

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОТКРЫТОМ ЧЕМПИОНАТЕ СЕВАСТОПОЛЬСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА ПО ИНФОРМАЦИОННЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ С УЧАСТИЕМ ШКОЛЬНИКОВ

1. Общие положения

1.1. Положение об открытом чемпионате Севастопольского государственного университета по информационным технологиям с участием школьников (далее – Положение) определяет порядок проведения открытого чемпионата **Севастопольского государственного университета (далее Университета)** по информационным технологиям с участием школьников, способствует обеспечению единства критериев отбора победителей и единообразия форм отчетности по итогам чемпионата. Настоящее Положение разработано на основании:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273;
- «Порядка проведения олимпиад школьников», утвержденного приказом Минобрнауки России 04.04.2014 г. № 267;
- Устава Севастопольского государственного университета.
- Положения о научно-образовательном центре «Центр прикладных компетенций» Севастопольского государственного университета.

1.2. Основными целями и задачами Открытого чемпионата Севастопольского государственного университета по информационным технологиям с участием школьников (далее – Чемпионата) являются:

- развитие творческой инициативы и интереса к образовательному процессу, научной деятельности и исследовательской работе у студентов и школьников;
- усиление мотивации к углубленному изучению информационных технологий у студентов и школьников;
- пропаганда научных знаний;
- активизация работы профессоров и преподавателей Университета со школьниками и студентами младших курсов;
- расширение путей взаимодействия средней и высшей школы;
- содействие в профессиональной ориентации и продолжении образования учащихся (студентов и школьников).
- выявление одаренных и подготовленных школьников и абитуриентов;

1.3. Решение вопросов, связанных с организацией и проведением Чемпионата обеспечивается исполнительными органами Чемпионата: оргкомитетом, жюри. Общую координацию, методическое, организационное и информационное обеспечение проведения Чемпионата осуществляют научно-образовательный центр «Центр прикладных компетенций» и студенческая научно-

исследовательская лаборатория информационных технологий входящая в состав центра.

1.4. К участию в Чемпионате допускаются школьники 5-11-х классов средних общеобразовательных учебных учреждений и студенты 1-2 курсов Университета.

1.5. Чемпионат проводится по следующим направлениям: игровое программирование для 5-7 классов, игровое программирование для 8-9 классов, игровое программирование для 10-11 классов, спортивное программирование для учащихся 10-11 классов и студентов 1-2 курсов, соревнование по робототехнике для учащихся 8-11 классов и студентов 1-2 курсов.

1.6. Чемпионат является массовым и открытым. Информация о проведении Чемпионата и порядке участия в нем, об итогах Чемпионата, о победителях и призерах является открытой и размещается на сайте <http://snil-it.org> в соответствующих разделах.

1.7. Финансовое обеспечение Чемпионата производится из средств Университета, а также за счет других источников, не запрещенных законодательством РФ.

2. Организация работы исполнительных органов Чемпионата

2.1. Для организации, методического и иного обеспечения и проведения Чемпионата ежегодно формируются организационный комитет Чемпионата (оргкомитет) и жюри. Персональный состав оргкомитета и жюри формируется из числа наиболее опытных и квалифицированных научно-педагогических работников и сотрудников Университета, сотрудников других организаций связанных с образовательной или профессиональной деятельностью связанной с направлениями Чемпионата и утверждается приказом ректора. Срок полномочий оргкомитета и жюри один год.

2.2. Организация работы и делопроизводства исполнительных органов Чемпионата строится на основе соблюдения прав личности и государственных требований к проведению олимпиад.

2.3. Оргкомитет Чемпионата:

- устанавливает регламент и сроки проведения Чемпионата;
- обеспечивает организацию, методическое и иное обеспечение и проведение Чемпионата;
- формирует состав жюри Чемпионата;
- формирует состав апелляционной комиссии Чемпионата;

- рассматривает совместно с жюри апелляции участников Чемпионата и принимает окончательные решения по результатам их рассмотрения;
- утверждает список победителей и призеров Чемпионата;
- награждает победителей и призеров Чемпионата;
- осуществляет иные функции в соответствии с положением о Чемпионате.

2.4. Жюри Чемпионата:

- проводит проверку решения задач при подаче апелляций и проверку результатов оценки решений участников Чемпионата, оценивает их результаты;
- определяет кандидатуры победителей и призеров Чемпионата;
- рассматривает совместно с оргкомитетом апелляции участников Чемпионата;
- разрабатывает материалы заданий Чемпионата, критерии и методики оценки выполненных заданий, проверяют работы участников;
- представляют в оргкомитет Чемпионата предложения и рекомендации по организации, методическому обеспечению и проведению Чемпионата;
- рассматривают совместно с оргкомитетом и жюри Чемпионата апелляции участников Чемпионата;
- публикуют решения и разборы заданий и другие методические материалы;
- осуществляет иные функции в соответствии с положением о Чемпионате.

3. Порядок проведения Чемпионата

3.1. Направление «Игровое программирование».

3.1.1. Чемпионат по направлению игровое программирование включает три лиги, в каждой из которых проводится три этапа: тренировочный этап, отборочный этап, заключительный этап.

3.1.2. В младшей лиге могут принимать участие учащиеся 5-7 классов, В средней лиге могут принимать участие учащиеся 8-9 классов. По согласованию с оргкомитетом в средней лиге могут принимать участие представители младшей лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты. В старшей лиге могут принимать участие учащиеся 10-11 классов. По согласованию с оргкомитетом в старшей лиге могут принимать участие представители средней лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты.

3.1.3. Тренировочный этап проводится на базе образовательных учреждений, которые планируют принять участие в Чемпионате. Результаты тренировочного этапа не учитываются в общем рейтинге и не влияют на определение

победителей турнира. Следуя принципу открытости, тренировочный этап проводится со 02.11.2015 года по 15.12.2015 года и предполагает максимальный охват желающих принять участие. Для обеспечения максимального охвата по согласованию с местными органами управления образованием и образовательными учреждениями этап проводится мобильными группами оргкомитета на базе образовательных учреждений или на базе Университета. Для участия в тренировочном этапе не требуется специальной предварительной регистрации. К участию в тренировочном этапе допускаются все желающие школьники и студенты.

3.1.4. Отборочный этап проводится в очном режиме, в командном зачете на базе опорных образовательных учреждений определенных по согласованию с местными органами управления образованием. Каждая команда может состоять не более чем из трех участников и не менее чем из двух участников, каждый из которых должен проходить возрастные ограничения для лиги, в которую команда подала заявку, если с оргкомитетом не согласовано участие команды в выбранной лиге в особых случаях (см. п. 3.1.2). К участию в отборочном этапе допускаются команды, удовлетворяющие вышеуказанным требованиям и прошедшие регистрацию на сайте Чемпионата (<http://snil-it.org>). Проведение отборочного этапа запланировано в период с 01.12.2015 по 15.12.2015 года.

3.1.5. К участию в заключительном этапе допускаются 2 лучшие команды в каждой лиге в каждом отборочном регионе (в 2015 году планируется участие команд из г. Севастополь и всех городов и районов Республики Крым, а также иных субъектов Российской Федерации) которые принимали участие в отборочном этапе. В случае, если прошедшая команда по каким-то причинам отказывается от участия в финальном этапе в финал проходит следующая за ней по рейтингу региональных соревнований команда. Проведение финального этапа запланировано на 23 января 2016 года. Финальный этап проводится на базе Севастопольского Государственного Университета.

3.1.6. Чемпионат по направлению «Игровое программирование» проводится по заданиям, подготовленными жюри. Конкретные виды заданий определяются методом экспертных оценок на основании испытаний заданий на сложность.

3.2. Направление «Робототехника».

3.2.1. Чемпионат по направлению робототехника включает три лиги, в каждой из которых проводится три этапа: тренировочный этап, отборочный этап, заключительный этап.

3.2.2. В младшей лиге могут принимать участие учащиеся 8-9 классов, В средней лиге могут принимать участие учащиеся 10-11 классов. По согласованию с оргкомитетом в средней лиге могут принимать участие представители младшей лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты. В старшей лиге могут принимать участие студенты 1-2 курсов Университета. По согласованию с оргкомитетом в старшей

лиге могут принимать участие представители средней лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты.

3.2.3. Тренировочный этап проводится на базе образовательных учреждений, которые планируют принять участие в Чемпионате или на базе Университета. Результаты тренировочного этапа не учитываются в общем рейтинге и не влияют на определение победителей турнира. Следуя принципу открытости, тренировочный этап проводится со 02.11.2015 года по 15.12.2015 года и предполагает максимальный охват желающих принять участие. Для обеспечения максимального охвата по согласованию с местными органами управления образованием и образовательными учреждениями этап проводится мобильными группами оргкомитета на базе образовательных учреждений. Для участия в тренировочном этапе не требуется специальной предварительной регистрации. К участию в тренировочном этапе допускаются все желающие школьники.

3.2.4. Отборочный этап проводится в очном режиме, в командном зачете на базе опорных образовательных учреждений определенных по согласованию с местными органами управления образованием или на базе Университета. Каждая команда может состоять не более чем из трех участников и не менее чем из двух участников, каждый из которых, должен проходить возрастные ограничения для лиги, в которую команда подала заявку, если с оргкомитетом не согласовано участие команды в выбранной лиге в особых случаях (см. п. 3.2.2). К участию в отборочном этапе допускаются команды, удовлетворяющие вышеуказанным требованиям и прошедшие регистрацию на сайте Чемпионата (<http://snil-it.org>). Проведение отборочного этапа запланировано в период с 01.12.2015 по 15.12.2015 года.

3.2.5. К участию в заключительном этапе допускаются 5 лучших команд в каждой лиге в каждом отборочном регионе (в 2015 году планируется участие команд из г. Севастополь, Бахчисарайского района, г. Джанкой и Джанкойского района Республики Крым) которые принимали участие в отборочном этапе. В случае, если прошедшая команда по каким-то причинам отказывается от участия в финальном этапе в финал проходит следующая за ней по рейтингу региональных соревнований команда. Проведение финального этапа запланировано на 18 января 2016 года.

3.2.6. Чемпионат по направлению «Робототехника» проводится по заданиям, подготовленными жюри. Конкретные виды заданий определяются методом экспертных оценок на основании испытаний заданий на сложность.

3.3. Направление «Спортивное программирование».

3.3.1. Чемпионат по направлению спортивное программирование включает три лиги, в каждой из которых проводится два этапа: отборочный этап, заключительный этап. Соревнования в секции «Спортивное программирование»

проводятся по правилам Чемпионата Мира по программированию среди студентов АСМ ICPC.

3.3.2. В младшей лиге могут принимать участие учащиеся 8-9 классов, В средней лиге могут принимать участие учащиеся 10-11 классов. По согласованию с оргкомитетом в средней лиге могут принимать участие представители младшей лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты. В старшей лиге могут принимать участие студенты 1-2 курсов. По согласованию с оргкомитетом в старшей лиге могут принимать участие представители средней лиги, если на тренировочных этапах они показали достаточно высокие результаты.

3.3.3. Отборочный этап проводится в очном режиме, в личном зачете на базе опорных образовательных учреждений определенных по согласованию с местными органами управления образованием. Каждый участник должен проходить возрастные ограничения для лиги, в которую он подал заявку, если с оргкомитетом не согласовано участие в выбранной лиге в особых случаях (см. п. 3.3.2). К участию в отборочном этапе допускаются участники, удовлетворяющие вышеуказанным требованиям и прошедшие регистрацию на сайте Чемпионата (<http://snil-it.org>). Проведение отборочного этапа запланировано в период с 01.12.2015 по 25.12.2015 года.

3.3.4. К участию в заключительном этапе допускаются 5 лучших участников в каждой лиге в каждом отборочном регионе (в 2015 году планируется участие школьников и студентов из г. Севастополь и всех городов и районов Республики Крым, а также иных субъектов Российской Федерации) которые принимали участие в отборочном этапе. В случае, если прошедший участник по каким-то причинам отказывается от участия в финальном этапе в финал проходит следующий за ним по рейтингу региональных соревнований участник. Проведение финального этапа запланировано на 31 января 2016 года.

3.3.6. Чемпионат по направлению «Робототехника» проводится по заданиям, подготовленными жюри. Конкретные виды заданий определяются методом экспертных оценок на основании испытаний заданий на сложность.

3.4. Учащиеся, желающие принять участие в Чемпионате, должны зарегистрироваться как участники Чемпионата, заполнив регистрационную заявку по установленной форме на сайте Чемпионата или выслать ее по электронной почте на адрес sev.prog.school@gmail.com, после начала регистрации с 01 ноября 2015 года.

3.5. При регистрации на участника Чемпионата оформляется регистрационная учетная запись, где указываются фамилия, имя, отчество, учебное заведение, класс, e-mail, телефон участника с согласия родителей и иные контактные данные для организации обратной связи. Обработка полученной информации производится в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 N 152-ФЗ (ред. от 21.07.2014) "О персональных данных". Регистрация участников

отборочного этапа проводится в очной и дистанционной форме (через сайт Чемпионата: <http://snil-it.org>). В случае проведения отборочного этапа на базе опорных образовательных учреждений регистрация участников этапа может проводиться на месте проведения отборочного этапа при необходимости уточнений в составе команды.

3.6. Участники отборочного этапа Чемпионата должны в установленное время явиться в опорное образовательное учреждение, определенное для проведения творческих испытаний.

3.7. Результаты чемпионата и списки победителей, призеров отборочного этапа публикуются на сайте Чемпионата (<http://snil-it.org>).

3.8. Участники заключительного этапа Чемпионата должны явиться в указанное в расписании время в образовательное учреждение, определенное для проведения заключительного этапа. Участники не прошедшие регистрацию до начала решения задач, к участию в заключительном этапе Чемпионата не допускаются.

3.9. Члены оргкомитета, жюри, методических комиссий, сотрудники секретариата Чемпионата, дежурящие в аудитории:

- выдают участникам данные для входа в систему;
- проводят инструктаж по правилам;
- обеспечивают дисциплину при проведении Чемпионата.
- имеют право делать отметки о нарушении дисциплины

3.10. Время, отведенное на выполнение заданий, определяется решением оргкомитета Чемпионата и объявляется участникам Чемпионата. Продолжительность Чемпионата по разным направлениям и лигам может варьироваться.

3.11. Участникам Чемпионата может быть разрешен выход из аудитории, где она проводится, не более чем на 5-7 минут; Время отсутствия участника фиксируется в ведомости проведения соревнования.

3.12. Участники Чемпионата обязаны соблюдать тишину и порядок в аудитории.

3.13. Запрещается пользоваться какими-либо материалами, за исключением выданных членами оргкомитета. Не допускается использование мобильных телефонов, других электронных устройств и средств связи. При нарушении данного правила, участники лишаются права участвовать в Чемпионате. В протоколе фиксируется факт нарушения дисциплины и проставляется оценка «0 баллов».

3.14. Сведения о промежуточных результатах в секциях игрового и спортивного программирования доступны в режиме онлайн в сети Интернет на сайте

Чемпионата (<http://snil-it.org>). Работы проверяются проверяющим сервером в автоматическом режиме. За промежуток времени составляющий 20% от длительности соревнования таблица промежуточных результатов замораживается. Разморозка отображения результата соревнований происходит по окончанию соревнования.

3.15. В секции «Игровое программирование» за каждое выполненное задание (блок заданий) выставляется оценка в баллах. Первичным критерием является количество решенных заданий. Вторым критерием является кол-во набранных штрафных баллов, на которое влияет время решения задачи и оптимальность решения. В качестве штрафных баллов за время решенной задачи начисляется кол-во секунд прошедшее с начала соревнования до момента вынесения проверяющим сервером положительного вердикта. В качестве штрафных баллов за оптимальность решения задачи начисляется количество потраченных команд на выполнение задачи и сумма игровых единиц потраченных на выполнение задачи всеми персонажами в решенной задаче. При равенстве решенных задач предпочтение отдается команде, которая набрала меньшее суммарное кол-во штрафных баллов за все решенные задачи.

3.16. В секции «Спортивное программирование» проверка выполненных заданий выполняется автоматически по правилам проведения Чемпионата Мира по программированию среди студентов (ACM ICPC <https://icpc.baylor.edu/>)

4. Порядок определения победителей и призеров Чемпионат

4.1. Победителями и призерами отборочного этапа считаются команды занявшие 1-е, 2-е места в отборочных соревнованиях. Победителями заключительного этапа Чемпионата считаются команды, показавшие лучшие результаты и занявшие 1-е, 2-е и 3-е места. К участию в заключительном этапе Чемпионата допускаются только победители и призеры отборочного этапа Чемпионата. В случае отказа от участия в заключительном этапе победителей отборочного этапа освободившееся место имеет право занять следующая по рейтингу отборочного этапа команда. Победителями заключительного этапа Чемпионата считаются участники Чемпионата, награжденные дипломами 1-й степени. Призерами заключительного этапа Чемпионата считаются участники, награжденные дипломами 2-й и 3-й степени.

4.2. Победители и призеры Чемпионата, определяются по результатам заключительного этапа Чемпионата.

4.3. Участники заключительного этапа Чемпионата, занявшие 1-е, 2-е и 3-е место, награждаются дипломами победителей и призеров Чемпионата и призами.

4.4. Списки победителей и призеров каждого этапа определяются жюри Чемпионата по результатам автоматизированной проверки решенных задач в секциях «Игровое программирование» и «Спортивное программирование» и по

результатам решения жюри в секции «Робототехника», после чего утверждаются оргкомитетом Чемпионата.

4.5. Количество победителей каждого этапа Чемпионата не может превышать 10% от общего количества участников этапа. Общее количество победителей и призеров каждого этапа Чемпионата не может превышать 35% от общего количества участников этапа.

4.6. Дипломы победителей и призеров Чемпионата подписываются председателем оргкомитета Чемпионата.