



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ ТЫВА**

П Р И К А З

«26» октября 2017 г.

№ 1133-д

г. Кызыл

**О проведении рейтингового
командного турнира по программированию**

В целях популяризации программирования среди обучающихся образовательных организаций Республик Тыва, ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести рейтинговый командный турнир по программированию (далее – Турнир) 1 тур -12 ноября 2017 г., 2 тур – 14 января 2018 г., 3 тур – 8 апреля 2018 г.
2. Утвердить Положение о проведении Турнира (Приложение 1 на 6 листах).
3. Ответственность за организацию и проведение Турнира возложить на Государственное бюджетное образовательное учреждение Республики Тыва «Республиканский центр дополнительного образования детей» (Т.В. Ефимова), Муниципальное бюджетное образовательное учреждение КЦО «Аныяк» (И.А. Бузмакова).
4. Руководителям муниципальных органов управления образованием обеспечить участие в Турнире.
5. Ответственность за соблюдение требований безопасности перевозки детей, согласно Постановления Правительства Российской Федерации от 17 декабря 2013 г. № 1177 возложить на руководителей образовательных организаций, организующих перевозку детей.
6. Контроль за исполнением настоящего приказ возложить на заместителя министра Р.К. Шинина.

Министр

Т.О. Санчаа

Приложение 1

Утверждено приказом

Министерства образования и науки

Республики Тыва

№ 1133 -д от « 26 » октября 2017 года

Положение

«Рейтингового командного турнира по программированию среди школьников Республики Тыва»

Цели турнира:

- 1) пропаганда программирования как средства интеллектуального досуга и развития учащихся;
- 2) выявление творчески одаренных учащихся в области программирования;
- 3) установление неформальных связей между учащимися, занимающимися программированием;
- 4) определение победителей среди образовательных организаций и учреждений дополнительного образования РТ;
- 5) повышение уровня подготовки школьников для участия в городских, республиканских и Всероссийских олимпиадах по информатике.
- 6) помощь учителям информатики в подборе теоретического и практического материала для проведения школьных олимпиад.

Задачи турнира:

- 1) повысить уровень программирования у учащихся школ г.Кызыла и РТ.
- 2) привить интерес к программированию и языкам программирования высокого уровня PASCAL, СИ.
- 3) систематизировать работу с одаренными детьми по информатике.

4) подготовить школьников к участию в будущем студенческих командных олимпиадах по информатике.

5) повысить эффективность работы кабинетов информатики школ РТ.

Общие положения турнира

К участию в турнире допускаются команды учащихся образовательных организаций Республики Тыва. Команда состоит из трех человек, учащихся 8-11 классов. При наличии свободных мест оргкомитет оставляет за собой право расширения списка участников турнира. Желающие принять участие в рейтинговом турнире должны подать заявку не позднее, чем за 3 дня до проведения тура. Турнир проводится по нескольким типам олимпиад:

1. Командный тур. Задачи решает команда из трех участников. Участникам предоставляются задания в количестве от 5 до 15. Задача решена, если она прошла все тесты.

2. Лично-командный тур. Команде из 3 учеников предоставляются до 50 задач низкого уровня сложности, каждая из которых оценивается в 100 баллов. Каждый участник решает задачи в течение 30 минут, затем участники у компьютера меняются. За задачу выставляются баллы, если она прошла все тесты. Цель тура – показать знание базовых алгоритмов.

Организаторы турнира

Организаторами Турнира являются ГБОУ РТ «РЦДОД» и МБОУ КЦО «Аныяк».

Рейтинговый турнир проводится на базе компьютерных классов школ г. Кызыла.

Жюри

В работе жюри принимают участие учителя школ г. Кызыла и РТ.

Персональный состав жюри формируется оргкомитетом.

Участники турнира

1. К участию в турнире допускаются команды учащихся образовательных организаций Республики Тыва.

2. Команда состоит из трех человек - учащихся 8-11 классов.

3. Желающие принять участие в чемпионате должны подать заявку не позднее, чем за 3 дня до проведения тура.

Порядок проведения турнира

1. Рейтинговые туры проводятся 3 раза в течение учебного года. Положение, графики туров оговаривается заранее и всем участникам команд высылаются посредством электронной почты.

2. На один компьютерный тур команде предоставляется персональный компьютер и предлагается решить от 5 до 15 задач. Продолжительность тура 3 часа. Жюри может продлить время тура в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.

3. Участникам предоставляются IBM PC совместимые компьютеры в конфигурации: процессор класса Pentium 3 и выше, операционная система Windows XP и выше.

4. Для решения задач участники могут использовать следующие языки и соответствующие им системы программирования:

Borland Pascal 7.0

Delphi 7.0

CodeBlocks svn build (C++)

5. Указанные системы будут полностью инсталлированы на каждом компьютере. Запрещается использовать какие-либо сторонние компиляторы и библиотеки.

6. 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. Во время тура участники решают предложенные задачи. Решением задачи является программа, составленная на одном из допустимых языков программирования. Программа не должна содержать вспомогательных модулей или файлов. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.

8. Все задачи предполагают, что входные данные расположены в одном или нескольких входных файлах, имена которых определены в тексте задачи. Программа должна формировать выходной файл (или несколько файлов) с заданными именами. Все входные и выходные файлы располагаются в текущей директории.

9. Проверка решений производится во время соревнований при помощи специальной автоматизированной тестирующей системы CONTESTER. Данная система транслирует программы, используя компиляторы командной строки, создает исполняемый файл и проверяет их на различных тестах.

10. По мере готовности решений команда отправляет задачи для проверки и продолжает работать над другими заданиями. После того, как тестирующая система проверит решение (проверка занимает около 1-3 минут), команда получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране монитора при помощи тестирующей системы. Если не возникло ошибки компиляции, то в нем сообщается, что задача зачтена или указывается ошибка.

11. Решения участников проверяются на заранее подготовленном жюри наборе тестов. Решение считается верным, если оно прошло все тесты. Жюри ограничивает время работы программы на один тест в формулировках задач.

12. 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.

13. Во время тура участники могут общаться только с членами своей команды и представителями жюри.

14. За нарушение правил олимпиады команда может быть дисквалифицирована.

15. Жюри обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления оценок, определения победителей и дисквалификации участников, разбирает вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения жюри окончательны и обжалованию не подлежат.

Система оценок

1. Побеждает команда, решившая наибольшее количество задач.

2. При равенстве количества решенных задач выигрывает команда, у которой меньше суммарное штрафное время. Штрафное время вычисляется следующим образом: для решенных задач штрафное время представляет собой время в минутах, прошедшее с начала тура до сдачи задачи, плюс 20 штрафных минут за каждую неудачную попытку сдать задачу. За нерешенные задачи штрафное время не начисляется.

Определение победителей и награждение участников турнира.

1. На каждом туре производится определение победителя.

2. Результаты всех команд по итогам каждого тура заносятся в турнирную таблицу. Чем выше рейтинг команды, тем выше её положение в турнирной таблице.

3. По итогам трёх туров (один учебный год) будут определены команды победители:

Победители определяются по количеству всех решенных задач за 3 тура. Если количество решенных задач одинаково, то победитель определяется по минимальному штрафному времени за все 3 тура.

Победители награждаются грамотами и ценными призами.

Дополнительная информация

Все образовательные организации РТ, изъявившие желание участвовать в турнире, получат специализированные системы автоматической проверки задач командной и личной олимпиады в конце года - материалы всех турниров. Результаты, полученные при реализации проекта, позволит выявить школы, где работа с одаренными детьми по информатике поставлена на должном уровне.

Предполагается, что реализация данного проекта даст толчок для учащихся РТ к успешному выступлению в олимпиадах различного уровня.

График турнира:

1 тур 12 ноября 2017 года – командный турнир.

2 тур 14 января 2018 года – командный турнир

3 тур 8 апреля 2018 года – лично-командный турнир

Контактная информация

За справками обращаться:

МБОУ КЦО «Аныяк» (руководитель ГМО зам. директоров по информатизации Новикова Наталья Сергеевна, т.89235503095)

ЗАЯВКА

на участие в республиканском командном турнире по программированию

ОО _____

№	Название команды	Состав команды	Руководитель