

Rules and Regulations

Teaming

- Participants must join as part of a team. The maximum number of members in a team is three.
- Each entrant of the competition shall be a member of only ONE team and not more than one team.
- No participant will be allowed to change teams once the competition has started.
- Teams shall not include any new members during the competition or remove members from the team on their own accord.
- Only the registered teams are allowed to participate in the competition.
- Team members shall decide and appoint a leader (hereon referred to as Team Leader), who shall hold the position during the entire course of the competition. That team Lead is the main contact point of a team to the competition organizers.
- Attendance of all team members is mandatory on the competition day.
- Every team will receive CodeMania v3.0 Hackerrank account credentials via emails.



Timeline

- Competitors must register before 9th of October 11.59 pm through the website (<https://bit.ly/CodeManiav3>)
- The competition will begin at 6.00 pm on 20th of October 2022 and end at 06.00 am on 21th of October 2022.

Registration and scoring

- Only the SLTC undergraduates can participate to the competition.
- All the SLTC students from batch four to batch nine in school of engineering, school of computing & IT, school of technology are eligible to participate to the competition.
- After registration, competitors will receive instructions from coordinators and emails.
- Challenges will be set by a panel of judges and will be judged through the hackerrank platform. (Hackerrank platform - <https://www.hackerrank.com/>)
- Challenges will be categorized as easy, intermediate and hard levels. Therefore, CodeMania v3.0 allows students of all experience levels to participate.
- Competitors can use any of the programming languages provided by the platform. For more information, refer to the website: Execution Environment and Samples – HackerRank Support Center

- Winners are determined strictly based on the scoring mechanism provided by the HackerRank platform.
- There will be no point penalties incurred for incorrect submissions.
- A submission will only be considered if it obtains more points than any of the previous attempts made by the competitor for those particular challenges.
- The team must solve and complete challenges without any help from anyone outside the team. Also, copying code directly from the internet is completely prohibited. But, you can use the internet for help on the programming language or the algorithm.
- Every code submitted at the competition will be checked for plagiarism. If we can detect there is plagiarism in more than five challenges the team will be disqualified
- The decision of the judges is final



Special

- When participating to the competition, participants must participate through the accounts, provided by the organizing committee.
- All participants must rename their accounts as instructed by the organizing committee and those who are unable to do it, will be eliminated from the competition.
- In order to obtain the certificate of participation, at least the first three questions must be completed.
- When completing the tasks, competitors can try as many times as they need and must be submitted them before the competition end.



නීති සහ රෙගුලාසි

කණ්ඩායම් කිරීම

- සහභාගිවන්නන් කණ්ඩායමක් ලෙස සම්බන්ධ විය යුතුය. කණ්ඩායමක සිටිය හැකි උපරිම සාමාජිකයන් ගණන තිදෙනෙකි.
- තරඟයට සහභාගි වන සෑම අයෙක්ම එක් කණ්ඩායමක පමණක් සාමාජිකයෙකු විය යුතු අතර, කණ්ඩායම් කීපයක සාමාජිකයෙකු වී නොසිටිය යුතුයි
- තරඟය ආරම්භ වූ පසු කිසිදු සහභාගිවන්නෙකුට කණ්ඩායම් වෙනස් කිරීමට ඉඩ නොදේ.
- කණ්ඩායම් තරඟය අතරතුරදී නව සාමාජිකයින් කණ්ඩායමට ඇතුළත් කළ නොහැකි අතර ඔවුන්ගේ කැමැත්ත මත කණ්ඩායමෙන් සාමාජිකයින් ඉවත් නොකළ යුතුය.
- තරඟයට සහභාගි වීමට අවසර ඇත්තේ ලියාපදිංචි කණ්ඩායම් වලට පමණි
- තරඟ දිනයේදී කණ්ඩායමේ සියලුම සාමාජිකයින්ගේ පැමිණීම අනිවාර්ය වේ.
- කණ්ඩායම් සාමාජිකයින් විසින් තරඟාවලියේ මුළු කාලය තුළම තනතුර දුරය හැකි නායකයෙකු තීරණය කර පත් කළ යුතුය. එම කණ්ඩායම් නායකයා හරහා තරඟ සංවිධායකයින් විසින් සියලු තොරතුරු කණ්ඩායම වෙත ලබා දෙයි.
- සෑම කණ්ඩායමකටම CodeMania v3.0 Hackerrank ගිණුම් විද්‍යුත් තැපෑල හරහා ලැබෙනු ඇත.

කාලරාමුව

- තරඟකරුවන් ඔක්තෝබර් 7 වෙනිදා ප.ව. 11.59 ට පෙර වෙබ් අඩවිය හරහා ලියාපදිංචි විය යුතුය.
- තරඟය 2022 ඔක්තෝබර් 20 වන දින සවස 6.00 ට ආරම්භ වන අතර 2022 ඔක්තෝබර් 21 වන දින උදෑසන 06.00 ට අවසන් වේ.

ලියාපදිංචිය සහ ලකුණු ලබාදීම්

- තරඟයට සහභාගී විය හැක්කේ SLTC උපාධි අපේක්ෂකයින්ට පමණි.
- ඉංජිනේරු පාසල, පරිගණක සහ තොරතුරු තාක්ෂණ පාසල, තාක්ෂණ පාසල යන පාසල්වල හතර කාණ්ඩය සිට නවය කාණ්ඩය දක්වා සියලුම (ධෛර්‍ය) සිසුන් තරඟයට සහභාගී වීමට සුදුසුකම් ලබයි.
- ලියාපදිංචියෙන් පසුව, තරඟකරුවන්ට සම්බන්ධීකරුවන්ගෙන් සහ ඊමේල් මගින් උපදෙස් ලැබෙනු ඇත.
- විනිසුරු මවුල්ලක් විසින් අභියෝග සකසනු ලබන අතර HackerRank වේදිකාව හරහා විනිශ්චය කරනු ලැබේ.
- අභියෝග පහසු, අතරමැදි සහ අමාරු මට්ටම් ලෙස වර්ග කෙරේ. එබැවින්, CodeMania v3.0 සියලුම අක්ෂරයන් මට්ටම්වලින් සිසුන්ට ලබාදීමට ඉඩ සලසයි.
- තරඟකරුවන්ට HackerRank වේදිකාව මගින් සපයන ඕනෑම පරිගණක භාෂාවක් භාවිතා කළ හැක.
- HackerRank වේදිකාව විසින් සපයනු ලබන ලකුණු ලැබීමේ ශක්තිමත් මත ජයග්‍රහණයන් තීරණය කරනු ලැබේ.
- වැරදි ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා අමතරව ලකුණු අඩු වීම් සිදු නොවේ.
- අභියෝග නැවත නැවත උත්සහ කිරීමේදී වැඩිම ලකුණක් ලැබූ අවස්ථාවේ ලකුණ පමණක් ලබා ගනී.
HackerRank වේදිකාව විසින් සපයනු ලබන ලකුණු ලැබීමේ ශක්තිමත් මත ජයග්‍රහණයන් තීරණය කරනු ලැබේ.
- වැරදි ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා අමතරව ලකුණු අඩු වීම් සිදු නොවේ.
- අභියෝග නැවත නැවත උත්සහ කිරීමේදී වැඩිම ලකුණක් ලැබූ අවස්ථාවේ ලකුණ පමණක් ලබා ගනී
- කණ්ඩායමට පිටතින් සිටින කිසිවකුගේ උපකාරයකින් තොරව කණ්ඩායම අභියෝග විසඳා සම්පූර්ණ කළ යුතුය. එසේම, අන්තර්ජාලයෙන් කෙලින්ම කේතය පිටපත් කිරීම සම්පූර්ණයෙන්ම තහනම්ය. නමුත්, ඔබට ක්‍රමලේඛන භාෂාව හෝ ඇල්ගොරිතම පිළිබඳ උපකාර සඳහා අන්තර්ජාලය භාවිතා කළ හැක.
- තරඟයට ඉදිරිපත් කරන සෑම කේතයක්ම කොඳුලකම සඳහා පරීක්ෂා කරනු ලැබේ. අභියෝග පහකට වැඩි ගණනක කොඳුලකමක් ඇති බව අපට හඳුනාගත හැකි නම් කණ්ඩායම නුසුදුස්සකු වනු ඇත.
- විනිසුරුවන්ගේ තීරණය අවසාන තීරණය වේ.

විශේෂ

- තරඟයට සහභාගී වන විට, සහභාගිවන්නන් සංවිධායක කමිටුව විසින් සපයනු ලබන ගිණුම් හරහා සහභාගී විය යුතුය.
- සියලුම සහභාගිවන්නන් සංවිධායක කමිටුවේ උපදෙස් පරිදි තම ගිණුම් නවතා නාමකරණය කළ යුතු අතර එය කළ නොහැකි අය තරඟයෙන් ඉවත් කරනු ලැබේ.
- සහභාගිත්ව සහතිකය ලබා ගැනීම සඳහා, අවම වශයෙන් පළමු ප්‍රශ්න තුනවත් සම්පූර්ණ කළ යුතුය.
- කාර්යයන් සම්පූර්ණ කරන විට, තරඟකරුවන්ට අවශ්‍ය වාර ගණනක් උත්සාහ කළ හැකි අතර ඒවා තරඟ කාලය අවසන් වීමට පෙර ඉදිරිපත් කළ යුතුය..

Contact for more details

Saketha Pulasthi

Chairman
IEEE CS of SLTC
071 1651919

Charitha Lakshitha

Project Chairman
Codemania V3.0
077 8114754

Anjula Niketh

Program Team Head
Codemania V3.0
070 3813836