

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **Открытый онлайн турнир по программированию для начинающих «Журавлик-2019».**

#### **1. Общая часть**

1.1. Открытый онлайн турнир по программированию «Журавлик» (далее Турнир) проводится на базе Кировского областного государственного общеобразовательного автономного учреждения «Вятский многопрофильный лицей».

1.2. Основными целями и задачами Турнира являются:

- популяризация программирования среди начинающих программистов и учащихся, интересующихся системами программирования;
- создание среды для общения и обмена опытом программирования, демонстрации и совершенствования способностей школьников;
- подготовка к участию в этапах Всероссийской олимпиады школьников по информатике, особенно в технологической части;
- создание оптимальных условий для выявления одарённых и талантливых школьников, их дальнейшего интеллектуального развития и профессиональной ориентации.

#### **2. Организаторы и жюри Турнира**

2.1. Турнир организуют и проводят:

- Отдел учителей информатики кафедры точных предметов Вятского многопрофильного лицея;
- Отдел Юго-Восточного образовательного округа министерства образования Кировской области.

2.3. Руководство Турниром осуществляет Оргкомитет, действующий на основании приказа директора лицея и настоящего Положения.

2.4. Оргкомитет в пределах своей компетенции:

- согласует сроки и порядок проведения Турнира;
- формирует жюри Турнира;
- составляет и утверждает смету расходов Турнира;
- осуществляет непосредственное руководство подготовкой Турнира;
- анализирует, обобщает итоги Турнира, проводит награждение победителей.

2.5. Жюри Турнира формируется из:

- учителей информатики лицея;

- учащихся, имеющих значительный опыт программирования;
- представителей Юго-Восточного образовательного округа (по согласованию).

2.6. Жюри решает следующие вопросы:

- разрабатывает тексты заданий для участников Турнира;
- определяет критерии оценки, разрабатывает контрольные тесты для автоматической проверки;
- проверяет и оценивает работы участников Турнира с помощью специализированной программной оболочки;
- на общем заседании определяет победителей и призёров Турнира, заполняет и утверждает итоговый протокол.

### 3. Участники Турнира

3.1. В Турнире принимают участие учащиеся школ, имеющие начальный опыт программирования и обучающиеся в 5-8 классах. В некоторых случаях, по согласованию с оргкомитетом Турнира, к Турниру могут быть допущены как более младшие, так и более старшие участники.

3.2. Турнир проводится онлайн, поэтому руководители команд из числа учителей образовательной организации несут ответственность за соблюдение правил проведения Турнира.

3.3. Для участия в Турнире необходимо пройти электронную регистрацию

Страница регистрации <https://goo.gl/xxFBVx>

Каждый участник регистрируется отдельно.

### 4. Порядок организации и проведения Турнира:

- 4.1. Турнир проводится **22 апреля** 2019 года (понедельник) в режиме онлайн
- o 13.50 ч. – рассылка бумажного варианта задач на электронные адреса руководителей команд, печать заданий
  - o 14.00-14.05 ч. регистрация участников (вход участников в тестирующую систему)
  - o 14.05 ч. старт онлайн-турнира, начало решения задач
  - o 16.35 ч. окончание онлайн-турнира

Жюри может продлить время Турнира в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.

4.2. Участникам предоставляется единая тестирующая система ejudge. Участники могут заранее самостоятельно познакомиться с системой на

странице пробного тура [http://ejudge.vplicei.ru/cgi-bin/new-client?contest\\_id=1](http://ejudge.vplicei.ru/cgi-bin/new-client?contest_id=1)  
Логин и пароль входа в систему будут высланы участникам после регистрации на указанный ими электронный адрес. Эти же логины будут использоваться и при проведении онлайн-турнира.

4.3. Участники могут писать программы на любом из следующих популярных языков программирования: Pascal, Basic, C, C++, C#, Python и другие. Полный перечень компиляторов тестирующей системы приведен ниже:

- **Free Pascal 2.6.2-8** (Free Pascal 2.6.2-8)
- **GNU C 4.8.4** (GNU C 4.8.4)
- **GNU C++ 4.8.4** (GNU C++ 4.8.4)
- **Python 2.7.6** (Python 2.7.6)
- **Perl 5.18.2** (Perl 5.18.2)
- **Java JDK 1.7.0\_85** (Java JDK 1.7.0\_85)
- **Mono C# 3.2.8.0** (Mono C# 3.2.8.0)
- **Mono Visual Basic .NET 0.0.0.5943** (Mono Visual Basic .NET 0.0.0.5943)
- **Ruby 1.9.3p484** (Ruby 1.9.3p484)
- **PHP 5.5.9-1ubuntu4.14** (PHP 5.5.9-1ubuntu4.14)
- **Python3 3.4.3** (Python3 3.4.3)
- **Make 3.81** (Make 3.81)
- **Free Basic 1.03.0** (Free Basic 1.03.0)
- **GNU go 4.9.1** (GNU go 4.9.1)
- **Make (valgrind) 3.81** (Make (valgrind) 3.81)
- **Pascal ABC.NET (Mono) v3.0.0.1064** (Pascal ABC.NET (Mono) v3.0.0.1064)
- **Free Basic (32 bit) 1.03.0** (Free Basic (32 bit) 1.03.0)

4.4. Тестирующая система также позволяет задавать онлайн вопросы членам жюри. Соблюдение правил проведения Турнира обеспечивается руководителем команды. В случае, если от учреждения участвует несколько участников, при размещении их в одном кабинете информатики, руководителю необходимо обеспечить рабочую и комфортную обстановку, позволяющую не нарушать правила проведения Турнира.

4.5. Во время тура разрешается пользоваться любой литературой и личными записями. Запрещается использовать любую информацию в электронном виде, личные компьютеры или калькуляторы, мобильные средства связи.

4.6. Во время тура участники решают предложенные задачи. Решением задачи является программа, составленная на одном из допустимых языков программирования. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.

4.7. Задачи предполагают, что входные данные необходимо считывать со стандартного потока ввода, а выходные данные необходимо выводить на стандартный поток вывода. Но программа может работать и с файлами. По мере готовности своих решений участник посылает программы для проверки в

тестирующей системе. После отправки участник может продолжать работу над другими задачами. После того, как система проверит решение, участник получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране.

Возможные типы сообщений:

Результат	Комментарий	Возможные причины
Compilation error	В результате компиляции программы не создан исполняемый файл.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Синтаксическая ошибка в программе;</li> <li>○ При отправке на проверку выбран неверный язык программирования.</li> </ul>
Memory limit error	Программа попыталась использовать больше памяти, чем разрешается.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Неэффективное решение;</li> <li>○ Ошибка в программе.</li> </ul>
Security Violation	Программа попыталась предпринять действия, запрещенные правилами.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ошибка в программе;</li> <li>○ Намеренное нарушение правил (в этом случае команда будет дисквалифицирована).</li> </ul>
Run-time error	Программа завершилась с ненулевым кодом возврата, либо создала исключительную ситуацию (exception) и не обработала ее.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ошибка времени исполнения;</li> <li>○ В конце программы на C/C++ нет оператора 'return 0';</li> <li>○ 'return (не 0)' в программе на C/C++;</li> <li>○ 'halt(не 0)' в программе на паскале;</li> <li>○ 'System.exit(non-zero)' в программе на Java;</li> <li>○ Необработанная исключительная ситуация.</li> </ul>
Presentation error	Программа проверки не может проверить выходные данные, т.к. их формат не соответствует описанному.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Неверный формат вывода;</li> </ul>
Wrong answer	Ответ неверен.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Неверный алгоритм решения.</li> </ul>
Partial solution	Частичное решение	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Решение прошло часть тестов</li> </ul>
Ok	Полное решение. Решение принято системой.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Решение правильное</li> </ul>
Accepted	Полное решение. Решение принято жюри.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Решение правильное.</li> </ul>

4.8. Жюри Турнира имеет возможность просматривать отправленные в тестирующую систему коды (тексты программ) участников. В случае, если от одного образовательного учреждения у разных участников будут фиксироваться идентичные решения, то жюри Турнира оставляет за собой право усомниться в соблюдении правил Турнира. Таким участникам будет отправлено предупреждение. За грубое или неоднократное нарушение правил проведения Турнира участник может быть дисквалифицирован. Решение о дисквалификации может быть принято как на этапе проведения, так и на этапе подведения итогов Турнира.

4.9. Апелляция не проводится.

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

## **5. Система оценки решений**

5.1. Оценка решений производится в соответствии с правилами проведения Всероссийской олимпиады школьников по программированию. Проверка правильности решений осуществляется автоматической тестирующей системой во время тура. Программа считается правильной, а задача — частично решенной, если при проверке пройден хотя бы 1 тест. Стоимость задачи складывается из суммы баллов за каждый пройденный тест.

5.2. При равном количестве баллов за решенные задачи побеждает тот участник, у которого больше задач решено полностью (пройденны все тесты). Штрафное время не начисляется.

5.3. Участники Турнира могут видеть результаты сдачи задач в процессе проведения Турнира в турнирной таблице, но за 40 минут до окончания Турнира она становится не доступной для просмотра. После окончания турнира таблица снова станет доступной для просмотра, но ее результаты являются предварительными до составления итогового протокола.

## **6. Подведение итогов Турнира и награждение победителей**

6.1. Подведение итогов проводится после окончания Турнира в течение 3 дней. Итоговая турнирная таблица размещается на новостной странице сайта лицея [http://vplicei.org/?page\\_id=3657](http://vplicei.org/?page_id=3657), а также рассылается по электронным адресам

руководителей участников. Всем участникам рассылаются также электронные сертификаты участников Турнира.

6.2. По итогам Турнира определяется победитель (первая строчка турнирной таблицы). Участники, следующие в турнирной таблице за победителем, определяются как призеры Турнира в количестве 20% от общего числа участников. Победители и призеры награждаются электронными дипломами с подписью и печатью Юго-Восточного образовательного округа. Кроме того, по решению Оргкомитета могут учреждаться специальные призы.

Контактные данные организаторов турнира:

Вятский многопрофильный лицей, тел.: 8(83334)6-23-87

**Устюжанин Александр Викторович**, заместитель директора Вятского многопрофильного лицея,  
тел.: +79229206092, e-mail: [avu@vplicei.info](mailto:avu@vplicei.info)

**Березина Любовь Аркадьевна**, учитель информатики Вятского многопрофильного лицея,  
тел.: +79127123082, e-mail: [bla@vplicei.info](mailto:bla@vplicei.info)