**«Утверждаю»**

**Директор МБУ ДО «ЦРДО»**

**И.Н. Жадан**

**Положение**

о проведении открытого Рождественского командно – личного турнира

по программированию среди обучающихся образовательных учреждений

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее положение о проведении открытого Рождественского командно-личного турнира по программированию среди обучающихся образовательных учреждений (далее - Положение) определяет порядок организации и проведения открытого Рождественского командно-личного турнира по программированию среди обучающихся образовательных учреждений (далее - Турнир), его организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия в Турнире и определения победителей и призеров.

1.2. Основными целями и задачами Турнира являются выявление, поддержка и продвижение одаренных школьников.

1.3. В Турнире могут принимать участие на добровольной основе обучающиеся 5-11 классов образовательных учреждений.

1.4. Общее руководство проведением Турнира осуществляется его организационным комитетом.

1.5. Организационный комитет согласует сроки проведения Турнира; утверждает варианты заданий; утверждает критерии оценки работ участников, результаты Турнира.

1.6. В состав оргкомитета Турнира входят педагоги МБУ ДО «ЦРДО», творческая и научная интеллигенция.

**II. Порядок проведения Турнира**

2.1. Турнир проводится в два этапа: первый(личный), второй(командный).

2.2. Первый тур (личный) проводится 04 января 2020 г. с 10 до 15 часов. Личный тур проводится по трём лигам: **учебная лига**(<https://official.contest.yandex.ru/contest/16443>) - для тех, кто только начинает программировать, но хочет поучаствовать в настоящем турнире (строго 5-8 классы), **2 лига**(<https://official.contest.yandex.ru/contest/16442>) - начинающие (преимущественно 6-8 классы), **1лига**(<https://official.contest.yandex.ru/contest/16441>) - участники, уже имеющие опыт участия в соревнованиях по программированию (преимущественно 9-11-классы).

В УЧЕБНОЙ и 2 (ВТОРОЙ) лиге не могут принимать участие представители образовательных учреждений, приглашенные на региональный этап Всероссийской Олимпиады школьников по Информатике и ИКТ.

Личный тур проходит на платформе Яндекс.Контест. Участник принимает участие в Турнире с личного (не обязательно школьного!) компьютера (из дома).

Для участия необходимо в срок до 27 декабря подать заявку по ссылке (<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfNP0IlL9MMyoioJMDQmBmawBHChyxPgbU2_Pzn-JDjsp6GFg/viewform>).

Первый тур проводится по правилам Всероссийской олимпиады школьников, т.е. возможны частичные решения. Итоговый балл определяется как сумма баллов, набранных лучшим решением участника по каждой задаче.

2.3.Второй тур (командный). Тур проводится в период с 21 по 25 января 2020.

Для участия каждой команде необходим компьютер с выходом в Интернет. Турнир организуется на платформе Яндекс.Контест. В турнире участвуют команды, состоящие из 3 человек. Команда также может зарегистрироваться в одну из трёх лиг: **учебная лига** ([**https://official.contest.yandex.ru/contest/16447**](https://official.contest.yandex.ru/contest/16447)) - для тех, кто только начинает программировать, но хочет поучаствовать в настоящем турнире(строго 5-8 классы), **2 лига (**[**https://official.contest.yandex.ru/contest/16446**](https://official.contest.yandex.ru/contest/16446)**)** - начинающие (преимущественно 6-8 классы), **1 лига (**[**https://official.contest.yandex.ru/contest/16445**](https://official.contest.yandex.ru/contest/16445)**) -** команды, уже имеющие опыт участия в олимпиадах по программированию (преимущественно 9-11-классы).

В УЧЕБНОЙ и 2 (ВТОРОЙ) лиге не могут принимать участие команды, в которой хотя бы один участник приглашен на региональный этап Всероссийской Олимпиады Школьников по Информатике и ИКТ.

Второй тур проводится по правилам Всероссийской командной олимпиады школьников. Решение проверяется на заранее подготовленном наборе тестов. Решение принимается, если оно прошло все тесты. Выше оказывается команда, решившая большее количество задач. При равенстве количества решенных задач выше оказывается команда, у которой меньше суммарное штрафное время. Штрафное время вычисляется следующим образом: для решенных задач, штрафное время представляет собой время в минутах, прошедшее с начало тура до сдачи задачи, плюс 20 штрафных минут за каждую неудачную попытку сдать задачу. За нерешенные задачи штрафное время не начисляется.

2.4. Для участия каждой команде необходимо подать заявку на регистрацию до 18 января 2020 на адрес электронной почты: [crdo@ivedu.ru](mailto:crdo@ivedu.ru)

Заявка должна включать в себя: ГОРОД, ПОЛНОЕ название образовательного учреждения, ФИО участников командного тура, класс, ФИО ответственного педагога, его контактные данные: телефон и электронная почта, на которую будут высылаться логины и пароли.

Образовательное учреждение (школа, гимназия, лицей, учреждение дополнительного образования, негосударственное образовательное учреждение) имеет право выставить несколько команд.

2.5. Для знакомства с системой организован пробный тур личной олимпиады ([**https://official.contest.yandex.ru/contest/16440**](https://official.contest.yandex.ru/contest/16440)) с 28 декабря 2019 г. 10:00 по 04 января 2020 г. 10:00 и командной олимпиады ([**https://official.contest.yandex.ru/contest/16444**](https://official.contest.yandex.ru/contest/16444)**)**

2.6. Все задачи предполагают, что входные данные подаются на стандартный ввод. Программа должна выводить выходные данные в стандартный поток данных.

2.7. Для проверки решений используются следующие компиляторы: [**https://contest.yandex.ru/compilers/**](https://contest.yandex.ru/compilers/)**.** Эталонные решения заданий олимпиады написаны на языке C++. Жюри не гарантирует, что задания могут быть полностью выполнены (на максимальный балл) с использованием других языков программирования.

2.8. Вопросы по условиям задач и их проверке участники задают через тестирующую систему при помощи отправки сообщения жюри.

2.9. Жюри имеет право дисквалифицировать участников олимпиады или аннулировать им баллы по отдельным задачам в случае сдачи чужого решения, даже если чужое решение было изменено или доработано, а также в случае передачи своего решения другим участникам, в том числе и непреднамеренной. Решение о “схожести” решений принимается жюри. Жюри имеет право дисквалифицировать участника, даже если его решение было получено и сдано другим участником без его ведома.

**III. Порядок определения победителей Турнира**

3.1. Команды и участники турнира, набравшие наибольшее количество баллов, признаются победителями Турнира.

3.2. Призерами Турнира, в пределах установленной организаторами квоты, признаются все участники Турнира, следующие в рейтинговой таблице за победителями.

3.3. Список победителей и призеров (отдельно в личном и командном зачете)Турнира утверждается организатором Турнира.

3.4. Победители и призеры Турнира награждаются дипломами.