

УТВЕРЖДАЮ _____

Директор ВШ ЭКН

Г.И. Радченко

1 марта 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Чемпионата по программированию
Высшей школы электроники и компьютерных наук
ФГАОУ ВО «ЮУрГУ (НИУ)»

1. Общие положения

1.1.«Чемпионат по программированию ВШ ЭКН» (далее Чемпионат) проводится среди студентов бакалавриата и специалитета Высшей школы электроники и компьютерных наук ФГАОУ ВО «ЮУрГУ (НИУ)» (далее ВШ ЭКН) один раз в год в весеннем семестре.

1.2.Цель проведения Чемпионата – популяризация программирования и информационных технологий среди студентов ВШ ЭКН и выявление талантливых студентов для участия в региональных, всероссийских и международных соревнованиях по программированию.

1.3.Для проведения Чемпионата создается оргкомитет и жюри, состав которых ежегодно утверждается распоряжением директора. Председателем оргкомитета и жюри Чемпионата является директор ВШ ЭКН. Оргкомитет Чемпионата:

- согласует форму и порядок проведения Чемпионата;
- разрабатывает задания;
- формирует состав жюри, которое проводит оценку работ участников Чемпионата;
- определяет победителей и распределяет призовые места;
- анализирует и обобщает итоги Чемпионата.

1.4.Заявки на участие в Чемпионате принимаются на официальном сайте

ВШ ЭКН <http://eecs.susu.ru/ru/current-students/contest/>

1.5. Победители Чемпионата получают дипломы и ценные призы.

1.6. Участники, показавшие хорошие результаты, не занявшие призовые места, по результатам Чемпионата получают сертификаты 1, 2, 3 степени и ценные призы. Количество выдаваемых сертификатов определяется жюри по итогам Чемпионата.

1.7. Спонсор Чемпионата может установить для победителей и участников собственный комплект призов.

1.8. Финансирование Чемпионата осуществляется за счет средств Высшей школы электроники и компьютерных наук с возможным привлечением спонсорских средств сторонних организаций.

2. Организация Чемпионата

2.1. Чемпионат проходит в два тура: квалификационный онлайн-тур на платформе <http://codeforces.com/> и основной тур.

2.2. Комплект задач квалификационного тура состоит из 4 задач, комплект задач основного тура состоит из 6 задач.

2.3. Решением задачи является файл с исходным текстом программы на одном из доступных в данном туре языков программирования. Участник может решать различные задачи на различных языках программирования.

2.4. Каждая задача имеет ограничение по памяти и по времени выполнения программы. Задания для Чемпионата готовятся оргкомитетом и являются одинаковыми для всех участников.

2.5. Проверка решений задач проводится с помощью автоматизированной проверяющей системы. Задача считается решенной, если решение выдает правильные ответы на каждом из эталонных тестов данной задачи, подготовленных оргкомитетом и неизвестных участникам Чемпионата, а также не превышает ограничения по времени и памяти. В случае, если решение выдает неверный ответ хотя бы на одном из эталонных тестов, задача не считается решенной, и участнику сообщается только порядковый номер эталонного теста, на котором его решение выдало неверный ответ.

2.6. Квалификационный тур Чемпионата:

2.6.1. Квалификационный тур чемпионата проходит онлайн на платформе <http://codeforces.com/> как соревнование в группе Школы олимпиадного программирования ВШ ЭКН ЮУрГУ.

2.6.2. Продолжительность квалификационного тура не может превышать трех часов.

2.6.3. Для решения задач каждый участник квалификационного тура может использовать любой язык программирования из списка предоставляемых платформой <http://codeforces.com>.

2.7. Основной тур Чемпионата:

2.7.1. Основной тур Чемпионата проходит очно. Продолжительность не может превышать пяти часов.

2.7.2. Количество участников основного тура определяется по результатам квалификационного тура, но не более 40 человек. Дополнительные места могут быть предоставлены организаторами для участников Школы олимпиадного программирования ВШ ЭКН.

2.7.3. При решении задач основного тура не разрешается использовать книги, справочники, руководства, электронные словари, листинги программ и др.

2.7.4. Для решения задач каждому участнику основного тура предоставляется компьютер с ОС Windows, на котором установлены системы программирования Microsoft Visual Studio (языки C, C++, C#), Lazarus (Pascal), IntelliJ IDEA или Eclipse (Java), PyCharm (Python), PyCharm (Python).

2.7.5. Решения задач основного тура принимаются на языках программирования: Pascal, C, C++, C#, Java, Python.

2.7.6. Участники Чемпионата могут наблюдать текущие результаты основного тура с помощью программы-монитора. За 30 минут до конца основного тура отображение результатов прекращается.

3. Подведение итогов Чемпионата

3.1. При подведении итогов Чемпионата члены жюри руководствуются следующими правилами.

1. Побеждает участник, правильно решивший наибольшее число задач.
2. В случае равенства числа решенных задач побеждает участник, имеющий наименьшее штрафное время.
3. Штрафное время определяется как суммарное время решения задач, прошедшее с начала Чемпионата с добавлением 20 минут за каждую неудачную попытку сдать задачу.
4. Штрафное время подсчитывается только для решенных задач.