

XUJCOJ3 规则说明


一、通用规则

无论在什么规则下，颜色所表示的含义总是类似的。

深绿色表示第一个做出某题，绿色表示通过了某题，米黄色表示提交了但未通过，紫色表示封榜后有提交过某题，详见下图。

封榜是为了确保竞赛神秘性的一个特性，在竞赛剩余的 20%时间内，所有的提交均不再更新排名次序，而是以紫色来告知其他参赛者，当比赛结束后或者管理员解开封榜限制时，紫色单元格的内容才会正常显示，排名也会随之更新。

二、ACM 赛制

RANK	USERNAME	SCORE	PENALTY	1	2	3	4	5	6
	CST17017	6	371	76 3 tries	6 1 try	23 2 tries	111 1 try	59 1 try	14 2 tries
2	IST20008	4	471	3 tries	132 2 tries	111 4 tries		108 1 try	19 2 tries
3	IST20042	4	607	130 9 tries	107 2 tries	58 2 tries		1 try	91 2 tries
4	SWE19086	3	56		15 2 tries	18 1 try		1 try	3 1 try
5	IST20013	3	157	6 tries	47 2 tries	29 1 try		2 tries	20 3 tries
6	BDT20040	2	162		73 5 tries	1+1 try			8 1 try

1、首先按通过题目数量进行排名，通过题目相同则按用时进行二次排名

2、用时的计算规则是，每道题从比赛开始到被通过所用时间之和，其中错误的提交会被惩罚 20 分钟，已经通过的题目无论如何提交都不会影响结果，未通过的题目不会计算时间。例如：A 同学在比赛开始后的第 20 分钟解决了第一题，第 40 分钟解决了第二题，但是在通过之前错了 2 次，那么他的用时就是 $20 + 40 + 2 * 20 = 100$ 。

如上图所示，排名第四的 SWE19086 同学在第 15 分钟解决了第 2 题，第 18 分钟解决了第 3 题，第 3 分钟解决了第 6 题，但是，他在解决第二题的时候尝试了 2 次，也就是错误了 1 次，那么他的时间就是 $15 + 18 + 3 + 1 * 20 = 56$ ，与显示的是一致的。

三、Homework 赛制

顾名思义，作业规则，其计算方式与 ACM 赛制一致，只是时间的显示略微不同，ACM 赛制显示的是分钟数，Homework 赛制显示的是小时+分钟，另外 Homework 赛制没有封榜。

四、SCORE 赛制

RANK	USERNAME	SCORE	PENALTY	1	2	3	4	5	6
	ESE19114	666	09:26	150 01:56	150 00:10	150 00:51	66 02:54 (+4)		150 02:13
2	SWE19058	599	06:47	150 01:57	150 00:04	150 00:12	33 01:20	66 02:34	50 00:39
3	CST19011	557	11:34	150 01:44	150 00:08	125 01:01 (+1)	16 02:48 (+1)	66 02:58	50 02:12
4	CST19047	419	16:18	20 02:56 (+5)	125 00:07 (+1)	125 00:21 (+1)	33 01:19 (+2)	66 01:51 (+14)	50 02:01
5	SWE19035	374	10:43	150 01:13	125 01:21 (+1)	33 02:19	16 02:50		50 02:38
6	SWE19073	358	06:08	150 02:18	125 00:08 (+3)	33 00:41	0 00:00		50 01:00 (+3)

1、首先按照得分进行排序，得分相同时再按用时进行二次排序。

2、每道题的满分是 100 分，当你首次提交并通过时额外获得 50 分，非首次提交通过时额外获得 25 分，每道题目有若干组测试用例，按照通过用例数量占测试用例总数的比例进行给分，例如：题目有 10 组测试用例，你的代码只通过了 5 组，那么你将获得 50 分。

3、用时计算的规则是，每道题目提交以后，如果得分超过了之前所有提交，那么用时等于比赛开始到这次提交的时间加上之前提交次数 * 20 分钟，没有通过或者没有获得更高分的提交都不会计算用时。例如：A 同学在比赛开始的第 10 分钟提交了第一题，获得了 30 分，此时他的用时为 10，第 20 分钟时他又提交了一次，这次的提交获得了 50 分，那么此时他的用时为 $20 + 1 * 20 = 40$ ，第 30 分钟时，他又提交了一次，可是这次只获得 10 分，那么他的得分和用时均不会发生改变，在第 40 分钟时，A 同学通过了第一题，此时他的得分为 125，用时为 $40 + 3 * 20 = 100$ 。

如上图所示，排名第六的 SWE19073 同学，第一题在 02:18 时一次性解决，第二题在 00:08 时解决，但是前面错误了三次，第三题在 00:41 时获得了最高分 33，第四题提交了但没有通过，第五题在第 01:00 时获得了最高分 50，并在之前有 3 次低分的提交记录，所以他的用时为 $02:18 + 00:08 + 00:41 + 01:00 + 6 * 20 = 138 + 8 + 41 + 60 + 120 = 367$ ，换算成小时+分钟的格式就是 06:07，秒数加起来超过了一分钟所以排名上显示多一分钟。

五、OI 赛制

OI 是 Olympiad in Informatics 的简称，指的是“信息学奥林匹克竞赛”，是一项在中学生中广泛开展的一门学科竞赛，和物理、数学等竞赛性质相同。官方的比赛规则如下：每道

题提交之后都没有任何反馈，每道题都有多个测试点，根据每道题通过的测试点的数量获得相应的分数。每道题不限制提交次数，如果提交错误没有任何惩罚，仅以最后一次提交为准。比赛过程中看不到实时排名，赛后按照总得分来排名。

XUJCOJ 平台上的 OI 模式与官方规则类似，在任何题目提交后选手只会得到一个 Submitted(已提交)的状态反馈，选手可以对任意题目进行反复提交，对于每一道题目而言，后面的提交会覆盖前面的提交，在显示上表现为同一道题最多只会保留一条状态。

比赛结束后统一进行判题，最终按照每道题目通过测试用例的百分比乘以每道题目的分数之和计算总分，当总分相同时，按照提交时间从短到长进行排名，提交时间以最后一次提交为准。注意：OI 赛制更在乎分数，请选手尽可能根据题目描述获得更多的得分，提交时间只是作为同分的第二比较条件（主要是分数相同的总得有个先后顺序是吧）。