

**НОВОКУЗНЕЦКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ**

**администрация города нОВОКУЗНЕЦКА**

**комитет образования и науки**

**П р и к а з**

От \_24.04.\_2017 № \_\_586\_\_\_\_\_\_\_

О проведении очной открытой командной олимпиады по программированию для начинающих «Турнир Архимеда»

С целью повышения заинтересованности учащихся 7-10-х классов и их привлечения к олимпиадному программированию

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Положение очной открытой командной олимпиады по программированию для начинающих «Турнир Архимеда» (далее – Турнир) согласно приложению к настоящему приказу.
2. Провести 04.05.2017 Турнир совместно с НФИ КемГУ кафедра теории и методики преподавания информатики на базе МАОУ «СОШ № 112 с углубленным изучением информатики» (пр.Мира,46).
3. Заведующим районными отделами образования (Полежаева О.В., Стрепан С.В., Резниченко В.Н., Рагозина Т.Н., Самойлова М.П., и.о. Иванцова Л.А.,) ознакомить руководителей общеобразовательных организаций с настоящим приказом.
4. Контроль за исполнением приказа возложить на начальника отдела общего образования Белову Г.М.

Председатель комитета Ю.А. Соловьева

Внесено: Г.М.Белова

Согласовано:

юрисконсульт Н.Н. Бурова

Приложение

к приказу КОиН

от\_24.04.2017\_\_\_\_\_\_\_\_ №\_586\_\_\_\_\_\_\_

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**очной открытой командной олимпиады по программированию для начинающих «Турнир Архимеда»**

1. **Общие положения**
   1. Турнир Архимеда по программированию - очная командная олимпиада по информатике.
   2. Очная открытая командная олимпиада по программированию для начинающих «Турнир Архимеда» (Далее – Турнир) проводится на базе МАОУ «СОШ № 112 с углубленным изучением информатики».
2. **Программа проведения Турнира**
   1. Целевая аудитория Турнира: школьники, начинающие изучать программирование: учащиеся 7-10 классов, изучающие программирование 1-2 года.
   2. Форма проведения Турнира: командная (3 человека в команде), команды формируются по категориям.
   3. Дата проведения: 04 мая 2017 года.

Регистрация: 11.15

Открытие: 11.40

Начало пробного тура: 12.00

Начало основного тура: 12.30

Продолжительность основного тура: 3 часа

Закрытие (показ тестов и результатов тестирования в тестирующей системе): 16.00

Место проведения: г. Новокузнецк, Кемеровской области, пр-кт Мира, 46, МАОУ «СОШ № 112 с углубленным изучением информатики».тел. 32-04-10, e-mail: [school\_112@mail.ru](mailto:school_112@mail.ru).

Заявки от команд принимаются до 25 апреля: https://goo.gl/forms/YSnqyd104bSl2hWK2

Если от образовательной организации участвует несколько команд, каждая команда регистрируется отдельно.

1. **Порядок проведения Турнира**

Турнир проводится по традиционным для командных олимпиад правилам: засчитываются только верно решенные задачи, при подведении итогов учитывается количество решенных задач.

* 1. Перед началом проводится жеребьевка, на которой определяется номер аудитории и рабочее место команды. Выбор аудиторий может быть ограничен только установленным программным обеспечением.
  2. Турнир проходит в два этапа:
     1. Пробный тур: участникам предлагаются 1-2 задачи для знакомства с рабочим местом и тестирующей системой. Продолжительность тура составляет 30 минут. Результаты пробного тура никак не учитываются при подведении итогов турнира. Во время пробного тура допускается присутствие руководителей команд и их общение с членами команд, участниками Турнира.
     2. Основной тур: Продолжительность основного тура – 3 часа. Команде из трёх человек предоставляется один персональный компьютер и предлагается решить 8-12 задач. При подведении итогов учитываются только полностью решенные задачи. Участники в таблице результатов упорядочиваются по убыванию количества решенных задач, а при равном количестве задач – по возрастанию штрафного времени (см.ниже).
  3. Во всех задачах требуется написать консольное приложение. Входные данные считываются с клавиатуры, а выходные данные выводятся на экран. Программа должна при всех допустимых входных данных работать не более указанного времени (как правило, 1 сек) и использовать память в размере, не большем 64М (включая память на хранение данных и бинарного кода программы).
  4. В тестирующую систему сдается исходный текст программы (файл с расширением .pas, .dpr, .c, .cpp и т.п.).
  5. Тестирующая система самостоятельно компилирует исходный текст в исполняемый код, при ошибке на этом этапе участнику сообщается, что произошла Ошибка компиляции, а также показывается протокол компиляции с указанием конкретной ошибки.
  6. Список языков программирования и сред разработки: FreePascal, GNUC, GNUC++, BorlandDelphi.
  7. Во время Турнира участники могут использовать любые письменные материалы (книги, тетради с записями, и т.д.), но не могут пользоваться никакими электронными устройствами (мобильными телефонами, калькуляторами, плеерами, флешками и т.п.), а также не имеют право использовать интернет, кроме страницы сдачи решений в тестирующей системе.
  8. Участники могут задавать вопросы по условиям через специальные интерфейс в тестирующей системе. Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет». Также участники могут обращаться к членам оргкомитета по вопросам, связанным с функционированием компьютера.

1. **Проверка заданий и подведение итогов**
   1. Написанные участниками решения сдаются в автоматизированную тестирующую систему. Программа проверяется сразу (или в течение нескольких минут, если сервер перегружен), на заранее подготовленном жюри, одинаковом для всех участников наборе тестовых примеров.
   2. Если на каждом из тестовых примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус ОК (решена верна). При этом к штрафному времени участника добавляется время в минутах от начала турнира.
   3. Если на каждом из примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус «ОК» (решена верно). Если на одном из тестов решение не выдает правильный ответ в требуемом формате за указанное время, или программа выдает ошибку во время работы, решение считается неверным, и тестирование решения прекращается. На остальных тестах решение не проверяется, а участнику сообщается номер теста, на котором произошла ошибка и ее тип: «Неправильный ответ», «Превышено максимальное время работы», «Ошибка выполнения», «Неправильный формат вывода» и т. п. Сами тестовые примеры до окончания олимпиады участникам не показываются.
   4. Сами тестовые примеры до окончания олимпиады участникам не показываются.
   5. Итоги олимпиады подводятся автоматически тестовой системой. Участникам результаты олимпиады и разбор задач отправляются на электронную почту руководителя команды (учителя).