



**УПРАВЛЕНИЕ
ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА СОЧИ**

Юных ленинцев ул., д. 5, город Сочи,
Краснодарский край, 354000.
Тел. 8(862) 264-14-06, факс (862) 264-71-88
E-mail: sed@edu.sochi.ru
<http://www.sochi.edu.ru>

Руководителям муниципальных
образовательных организаций

01.04.2019 № 01-20/2334

На № _____ от _____

О проведении
турнира Архимеда по информатике
в 2018-2019 учебном году

Управление по образованию и науке администрации города Сочи сообщает о том, что **13 апреля 2019 года на базе МБУ ДО ЦТриГО г. Сочи (ул. Красноармейская, 30) состоится турнир Архимеда по информатике (далее - турнир).**

Время проведения турнира: с **10:00 до 13:00.**

К участию в турнире приглашаются команды учащихся 6-11 классов города Сочи, имеющих навык программирования на языках высокого уровня (Python, Pascal (Delphi), C, C++).

Правила турнира Архимеда по информатике прилагаются (Приложение).

Ограничения: команда должна состоять не более чем из трех учащихся, разница в классе у которых не должна быть выше 1 года. То есть команда может быть образована из учащихся 7-8 классов, но не из 7-9 классов.

Регистрация участников доступна до **12 апреля 2019 года** по ссылке: <https://forms.gle/mVcaWgzUcv3T4uAS9>.

Просим информировать педагогов, обучающихся, родителей с целью организации участия школьников подведомственной организации в данном конкурсе.

Контактное лицо по вопросам проведения турнира Архимеда по информатике - **Кравцова М.В., заместитель директора МБУ ДО ЦТриГО, тел. 89184053384.**

Начальник управления

О.Н. Медведева

Приложение
к письму управления по
образованию и науки
от 01.04.2019 № 01-20/1334

Правила турнира Архимеда по информатике в 2018-2019 учебном году

Турнир Архимеда по информатике 2019 - очная командная олимпиада по информатике:

1. Пробный тур.

Перед основным туром проводится пробный тур, на котором участникам предлагаются 1-2 задачи для знакомства с рабочим местом и тестирующей системой. Продолжительность тура определяется местными организаторами. Результаты пробного тура никак не учитываются при подведении итогов турнира. Во время пробного тура допускается присутствие руководителей команд и их общение со школьниками.

2. Основной тур.

Продолжительность основного тура — 3 часа. На олимпиаде команде из трёх человек предоставляется один персональный компьютер и предлагается решить 8-12 задач.

3. Подведение итогов.

При подведении итогов учитываются только полностью решенные задачи. Участники в таблице результатов упорядочиваются по убыванию количества решенных задач.

4. Проверка решений.

Написанные участниками решения сдаются в автоматизированную тестирующую систему. Программа проверяется в течение нескольких минут на заранее подготовленном одинаковом для всех участников наборе примеров. Если на каждом из примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус «ОК» (решена верно). Если на одном из тестов решение не выдает правильный ответ в требуемом формате за указанное время, или программа выдает ошибку во время работы, решение считается неверным, и тестирование решения прекращается. На остальных тестах решение не проверяется, а участнику сообщается номер теста, на котором произошла ошибка и ее тип: «Неправильный ответ», «Превышено максимальное время работы», «Ошибка выполнения», «Неправильный формат вывода» и т. п. Сами тестовые примеры до окончания олимпиады участникам не показываются.

5. Тестирующая система.

Во всех задачах требуется написать консольное приложение. Входные данные считываются с клавиатуры, а выходные данные выводятся на экран. Программа должна при всех допустимых входных данных работать не более указанного времени (как правило, 1 сек) и использовать память в размере, не

большем 64М (включая память на хранение данных и бинарного кода программы). В тестирующую систему сдается исходный текст программы — файл с расширением .ру, .с, .сpp, .pas, .dpr и другими. Тестирующая система при необходимости самостоятельно компилирует исходный текст в исполняемый код, при ошибке на этом этапе участнику сообщается, что произошла Ошибка компиляции, а также показывается протокол компиляции с указанием конкретной ошибки. На штрафное время такие попытки не влияют. Также на штрафное время не влияют попытки по данной задаче, сделанные ПОСЛЕ ее успешной сдачи.

6. Использование материалов.

Во время турнира участники могут использовать любые письменные материалы (книги, тетради с записями, ...), но не могут пользоваться никакими электронными устройствами (мобильными телефонами, калькуляторами, плеерами, флешками, ...), а также не имеют право использовать интернет, кроме страницы сдачи решений в тестирующей системе.

7. Вопросы.

Участники могут задавать вопросы по условиям задач через соответствующий интерфейс тестирующей системы.

8. Языки программирования.

Список языков программирования и сред разработки определяется местными организаторами исходя из конфигурации компьютеров в местах проведения и возможностей тестирующей системы. Как правило, в этот список входят языки Python, Pascal (Delphi), C, C++. Также в этот список при необходимости рекомендуется включить языки java, perl, php.

Начальник управления



О.Н. Медведева