

# Ghid de utilizare

Nitro AI Judge

## Cuvânt înainte

Acest ghid de utilizare reprezintă un tutorial care descrie experiența unui utilizator cu rol de concurent al platformei online <https://judge.nitro-ai.org/>. Ghidul se adresează elevilor din învățământul preuniversitar din România care participa sau se antrenează pentru Olimpiada de Inteligență Artificială din România.

Pentru orice întrebări sau informații suplimentare despre platformă, adresa oficială de contact a dezvoltatorilor platformei este [contact@nitronlp.rocks](mailto:contact@nitronlp.rocks).

## Cuprins

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Cuvânt înainte.....</b>                                       | <b>1</b>  |
| <b>Cuprins.....</b>                                              | <b>1</b>  |
| <b>Accesarea și utilizare platformei.....</b>                    | <b>2</b>  |
| Contul de utilizator.....                                        | 2         |
| Înregistrare utilizator nou.....                                 | 2         |
| Accesarea unui cont deja creat.....                              | 3         |
| Schimbarea parolei.....                                          | 3         |
| Schimbarea informațiilor personale și aflarea username-ului..... | 4         |
| Înscrierea și participarea la o competiție.....                  | 5         |
| Înscrierea la o competiție.....                                  | 5         |
| Părăsirea unei competiții.....                                   | 5         |
| Participarea la o competiție.....                                | 6         |
| Probleme.....                                                    | 6         |
| Clasament.....                                                   | 6         |
| Submisii.....                                                    | 6         |
| Selectarea unei submisii.....                                    | 7         |
| Comunicarea cu comisia.....                                      | 7         |
| Pregătirea pentru o competiție.....                              | 8         |
| <b>Descrierea paginilor platformei.....</b>                      | <b>8</b>  |
| Pagina principală („Competitions”).....                          | 8         |
| Pagina unei competiții.....                                      | 8         |
| Pagina unei probleme.....                                        | 9         |
| <b>Sfaturi pentru înscriere și participare.....</b>              | <b>10</b> |
| Tentative de fraudă și sistemul anti-cheat.....                  | 11        |
| <b>Neclarități sau probleme tehnice.....</b>                     | <b>12</b> |

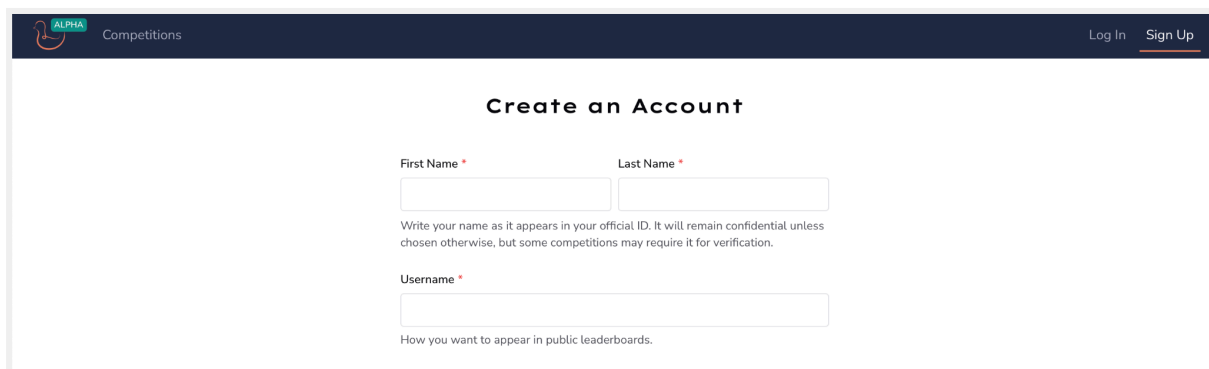
# Accesarea și utilizare platformei

Deschide browser-ul și accesează linkul <https://judge.nitro-ai.org/>.

## Contul de utilizator

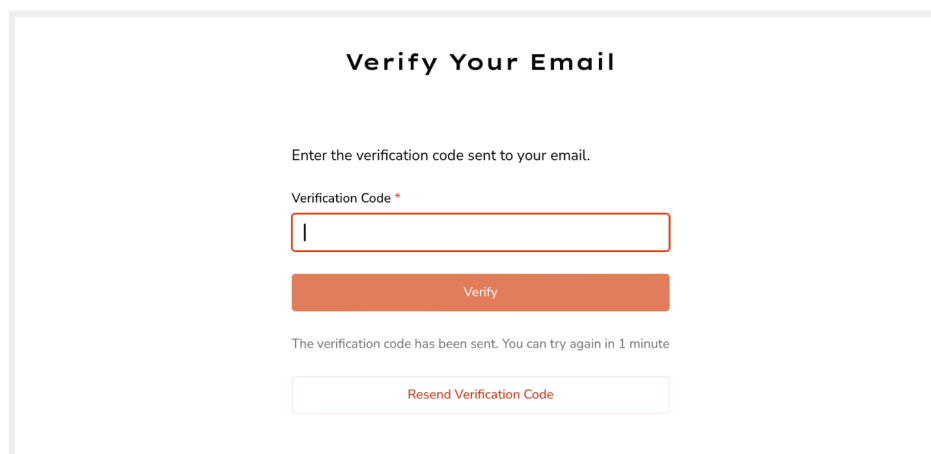
### Înregistrare utilizator nou

Dacă nu ai un cont, apasă pe butonul „**Sign Up**” (*Înregistrare*) și completează formularul cu datele tale (nume, email, parolă etc.).



The screenshot shows the 'Create an Account' page. At the top, there is a dark blue header with the 'ALPHA Competitions' logo on the left and 'Log In' and 'Sign Up' links on the right. The main content area is white and titled 'Create an Account'. It contains three input fields: 'First Name \*', 'Last Name \*', and 'Username \*'. Below the first and last name fields, there is a note: 'Write your name as it appears in your official ID. It will remain confidential unless chosen otherwise, but some competitions may require it for verification.' Below the username field, there is a note: 'How you want to appear in public leaderboards.'

După completarea formularului, vei primi pe e-mail un cod de validare al contului pe care trebuie să-l introduci în platformă. Nu arăta sau trimite codul acesta nimănui altcuiva.



The screenshot shows the 'Verify Your Email' page. It has a white background with a title 'Verify Your Email'. Below the title, it says 'Enter the verification code sent to your email.' There is a single input field for the 'Verification Code \*'. Below the input field is an orange button labeled 'Verify'. At the bottom, there is a message: 'The verification code has been sent. You can try again in 1 minute' and a button labeled 'Resend Verification Code'.

**Dacă ai sub 16 ani:** Va trebui să adaugi adresa de email a unui părinte sau tutore legal. Acesta va primi un email de confirmare și va trebui să îți valideze contul înainte să te poți înscrie la o competiție. Asigură-te că ai suficient timp pentru acest proces în perioada de înscrieri.

Birthday \*

25/02/2015

Legal Guardian Email \*

EU Data Protection Regulations require a legal guardian's consent before creating an online account for a minor under 16 years of age.

Sign Up

Already have an account? [Sign In](#)

## Accesarea unui cont deja creat

Odată ce ai un cont, accesează pagina de „**Log In**” (*Intră în cont*) – dreapta sus; și folosește datele de autentificare – „**Username / E-mail**” (*Nume de utilizator sau adresă de e-mail*) și „**Password**” (*Parolă*) pentru a-ți accesa contul.

ALPHA Competitions [Log In](#) [Sign Up](#)

**LOG IN**

Username / E-mail \*

Password \*

Minimum length is 8 characters.

Log In

[Forgot your password?](#)

Don't have an account yet? [Sign Up](#)

[Terms and Conditions](#) [Privacy Policy](#) [Cookie Policy](#) [Bug Bounty](#) Copyright @ Nitro 20

## Schimbarea parolei

Dacă ți-ai uitat parola, o poți reseta din pagina de „**Log In**” (*Intră în cont*). Apasă pe „**Forgot your password?**” (*Ți-ai uitat parola?*) și completează formularul de resetare al parolei cu adresa de e-mail pentru a primi un cod de verificare. Odată ce ai primit codul de verificare, trebuie să-l introduci în platformă împreună cu numele de utilizator și noua parolă.

### LOG IN

Username / E-mail \*

Password \*

Minimum length is 8 characters.

Log In

Forgot your password?

Don't have an account yet? [Sign Up](#)

Terms and Conditions

### RESET PASSWORD

Email \*

Request Verification Code

Verification Code \*

Username \*

New Password \*

Reset Password

Terms and Conditions

## Schimbarea informațiilor personale și aflarea username-ului

Odată intrat în cont, informațiile personale (nume, prenume, data nașterii) pot fi modificată din pagina de **„Profile”** (*Profil*) prin modificarea lor direct în căsuțele de tip text și apăsarea butonului **„Update”** (*Modifică*).

Tot pe această pagină îți poți vedea și **„Username-ul”** (*Numele de utilizator*) din cadrul platformei.

Competitions

[Profile](#)
[Log Out](#)

### Profile

📁

Personal Information

#### User Information

Username
Nume de utilizator

host

How you want to appear in public leaderboards.

Prenume și nume (editabile)

Given Name
Family Name

Prenume

Family Name
Nume

Nume

Write your name as it appears in your official ID. It will remain confidential unless chosen otherwise, but some competitions may require it for verification.

Birthdate

01.01.2000

Data nașterii

Update

Buton de update

✔

Information updated successfully!

←

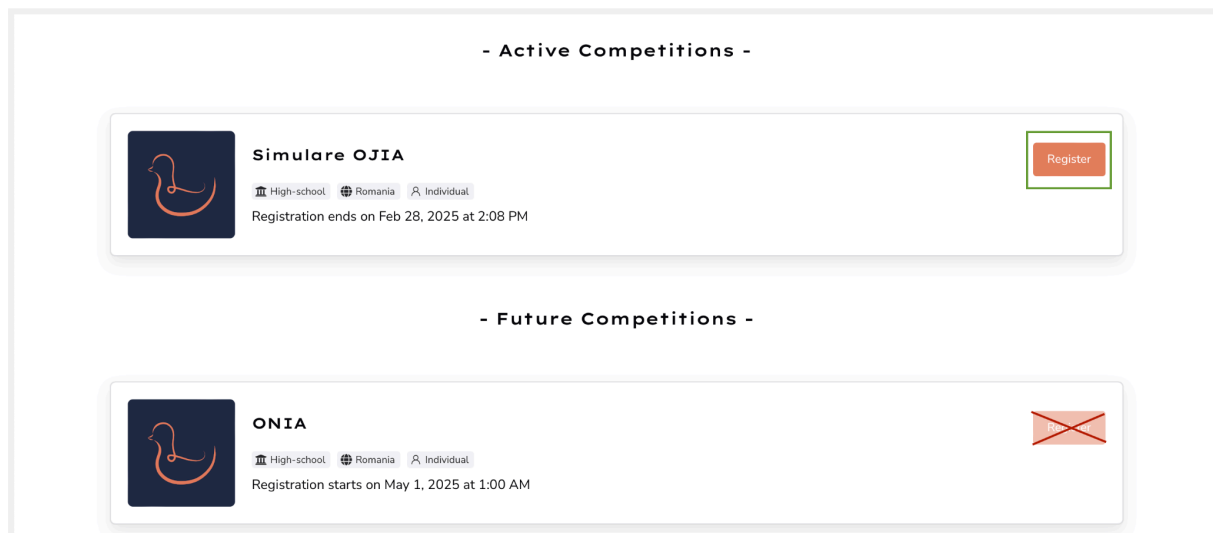
Mesaj de confirmare

4

# Înscrierea și participarea la o competiție

## Înscrierea la o competiție

Din pagina „**Competitions**” (*Competiții*) alege o competiție care are înscrierile deschise (le poți recunoaște prin faptul că butonul „**Register**” (*Înscriere*) din dreptul lor este activ).



Pentru a te înscrie, apasă butonul „**Register**” (*Înscriere*) de aici sau intră pe pagina competiției și înscrie-te de acolo. Pentru unele competiții, poate fi necesar să îți verifici comisia de organizare datele din profil pentru a confirma eligibilitatea ta de a participa.

Asigură-te că citești cu atenție **regulamentul unei competiții** înainte de a te înscrie întrucât nerespectarea lui poate duce la descalificarea din concurs.

## Părăsirea unei competiții

După înscrierea într-o competiție, butonul „**Register**” (*Înscriere*) se va transforma în butonul „**Leave**” (*Părăsește competiția*).

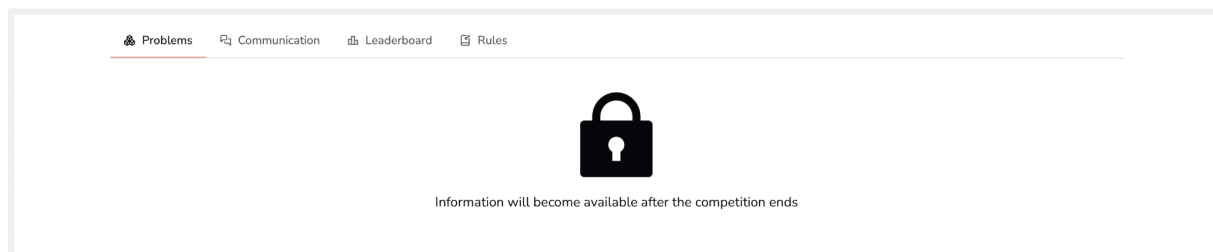
În cazul în care te-ai înscris la o competiție și nu mai poți participa, poți să o părăsești folosind butonul „**Leave**” (*Părăsește competiția*).

**!!! Atenție !!!** Dacă perioada de înscrieri s-a terminat, odată ce părăsești competiția nu te vei mai putea reînscrie.

## Participarea la o competiție

### Probleme

Înainte de începerea competiției, pagina va afișa un lacăt. Atunci când începe competiția, subiectele vor deveni automat vizibile. Poate fi necesar să dai refresh la pagină.



Rezolvă problemele în timpul alocat. Fii atent la timpul rămas și la numărul de încercări permise.

### Clasament

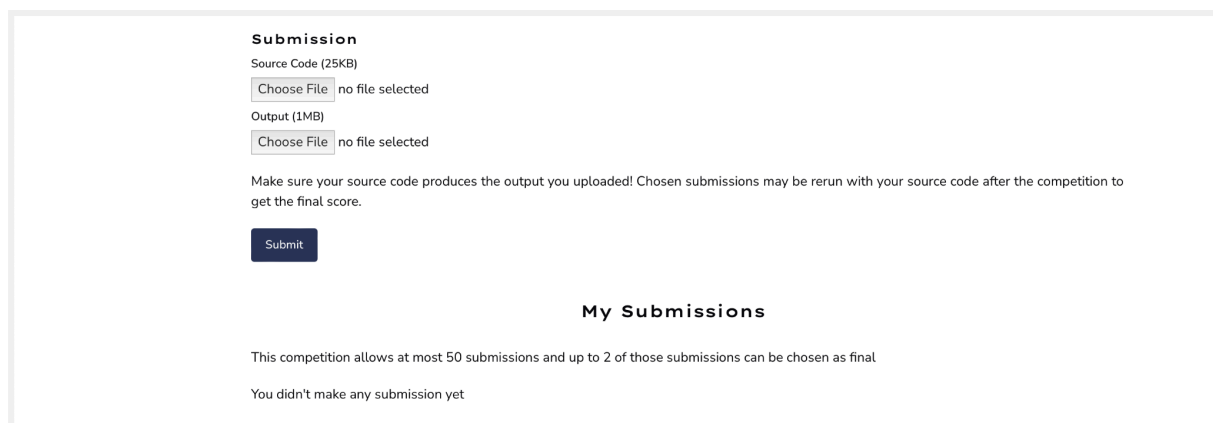
Poți verifica clasamentul **parțial** în secțiunea „**Leaderboard**” (*Clasament*) în timpul competiției. Clasamentul **complet** va fi publicat după încheierea concursului.

### Submisii

În partea de jos a paginii vei găsi secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) de unde poți trimite o soluție, să vezi încercările de până acum și să alegi ce submisii vrei să fie luate în considerare pentru clasamentul complet.

Ai grijă să nu depășești numărul total de submisii permis de problemă.

Scorurile submisiiilor afișate în timpul concursului pe pagina problemei sunt, de asemenea **parțiale**, iar cele **complete** vor fi disponibile după încheierea concursului.



**!!! Atenție !!!** Pentru ca o submitie să fie luată în considerare la alcătuirea clasamentului final, aceasta trebuie să fie selectată în mod explicit de către concurent. De asemenea, în clasamentul final vor fi afișați doar utilizatorii înscriși oficial în competiție.

### Selectarea unei submitii

Pe pagina fiecărei probleme scrie câte submitii pot fi trimise și câte pot fi selectate pentru clasamentul final (vezi chenarul albastru în captura de ecran).

Pentru a selecta / deselecta o submitie, este suficient să bifezi sau debifezi căsuța din dreptul ei.

### My Submissions

Only submissions marked as final are counted for the complete leaderboard. Not choosing any final submissions will result in 0 points on this task.

You have made 3 out of 50 submissions and chosen 2 out of 2 as final.

☐ Showing partial scores

| Time of submission       | Score on subtask 1   | Score on subtask 2   | Score on subtask 3   | Score on subtask 4   | Score on subtask 5       | Total Score | Verdict                                     | Choose for Final Leaderboard        |
|--------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|-------------|---------------------------------------------|-------------------------------------|
| Apr 27, 2025 at 12:59 PM | 0 / 4<br>Accuracy: 0 | 0 / 5<br>Accuracy: 0 | 0 / 5<br>Accuracy: 0 | 0 / 6<br>Accuracy: 0 | 0 / 80<br>Accuracy: 0    | 0 / 100     | Number of datapoints mismatch for subtask 5 | <input type="checkbox"/>            |
| Apr 24, 2025 at 12:07 AM | 0 / 4<br>Accuracy: 0 | 0 / 5<br>Accuracy: 0 | 0 / 5<br>Accuracy: 0 | 0 / 6<br>Accuracy: 0 | 0 / 80<br>Accuracy: 0.31 | 0 / 100     | OK                                          | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Apr 23, 2025 at 3:23 AM  | 4 / 4<br>Accuracy: 1 | 5 / 5<br>Accuracy: 1 | 5 / 5<br>Accuracy: 1 | 6 / 6<br>Accuracy: 1 | 80 / 80<br>Accuracy: 1   | 100 / 100   | OK                                          | <input checked="" type="checkbox"/> |

< >

Submitii selectate pentru clasamentul final

Dacă ai ajuns deja la numărul maxim de submitii selectate, va trebui să deselectezi o parte dintre ele și apoi să le bifezi pe cele dorite. Altfel vei primi mesajul de eroare:

Unable to set submission as final, maximum number of allowed final submissions for task is: 2

### Comunicarea cu comisia

Urmărește cu atenție tabul **„Communication”** (*Comunicare*), aceasta este singura modalitate prin care comisia îți poate transmite informații noi în timpul concursului:

- Secțiunea **„Ask Question”** (*Pune o întrebare*) este locul unde poți adresa întrebări comisiei despre cerințele sau regulile competiției
- Secțiunea **„Announcements”** (*Anunțuri*) conține informații de interes general
- Secțiunea **„My Questions”** (*Întrebările mele*) conține întrebările puse de tine

- Secțiunea **„All Answered Questions”** (*Toate întrebările răspunse*) este o antologie completă a tuturor întrebărilor care au primit răspuns (altul decât “no comment” / *fără comentarii*) de la comisie pe parcursul concursului.

## Pregătirea pentru o competiție

Dacă vrei să te pregătești pentru o competiție viitoare sau să rezolvi probleme cu scop de a te antrena, ai acces la toate problemele de la concursurile deja încheiate.

Caută o competiție similară cu cea pentru care vrei să te pregătești, intră pe pagina ei și rezolvă problemele. Procesul de a trimite o soluție este similar cu cel din probă, diferențele fiind că vei primi scorul complet de la bun început și nu vei avea limită de submitii.

## Descrierea paginilor platformei

### Pagina principală („Competitions”)

Aici vei găsi lista de competiții găzduite de platformă, organizată în trei secțiuni:

- **„Active Competitions”** (*Competiții Active*): Aici vor apărea competițiile pentru care înscrierile sunt deschise sau care sunt în desfășurare.
- **„Future Competitions”** (*Competiții Viitoare*): Aici vor apărea competițiile care urmează să înceapă, dar pentru care înscrierile nu sunt încă deschise.
- **„Past Competitions”** (*Competiții Trecute*): Aici sunt listate competițiile care s-au încheiat.

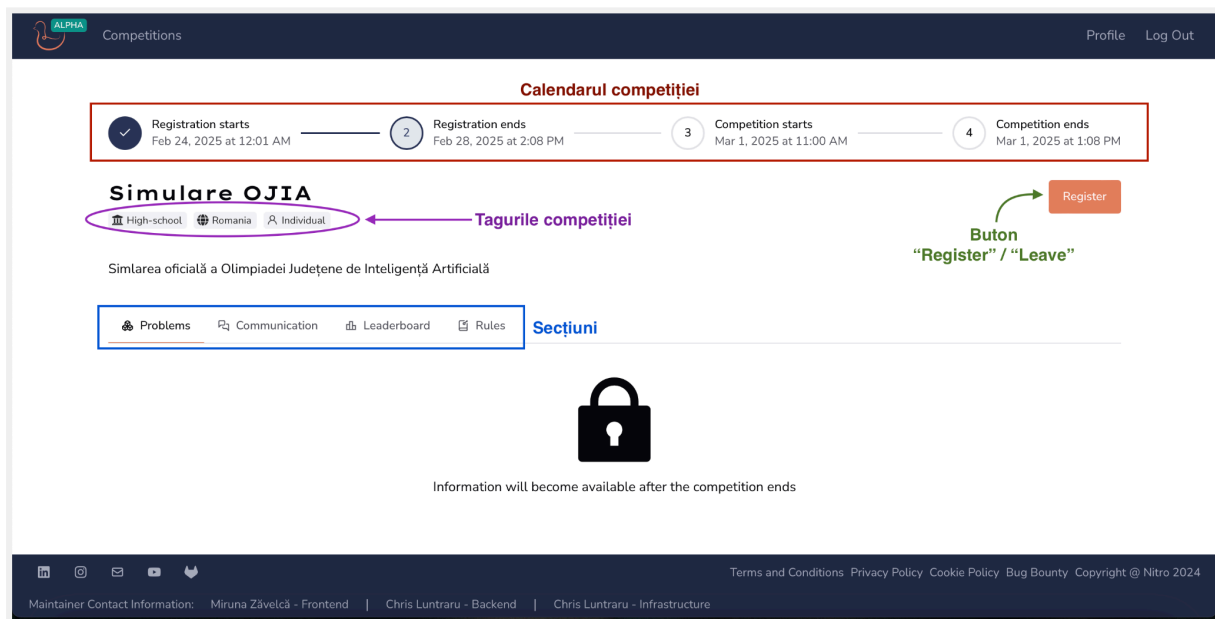
### Pagina unei competiții

Pagina unei competiții va conține:

- Calendarul competiției de unde poți afla data și ora la care:
  - Încep și se termină înscrierile
  - Începe și se termină proba
- Tag-urile competiției care îți scot în evidență câteva detalii despre formatul competiției și criteriile de eligibilitate ale participanților.
- Un buton de **„Register”** (*Înscriere*) / **„Leave”** (*Părăsește competiția*)
- Următoarele secțiuni:



- „**Problems**” (**Probleme**) – Aici poți vedea subiectele odată cu începerea competiției
- „**Communication**” (**Comunicare**) – Aici va avea loc toată comunicarea cu comisia; poți pune întrebări și se vor publica anunțuri, răspunsuri la întrebări
- „**Leaderboard**” (**Clasament**) – Aici va fi afișat clasamentul
- „**Rules**” (**Regulament**) – Aici vei găsi regulamentul competiției



## Pagina unei probleme

Pagina unei probleme va conține, în ordine:

- **Enunțul problemei** care descrie cerința și datele problemei
- Secțiunea „**Files**” (*Fișierele descarcabile*) care include:
  - „**Train Data**” (**Date de antrenare**) – un fișier tip `.csv` care conține datele de antrenare
  - „**Test Data**” (**Date de test**) – un fișier tip `.csv` care conține datele de test
  - „**Sample Output**” (**Exemplu de fișier de ieșire**) – un fișier tip `.csv` care să evidențiere formatul în care trebuie puse rezultatele
  - „**Starter Kit**” (**Pachet utilitar**) – care va conține o arhivă ce trebuie dezarhivată și conține fișiere utile în rezolvare problemei
- Secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) de unde poți:
  - Trimite o soluție pentru a fi evaluată

- Vedeă submiisiile anterioare și scorul acestora

Pentru a trimite o soluție, când ești pe pagina unei probleme, mergi la secțiunea „**Submission**” (*Submisii*) unde trebuie să încarci două fișiere:

1. „**Output**” = fișierul de ieșire de tip `.csv` care să conțină rezultatele obținute de utilizator, în scopul rezolvării problemei propuse, pentru datele de test;
2. „**Source File**” = fișierul sursă de tip `.py` sau `.ipynb` care conține codul prin rularea căruia s-a obținut primul fișier.

și apoi să apeși butonul „**Submit**” (*Trimite*).

The screenshot displays the 'Submission' section of a competition interface. At the top, there's a 'Files' section with a green border and the title 'Fișiere descărcabile'. It contains four buttons: 'Train Data', 'Test Data', 'Sample Output', and 'Custom Archive', each with a download icon. Below this is the 'Submission' section, which has two file upload areas. The first is 'Source Code (25KB)' with a 'Choose File' button and the text 'no file selected'. The second is 'Output (1MB)' with a 'Choose File' button and the text 'no file selected'. To the right of these areas is a blue text label: 'Încarcarea fișierelor unei soluții'. Below the upload areas, there's a note: 'Make sure your source code produces the output you uploaded! Chosen submissions may be rerun with your source code after the competition to get the final score.' At the bottom left of the submission area is a dark blue 'Submit' button. A purple arrow points to it with the text 'Buton de "Submit"'. To the right of the 'Submit' button is a red text label: 'Submisii anterioare' above a red-bordered box containing the text 'My Submissions'. At the very bottom, there's a small note: 'This competition allows at most 50 submissions and up to 2 of those submissions can be chosen as final' and another note: 'You didn't make any submission yet'.

## Sfaturi pentru înscriere și participare

**Verifică-ți contul:** Asigură-te că datele contului tău sunt corecte și că poți trimite soluții fără probleme.

**Citește regulamentul:** Fii atent la toate cerințele și regulile competiției. Nerespectarea lor poate duce la descalificare.

**Pregătește-te:** Folosește problemele din competițiile trecute pentru a exersa înainte de competiție.

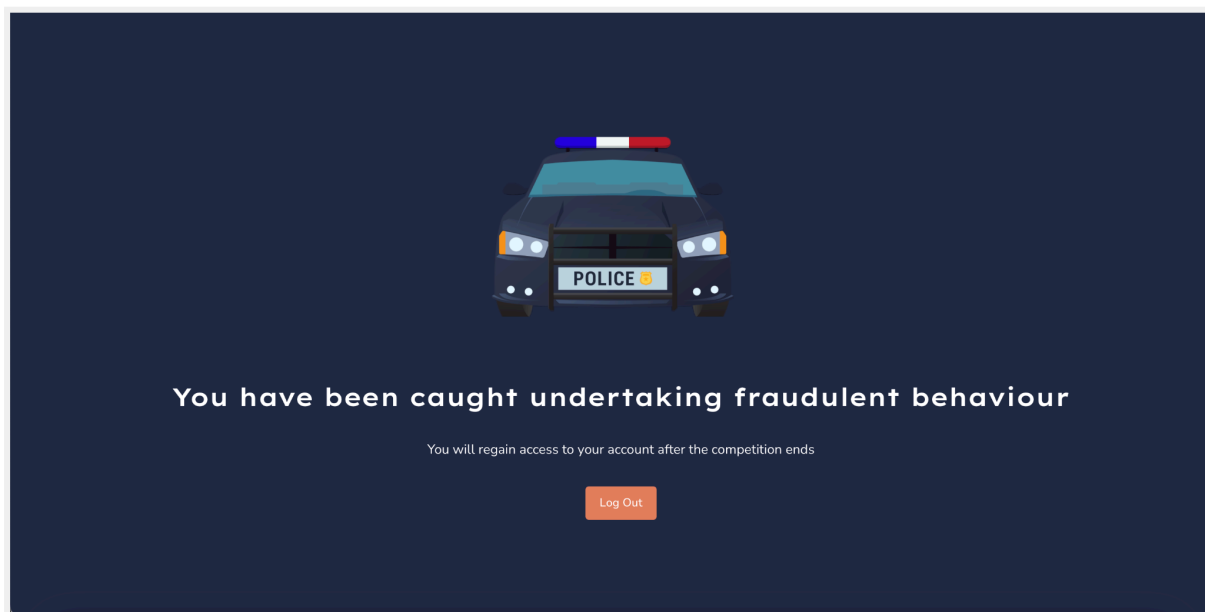
**Fii punctual:** Înscrie-te cât mai repede și intră pe platformă la timp în ziua competiției.

**Nu copia:** Nu încerca să copiezi sau să te inspiri din surse nepermise prin regulamentul concursului.

## Tentative de fraudă și sistemul anti-cheat

Pentru concursurile cu participare restricționată (cum sunt etapele Olimpiadei Naționale de Inteligență Artificială) pe platformă sunt implementate măsuri pentru a detecta automat tentativele de fraudă.

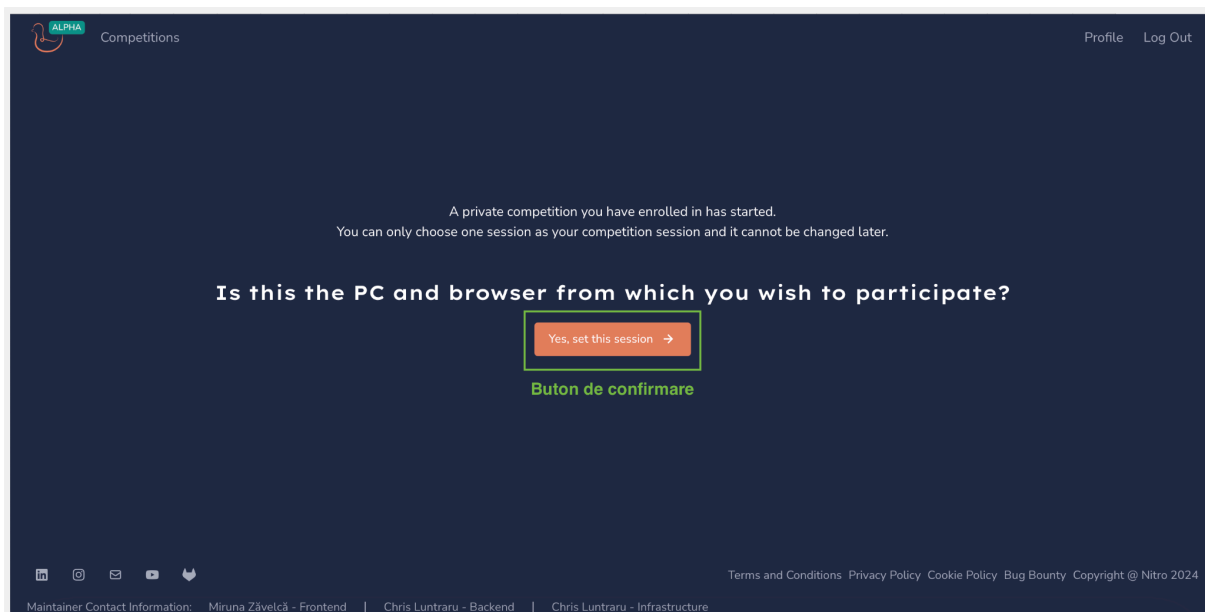
În cazul în care astfel de tentative au fost depistate pe contul tău în timpul concursului vei fi descalificat automat din concurs și vei pierde dreptul de a continua proba respectivă. Acest lucru va fi semnalat prin apariția pe ecran a acestei pagini:



În cazuri excepționale în care descalificarea a fost cauzată de dificultăți tehnice ale locației de concurs, organizatorii competiției pot decide să te îți reactiveze contul, permițând astfel continuarea competiției. Nimic din progresul tău de până la momentul respectiv nu se va pierde prin acest proces.

**!!! Atenție !!!** Reactivarea contului se poate face doar în cazuri speciale (s-a schimbat IP-ul public al centrului de concurs, din motive tehnice ai fost mutat la alta stație de lucru etc.) și doar dacă acestea au fost semnalate corespunzător.

La începutul concursului și de fiecare dată când te reconectezi în timpul probei îți va apărea o fereastră prin care să confirmi că vrei să folosești sesiunea respectivă pentru a susține proba. Pentru a confirma, apasă pe butonul „**Yes, set this session**” (*Da, folosește această sesiune*).



Din acel moment nu vei mai putea folosi altă sesiune pentru a te conecta. Prin urmare poți închide și redeschide fereastra, poți deschide oricâte tab-uri cu platforma, dar **nu ai voie să:**

- te conectezi de pe alt browser
- închizi calculatorul
- pui calculatorul în modul Sleep
- te deconectezi de la platformă
- clear cookies

Dacă din motive tehnice ai nevoie să faci orice dintre cele menționate ca nepermise, anunță supraveghetorii din centrul din concurs. Aceștia trebuie să-ți noteze datele și să informeze Comisia Centrală despre aceste probleme.

**!!! Atenție !!!** După începerea competiției se recomandă să nu te deconectezi și reconectezi pe platformă fără motive întemeiate.

**!!! Atenție !!!** Dacă ești mutat la altă stație de lucru în timpul probei, supraveghetorii trebuie să informeze Comisia Centrală de acest lucru **înainte de a te muta**.

## Neclarități sau probleme tehnice

Dacă întâmpini neclarități sau probleme tehnice:

- **În timpul concursului:** Poți pune întrebări direct pe platformă, folosind tabul „**Communication**” din pagina competiției.

- **Înainte de concurs sau în timp ce te pregătești:** Contactează organizatorii prin secțiunea „**Contact**” sau folosind adresa de e-mail: [tehnic@olimpiada-ai.ro](mailto:tehnic@olimpiada-ai.ro).

# Anexa 1

## Glosar de termeni

### Platforma

Se referă la platforma online <https://judge.nitro-ai.org/>.

### Utilizator

Persoana care utilizează platforma cu scopul de a participa la competițiile pe care aceasta le găzduiește.

### Soluție

Se constituie din două fișiere:

1. **„Output”** = fișierul de ieșire de tip `.csv` care să conțină rezultatele obținute de utilizator, în scopul rezolvării problemei propuse, pentru datele de test
2. **„Source File”** = fișierul sursă de tip `.py` sau `.ipynb` care conține codul prin rularea căruia s-a obținut primul fișier

### Submisie

O soluție care a fost încărcată pe platformă pe pagina corespunzătoare problemei și trimisă spre evaluare.

**Doar o parte dintre submisii pot fi alese pentru a fi evaluate complet și incluse în clasamentul final.**

### Scor unei submisii

Scorul unei submisii reprezintă scorul pe care l-a obținut soluția respectivă bazat pe datele de test și poate fi de două tipuri:

1. **Scor parțial** = scor obținut prin evaluarea soluției doar pe o parte (aceeași pentru toată lumea) din datele de test
2. **Scor final / complet** = scor obținut prin evaluare soluției pe toate datele de test

## Clasament

Clasamentul este alcătuit din toți participanții la o competiție ordonați conform criteriilor alese de comisie (cel mai des în ordinea descrescătoare a punctajului). Clasamentul poate fi la rândul lui de două tipuri:

1. **Clasament parțial** = clasament alcătuit în baza **scorurilor parțiale** obținute de toate submisiile concurenților
2. **Clasament final / complet** = clasament alcătuit în baza **scorurilor complete** obținute **doar de submisiile selectate** ale fiecărui concurent înscris oficial în competiție

## Specificații tehnice

Browsere recomandate pentru folosirea platformei

1. **Mozilla Firefox** – versiunea 135.0 64-bit
2. **Google Chrome** – versiunea 133.0.6943.127 (Official Build) (64-bit)
3. **Safari** – versiunea 17.4.1 (19618.1.15.11.14)