

ПОЛОЖЕНИЕ

Открытый онлайн турнир по программированию для начинающих «Журавлик».

1. Общая часть

1.1. Открытый онлайн турнир по программированию «Журавлик» (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 Турнира являются:

- популяризация программирования среди начинающих программистов и учащихся, интересующихся системами программирования;
- 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 Первенства

2.1. Турнир организуют и проводят:

- структурное подразделение лицея – центр цифрового образования «ИТ-куб»;
- Отдел Юго-Восточного образовательного округа министерства образования Кировской области.

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

2.4. 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.

2.5. Количественный и качественный состав членов жюри определяется Оргкомитетом.

2.6. Жюри Турнира формируется из:

- учителей информатики лицея;
- учащихся, имеющих значительный опыт программирования;
- представителей Юго-Восточного образовательного округа (по согласованию).

2.7. 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 Турнира

3.1. В Турнире принимают участие обучающиеся школ, цифровых центров, других образовательных организаций, имеющие начальный опыт программирования, с ограничением по возрасту - это обучающиеся 5-8 классов (11-15 лет). По согласованию с оргкомитетом Турнира, к Турниру могут быть допущены более младшие участники.

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

3.3. Площадка проведения может быть организована только на территории образовательной организации с обязательным присутствием

в течение всего времени проведения турнира взрослого наблюдателя, обеспечивающего строгое соблюдение правил, в том числе контроль не использования сервисов ИИ по генерации кода.

3.4. Для участия в Турнире необходимо пройти предварительную электронную регистрацию (заявка на участие). Заявку заполняет руководитель участника.

Страница регистрации

<https://forms.yandex.ru/u/6614cfac84227c30a39401d8/>

Каждый участник регистрируется отдельно.

4. Порядок организации и проведения Турнира:

4.1. Турнир проводится **21 апреля (вторник)** 2026 года в режиме онлайн.

4.2 Регламент Турнира:

- до 14.00 ч. – регистрация в тестирующей системе на турнир (ссылка будет активна на странице Турнира в день проведения)
- 14.00 ч. - старт Турнира, начало решения задач
- 16.30 ч. - окончание Турнира.

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

Страница турнира <https://it-cube43.vplicei.org/?p=19758>

4.3. Участникам предоставляется единая тестирующая система Assert. Для входа в систему участники, не имеющие профиля, должны пройти регистрацию строго в соответствии с заявкой (Фамилия Имя участника). Зарегистрировавшиеся в системе могут заранее самостоятельно познакомиться с системой на странице пробного тура <https://ts-nix.vplicei.org/tournament/7a3af036-f00e-4814-a509-47799edda523>

4.4. Участники могут писать программы на любом из следующих популярных языков программирования: Pascal, C++, Java, Python. C# Cobol, Fortran, Go, Haskell, Lua, NodeJS, Rust..

4.5. Тестирующая система также позволяет задавать онлайн вопросы членам жюри. Соблюдение правил проведения Турнира обеспечивается руководителем команды. В случае, если от учреждения участвует

несколько участников, при размещении их в одном кабинете или аудитории, руководителю 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 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. По мере готовности своих решений участник посылает программы в виде файлов или кода для проверки в тестирующей системе. После отправки участник может продолжать работу над другими задачами. После того, как система проверит решение, участник получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране.

Возможные типы сообщений:

Результат	Комментарий	Возможные причины
Ok	Тест пройден	<ul style="list-style-type: none">○ Решение правильное
WA	Ответ неверен.	<ul style="list-style-type: none">○ Неверный алгоритм решения.
RE	Программа завершилась с ненулевым кодом возврата, либо создала исключительную ситуацию (exception) и не обработала ее.	<ul style="list-style-type: none">○ Ошибка времени исполнения;○ В конце программы на C/C++ нет оператора 'return 0';○ 'return (не 0)' в программе на C/C++;○ 'halt(не 0)' в программе на паскале;○ 'System.exit(non-zero)' в

		программе на Java; <ul style="list-style-type: none"> ○ Необработанная исключительная ситуация.
CE	В результате компиляции программы не создан исполняемый файл.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Синтаксическая ошибка в программе; ○ При отправке на проверку выбран неверный язык программирования.

4.9. Жюри Турнира имеет возможность просматривать отправленные в тестирующую систему коды (тексты программ) участников. В случае, если от одного образовательного учреждения у разных участников будут фиксироваться идентичные решения, то жюри Турнира оставляет за собой право усомниться в соблюдении правил. Таким участникам будет отправлено предупреждение. За грубое или неоднократное нарушение правил проведения участник может быть дисквалифицирован. 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 олимпиады школьников по программированию. Проверка правильности решений осуществляется автоматической тестирующей системой во время тура. Программа считается правильной, а задача — частично решенной, если при проверке пройден хотя бы 1 тест. Стоимость задачи складывается из суммы баллов за каждый пройденный тест.

5.2. При равном количестве баллов за решенные задачи побеждает тот участник, у которого больше задач решено полностью (пройденны все тесты). Штрафное время не начисляется.

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

6. Подведение итогов Первенства 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, а также рассылается по электронным адресам руководителей участников. Всем участникам рассылаются также электронные сертификаты участников Турнира.

6.2. По итогам Турнира определяется победитель (первая строчка турнирной таблицы). Участники, следующие в турнирной таблице за победителем, определяются как призеры Турнира в количестве до 20% от общего числа участников. Победители и призеры награждаются электронными дипломами. Кроме того, по решению Оргкомитета могут учреждаться специальные призы.

Контактные данные организаторов турнира:

Вятский многопрофильный лицей, тел.: 8(83334)6-06-77

Устюжанин Александр Викторович, заместитель директора Вятского многопрофильного лицея,
e-mail: avu@vplicei.info

Березина Любовь Аркадьевна, учитель информатики Вятского многопрофильного лицея,
e-mail: bla@vplicei.info