



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Ханты-Мансийский автономный округ-Югра
Тюменская область
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры

ул.Чехова 12, г.Ханты-Мансийск,
Ханты-Мансийский автономный округ-Югра,
Тюменской области, 628011
Телефон: (3467)32-20-96, факс: (3467)32-20-92
E-mail: info@doinhmao.ru
ИНН 8601009482, БИК 047162000,
УФК по ХМАО (ДФ ХМАО, Департамент образования и науки
ХМАО-Югры л/с 230 01 00 11)
Счет 402 018 107 000 000 000 01 в РКЦ г.Ханты-Мансийск,
25.03.2010 № 1575

Об участии в командном первенстве по информатике
среди школьников Ханты-Мансийского автономного округа - Югры

Департамент образования и науки автономного округа информирует, что в апреле 2010 года проводится командное первенство по информатике среди школьников Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее – Первенство) (Положение прилагается). Организаторами Первенства являются Департамент образования и науки автономного округа и Югорский научно-исследовательский институт информационных технологий.

Просим оперативно проинформировать образовательные учреждения о проведении Первенства и обеспечить участие школьников в мероприятии.

Контактное лицо по возникающим вопросам:

Алексеев Александр Владимирович, телефон: 8(3467) 35-92-12, 89028145742, e-mail: aav@uriit.ru

Приложение: Положение о проведении командного первенства по информатике среди школьников Ханты-Мансийского автономного округа – Югры на 4 л.

Начальник управления

А.П.Урсу-Архипова

*Селекционер Ш
Александр Ш
Селекционер Ш
25.03.2010*

Руководителям муниципальных
органов, осуществляющих
управление в сфере образования

Директору бюджетного учреждения
общего образования автономного
округа «Югорский физико-
математический лицей-интернат»

Департамент образования
и науки Ханты-Мансийского
автономного округа - Югры
№ 12-17-211/10
25 03 2010

Положение

о проведении командного первенства по информатике среди школьников Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

1. Цели первенства
 - 1.1. Пропаганда математики и информатики как средства интеллектуального досуга и развития учащихся школ.
 - 1.2. Выявление творчески одаренных школьников в области математики и информатики.
 - 1.3. Установление неформальных связей между школьниками, занимающимися математикой и информатикой.
 - 1.4. Подготовка команд школьников округа к Всероссийской командной олимпиаде школьников по программированию.
2. Организаторы первенства
Первенство организует Югорский физико-математический лицей по поручению Департамента образования и науки автономного округа. Научно-методическое обеспечение осуществляет Югорский НИИ информационных технологий.
3. Жюри первенства
В работе жюри принимают участие научные сотрудники ЮНИИ ИТ, преподаватели ЮФМЛ.
4. Время и место проведения первенства
 - 4.1. Первенство проводится в ЮФМЛ и дистанционно через сеть Интернет на олимпиадном сайте ЮНИИ ИТ (<http://olymp.uriit.ru>).
 - 4.2. Первенство проводится 10 апреля 2010 года в 15.00 часов. С 1 по 8 апреля 2010 года состоится пробный тур в режиме виртуального турнира на указанном сайте.
5. Участники первенства
 - 5.1. К участию в первенстве допускаются команды школьников учебных заведений Ханты-Мансийского автономного округа - Югры. В одной команде должны быть куратор - учитель информатики и не менее двух школьников.
 - 5.2. Желающие принять участие в чемпионате должны подать заявку не позднее, чем за день до проведения соревнования. Команды, не подавшие заявки, к участию в олимпиаде не допускаются. Заявки подаются на электронный адрес aav@uriit.ru. В заявке, подписанной директором образовательного учреждения, необходимо указать полное название учреждения, состав команды, фамилию, имя, отчество куратора команды – преподавателя информатики. От одного образовательного учреждения может участвовать несколько команд, при этом они должны иметь разных кураторов и работать в различных компьютерных классах.
6. Правила проведения
 - 6.1. Первенство проводится по правилам командных олимпиад школьников, являющихся более мягким аналогом правил студенческих командных олимпиад по программированию.
 - 6.2. Команде предлагается решить набор задач. Тематика задач соответствует основным темам, входящим в раздел «Математические основы информатики» (системы счисления, представление информации, комбинаторика, теория чисел, теория графов, вычислительная геометрия). Предусматривается два вида задач: задачи с кратким ответом, задачи на программирование алгоритмов. Число задач определяется жюри и может составлять от десяти до двадцати. Продолжительность соревнования - 4 астрономических часа. Жюри может продлить время тура в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.

6.3. В распоряжение команды предоставляются рабочие места, оснащенные компьютерами на базе процессора Intel с частотой не ниже 1 ГГц и оперативной памятью не менее 256 Мбайт, стандартной клавиатурой US/РУС, мышью и 17" SVGA монитором, либо 15" LCD монитором. Один компьютер должен иметь выход в Интернет для сдачи решений на олимпиадный сайт в тестирующую систему.

6.4. На рабочих местах должно быть установлено следующее программное обеспечение:

- Windows XP;
- Far manager;
- Borland Pascal 7.0;
- Free Pascal 2.0.2
- Borland C/C++ 3.1;
- Borland Delphi 7.0;
- Microsoft Visual C++ 2005.

6.5. Участникам команд олимпиады категорически запрещается во время туров пользоваться личными компьютерами, калькуляторами, электронными записными книжками, средствами связи (пейджерами, мобильными телефонами и т.п.), принесенными электронными носителями информации (дискетами, CD- и DVD-дисками, модулями флэш-памяти и т.п.), а также учебной литературой и заготовленными личными записями. Использование Интернета разрешается только для работы с олимпиадным сайтом.

6.6. В течение соревнования каждая команда имеет право задать вопросы членам жюри по условиям задач. Вопросы задаются в письменном виде через имеющиеся возможности олимпиадного сайта. Вопросы должны быть сформулированы таким образом, чтобы жюри могло ответить либо "да", либо "нет".

6.7. Во время соревнований участники олимпиады имеют право общаться только с участниками своей команды, представителями жюри.

6.8. Результатом решения олимпиадной задачи может быть либо краткий ответ, который вводится в соответствующее поле, либо исходный текст решения на одном из разрешенных языков программирования, либо выходные файлы для заданного набора входных файлов, о чем сообщается в условии задачи. Программа не должна содержать вспомогательных модулей или файлов. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.

6.9. Все задачи предполагают, что входные данные расположены в одном входном файле, имя которого определено в тексте задачи. Программа должна формировать выходной файл с заданным именем. Все входные и выходные файлы располагаются в текущей директории.

6.10. Проверка решений производится во время соревнований. С помощью специальных программ команды посылают свои решения в тестирующую систему олимпиадного сайта. Тестирующая система транслирует программы, используя компиляторы командной строки, и проверяет их. Участники могут поместить все необходимые директивы компилятора в файлы решений.

6.11. По мере готовности своих решений команда посылает их жюри для проверки. После этого команда может продолжать работу над другими задачами. После того, как система проверит решение, команда получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране. Если не возникло ошибки компиляции, то в нем сообщается, что задача зачтена, либо сообщение с указанием типа ошибки на первом из не пройденных тестов.

6.12. Возможные типы сообщений

Тип сообщения	Тест	Описание	Возможная причина
Accepted	Нет	Задача зачтена	Решение правильное

Compilation Error	Нет	В результате компиляции не создан исполняемый файл	Синтаксическая ошибка в программе.
Wrong Answer	Есть	Ответ не верен	Неверный алгоритм решения
Presentation Error	Есть	Программа проверки не может проверить выходные данные, т.к. их формат не соответствует описанному	Неверный формат вывода. Выходной файл имеет неправильное имя, или отсутствует
Time Limit Exceeded	Есть	Программа превысила установленный в условии предел времени	Неэффективное решение. Ошибка в программе
Runtime Error	Есть	Программа вышла с ненулевым кодом завершения либо произошел аварийный выход программы. В этом случае результат работы программы не проверяется	Ошибка в программе. Программа на языке C/C++ не завершается оператором 'return 0'. Ненулевой код возврата указан в программе

- 6.13. Решения участников проверяются на заранее подготовленном жюри наборе тестов. Решение считается верным, если оно прошло все тесты. Частичные решения (прошедшие не все тесты) не оцениваются.
- 6.14. Время тестирования решения на каждом тесте ограничено. Решения, превысившие установленные ограничения, считаются неверными. Жюри указывает ограничения на время работы программы на одном тесте в условии задачи.
- 6.15. В решениях задач запрещено использовать:
- расширенную память и защищенный режим процессора;
 - чтение и запись векторов прерываний;
 - создание подкаталогов;
 - любой ввод/вывод кроме открытия, закрытия, чтения и записи файлов, указанных в условии задачи;
 - любое использование сетевых средств;
 - любые другие средства или действия, которые могут нарушить процесс проверки и прохождения первенства.
- 6.16. Решение должно выдавать одинаковые ответы на одинаковые тесты, вне зависимости от времени запуска и программного окружения. Жюри вправе произвести неограниченное количество повторных тестирований программы участника и выбрать наихудший результат по каждому из тестов.
- 6.17. За нарушение правил олимпиады команда может быть дисквалифицирована.
- 6.18. Апелляция не проводится.
- 6.19. 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.

7. Система оценивания и определения победителей
 - 7.1. Проверка решений ведётся непосредственно по ходу первенства. На каждую свою посылку команда немедленно получает ответ с результатами её тестирования.
 - 7.2. Команды ранжируются по числу набранных баллов. Чем больше баллов набрала команда, тем выше её место.
 - 7.3. Баллы, набранные командой, считаются как сумма баллов по каждой из задач первенства. Количество баллов, полученных командой за задачу, вычисляется как максимальное количество баллов, полученных командой за все попытки сдачи задачи.
 - 7.4. Баллы, полученные командой за попытку, вычисляются следующим образом:
 - Если решение команды прошло все тесты, оно получает полный балл за эту задачу (например, 100 баллов) за вычетом произведения штрафных баллов за попытку (например, 2 балла за каждую неудачную посылку) на количество предыдущих попыток сдачи решения. Если в результате получается число, меньшее нуля, количество баллов полагается равным нулю.
 - Если решение команды прошло часть тестов (либо не прошло ни одного теста), оно получает частичный балл за эту задачу, равный сумме баллов за те тесты, которые прошла программа участника за вычетом произведения штрафных баллов за попытку (например, 2 балла за каждую неудачную посылку) на количество предыдущих попыток сдачи решения. Если в результате получается число, меньшее нуля, количество баллов полагается равным нулю.
8. Награждение победителей
 - 8.1. Команды – победители первенства награждаются дипломами Департамента образования и науки ХМАО - Югры, Югорского НИИ ИТ.
 - 8.2. Команды – победители имеют преимущественное право участия в командных соревнованиях школьников более высокого уровня.