



УТВЕРЖДАЮ:

Директор

А.М.Хилалутдинова

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **открытый командный турнир по программированию Юго-Восточного образовательного округа.**

#### **1. Общая часть**

1.1. Открытый командный турнир по программированию (далее Турнир) проводится на базе центра цифрового образования «ИТ-куб» Кировского областного государственного общеобразовательного автономного учреждения «Вятский многопрофильный лицей».

1.2. Основными целями и задачами Первенства являются:

- пропаганда научных знаний и развитие у школьников интереса к научной деятельности, стимулирование и поощрение углубленного освоения фундаментальных основ программирования: алгоритмизации, тестирования, языковых средств и методов;
- создание среды для общения и обмена опытом программирования, демонстрации и совершенствования способностей школьников;
- подготовка к участию в этапах Всероссийской олимпиады школьников по информатике, особенно в технологической части;
- создание оптимальных условий для выявления одарённых и талантливых школьников, их дальнейшего интеллектуального развития и профессиональной ориентации.

1.3. Турнир проводится в рамках функционирования федеральной сети детских центров «ИТ-куб», областных проектов «Опорная школа» и «Образовательный кластер Юго-Восточного образовательного округа».

#### **2. Организаторы и жюри Турнира**

2.1. Турнир организуют и проводят:

- Центр цифрового образования «ИТ-куб» на базе Вятского многопрофильного лицея;
- Кафедра ИТ-технологий лицея;
- Отдел Юго-Восточного образовательного округа Министерства образования Кировской области.

2.2. Руководство Турниром осуществляет Оргкомитет, действующий на основании приказа директора лицея и настоящего Положения.

2.3. Оргкомитет в пределах своей компетенции:

- согласует сроки и порядок проведения Турнира;
- формирует жюри Турнира;
- составляет и утверждает смету расходов Турнира;
- осуществляет непосредственное руководство подготовкой Турнира;
- анализирует, обобщает итоги Турнира, проводит награждение победителей.

2.4. Количественный и качественный состав членов жюри определяется Оргкомитетом.

2.5. Жюри Турнира формируется из:

- администрации, учителей информатики и педагогов дополнительного образования лицея;
- представителей Юго-Восточного образовательного округа (по согласованию).

2.6. Жюри решает следующие вопросы:

- разрабатывает тексты заданий для участников Турнира;
- определяет критерии оценки, разрабатывает контрольные тесты для автоматической проверки;
- проверяет и оценивает работы участников Турнира с помощью специализированной программной оболочки;
- на общем заседании определяет победителей и призёров Турнира.

### **3. Участники Первенства**

3.1. В Турнире принимают участие обучающиеся школ, цифровых центров, других образовательных организаций, имеющие опыт программирования, без ограничения по возрасту. Из обучающихся формируется команда в составе не менее двух и не более трех обучающихся. От одного учреждения могут участвовать несколько команд.

3.2. Турнир проводится онлайн, поэтому руководители команд из числа учителей и педагогов образовательной организации несут ответственность за соблюдение правил проведения Турнира.

3.3. Для участия в Турнире руководителю команды необходимо заполнить регистрационную форму-заявку

<https://forms.yandex.ru/u/673edae6493639c2f9e9eaec/>

При регистрации одним руководителем нескольких команд форма заполняется на каждую команду отдельно.

#### **4. Порядок организации и проведения Турнира:**

4.1. Турнир проводится **5 декабря** 2024 года в режиме онлайн. Страница Турнира <https://it-cube43.vplicei.org/?p=17735>

#### 4.2 Регламент Турнира:

- до 14.00 ч. – регистрация в тестирующей системе на турнир (ссылка активна с момента объявления о турнире)
- 14.00 ч. - старт онлайн-турнира, начало решения задач
- 17.00 ч. - окончание онлайн-турнира.

Жюри может продлить время Турнира в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.

4.3. Участникам предоставляется единая тестирующая система Ассерт. Регистрацию и создание команды в тестирующей системе может произвести капитан команды самостоятельно, выполняя эти инструкции <https://it-cube43.vplicei.org/wp-content/uploads/2023/12/Gaid2023.pdf>  
ссылка для входа в турнир

<https://ts-nix.vplicei.org/tournament/c8f45cc5-4b5e-45a8-9c24-c53f575fb3f7>

4.4. Участники могут писать программы на любом из следующих популярных языков программирования: Pascal, C++, Java, Python.

4.5. Каждой команде для решения задач предоставляется ОДИН компьютер. Во время тура участники могут общаться только с членами своей команды. Тестирующая система также позволяет задавать онлайн вопросы членам жюри. Соблюдение правил проведения Турнира обеспечивается руководителем команды. В случае, если от учреждения участвует несколько команд, при размещении их в одном кабинете информатики, руководителю команды необходимо обеспечить рабочую и комфортную обстановку, позволяющую не нарушать правила проведения Турнира.

4.6. Во время решения задач разрешается пользоваться любой литературой, личными записями, справочниками по языку. Запрещается использовать мобильные средства связи.

4.7. Во время Турнира участники команды решают предложенные задачи. Решением задачи является программа, составленная на одном из допустимых языков программирования. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.

4.8. Задачи предполагают, что входные данные необходимо считывать со стандартного потока ввода, а выходные данные необходимо выводить на стандартный поток вывода. Но программа может работать и с файлами. По мере готовности своих решений команда посылает программы в виде файлов или кода для проверки в тестирующей системе. После отправки участник команды может продолжать работу над другими задачами. После того, как система проверит решение, команда получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране системы.

Возможные типы сообщений:

| <b>Результат</b> | <b>Комментарий</b>   | <b>Возможные причины</b>  |
|------------------|--|---|
| Ok               | Тест пройден   | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Решение правильное</li></ul>  |
| WA               | Ответ неверен.   | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Неверный алгоритм решения.</li></ul>  |
| RE               | Программа завершилась с ненулевым кодом возврата, либо создала исключительную ситуацию (exception) и не обработала ее. | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Ошибка времени исполнения;</li><li>○ В конце программы на C/C++ нет оператора 'return 0';</li><li>○ 'return (не 0)' в программе на C/C++;</li><li>○ 'halt(не 0)' в программе на паскале;</li><li>○ 'System.exit(non-zero)' в программе на Java;</li><li>○ Необработанная исключительная ситуация.</li></ul> |
| CE               | В результате компиляции программы не создан исполняемый файл.  | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Синтаксическая ошибка в программе;</li><li>○ При отправке на проверку выбран неверный язык программирования.</li></ul>  |

4.9. Жюри Турнира имеет возможность просматривать отправленные в тестирующую систему коды (тексты программ) команд. В случае, если от одного образовательного учреждения у разных команд будут фиксироваться идентичные решения, то жюри Турнира оставляет за собой право усомниться в соблюдении правил Турнира. Таким командам будет отправлено предупреждение. За грубое или неоднократное нарушение правил проведения команда может быть дисквалифицирована. Решение о дисквалификации может быть принято как на этапе проведения, так и на этапе подведения итогов Турнира.

4.10. Апелляция не проводится.

4.11. Жюри обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления оценок, определения победителей и дисквалификации участников. Жюри разбирает вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения жюри окончательны и обжалованию не подлежат.

## **5. Система оценки решений**

5.1. Оценка решений производится в соответствии с правилами проведения Всероссийской командной олимпиады школьников по программированию. Проверка правильности решений осуществляется автоматической тестирующей системой во время тура. Программа считается правильной, а задача — решенной, если решение прошло ВСЕ тесты. Частичные решения, не прошедшие хотя бы один тест, не оцениваются. Главным результатом команды является количество решенных ею задач.

5.2. При равенстве количества решенных задач побеждает команда, у которой меньше суммарное штрафное время. Штрафное время вычисляется следующим образом: для решенных задач штрафное время представляет собой время в минутах, прошедшее с начала тура до сдачи задачи. За нерешенные задачи штрафное время не начисляется.

5.3. Участники Турнира могут видеть результаты сдачи задач в процессе проведения Турнира в турнирной таблице, но за час до окончания Турнира она становится не доступной для просмотра. После окончания соревнования таблица снова станет доступной для просмотра, но ее результаты являются предварительными до составления итогового протокола.

## **6. Подведение итогов Турнира и награждение победителей**

6.1. Подведение итогов проводится после окончания Турнира в течение 3 дней. Итоговая турнирная таблица размещается на новостной странице сайта ИТ-куба лицея и дублируется на странице турнира, а также рассылается по электронным адресам руководителей участников. Всем участникам рассылаются также электронные сертификаты участников Первенства.

6.2. По итогам Турнира определяется команда-победитель (первая строчка турнирной таблицы) команды, следующие за победителем, определяются как призеры Турнира. Количество команд-призеров определяется жюри, исходя из принципа квоты в 20% от участников. Эти команды награждаются электронными дипломами с подписью и печатью Юго-восточного образовательного округа. Кроме того, по решению Оргкомитета могут учреждаться специальные призы.

Контактные данные организаторов турнира:

Вятский многопрофильный лицей, тел.: 8(83334)6-23-87

**Устюжанин Александр Викторович**, заместитель директора Вятского многопрофильного лицея,

e-mail: [avu@vplicei.info](mailto:avu@vplicei.info)

**Березина Любовь Аркадьевна**, учитель информатики Вятского многопрофильного лицея,

e-mail: [bla@vplicei.info](mailto:bla@vplicei.info)