

УТВЕРЖДАЮ



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении Чемпионата по программированию факультета**  
**Вычислительной математики и информатики**  
**ФГБОУ ВПО «ЮУрГУ» (НИУ)**  
**«Чемпионат по программированию факультета ВМИ»**

**1. Общие положения**

- 1.1. «Чемпионат по программированию факультета ВМИ» (далее Чемпионат) проводится среди студентов бакалавриата с первого по четвертый курс факультета Вычислительной математики и информатики ФГБОУ ВПО «ЮУрГУ» (НИУ) один раз в год в весеннем семестре.
- 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 олим-

олимпиадного программирования.

- 1.5. Победители Чемпионата получают дипломы и ценные призы.
- 1.6. Участники, показавшие хорошие результаты, но 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 факультета Вычислительной математики и информатики и средств кафедр факультета ВМИ с возможным привлечением спонсорских средств сторонних организаций.

## **2.1. Организация Чемпионата**

- 2.1. Чемпионат проходит очно. Продолжительность не может превышать четыре часа.
- 2.2. Максимальное количество участников 40 человек. В Чемпионате участвуют 20 человек, занимающие верхние позиций в рейтинге Школы олимпиадного программирования факультета ВМИ, остальные места занимают участники в порядке регистрации.
- 2.3. Студент, дважды занявший первое место в предыдущих чемпионатах по программированию факультета ВМИ, в дальнейшем теряет право на участие в Чемпионате.
- 2.4. Для решения задач каждому участнику предоставляется компьютер с ОС Windows, на котором установлены системы программирования Microsoft Visual Studio (языки C, C++), Lazarus (Pascal), IntelliJ IDEA или Eclipse (Java), PyCharm (Python).
- 2.5. Комплект заданий включает 6 задач, которые предполагают составление программы на любом из предложенных языков программирования

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

- 2.6. Решением задачи является файл с исходным текстом программы на одном из вышеуказанных языков программирования. Участник может решать различные задачи на различных языках программирования.
- 2.7. При решении задач не разрешается использовать книги, справочники, руководства, электронные словари, листинги программ и др.
- 2.8. 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.
- 2.9. Участники Чемпионата могут наблюдать текущие итоги с помощью программы-монитора. За 15 минут до конца тура 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 20 минут за каждую неудачную попытку сдать задачу.
  - 4) Штрафное время подсчитывается только для решенных задач.