TRƯỜNG THPT GIA ĐỊNH **CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**TỔ TIN HỌC Độc lập – Tự do – Hạnh phúc**

**------**

**KẾ HOẠCH CUỘC THI**

**GIA ĐỊNH ACM**

**The 4.0 Evolution**

**I. Mục tiêu:**

- Tạo sân chơi lành mạnh, nâng cao tính đoàn kết và tư duy logic cho các bạn học sinh Gia Định nói riêng, các bạn học sinh cấp 3 TP.HCM nói chung.

- Thay đổi cách nhìn của các bạn học sinh về thuật toán nói riêng và môn Tin học nói chung, vốn là bộ môn tư duy logic toán học và vận dụng khả năng tương tác với máy tính, đồng thời trong tương lai sẽ là bộ môn ảnh hưởng rất nhiều đến sự phát triển của xã hội nhưng chưa có được sự quan tâm cần thiết.

- Là tiền đề cho cuộc thi ACM Gia Định lần đầu tiên này trở thành cuộc thi ACM Gia Định truyền thống thường niên.

- Tạo nguồn lực học sinh tham gia các cuộc thi học thuật.

**II. Địa điểm, thời gian:**

a) Địa điểm tổ chức:

- Hội trường THPT Gia Định

b) Thời gian:

- Từ 12 giờ đến 17 giờ ngày 29 tháng 9 năm 2019.

**III. Thể thức thi đấu:**

1. **Bắt đầu thi**

Thí sinh phải có mặt trước giờ thi 30 phút. Tất cả các thí sinh phải trình diện thẻ sinh viên hoặc chứng minh thư nhân dân khi vào phòng thi. Mỗi thí sinh sẽ được giao một máy tính và tài khoản thi. Thí sinh cần kiểm tra máy và log in vào tài khoản của mình.

1. **Quyền hỏi của thí sinh**

Trong khoảng thời gian một tiếng đầu tiên của buổi thi, thí sinh có thể gửi câu hỏi liên quan đến đề thi bằng văn bản để nhận được câu trả lời chỉ hoặc là “Đúng” hoặc là “Không đúng” hoặc là “Câu trả lời có trong đầu bài” hoặc là “Câu hỏi không đúng qui cách” hoặc là “Không bình luận”.

1. **Hệ thống chấm điểm**

Bài làm của thí sinh được chấm trên hệ thống chấm. Hệ thống chấm đáp ứng môi trường thực thi tương đương như của các máy các thí sinh.

1. **Nộp bài**

Thí sinh nộp bài làm của mình bằng cách sử dụng hệ thống theo hướng dẫn. Thí sinh có thể nộp tối đa một lần cho mỗi bài trong một phút và nhiều nhất là 30 lần mỗi bài.

Mỗi chương trình nguồn giải một bài toán phải được viết bằng một trong ngôn ngữ lập trình đã quy định cụ thể với mỗi khối thi OLP và có độ dài không quá 256KB và máy chấm có thể biên dịch trong thời gian không quá 10 giây. Các thông tin liên quan đến từng bài thi về giới hạn bộ nhớ và thời gian chạy sẽ quy định cụ thể trong đề thi.

1. **Thông tin phản hồi**

Thí sinh có thể sử dụng hệ thống chấm để xem kết quả của bài nộp. Kết quả trả về là tổng số điểm hoặc thông báo về lỗi biên dịch hoặc lỗi chạy chương trình.

Không có thông tin về input/output hoặc bất kỳ thông tin chi tiết chạy khác được cung cấp cho thí sinh. Các thí sinh có thể suy ra điểm số tạm thời của mình cho dựa vào các thông tin phản hồi. Tuy nhiên, vẫn có khả năng điểm số có thể thay đổi do kháng cáo, hoặc do sự không ổn định bài nộp của thí sinh. Sự không ổn định có thể phát sinh từ sự cố ý sử dụng số giả ngẫu nhiên, hoặc vô ý do lỗi lập trình hoặc biên thời gian chạy. Bài nộp có thể được đánh giá lại nhiều lần và điểm số cuối cùng sẽ là thu được từ các đánh giá cuối cùng.

Điểm số cho mỗi bài là điểm cao nhất trong tất cả các lần nộp.

1. **Hỗ trợ**

Thí sinh có thể yêu cầu kỹ thuật viên giúp đỡ hỗ trợ về máy tính và các vấn đề mạng. Cách duy nhất mà thí sinh được phép truy cập mạng là thông qua hệ thống chấm, thậm chí chạy lệnh "ping" cũng bị nghiêm cấm. Thí sinh không nên cố gắng để sửa chữa hoặc gỡ rối hoặc thậm chí kiểm tra vấn đề về máy tính hoặc mạng, thay vào đó thí sinh nên yêu cầu trợ giúp.

1. **Kết thúc cuộc thi**

Ba cảnh báo sẽ được đưa ra phút thứ 15, phút 5 và phút cuối cùng trước khi kết thúc cuộc thi. Kết thúc cuộc thi sẽ được công bố cả bằng lời nói và bằng một tín hiệu âm thanh.Khi thông báo kết thúc cuộc thi, các thí sinh phải ngay lập tức ngừng hoạt động và chờ đợi tại bàn và không được chạm vào máy tính, các đồ vật, thiết bị trên bàn.

**IV. Giải thưởng:**

+ Giải nhất: 3.000.000 đ.

+ Giải nhì: 1.500.000 đ.

+ Giải ba: 600.000 đ.

**V. Trách nhiệm của Ban tổ chức và thí sinh:**

1. Trách nhiệm Ban tổ chức:

- Hoàn thành kế hoạch, thể lệ thi đấu phổ biến cho tất cả thí sinh.

- Thực hiện tốt các công tác tổ chức.

- Điều hành giải đấu, xử lí khiếu nại, đưa ra các quyết định nhanh chóng trong quá trình giải diễn ra.

- Có trách nhiệm và tôn trọng các thí sinh.

b) Trách nhiệm của thí sinh:

- Đọc kĩ thể lệ và luật thi đấu.

- Tuân thủ các điều lệ và quyết định của BTC.

- Tôn trọng thí sinh khác, BTC trong mọi trường hợp.

- Có ý thức thi đấu fairplay.

**VI. Ban chỉ đạo:**

1. Thầy Nguyễn Bảo Quốc Hiệu trưởng
2. Cô Nguyễn Ngọc Khánh Vân P. Hiệu trưởng
3. Cô Hoàng Thị Thanh Vân P. Hiệu trưởng
4. Cô Bùi My Thúy P. Hiệu trưởng
5. Thầy Nguyễn Đức Thân Thành Tổ trưởng tổ Tin học
6. Thầy Trần Phùng Bình GV tổ Tin học
7. Cô Phạm Thanh Loan GV tổ Tin học

**VII. Ban tổ chức:**

1. Thầy Hoàng Thúc Lâm GVDH CLB Tin Trưởng ban tổ chức
2. Huỳnh Hoa Trúc Linh Chủ nhiệm CLB Tin Phó trưởng ban tổ chức
3. Trang Hà Vy Leader team Devent Phó trưởng ban Hậu cần
4. Bùi Nguyên Khánh Leader team Design Phó trưởng ban Truyền thông
5. Khấu Đặng Nhật Minh 12CTin Phó trưởng ban Nội dung

Cùng các thành viên CLB Tin học – Trường THPT Gia Định.

**IX. Tiến trình tổ chức:**

- Ngày 13/8, Giới thiệu cuộc thi, thể lệ offline và online

- Ngày 15/8, Mở Form đăng ký dự thi

- Ngày 25/8, Tổ chức Workshop: Giới thiệu cuộc thi, thể lệ và hướng dẫn các kỹ năng, làm quen với cuộc thi.

- Ngày 30/8, Đóng Form đăng ký,

- Ngày 29/9, Tổ chức cuộc thi.

**TM. BAN TỔ CHỨC**

**TRƯỞNG BAN**

**Hoàng Thúc Lâm**

**Ý KIẾN CỦA TỔ TRƯỞNG CHUYÊN MÔN**

**Ý KIẾN CỦA BAN GIÁM HIỆU**

TRƯỜNG THPT GIA ĐỊNH **CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**TỔ TIN HỌC Độc lập – Tự do – Hạnh phúc**

**------**

**DỰ TRÙ KINH PHÍ**

**GIA ĐỊNH ACM**

**The 4.0 Evolution**

1. **Khoản chi:**

* Giải thưởng:

+ Giải nhất: 3.000.000 đ.

+ Giải nhì: 1.500.000 đ.

+ Giải ba: 600.000 đ.

* Kinh phí tổ chức:
  + In ấn: 500.000đ
  + Poster, standee: 500.000đ
  + Phông sân khấu: 700.000đ
  + Dự trù: 300.000đ

**TM. BAN TỔ CHỨC**

**TRƯỞNG BAN**

**Hoàng Thúc Lâm**

**Ý KIẾN CỦA TỔ CHUYÊN MÔN**

**Ý KIẾN CỦA BAN GIÁM HIỆU**