

УТВЕРЖДАЮ \_\_\_\_\_

декан ф-та ВМИ Л.Б. Соколинский

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2011 г

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении соревнований по программированию факультета Вычислительной математики и информатики ФГБОУ ВПО «ЮУрГУ» (НИУ)

#### Общие положения

1. Соревнование по программированию факультета ВМИ НИУ ЮУрГУ (далее Соревнование) проводится среди студентов бакалавриата факультета Вычислительной математики и информатики ФГБОУ ВПО «Южно-Уральский государственный университет» (национальный исследовательский университет) один раз в год в осеннем семестре.
2. Цель проведения Соревнования – популяризация программирования и информационных технологий среди студентов факультета ВМИ и выявление талантливых студентов для участия в региональных, всероссийских и международных соревнованиях по программированию.
3. Для проведения Соревнования создается оргкомитет и жюри, состав которых ежегодно утверждается распоряжением декана. Председателем оргкомитета и жюри Соревнования является декан факультета ВМИ. Оргкомитет Соревнования:
  - согласует форму и порядок проведения Соревнования;
  - разрабатывает задания,
  - формирует состав жюри, которое
    - проводит оценку работ участников Соревнования,
    - определяет победителей и распределяет призовые места;
  - анализирует и обобщает итоги Соревнования.
4. Заявки на участие в Соревновании принимаются на сайте Соревнования <http://computer.susu.ac.ru/contest.html> от студентов 1-4 курса бакалавриата всех

направлений подготовки факультета ВМИ.

5. Победители Соревнования получают дипломы 1, 2, 3 степени и ценные призы. Количество выдаваемых дипломов определяется жюри по итогам Соревнования. Специальный приз «Дебют» получает студент 1-го курса, показавший лучший результат среди всех участников, являющихся студентами 1-го курса, вне зависимости от того, получил он диплом победителя Соревнования или нет. Спонсор соревнований может установить для победителей и участников собственный комплект призов.

6. Соревнование проводится в компьютерных классах факультета Вычислительной математики и информатики.

7. Финансирование Соревнования осуществляется за счет средств факультета Вычислительной математики и информатики и средств кафедр факультета ВМИ с возможным привлечением спонсорских средств сторонних организаций.

### **Организация Соревнования**

1. Соревнование проводится по правилам студенческого командного соревнования мира по программированию, организуемого ACM (Association for Computing Machinery), с тем отличием, что проводится в личной, а не в командной форме.

2. Соревнование проходит в два очных тура. Продолжительность тура не может превышать 3 часа. Первый тур является отборочным и проводится только в том случае, когда общее количество заявок на участие превышает 20 человек. По результатам первого тура во второй тур проходят 20 человек, показавших лучшие результаты.

3. Для решения задач каждому участнику предоставляется компьютер с ОС Windows, на котором установлены системы программирования Microsoft Visual Studio (языки C, C++), Lazarus (Pascal) и Eclipse (Java).

4. Комплект заданий включает 3 задачи в первом туре и 4 задачи во втором туре, которые предполагают составление программы на любом из предложенных языков программирования (Pascal, C, C++, Java). Задания для каждого тура

Соревнования готовятся оргкомитетом и являются одинаковыми для всех участников.

5. Решением задачи является файл с исходным текстом программы на одном из вышеуказанных языков программирования. Участник может решать различные задачи на различных языках программирования.

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

7. Проверка решений задач проводится во время соревнований с помощью автоматизированной проверяющей системы. Задача считается решенной, если решение выдает правильные ответы на каждом из эталонных тестов данной задачи, подготовленных оргкомитетом и не известных участникам соревнований. 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.

8. Участники Соревнования могут наблюдать текущие итоги с помощью программы-монитора. За 15 минут до конца тура отображение итогов прекращается.

### **Подведение итогов Соревнования**

При подведении итогов Соревнования 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 соревнований с добавлением 10 минут за каждую неудачную попытку сдать задачу.
4. Штрафное время подсчитывается только для решенных задач.

Зам. декана ф-та ВМИ  
по научной работе

Г.И. Радченко