

УТВЕРЖДАЮ _____

и.о. декана факультета ВМИ Г.И. Радченко
20 ноября 2013 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о Чемпионате по программированию факультета
Вычислительной математики и информатики
ФГБОУ ВПО «ЮУрГУ» (НИУ)

1. Общие положения

- 1.1. Чемпионат по программированию факультета ВМИ (далее Чемпионат) проводится один раз в год в осеннем семестре среди участников Школы олимпиадного программирования факультета ВМИ, являющихся студентами бакалавриата.
- 1.2. Цель проведения Чемпионата – популяризация программирования и информационных технологий среди студентов факультета ВМИ 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 декана. Председателем оргкомитета и жюри Чемпионата является декан факультета ВМИ. 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 сайте Школы олимпиад-

ного программирования http://vk.com/vmi_programming и в деканате факультета ВМИ.

- 1.5. Участники, занявшие в общем зачете 1, 2 и 3 места, объявляются призерами Чемпионата. Призеры получают дипломы соответствующих степеней и денежные премии.
- 1.6. Участники, показавшие хорошие результаты, но не вошедшие в тройку лидеров, получают сертификаты 1, 2, 3 степени и ценные призы. Минимальное количество баллов, необходимое для получения сертификата той или иной степени, определяется жюри по итогам Чемпионата.
- 1.7. Финансирование Чемпионата и формирование призового фонда осуществляется за счет взносов факультета Вычислительной математики и информатики, кафедр факультета ВМИ и сторонних организаций, являющихся спонсорами Чемпионата. Спонсор Чемпионата по согласованию с Оргкомитетом может вводить особые номинации для вручения собственного комплекта призов.

2.1. Организация Чемпионата

- 2.1. Чемпионат проходит очно в компьютерных классах, определяемых Оргкомитетом. Продолжительность соревнования составляет 4 часа.
- 2.2. В Чемпионате участвуют 30 человек, занимающие верхние позиции в текущем рейтинге Школы олимпиадного программирования факультета ВМИ, и являющиеся студентами бакалавриата.
- 2.3. Для решения задач каждому участнику предоставляется компьютер с ОС Windows, на котором установлены системы программирования Microsoft Visual Studio 2012 (языки C, C++), Lazarus 1.0.10 (Pascal), IntelliJ IDEA 12.1.4(Java), Eclipse Kepler (Java) и PyCharm 2.7.3 (Python 2.7; Python 3.2).
- 2.4. Комплект заданий включает 6 задач, из которых 4 на русском языке и 2 на английском языке. Решение задач предполагает составление программы на любом из предложенных языков программирования (Pascal, C,

C++, Java, Python). Задания для Чемпионата готовятся Оргкомитетом и являются одинаковыми для всех участников.

- 2.5. Решением задачи является файл с исходным текстом программы на одном из вышеуказанных языков программирования. Участник может решать различные задачи на различных языках программирования.
- 2.6. При решении задач не разрешается использовать книги, справочники, руководства, электронные словари, листинги программ и др.
- 2.7. Проверка решений задач проводится во время Чемпионата 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 Чемпионата. 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.
- 2.8. Участники Чемпионата могут наблюдать текущие итоги с помощью программы-монитора. За 30 минут до конца Чемпионата отображение итогов 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 10 минут за каждую неудачную попытку сдать задачу.
 4. Штрафное время подсчитывается только для решенных задач.