

آیین نامه جامع و راهنمای شرکت کنندگان المپیک فناوری

محور هوش مصنوعی (لیگ های پردازش داده، پردازش متن و پردازش تصویر)

۱. شرایط تیم ها و ثبت نام

- **ترکیب تیم:** حداکثر ۲ نفر از اعضای هر تیم می توانند در زمان مسابقه جهت حل چالش شرکت کنند.
- **انحصار:** هر فرد تنها مجاز است در یک تیم و در یک لیگ تخصصی ثبت نام کند.
- **تغییرات:** هرگونه تغییر در ترکیب تیم یا لیگ انتخابی پس از تأیید نهایی مجاز نیست، مگر در شرایط فورس ماژور و با تأیید کتبی کمیته برگزاری.
- **ثبت نام تیم های جدید:** امکان تعریف و ثبت نام تیم های جدید در سامانه رویداد به آدرس **olympicstech.ir** تا پایان روز چهارشنبه ۲۸ مرداد ۱۴۰۵ فعال است.
- **تعیین نفرات نهایی:** سرگروه هر تیم موظف است تا پایان روز چهارشنبه ۲۸ مرداد ۱۴۰۵ با مراجعه به سامانه رسمی رویداد به آدرس **olympicstech.ir**، دو نفر نهایی اعضای تیم خود را جهت شرکت در رقابت انتخاب و ثبت نهایی نماید.
- **تبصره:** تنها سرگروه تیم مسئولیت این اقدام را بر عهده دارد و سایر اعضای تیم نیازی به مراجعه به سامانه ندارند.
- **راهنما:** فایل راهنمای نحوه ثبت نام و انتخاب اعضا در سایت مذکور موجود است.

۲. وبینارهای آموزشی و توجیهی

جهت آمادگی شرکت کنندگان، وبینارهای آموزشی با عنوان «مرور قوانین المپیک فناوری و بررسی چالش های حوزه های هوش مصنوعی» طبق جدول زیر برگزار می گردد:

تاریخ	روز	ساعت	محور وبینار
۲۹ مرداد ۱۴۰۵	پنجشنبه	۹ الی ۱۵	پردازش داده
۳۱ مرداد ۱۴۰۵	شنبه	۹ الی ۱۵	پردازش متن
۱ شهریور ۱۴۰۵	یکشنبه	۹ الی ۱۵	پردازش تصویر

- **محتوا:** مرور قوانین، تشریح ساختار مسابقه، بررسی مثال های کاربردی و نکات کدنویسی.

۳. مقررات فنی و الزامات محیط مسابقه

- **سخت افزار و محیط:** مدل ها باید کاملاً سبک (CPU-Based) باشند و اجرا صرفاً روی سیستم تخصیص یافته در زمان مسابقه انجام می شود.
- **کتابخانه های مجاز:** تنها استفاده از ابزارهای نصب شده روی سیستم تخصیص یافته در زمان مسابقه مجاز است.
- **ممنوعیت اتصال اینترنت:** هرگونه تلاش برای اتصال به اینترنت یا استفاده از API های ابری موجب حذف تیم از مسابقه خواهد شد.
- **زمان اجرای کد:** اجرای کامل فایل کد از ابتدا تا تولید فایل خروجی روی سیستم مسابقه نباید بیش از بازه ای که در زمان مسابقه اعلام می شود، طول بکشد.
- **اصالت کد و خروجی:** تمامی خطوط کد باید در طول مسابقه و توسط اعضای تیم نوشته شوند و همه خروجی ها باید توسط اسکریپت تهیه شده تولید شوند.

۴. نحوه داوری

- **شفافیت داوری:** معیارهای امتیازدهی (ترکیب داوری خودکار و نظارت فنی) پیش از آغاز مسابقه برای هر لیگ شفاف سازی خواهد شد.
- **فرآیند اعتراض:** در صورت وجود ابهام در نتایج، تیم ها حداکثر تا **۳۰ دقیقه** پس از اعلام نتایج موقت فرصت دارند اعتراض خود را صرفاً به صورت **کتبی** و از طریق فرم رسمی به هیئت داوران ارائه کنند.
- **قطعی بودن رأی:** رأی کمیته اعتراضات/داوری پس از بررسی، قطعی و لازم الاجراست.

۵. تخلفات و رسیدگی انضباطی

هرگونه رفتار غیر حرفه ای، تقلب (از جمله استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی غیرمجاز یا منابع اینترنتی)، جعل هویت، نفوذ به سامانه داوری یا اختلال در سیستم سایر تیم ها تخلف محسوب می شود.

- **روند رسیدگی:** گزارش تخلف توسط ناظران به کمیته انضباطی ارجاع می شود. تیم متهم ۱۲ ساعت فرصت دفاع کتبی خواهد داشت و کمیته ظرف ۲۴ ساعت تصمیم نهایی را اتخاذ می کند.
- **تنبیهات:** بسته به شدت تخلف، تنبیهات شامل اخطار کتبی، ابطال نتیجه، حذف کامل از مسابقه و ارجاع به مراجع ذی صلاح خواهد بود.

۶. برنامه زمان بندی نهایی (۲ و ۳ شهریور ۱۴۰۵)

- **دوشنبه ۲ شهریور:**
 - ۱۵:۰۰ الی ۱۷:۰۰: اسکان شرکت کنندگان (ویژه تیم های خارج از استان اصفهان – در مورد آدرس دقیق محل اسکان در شهر اصفهان بزودی اطلاع رسانی دقیق انجام خواهد شد).
 - ۱۷:۰۰ الی ۲۱:۳۰: برنامه گردشگری و پذیرایی.
 - **سه شنبه ۳ شهریور:**
 - ۰۷:۳۰: آغاز پذیرش در محل مسابقه.
 - ۱۴:۳۰ تا: برگزاری رقابت فنی.
 - ۱۵:۰۰ الی ۱۷:۰۰: مراسم اختتامیه و معرفی برگزیدگان.
- تذکر نهایی:** کلیه خدمات اسکان و پذیرایی در این بازه زمانی برای شرکت کنندگان رایگان است. مرجع نهایی حل هرگونه اختلاف، کمیته مشترک علمی-اجرایی المپیک فناوری خواهد بود.

این آیین نامه برای همه شرکت کنندگان لازم الاجراست و عدم آگاهی از آن، رافع مسئولیت نخواهد بود.

جهت کسب اطلاعات بیشتر، پاسخ به سؤالات و دریافت پشتیبانی، در ساعات اداری با شماره ۰۹۹۸۲۳۰۱۲۰۹ (سرای نوآوری فناوری اطلاعات و ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان) تماس بگیرید.