

СОГЛАСОВАНО:

Директор ГБУ ДО ДНР СШ
«Динамо»



[Signature]
Н.В. Буцкая

«16» *сентября* 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Председатель РО ОФСОО
ФСМ ДНР



[Signature]
И.В. Станков

«16» *сентября* 2024 г.

РЕГЛАМЕНТ

**проведения Открытого чемпионата спортивной школы «Динамо»
по спортивному программированию
в дисциплине «программирование алгоритмическое»
по виду спорта «спортивное программирование» (1010001311Я)**

2024 г.

I. Общие положения

1.1. Открытый чемпионат спортивной школы «Динамо» по спортивному программированию в дисциплине «программирование алгоритмическое» (далее — Соревнование) проводится согласно настоящему Положению, а также Правилам вида спорта «спортивное программирование» утвержденными приказом Минспорта России от 11 августа 2023 года № 584.

1.2. Регламент определяет условия и порядок проведения соревнований по виду спорта «Спортивное программирование» в спортивной дисциплине «программирование алгоритмическое» (далее – Спортивное программирование).

1.2. Цели и задачи Соревнования:

- популяризация спортивного программирования в Донецкой Народной Республике;
- формирование сборных команд Донецкой Народной Республики по спортивному программированию для дальнейшего участия в окружных соревнованиях с целью отбора на Чемпионат России;
- повышение престижа и привлекательности IT-сферы среди молодежи;
- создание условий для развития спортивного программирования в высших учебных заведениях Донецкой Народной Республики;
- в целях развития профессионального спорта;
- популяризация здорового образа жизни среди молодежи;
- организация активного досуга молодежи.

II. Место и сроки проведения

2.1. Соревнование проводится в г. Донецк Донецкой Народной Республики.

2.2. Сроки регистрации: с 17 по 27 сентября 2024 г.

2.3. Сроки проведения пробного тура: 29 сентября 2024 г. с 11:00 до 12:30.

2.4. Сроки проведения основного тура: 29 сентября 2014 г. с 13:00 до 16:00.

2.5. Соревновательная платформа расположена по адресу в сети интернет: <https://foncode.ru>.

III. Организаторы соревнования

3.1. Общее руководство организацией Соревнования осуществляет Региональное отделение Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Федерация спортивного программирования» по Донецкой Народной Республике (далее – Федерация), Министерство молодежи, спорта и туризма ДНР, ГБУ ДО ДНР СШ «Динамо».

3.2. Организация соревнований возлагается на Кафедру программной инженерии им. Л.П. Фельдмана факультета интеллектуальных систем и программирования института компьютерных наук и технологий ФГБОУ ВО «Донецкий национальный технический университет», г. Донецк, ДНР (далее – Оргкомитет).

3.3. Непосредственное проведение Соревнования возлагается на Федерацию и главную судейскую коллегию (далее – ГСК), утверждаемую Федерацией.

IV. Требования к участникам и условия допуска

4.1. К участию в Соревновании допускаются граждане Российской Федерации, имеющие регистрацию на территории Донецкой Народной Республики в возрасте старше 16 лет (спортсмен должен достичь установленного возраста на дату проведения Соревнований).

4.2. Соревнование имеет командный характер проведения.

4.3 Каждый участник может быть заявлен только за одну команду. В составе команды может быть не более трёх человек.

4.4. ГСК сохраняет за собой право не допускать до участия в Соревнованиях или отстранить от нее участника, в заявке которого содержатся недостоверные данные.

V. Программа соревнований

17 сентября	8:00 Начало регистрации и подачи заявок участников на Соревнование
27 сентября	23:59 Окончание регистрации и подачи заявок участников на Соревнование
29 сентября	11:00-12:30 Пробный тур Открытого чемпионата спортивной школы «Динамо» по спортивному программированию в дисциплине «программирование алгоритмическое»
29 сентября	13:00-16:00 Основной тур Открытого чемпионата спортивной школы «Динамо» по спортивному программированию в дисциплине «программирование алгоритмическое»

*ГСК может вносить изменения в программу Соревнований

VI. Формат соревнований

6.1. Соревнования проводятся на автоматизированной соревновательной платформе FONCODE (далее – Платформа), расположенной по ссылке в сети Интернет: <https://foncode.ru>.

6.2. До начала первого этапа по решению ГСК соревнований участникам может быть предоставлено время для ознакомления с техническим и программным обеспечением системы проведения Соревнования.

6.3. Ознакомление участников с соревновательными заданиями до начала тура запрещается.

6.4. Платформой осуществляется поддержка следующих языков (для каждого указана строка компиляции и/или запуска):

- [Java 11] version=11 // note: public class Main {} is required
- [Java 17] version=17 // note: public class Main {} is required
- [C++11] gcc -O2 -std=c++11 -fno-stack-limit
- [C++17] gcc -O2 -std=c++17 -fno-stack-limit
- [C++20] gcc -O2 -std=c++20 -fno-stack-limit
- [Delphi] fpc -O2 -Mdelphi
- [FPC] fpc -O2 -Mfpc
- [Python 3] python3
- [Python 2] python2
- [C# .NET 6.0] dotnet

6.5. Формат соревнований («программирование алгоритмическое»):

6.5.1 Соревнование проводится по правилам вида спорта «Спортивное программирование».

6.5.2 Продолжительность соревнований составляет 3 (Три) часа. По решению ГСК в случае возникновения непредвиденных обстоятельств соревнование может быть продлено.

6.5.3 Участникам предлагаются для решения 10 задач, сформулированных на русском языке. После объявления начала тура участникам предоставляются задачи в электронном виде.

6.5.4 Каждая задача предполагает ввод исходных данных из файла INPUT.TXT и вывод результата в выходной файл OUTPUT.TXT. Входной и выходной файлы располагаются в текущей директории.

6.5.5 В течение соревнования участники решают предложенные задачи. Решением является исходный код на одном из доступных языков

программирования, при этом различные задачи могут решаться на разных языках программирования.

6.5.6 Решения посылаются на проверку в течение соревнования с помощью специального программного обеспечения. После отправки на проверку одного из решений участники могут продолжать работать над другими задачами.

6.5.7 Решения проверяются во время соревнования. По завершению проверки участник незамедлительно уведомляется о её результате. Если решение не принято, участник может попытаться исправить свою программу и послать её на проверку ещё раз.

6.5.8 Количество проверок на каждую задачу не может превышать 50.

6.5.9 Побеждает участник, решивший правильно наибольшее число задач. Если несколько участников решают одинаковое количество задач, то их положение в рейтинге определяется по критериям, применяемым в следующей последовательности (при равенстве результата по предыдущему критерию):

- время выполнения (решения) всех алгоритмических задач (измеряется с округлением до десятых долей секунды. При округлении до определенного знака учитывается следующая значащая цифра справа от искомой цифры. Если цифра больше или равна 5, округление происходит в большую сторону);

- время выполнения (решения) последней задачи;

- по наименьшему количеству отрицательных решений, вынесенных по результатам проверки всех задач.

6.6 Проверка решений.

6.6.1 Каждое решение, отосланное на проверку, проверяется путем запуска на секретном наборе тестов, одинаковом для всех участников. Задача считается решенной только в том случае, если решение выдает верные ответы на все тесты из набора.

6.6.2 Тестирование производится автоматически, поэтому программы должны в точности соблюдать форматы входных и выходных файлов, описанные в условии задачи.

6.6.3 Для каждой задачи будет установлено максимальное время выполнения программы на каждом тесте и максимальное количество используемой программой памяти. Решение не засчитывается, если программа не укладывается в указанные лимиты времени и памяти.

6.6.4 После каждой проверки решения Платформа отправляет участнику, предоставившему решение, сообщение с результатами тестирования. Участнику сообщается, зачтено решение или нет. Если решение не зачтено, сообщается тип ошибки и номер теста, на котором произошла ошибка.

6.6.5 В ответ на посланное решение, участник получает один из следующих ответов от проверяющей системы:

- Ошибка компиляции. (Compilation error) Системе не удалось провести компиляцию вашей программы.
- Превышен лимит времени. (Time limit exceeded) Время работы программы превышает максимально допустимое для данной задачи (указано в условии) либо программа требует ввода данных с клавиатуры.
- Превышен лимит памяти. (Memory limit exceeded) Объем используемой программой памяти превышает максимально допустимый для данной задачи (указано в условии).
- Аварийное завершение программы. (Runtime error) Программа аварийно завершилась, либо код возврата не нулевой.
- Неверный формат вывода. (Presentation error) Выходной файл программы не был создан в результате её выполнения, либо программа осуществляет вывод данных на экран.
- Неверный ответ. (Wrong answer) Содержимое выходного файла вашей программы не является корректным ответом для предложенного входного файла.
- Зачтено. (Accepted) Задача засчитана. Переходите к решению других задач.
- Номер ошибочного теста, указываемый в результатах проверки, есть номер первого теста, не прошедшего проверку.

6.6.6 Платформа может прекратить информирование участников о результатах проверки решений за несколько минут до конца соревнования, если возникнет ситуация перегрузки проверяющей системы. Тем не менее, все решения, присланные на проверку до завершения соревнования, будут протестированы Судейской коллегией после окончания Соревнования и учтены в финальном протоколе.

6.6.7 Набор тестов, на которых ГСК проверяет решения, не предоставляется участникам даже после окончания Соревнования.

VII. Требования к инфраструктуре Соревнования

7.1 Соревнования будут проводиться в онлайн формате на автоматизированной соревновательной платформе FONCODE, расположенной по ссылке в сети Интернет: <https://foncode.ru> . Для участия в соревнованиях можно использовать любые компьютеры, подключенные к сети Интернет.

7.2 Соревновательная платформа – сервис, принимающий решения задач от участников и осуществляющий их проверку посредством заранее написанных тестов с ограничением по времени работы и используемой оперативной памяти.

7.3 На компьютере (ноутбуке), должны быть установлены на выбор компиляторы, поддерживающие хотя бы один из языков программирования:

- C/C++;
- C#;
- Python;
- Java.

PyCharm Community, Visual Studio, IntelliJ IDEA Community, CodeBlocks, Notepad++, а также браузеры Chrome и Firefox.

7.4 После решения отдельной задачи участник получает оповещение на соревновательной платформе о правильности ее решения. В случае неверного решения задачи участник может предпринять новую попытку ее решения неограниченное количество раз в рамках соответствующего тура.

VIII. ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ

8.1. Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляются согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 18 апреля 2014 г. № 353, а также требованиям правил вида спорта «спортивное программирование».

8.2. Медицинское обеспечение Соревнований осуществляется в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23 октября 2020 г. №1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО)» и форм медицинских заключений о допуске к участию в физкультурных и спортивных мероприятиях».

8.4. Соревнования проводятся в соответствии с Регламентом по организации и проведению официальных физкультурных и спортивных мероприятий на территории Российской Федерации в условиях сохранения рисков распространения COVID-19, утвержденным Минспортом России и Роспотребнадзором 31 июля 2020 г. (с дополнениями и изменениями).

IX. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

9.1. Финансирование Соревнования осуществляет Федерация и ГБУ ДО ДНР СШ «Динамо».

X. Подведение итогов соревнований

10.1. ГСК обладает исключительным правом определения правильности присланных решений, определения победителей и дисквалификации участников. ГСК разбирает вопросы, возникшие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения ГСК окончательны и обжалованию не подлежат.

10.2. Итоги Соревнования подводятся согласно ранжированию команд по результатам соревновательного контеста, на основании правил вида спорта «спортивное программирование», настоящего Регламента Соревнования и выполнения условий задач.

10.3. Отчет Главного судьи Соревнований и итоговые результаты (протоколы) на бумажном и электронном носителях предоставляются в ОФСОО «ФСП» в течение 5 дней со дня окончания Соревнований.