

Положение о чемпионате по программированию для школьников
«ИТ-ВыСотка»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения Чемпионата по программированию для школьников «ИТ-ВыСотка» (далее – Чемпионат), порядок участия в Чемпионате школьников и порядок определения победителей и призёров.

1.2. Чемпионат по программированию проводится ежегодно для школьников. К участию в Чемпионате приглашаются школьники 9-11 классов, изучающие программирование и желающие проверить свои силы и знания в соревновании по программированию.

1.3. Чемпионат проводится согласно плану профориентационных мероприятий на текущий учебный год, реализуемых Секретариатом Приёмной комиссии, Центром профориентации и привлечения талантов совместно с институтами, факультетами, высшими школами и филиалами Университета, в рамках цикла олимпиад «УГНТУ».

2. Порядок организации и проведения Чемпионата

2.1. Для организационно-методического обеспечения проведения Чемпионата приказом федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Уфимский государственный нефтяной технический университет», ежегодно создаётся оргкомитет Чемпионата на срок подготовки и проведения Чемпионата.

2.2. Оргкомитет Чемпионата:

– в состав оргкомитета Чемпионата могут входить сотрудники университета, студенты, а также приглашенные эксперты промышленных партнеров (по согласованию);

- устанавливает регламент проведения Чемпионата;
- обеспечивает непосредственное проведение Чемпионата;
- утверждает список победителей и призёров Чемпионата;
- награждает победителей и призёров Чемпионата;
- осуществляет другие функции в соответствии с настоящим Положением.

2.3. Основной формат проведения Чемпионата – очное участие, для иногородних возможно онлайн участие. Соревнование проводится среди команд. В состав команды входит от одного до трёх человек. При очном формате – каждой команде предоставляется один компьютер. Онлайн участники самостоятельно организуют сбор участников в одном помещении с доступом в интернет, оснащённом видеонаблюдением и возможностью подключения к общей трансляции. Онлайн участники все время проведения Чемпионата должны оставаться в поле зрения web-камер. Контроль за участниками, отсутствие посторонних в момент проведения Чемпионата организуется в виртуальной аудитории сотрудниками кафедры и организаторами чемпионата.

2.4. Рабочим языком проведения Чемпионата является русский язык.

2.5. Задания на Чемпионат ежегодно актуализируются с участием промышленных партнеров.

2.6. Состав жюри формируется ежегодно перед проведением Чемпионата отдельным приказом. В состав жюри Чемпионата могут входить сотрудники университета, студенты, а также приглашенные эксперты промышленных партнеров (по согласованию).

Чемпионат проводится в Уфимском государственном нефтяном техническом университете (Россия, Республика Башкортостан, г. Уфа, ул. Космонавтов 1, корпус 1), на базе кафедры «Вычислительная техника и инженерная кибернетика» Института цифровых систем, автоматизации и энергетики. Личность участников чемпионата при регистрации удостоверяется по паспорту или свидетельству о рождении. Время начала регистрации на чемпионат публикуется на странице Чемпионата и в социальной сети VK на странице IT-института.

3. Порядок участия в Чемпионате и определения победителей

3.1. К участию в Чемпионате допускаются школьники 9-11 классов средних учебных заведений Российской Федерации, а также стран Содружества независимых государств.

3.2. Каждая команда имеет один идентификатор в соревнованиях, т.е. соревнования остаются командными, все три участника работают на один результат.

3.3. Ссылка для подключения к мероприятию иногородних участников будет размещена на странице Чемпионата за несколько дней до даты его проведения.

3.4. Для решения будет предложено не менее 5 задач на проверку углубленных знаний содержательной линии «Программирование» по предмету «Информатика». Продолжительность тура Чемпионата составляет четыре астрономических часа (до 230 минут). Жюри Чемпионата предоставляется право продлить Чемпионат в случае непредвиденных обстоятельств.

3.5. Во время проведения Чемпионата участники могут общаться только с представителями жюри и оргкомитета Чемпионата. Участники Чемпионата могут задавать вопросы жюри только по условиям задач. Вопрос должен быть составлен в форме, предполагающей ответы «ДА» или «НЕТ».

3.6. Решением задачи является программный код (файл с исходным текстом), составленная на одном из разрешенных языков программирования (C++, Python, Java).

3.7. Входные данные для каждой задачи расположены в одном входном файле, имя которого задано в тексте задачи. Программа должна формировать выходной файл с заданным именем.

3.8. Участие в Чемпионате бесплатное. Иногородние участники сами несут расходы на проезд и пребывание в г. Уфа во время проведения Чемпионата.

Запрещенные действия при решении задач Чемпионата:

- создание и работа с любыми файлами, за исключением тех, которые явно указаны в условии задачи (входные и выходные файлы);
- работа с подкаталогами;
- любое использование дополнительных сетевых средств;
- любые другие средства или действия, которые могут нарушить работу программного обеспечения Чемпионата.

3.9. Система тестирования решенных задач Чемпионата:

- Свое решение команда отправляет на сервер с помощью Web-интерфейса (Яндекс.Контест), где оно автоматически проверяется на наборе тестов (с последовательным увеличением их сложности), который недоступен участникам и является одинаковым для всех команд. Решение засчитывается в том случае, если оно выдает верные ответы на все тесты.

- Тестирование производится автоматически, поэтому программы должны в точности соблюдать форматы входных и выходных файлов, описанные в условии каждой задачи. Все входные данные предполагаются корректными и удовлетворяющими всем ограничениям, указанным в условии.

- По мере готовности команда посылает свои решения на проверку. Система тестирования проверяет решение задачи и отправляет сообщение с результатами тестирования. Команде сообщается, зачтено решение или нет. Отправив решение на проверку, команда может продолжать работу над другими задачами в течение времени тестирования.

3.10. Определение победителей Чемпионата:

- Количество победителей и призёров Чемпионата определяется оргкомитетом и составляет не более 45% от общего числа участников. В Чемпионате предусмотрено 3 первых 7 вторых и 10 третьих командных мест.
- Полную и окончательную ответственность за проверку правильности представляемых решений несет жюри. Все решения жюри окончательны и обжалованию не подлежат.
- Команды ранжируются по числу решенных (т.е. принятых) задач. Команды, решившие одинаковое число задач, ранжируются по суммарному времени решения.
- Суммарное время решения определяется как сумма времени решения каждой принятой задачи. Время решения задачи определяется как время от начала соревнования до момента отправки решения, признанного правильным, плюс 10 штрафных минут за каждое, непринятое системой проверки, решение этой задачи. Задачи, не признанные решенными к моменту окончания соревнования, никакого вклада в суммарное время не дают (в том числе, и в виде штрафов за непринятые решения).
- Все промежуточные результаты, объявленные в ходе соревнования, являются неофициальными.
- Официальные результаты объявляются по окончании подведения итогов Чемпионата членами жюри.
- За нарушение правил проведения Чемпионата команда по решению жюри может быть дисквалифицирована.

3.11. Апелляции по итогам проверки работ не предусмотрены.

3.12. Порядок участия, сроки и место проведения Чемпионата размещаются в информационном письме и на странице Чемпионата.

3.13. При проведении Чемпионата участникам запрещается пользоваться мобильными устройствами, Интернет-ресурсами, съемными носителями информации.

3.14. Оглашение результатов Чемпионата и награждение победителей, проводится в тот же день, по окончании Чемпионата, в случае участия в онлайн формате информация доводится посредством онлайн-конференции, дипломы рассылаются посредством электронной почты в течение 3 рабочих дней.