Infos pratiques Challengers IUT

Les challengers IUT seront acceuillis à partir du Jeudi 4 Juin 2009 en soirée.
Il leur sera demandé de prévenir l'organistation (via le formulaire de contact) de leur arrivée en gare de Maubeuge, le cas échéant, pour que les organisateurs les rapatrient sur les lieux du Challenge.
Les repas des Vendredi et Samedi sont assurés par l'organisation.
Les étudiants doivent venir avec un sac de couchage, une salle est à leur disposition pour le repos (tatamis, matelas prévus).
Des sanitaires et des douches sont également à leur disposition, dans le batiment juxtaposant celui accueillant l'événement.

La remise des prix du Challenge aura lieu vers 18h00, un pot de clôture sera offert à cette occasion.

Le challenge des IUT Informatiques de France:

Les 5&6 Juin prochains se dérouleront à Maubeuge les 24 heures de l´informatique, un challenge inter-iut informatique.

Vingt-quatre heures durant, plusieurs équipes composées d´étudiants en DUT Informatique vont s´affronter sur trois épreuves de huit heures chacune. Au programme, des épreuves qui reprennent pour mieux les démontrer, les compétences acquises par les étudiants au cours de la préparation de leur diplôme.

Les challengers seront réunis dans l´espace Sculfort de Maubeuge.

Ils travailleront en équipe pour résoudre des problèmes de programmation et de sécurité informatique qu´un jury notera pour déterminer qui succèdera à Bordeau, grand vainqueur de l ´édition 2008.

Au terme de ces vingt-quatre heures d´affrontement, les étudiants recevront les félicitations des personnalités locales et, pour les meilleures équipes, une coupe et des lots grâcieusement offerts par nos sponsors.

Le règlement général *(un règlement particulier sera remis aux challengers au début de chaque épreuve)***:**

Article I : Définitions

Le Challenge est un championnat durant lequel des équipes d'étudiants s'affrontent.

Le Challenge est organisé par l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrèsis en partenariat avec l'association ACISSI, conjointement dénommées Organisation ci-après.

Le Challenge commencera le Vendredi 5 juin 2009 à 17h et se terminera le Samedi 6 Juin à 17h. Il dure vingt-quatre heures. Le Challenge prendra place dans l'Espace Sculfort, situé à Maubeuge (59600).

Une équipe est composée de quatre à six membres, tous étudiants en DUT Informatique à la date du Challenge, appelés Challengers. Exceptionnellement pourront concourir des équipes composées, même partiellement, de membres qui ne correspondent à ce critère. Cependant, de telles équipes ne pourront prétendre qu'à un classement « hors-concours », qui ne pourra donner droit à aucune contrepartie. Un même établissement pourra présenter deux équipes. Cependant, pour des raisons d'équité, seule la meilleure équipe de chaque département sera classée, la seconde figurera au classement de manière indicative.

Chaque équipe concourt dans un espace qui lui est propre, formé par un bureau où se situe le matériel mis à sa disposition, nommé Espace de travail dans la suite de ce règlement. Toutes les équipes sont réunies dans un même espace au sein du bâtiment les abritant. Nous appelons cet espace Aire de Challenge par la suite.

Article II : Organisation

Chaque équipe devra confirmer son inscription sur les lieux du challenge, au plus tard quinze minutes avant le début des épreuves. Exceptionnellement, un retard pourra être toléré s'il fait suite à des obligations, notamment de transport. Pour s'inscrire, l'Équipe doit présenter ses membres qui devront signer une copie du présent règlement. Un badge sera remis à chaque Challenger qui devra le porter en permanence. L'Équipe pourra alors rejoindre son Espace de Travail en attendant le début des épreuves.

Chaque équipe est dotée par l'Organisation de deux machines (Unité Centrale, Écran, Clavier, Souris) que devront utiliser les Challengers. Les Challengers sont autorisés à se munir de livres ou de notes de leur choix. Dans ce cas, les équipes devront présenter l'ensemble de leur écrits au moment de l'inscription. Pour des raisons d'équité, l'Organisation peut décider d'interdire l'utilisation d'une oeuvre qui pourrait avantager une équipe.

Chaque Challenger peut également emporter un ordinateur portable contenant des documents écrits relatifs aux langages de programmation. Il est précisé que la salle ne permettra pas à tous les Challengers de recharger leurs ordinateurs portables simultanément, ce qui induit une dimension de gestion de l'énergie des batteries.

Tout listing de code, numérique ou papier, est strictement interdit. L'Organisation ne pouvant pas vérifier les contenus des ordinateurs portables des étudiants, la confiance leur est accordée mais tout travers entraînera la prise d'une décision par l'Organisation.

Chaque Challenger peut travailler autant de temps qu'il le désire. Pour des raisons de sécurité, l'Organisation peut demander à un étudiant de quitter momentanément son ordinateur s'il lui semble nécessaire, par exemple pour des raisons de santé. Il sera demandé aux Challengers d'observer une pause de dix minutes au moins toutes les deux heures.

Chaque équipe peut recevoir le soutien de visiteurs mais ceux-ci ne devront en rien interférer, de quelque manière que ce soit, avec les travaux de l'équipe.

Article III : Arbitrage

Durant tout le Challenge, des arbitres seront présents sur l'Aire de Challenge, pour répondre aux questions des Challengers, pour surveiller leur comportement et leur respect du présent règlement et pour veiller au bon déroulement du Challenge.

Les arbitres devront observer une objectivité complète pour garantir l'équité entre les différentes équipes. Si un arbitre venait à découvrir un problème de comportement ou de fonctionnement du Challenge, il en réfèrera à l'Organisation qui prendra les mesures adéquates. Ainsi, l'Organisation décide de la sanction appliquée pour les cas de tricherie.

Les arbitres devront être respectés. Il sera demandé aux Challengers de répondre aux requêtes des arbitres et de ne pas tenter de dissimuler des informations. En cas de litige, l'Organisation pourra prendre des mesures contre l'arbitre ainsi que contre l'Équipe.

Article IV : Épreuves

Le Challenge se découpe en trois épreuves de huit heures chacune.

La première épreuve est une épreuve de développement applicatif. Dans le langage de leur choix, les équipes devront réaliser une application dont le cahier des charges leur sera fourni avant le début de l'épreuve. Il est indiqué aux étudiants que l'un des concepts utilisés pour cette épreuve est la programmation réseaux (Sockets, TCP/IP, …), ceci pour que les Challengers puissent travailler cette notion avant le début du Challenge. Le but du programme sera de faire se mouvoir un ou plusieurs robots virtuels qui devront réaliser certaines tâches. Les applications des différentes équipes seront testées en direct le Samedi 6 Juin à 01h, ce qui déterminera le vainqueur de cette épreuve.

La seconde épreuve est une épreuve de développement Internet. Suivant un cahier des charges qui leur sera fourni le Samedi 5Juin à partir de 0h, les Challengers devront réaliser un site Internet

qui sera évalué par des juges, qui détermineront le vainqueur de l'épreuve. Concernant cette épreuve, les étudiants ne bénéficieront de l'aide d'aucun framework, d'aucune librairie ni d'aucun moteur pré-écrit. Le but étant de tester les capacités propres de l'équipe, non pas de vérifier celles à utiliser un outil.

La troisième et dernière épreuve amènera les étudiants à travailler sur la sécurité informatique. Les Challengers devront exploiter des faiblesses techniques dissimulées sur une architecture mise en place par l'Organisation.

Pour chaque épreuve, l'Organisation mettra, si elle le juge nécessaire, une documentation suffisante à disposition des étudiants. Seront également encouragés les gestes de fraternité, comme le prêt d'une ressource écrite ou numérique.

Chaque épreuve rapporte des points aux différentes équipes, qu'elles la remportent ou non. Le classement final du Challenge sera établi par la somme des points obtenus par chaque équipe au cours de chaque épreuve.

Aricle IV : Fautes et sanctions

Toute action allant à l'encontre du présent règlement constitue une faute. Elle peut alors faire l'objet d'une sanction, à plus forte raison si la faute est de nature à avantager une équipe.

Il n'est pas nécessaire que la faute soit volontaire pour qu'elle puisse engendrer une sanction. Il n'est pas nécessaire qu'une tentative de tricherie aboutisse pour qu'une sanction puisse être prise : tentative comme réussite seront jugées aussi sévèrement.

L'Organisation peut décider le Changement d'un arbitre si son comportement fait l'objet d'une plainte de la part d'un quart des équipes concourrantes.

L'Organisation peut prendre différentes sanctions envers une équipe. L'Organisation peut émettre un avertissement privé à destination d'une équipe. L'Organisation peut émettre un avertissement rendu public à toutes les autres équipes. L'Organisation peut décider de sanctionner une équipe par un retrait de un ou plusieurs points. L'Organisation peut décider de sanctionner une équipe par l'interdiction de travailler pendant une durée déterminée. L'Organisation peut décider la mise “hors classement” d'une équipe : celle-ci continue le championnat mais ses résultats ne seront pas pris en compte dans le classement final. L'Organisation peut décider de sanctionner une équipe en l'excluant du concours.

Les sanctions seront prise en corrélation avec la sévérité de la faute commise. La récidive fera l'objet de circonstances aggravantes pouvant amener l'Organisation à exclure une équipe du Challenge.