zawodów są publikowane na Stronie Zawodów oraz w serwisach społecznościowych KNI UR. W rankingu, w tym w rankingu dostępnym w Systemie w trakcie Zawodów, Uczestnik jest prezentowany z imieniem i nazwiskiem.
3. Uczestnicy UR, którzy zajęli miejsca I–III w ostatecznej klasyfikacji, otrzymują nagrodę główną – zaproszenie do drużyny reprezentującej Uniwersytet Rzeszowski w Akademickich Mistrzostwach Polski w Programowaniu Zespołowym 2026 (AMPPZ 2026). Warunkiem jest spełnienie wymagań regulaminu AMPPZ 2026; jeżeli Uczestnik ich nie spełnia albo zrezygnuje, zaproszenie otrzymuje kolejny Uczestnik UR z ostatecznej klasyfikacji.
4. Organizator może przyznać Uczestnikom, o których mowa w ust. 3, również nagrody rzeczowe pozyskane od partnerów i sponsorów Zawodów, bez wcześniejszego zobowiązania co do ich rodzaju i liczby.

5. Uczestnicy mogą otrzymać również inne nagrody, w tym nagrody specjalne, przyznawane bezpośrednio przez partnerów i sponsorów Zawodów.
6. Nagrody są wręczane podczas uroczystości zakończenia Zawodów. Uczestnik nieobecny na uroczystości może odebrać nagrodę w terminie 10 dni roboczych od dnia Zawodów, po uzgodnieniu terminu odbioru za pośrednictwem Adresu e-mail Zawodów; po upływie tego terminu prawo do odbioru nagrody wygasa.
7. Uczestnicy otrzymują zaświadczenie o udziale w Zawodach i uzyskanym wyniku.

Rozdział VII

Ustalenia techniczne

§ 12.

1. Rozwiązania są kompilowane i uruchamiane na serwerach sprawdzających pracujących pod kontrolą 64-bitowego systemu Linux. Zachowanie i czas działania programu na stanowisku Uczestnika mogą różnić się od uzyskanych na serwerze sprawdzającym; wiążący jest wynik uzyskany na serwerze sprawdzającym.
2. Uczestnik zapisuje pliki robocze lokalnie na stanowisku. Organizator nie gwarantuje ich zachowania w razie awarii stanowiska. Za zgłoszone rozwiązanie uznaje się wyłącznie kod przesłany do Systemu.
3. Rozwiązania w języku C++ (pliki *.cpp) są kompilowane kompilatorem g++ z pakietu GCC, a rozwiązania w języku Python (pliki *.py) są uruchamiane interpreterem języka Python 3. W rozwiązaniach można korzystać wyłącznie z biblioteki standardowej danego języka, a w języku Python – również z biblioteki NumPy.
4. Na każdym stanowisku dostępne jest przygotowane przez Organizatora narzędzie „kompiluj”, służące do kompilacji rozwiązań. Sposób działania narzędzia i obsługiwane przez nie polecenia zostaną przedstawione Uczestnikom podczas Sesji próbnej.
5. Ograniczenia:
 - 1) kod źródłowy rozwiązania nie może przekraczać 100 KB, a kod wykonywalny 10 MB,
 - 2) czas kompilacji rozwiązania nie może przekraczać 30 s, a użycie pamięci podczas kompilacji – 512 MB,
 - 3) limit pamięci operacyjnej jest podany w treści Zadania i dotyczy łącznego zapotrzebowania programu na pamięć, w tym rozmiaru kodu wykonywalnego, stosu i sterty,
 - 4) limit czasu jest podany w treści Zadania i obowiązuje na serwerach sprawdzających.
6. Limity czasu i pamięci są przypisane do Zadania: są takie same dla wszystkich uruchomień jego rozwiązań i dla obu języków programowania. W szczególności może się zdarzyć, że rozwiązanie mieszczące się w limicie czasu można napisać tylko w jednym z nich.
7. Rozwiązanie musi:
 - 1) składać się z jednego pliku źródłowego,

- 2) czytać dane ze standardowego wejścia i zapisywać wynik na standardowe wyjście,
 - 3) kończyć działanie kodem wyjścia 0 (inne kody wyjścia są traktowane jako błąd wykonania).
8. Rozwiązanie nie może:
- 1) otwierać jakichkolwiek plików,
 - 2) tworzyć nowych procesów ani uruchamiać innych programów,
 - 3) korzystać z funkcji sieciowych.
9. Na stanowisku Uczestnika dostępne jest następujące oprogramowanie:
- 1) kompilator C++ (GCC), interpreter języka Python z biblioteką NumPy oraz narzędzie „kompiluj”,
 - 2) edytory: Visual Studio Code (bez rozszerzeń wykorzystujących sztuczną inteligencję), Notepad++, Notatnik,
 - 3) przeglądarka internetowa – wyłącznie w celu korzystania z Systemu oraz lokalnej dokumentacji,
 - 4) dokumentacja offline języków C++ i Python (np. cppreference, dokumentacja języka Python),
 - 5) kalkulator systemowy.
10. Uczestnicy mogą drukować własny kod źródłowy za pośrednictwem Systemu; wydruki dostarcza na stanowisko Personel Zawodów.

Rozdział VIII

Wykorzystanie wizerunku

§ 13.

1. Organizator utrzuła przebieg Zawodów w formie zdjęć i nagrań wideo, zwanych dalej „**Relacją**”, w celach informacyjnych, dokumentacyjnych oraz promocji Organizatora, KNI UR i Zawodów.
2. Uczestnik może w dniu Zawodów, podczas potwierdzania tożsamości, o którym mowa w § 3 ust. 8, wyrazić na piśmie nieodpłatną zgodę na utrwalenie swojego wizerunku w Relacji oraz jego rozpowszechnianie w celach wskazanych w ust. 1, w szczególności na Stronie Zawodów, na stronie internetowej Organizatora oraz w serwisach społecznościowych KNI UR (Facebook, Instagram), gdzie Relacja jest dostępna dla nieograniczonej liczby osób. Zgoda jest dobrowolna, nie warunkuje udziału w Zawodach i może zostać w każdej chwili cofnięta. Wizerunek Uczestnika, który nie wyraził zgody albo ją cofnął, nie jest rozpowszechniany; w razie jego utrwalenia Organizator usuwa go z Relacji albo uniemożliwia identyfikację Uczestnika.
3. Zawody mogą być fotografowane i nagrywane wyłącznie przez Organizatora lub osoby przez niego upoważnione. Uczestnikom zabrania się wykonywania zdjęć i nagrań w trakcie Zawodów.

Rozdział IX Ochrona danych osobowych

§ 14.

Zgodnie z art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, dalej „**RODO**”) informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją AMUR 2026 jest opiekun KNI UR – Przemysław Pardel, adres do korespondencji: Uniwersytet Rzeszowski, al. Tadeusza Rejtana 16C, 35-959 Rzeszów.
2. We wszelkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można kontaktować się z Administratorem pod adresem e-mail ppardel@ur.edu.pl.
3. Przetwarzane są następujące dane Uczestników: imię, nazwisko, numer indeksu, uniwersytecki adres e-mail, wizerunek oraz kody źródłowe i zgłoszenia przesłane do Systemu, a w przypadku Uczestników zewnętrznych – zamiast numeru indeksu i uniwersyteckiego adresu e-mail – adres e-mail i nazwa reprezentowanego podmiotu. Jeżeli Uczestnik je przekaże, przetwarzane są również informacje o potrzebie dostosowania stanowiska.
4. Dane osobowe są przetwarzane w celu:
 - 1) rejestracji, weryfikacji uprawnień i udziału w Zawodach – art. 6 ust. 1 lit. b RODO (udział w Zawodach na zasadach określonych w Regulaminie), a w zakresie kontaktu z Uczestnikami UR za pośrednictwem uniwersyteckiego adresu e-mail – art. 6 ust. 1 lit. a RODO (zgoda wyrażona w formularzu rejestracyjnym),
 - 2) potwierdzania wyników uzyskanych przez Uczestników, w tym wydawania zaświadczeń, o których mowa w § 11 ust. 7, oraz potwierdzania osiągnięć na potrzeby wniosków o stypendia – art. 6 ust. 1 lit. b RODO,
 - 3) ogłaszania i publikowania wyników Zawodów oraz rozwiązań Uczestników – art. 6 ust. 1 lit. b RODO,
 - 4) utrwalania i rozpowszechniania wizerunku w Relacji – art. 6 ust. 1 lit. a RODO,
 - 5) zapewnienia stanowiska dostosowanego do potrzeb osoby z niepełnosprawnością – art. 9 ust. 2 lit. a RODO,
 - 6) prowadzenia i przechowywania dokumentacji Zawodów w zakresie wymaganym przepisami prawa – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
5. Dane osobowe są przechowywane nie dłużej niż 3 miesiące od dnia zakończenia Zawodów, a następnie usuwane, w tym z Systemu, z wyjątkiem ostatecznej klasyfikacji Zawodów (imię, nazwisko, numer indeksu, zajęte miejsce), która jest przechowywana w celu, o którym mowa w ust. 4 pkt 2, nie dłużej niż do dnia 31 grudnia 2027 r. Opublikowane wyniki Zawodów i rozwiązania Uczestników pozostają dostępne jako archiwum Zawodów, a wizerunek w opublikowanej Relacji – do czasu cofnięcia zgody; dane, których przechowywanie jest wymagane przepisami prawa, są przechowywane przez okres wynikający z tych przepisów.

6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Zawodach, z wyjątkiem informacji o potrzebie dostosowania stanowiska. Zgoda na utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku jest dobrowolna i nie warunkuje udziału w Zawodach.
7. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych oraz prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Żądania można kierować na adres wskazany w ust. 2 lub na Adres e-mail Zawodów.
8. Każdemu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa) w razie przetwarzania danych osobowych z naruszeniem przepisów RODO.
9. Z upoważnienia Administratora dane osobowe przetwarzają wyłącznie członkowie Komitetu Organizacyjnego i Komisji Sędziowskiej – w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Zawodów. Odbiorcami danych są również:
 - 1) Microsoft Ireland Operations Limited – dostawca usług Microsoft 365 Organizatora, w tym Microsoft Forms, za pomocą której prowadzona jest rejestracja Uczestników UR,
 - 2) dostawcy usług poczty elektronicznej i hostingu Strony Zawodów, z których korzysta Organizator,
 - 3) Meta Platforms Ireland Limited – operator serwisów Facebook i Instagram, w których KNI UR publikuje wyniki Zawodów oraz posty i rolki z Relacją.
10. W związku z korzystaniem z usług, o których mowa w ust. 9, dane mogą być przekazywane do państw trzecich, w szczególności do USA, na podstawie decyzji Komisji Europejskiej stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony (EU-US Data Privacy Framework) lub standardowych klauzul umownych. Dane nie są przekazywane partnerom ani sponsorom Zawodów; mogą zostać udostępnione podmiotom publicznym na ich prawnie uzasadnione żądanie. Dane Uczestnika, który przyjął zaproszenie, o którym mowa w § 11 ust. 3, są przekazywane organizatorowi AMPPZ 2026 w zakresie niezbędnym do zgłoszenia drużyny.
11. Dane osobowe nie są wykorzystywane do profilowania.

Rozdział X

Prawa do Zadań i rozwiązań

§ 15.

1. Autorami Zadań i danych testowych są członkowie Komitetu Organizacyjnego, którzy udzielają Organizatorowi zgody na ich publikację.
2. Treści Zadań i dane testowe zostaną opublikowane na Stronie Zawodów w terminie 2 tygodni od dnia zakończenia Zawodów. Opublikowane Zadania mogą być nieodpłatnie wykorzystywane, w tym w celach dydaktycznych i treningowych; w przypadku ich modyfikacji należy wskazać autora oryginalnego Zadania.

3. Uczestnik, przesyłając rozwiązanie do Systemu, udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej zgody na wykorzystanie kodu źródłowego rozwiązania, w tym jego publikację oraz wykorzystanie w celach dydaktycznych. Organizator oznacza autora kodu w sposób określony w § 11 ust. 2 i nie modyfikuje kodu bez zgody autora.

Rozdział XI

Postanowienia końcowe

§ 16.

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania na Stronie Zawodów, gdzie jest dostępny w wersji umożliwiającej jego pobranie. W dniu Zawodów Regulamin jest dostępny również przed wejściem do sali, w której odbywają się Zawody.
2. Organizator może zmienić Regulamin nie później niż 7 dni przed dniem Zawodów, z wyjątkiem zmian wynikających ze zmiany przepisów prawa lub podyktowanych względami bezpieczeństwa. Zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą jej opublikowania na Stronie Zawodów; zarejestrowani Uczestnicy są o niej informowani drogą mailową.
3. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie decyzje podejmuje Komisja Sędziowska – w sprawach dotyczących przebiegu rywalizacji i oceny rozwiązań, a Komitet Organizacyjny – w pozostałych sprawach organizacyjnych.