

ПОЛОЖЕНИЕ

Almaty Bullet Coding Cup

Первый турнир **Almaty Bullet Coding Cup** (далее - АВСС) среди школьников по предмету программирование проводится на базе некоммерческого акционерного общества "Республиканская физико-математическая школа" г. Алматы. (НАО РФМШ)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Олимпиада проводится среди школьников Республики Казахстан.

1.2. Цели Турнира:

- 1.2.1. Выявление и развитие у обучающихся, осваивающих основные образовательные программы основного общего и среднего общего образования, творческих способностей и интереса к научной (научно-исследовательской), инженерно-технической, изобретательской деятельности,
- 1.2.2. Популяризация IT и олимпиадного движения среди учащихся организаций среднего образования Республики Казахстан;
- 1.2.3. Распространение и популяризация научных знаний среди молодежи;
- 1.2.4. Профессиональная ориентация молодежи на ранних стадиях формирования личности.

1.3. Задачи Турнира:

- 1.3.1. Популяризовать науку и образование в Республике Казахстан;
- 1.3.2. Выявить наиболее талантливых и подготовленных школьников, и направить их на продолжение образования в высших учебных заведениях.

1.4 Олимпиада представляет собой заочное (отборочный этап) и очное (заключительный этап) соревнования, предусматривающие выполнение конкретных заданий:

- Заочный этап (отборочный) – проводится дистанционно для всех желающих.
- Очный этап (заключительный) – учащиеся, прошедшие заочный этап, выполняют задания в филиале НАО РФМШ в городе Алматы (адрес: бульвар Бухар Жырау, 36).

1.5 Для проведения олимпиады создаются оргкомитет и жюри, состав которых оформляется приказом директора РФМШ г. Алматы.

1.6 Регистрация участников осуществляется на сайте <https://abcc-nine.vercel.app/>. В регистрационной форме необходимо указать:

- фамилию, имя, отчество участника;
- регион/область/город/район;
- название учреждения образования;
- класс;
- контактную информацию (телефон, e-mail);

Регистрация на отборочный этап проводится с 21 апреля по 2 мая 2025 года до 18:00 включительно.

2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ОЛИМПИАДЫ

2.1 **Заочный этап (отборочный этап)**

2.1.1 Заочный этап (отборочный этап) проходит 3 мая 2025 года с 10:00 до 13:00 (GMT+5) и будет представлять собой индивидуальный контест из 5 задач в icpc

формате (вы получаете 1/0 очков в зависимости от того решили ли вы задачу). Ссылка, логин и пароль для участия на отборочном этапе будут отправлены на e-mail указанный участником при регистрации не позднее чем за час до начала тура.

2.1.2 Для прохождения на заключительный этап участие в отборочном туре **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

2.1.3 После отборочного этапа будет определен список прошедших на заключительный (очный) этап. Сетка финального этапа так же будет составлена на основе результатов отборочного этапа.

2.1.4 Результаты и сетка финального этапа турнира будут опубликованы на сайте <https://abcc-nine.vercel.app/>.

2.2 Очный этап (заключительный этап) будет проходить 11 мая 2025 года в городе Алматы на базе Республиканской физико-математической школы, адрес: бульвар Бухар Жырау, 36. Программа заключительного этапа Almaty Bullet Code Cup 2025:

11 мая 2025 года:

09:00-09:30 – открытие;

09:30-10:00 – рассадка по аудиториям;

10:00-10:30 – 1 матч;

10:30-10:45 – перерыв;

10:45-11:15 – 2 матч;

11:15-11:30 – перерыв;

11:30-12:00 – 3 матч;

12:00-12:15 – перерыв;

12:15-12:45 – 4 матч;

12:45-13:00 – перерыв;

13:00-13:30 – полуфинал;

13:30-13:45 – перерыв;

13:45-14:15 – финал и матч за 3-е место;

14:15-15:00 – перерыв;

15:00 – награждение;

2.3 На олимпиаде можно участвовать на одном из двух языков: казахский, русский.

2.4 Победители и призеры определяются посредством олимпийской системы или же системы плей-офф с матчем за 3-е место. Матчем в рамках турнира называется соревнование между двумя участниками, где необходимо быстрее соперника решить задачу ioi-style формата (задача, разделенная на подзадачи, которые оцениваются отдельно) за отведенное время. Победителем матча считается участник, набравший большее количество баллов, в случае если участники набрали одинаковое количество баллов победа присуждается участнику, сделавшему это быстрее.

2.5 Участие в первом туре принимают все участники, прошедшие на соревнование. В каждом следующем туре принимают участие только победители предыдущего тура за исключением матча за 3-е место.

2.6 Если участник не явился во время матча, то ему засчитывается техническое поражение.

2.7 Если оба участника набирают 0 баллов за матч, то жюри дает им упрощенную задачу, и участник решивший ее быстрее становится победителем.

2.8 Участники олимпиады будут награждены денежными вознаграждениями, дипломами, сертификатами, а также ценными призами от спонсоров. Кроме того, они получают возможность участия в профильных обучающих программах и мастер-классах, направленных на дальнейшее развитие их навыков в области программирования.

2.9 Количество полученных баллов будет считать платформа в зависимости от ответов полученных вашим кодом на определенные тесты.

3. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ТУРНИРА

3.1 Победителем турнира считается участник, дошедший до конца и не проигравший ни один матч. Участник, проигравший в финале, получает 2 место и победитель матча между проигравшими в полуфинале или по-другому победитель матча за 3-е место получает 3-е место в рамках турнира. Остальные участники распределяются по группам 4-8, 9-16, 17-32, 33-64.

3.2 За победу в каждом туре, участники получают соответствующие призы начиная с первого тура.

4. ФИНАНСИРОВАНИЕ ОЛИМПИАДЫ

4.1 Командировочные расходы: проезд, проживание и питание участников олимпиады за счёт отправляющей стороны (за счет родителей или школы участников олимпиады).