

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении VII Международного открытого сетевого конкурса информационных технологий «ОСКИТ - 2016»

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение регламентирует статус и порядок проведения седьмого Международного (открытого) сетевого конкурса информационных технологий «ОСКИТ - 2016» (далее - Конкурс), требования к участникам и работам, порядок их предоставления, сроки проведения Конкурса и действует до завершения конкурсных мероприятий. Более подробная информация на сайте <http://informatics.ru>.

### 2. ЦЕЛИ КОНКУРСА

- 2.1. Пропаганда научных знаний в области информационных технологий и программирования, развитие у школьников интереса к научной деятельности.
- 2.2. Выявление творчески одаренных учащихся в сфере IT-технологий.
- 2.3. Создание оптимальных условий для дальнейшего интеллектуального роста и профессиональной ориентации школьников.
- 2.4. Развитие умения работать в коллективе.

### 3. ОРГАНИЗАТОРЫ КОНКУРСА

- 3.1. Конкурс организуют и проводят:
  - Администрация городского округа Мытищи
  - Мытищинская Школа программистов.
- 3.2. На договорной основе к проведению конкурса привлекаются другие организации и специалисты.

### 4. НАУЧНЫЙ КОМИТЕТ И ЖЮРИ КОНКУРСА

- 4.1. В состав Научного комитета и Жюри конкурса входят представители вузов, программистских организаций, а также ведущие учителя информатики.
- 4.2. Персональный состав Научного комитета и Жюри формируется оргкомитетом.

### 5. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

- 5.1. Конкурс организуется на сайте Мытищинской Школы программистов <http://konkurs.informatics.ru> и проводится в дистанционной форме через Интернет.
- 5.2. Конкурс состоится 24 апреля 2016 года. Начало в 14.00 по Московскому времени.

### 6. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

- 6.1. К участию в Конкурсе приглашаются учащиеся образовательных учреждений городского округа Мытищи, г. Барановичи (Беларусь), г. Борисов (Беларусь), г. Жодино (Беларусь), г. Смолевичи (Беларусь), г. Бахчисарай (Россия), г. Габрово (Болгария), г. Паневежис (Литва), г. Плоцк (Польша), г. Нимбурк (Чехия), г. Лекко (Италия), г. Дюрен (Германия), г. Ангарск (Россия) и другие.
- 6.2. Команда состоит из двух-трех человек, учащихся 7-11 классов (от 12 до 18 лет).
- 6.3. Желающие принять участие в конкурсе должны предварительно зарегистрироваться на сайте <http://konkurs.informatics.ru>.
- 6.4. Регистрация в конкурсе продлится до 22 апреля 2016 года.

### 7. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

- 7.1. Конкурс проводится в один компьютерный тур. Команде предоставляется персональный компьютер на все время проведения конкурса и предлагается сделать несколько заданий. Продолжительность основного тура – 3-4 часа. Жюри может продлить время тура в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.
- 7.2. Перед началом основного тура проводится тренировочный тур. На предложенных простых заданиях команда отрабатывает умение работать с системой on-line тестирования и программой-монитором. Результаты тренировочного тура не влияют

на результаты основного тура. Тренировочный тур открывается за две недели до конкурса на сайте <http://konkurs.informatics.ru>

- 7.3. Во время тура разрешается пользоваться любой литературой и личными записями. Запрещается использовать любую информацию в электронном виде, личные компьютеры или калькуляторы, мобильные средства связи.
- 7.4. Во время тура участники могут общаться только с членами своей команды и представителями жюри.
- 7.5. Во время проведения основного тура в компьютерном зале запрещается присутствовать любым лицам, за исключением участников и жюри. Учителя и сопровождающие лица находятся в специально оборудованном классе, где проводится трансляция текущих результатов команд.
- 7.6. Во время тура команды решают предложенные задания. Задания делятся на темы: задания по программированию (составление простых программ на предложенных языках программирования за ограниченное время), задания по Web-дизайну (редактирование или создание предложенных Web-страниц), теоретические задания (поиск информации в Интернете за ограниченное время, ответы на теоретические вопросы по основам информатики и вычислительной техники, решение задач по математическим основам информатики, основам сетевых технологий).
- 7.7. В зависимости от задания решением является программа (исходный текст программы, составленной на одном из допустимых языков программирования), или текстовый документ (Web-страница или текстовый файл с ответом на теоретический вопрос)
- 7.8. Для решения задач по программированию участники могут использовать следующие языки программирования и соответствующие им среды разработки:

Языки программирования	Среда разработки
Pascal	Pascal ABC, Borland Delphi, Free Pascal
C/C++	Visual C++, Code::Blocks
Java	Eclipse
Python	Wing IDE
Basic	FreeBasic, QBasic
Perl	Eclipse + plug-in
PHP	PHPStorm (with student license)
Haskell	Eclipse + plug-in
D	Eclipse + plug-in

- 7.9. Указанные системы будут полностью установлены на каждом компьютере, включая встроенные системы помощи и примеры. Запрещается использовать какие-либо другие компиляторы и библиотеки.
- 7.10. Программа решения не должна содержать вспомогательных модулей или файлов. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.
- 7.11. В задачах, где требуется предоставить в качестве решения программу, предполагается, что входные данные расположены в одном или нескольких входных файлах, имена которых определены в тексте задачи. Программа должна формировать выходной файл (файлы) с заданными именами. Все входные и выходные файлы располагаются в текущей директории.
- 7.12. В задачах, где требуется предоставить в качестве решения только текстовые документы (например, Web-страница или текстовый файл с ответом на теоретический вопрос), участники создают файл любым удобным им способом и затем прикрепляют его при отсылке задания.
- 7.13. Проверка решений производится во время соревнований. С помощью специальных программ команды посылают свое решение (программу или выходные файлы) жюри. Жюри транслирует программы, используя компиляторы командной строки, и проверяет их.

- 7.14. По мере готовности своих решений команда посылает их жюри для проверки. После этого команда может продолжать работу над другими заданиями. После того, как жюри проверит решение (проверка занимает около 1-7 минут), команда получает сообщение с результатами проверки. Это сообщение показывается на экране в специальной программе. В нем сообщается, сколько баллов набрало решение задания.
- 7.15. Решение задачи по программированию проверяется на наборе тестов, каждый тест оценивается некоторым количеством баллов. Дополнительные баллы (от 10 до 25 в зависимости от задачи) команда получает, если ее решение проходит все тесты. Каждая задача оценивается суммарно заранее определенным для этой задачи количеством баллов.
- 7.16. После проверки команда может узнать количество прошедших тестов, количество набранных баллов на текущей попытке (без штрафа за лишние попытки), результат по задаче (прошли все тесты/ часть тестов/ ни одного теста) и возникшие при тестировании ошибки:
- ОК – Прошли все тесты
  - CE – Compilation Error (Ошибка компиляции)
  - WA – Wrong Answer (Неверный ответ)
  - PE – Presentation Error (Неверный формат вывода)
  - RE – Run-time Error (Ошибка во время исполнения)
  - TL – Time Limit (Превышение предела времени или заикливание программы)
  - ML – Memory Limit (Превышение ограничения памяти)
  - DL – Dead Lock (Зависание программы без использования процессорного времени)
- Если в списке ошибок значится что-то другое, необходимо обратиться к жюри.
- 7.17. Команда может исправлять ошибки в своем решении и послать его на проверку не более 25 раз по каждому заданию.
- 7.18. Задания по Web-дизайну, теоретические задания по информатике и задания по поиску информации в Интернете проверяются жюри вручную. Жюри выставляет баллы в течение 1-7 минут с момента получения задания. Результаты проверки показываются на экране в специальной программе. В нем сообщается, сколько баллов набрало решение задания.
- 7.19. Команды ранжируются по сумме баллов за все задачи.
- 7.20. В течение тура участники имеют возможность через специальную программу-монитор видеть результаты всех команд на текущий момент. За час до конца тура результаты в общей таблице перестанут обновляться, о чем будет объявлено. Однако ответы на посланные командами на проверку решения по-прежнему будут приходить.
- 7.21. 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. Апелляция не проводится.

## 8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

- 8.1. Подведение итогов проводится сразу после окончания конкурса.
- 8.2. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.
- 8.3. Команды, занявшие лидирующие места, награждаются дипломами I, II и III степени