

# РЕГЛАМЕНТ

## НА УЧЕНИЧЕСКОТО СЪСТЕЗАНИЕ ПО ПРОГРАМИРАНЕ CODE@BURGAS

### 1. ЦЕЛИ

- 1.1. Цел на ученическото състезание по програмиране CODE@BURGAS, наричано по-долу за краткост СЪСТЕЗАНИЕТО, е да даде възможност на участниците в състезателни условия да проверят качеството на подготовката си по информатика и уменията си да решават задачи по програмиране.
- 1.2. СЪСТЕЗАНИЕТО се организира според два документа РЕГЛАМЕНТ и УСЛОВИЯ, които се оповестяват на официалната страница: <https://www.codeburgas.com>
- 1.3. РЕГЛАМЕНТЪТ представлява относително постоянна съвкупност от правила, целящ да осигури стабилност и предсказуемост на общите принципи на СЪСТЕЗАНИЕТО и да бъде база за дълготрайна подготовка на участниците.
- 1.4. УСЛОВИЯТА представляват относително променлива съвкупност от правила, целящи да отразят конкретните възможности и ситуация при организиране към датата на СЪСТЕЗАНИЕТО.
- 1.5. ОРГАНИЗАТОРА се обявява в документа УСЛОВИЯ, като правилата за провеждането му се променят и утвърждават единствено от него.

### 2. ОРГАНИЗАЦИЯ

- 2.1. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда ГОДИШНО от ОРГАНИЗАТОРА.
- 2.2. ОРГАНИЗАТОРЪТ избира дата на СЪСТЕЗАНИЕТО и изпраща официални покани на всички училища МЕСЕЦ предварително.
- 2.3. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда в електронна платформа за автоматично оценяване на изпратените решения на задачите по програмиране: <https://spoj.bfu.bg>, достъпна и от официалната страница на СЪСТЕЗАНИЕТО: <https://www.codeburgas.com>
- 2.4. В случай, че ОРГАНИЗАТОРЪТ е в невъзможност да проведе СЪСТЕЗАНИЕТО на предварително обявената дата, той съобщава на интересуващите се нова дата, СЕДМИЦА предварително.
- 2.5. ОРГАНИЗАТОРЪТ избира контактното лице за СЪСТЕЗАНИЕТО, което да координира всички дейности по подготовката му и съобщава данните за контакт на интересуващите се заедно с датата за провеждане.

## 3. СЪСТАВ НА УЧАСТНИЦИТЕ

3.1. СЪСТЕЗАНИЕТО е индивидуално съревнование, в което могат да участват ученици от 4 до 12 клас, разпределени в три възрастови групи, както следва: А (10, 11 и 12 клас), В (7, 8 и 9 клас) и С (4, 5 и 6 клас).

3.2. Допуска се участието на повече от един състезател от едно училище.

3.3. РЪКОВОДИТЕЛ на ученика е учител от съответното училище или друго лице, привлечено за целта, като в този случай, това се удостоверява с официален документ от училището.

3.4. Редовността на състезателите се гарантира от РЪКОВОДИТЕЛЯ, който лично попълва имената на участващите ученици от неговото училище в регистрационен лист.

## 4. ТЕХНИЧЕСКО ОСИГУРЯВАНЕ

4.1. Решенията на задачите, които състезателите изпращат в състезателната система трябва задължително да бъдат на езика за програмиране **C++**. Няма ограничения за използваната среда за разработка, като препоръчителни са: [Code::Blocks](#), [Dev-C++](#), [Microsoft Studio Code](#), [Microsoft Visual Studio](#).

4.2. ОРГАНИЗАТОРЪТ подготвя предварително точно ЧЕТИРИ задачи във всяка възрастова група. Задачите трябва да са независими (*решаването на никоя задача не трябва да зависи от решаването на друга задача*) и такива, че не изискват използването на специални софтуерни средства, различни от официалният език и среда за програмиране. В текстовете на задачите ясно се поставя условието на задачата и се привежда поне един пример. Описват се ясно форматите на входните и изходните данни. Входните данни трябва да се четат от стандартния вход, а резултатите да се извеждат на стандартния изход. Всички понятия, за които има съмнение, че не са общоизвестни, трябва да бъдат пояснени в текста на задачата.

4.3. ОРГАНИЗАТОРЪТ инсталира и подготвя състезателната система. Ръководството за работа със системата се предоставя в електронен и/или печатен вид на всеки участник.

## 5. РЕГИСТРАЦИЯ

5.1. За участие е необходима предварителна регистрация в сайта: <http://www.codeburgas.com>, не по-късно от СЕДМИЦА преди датата на провеждане на СЪСТЕЗАНИЕТО.

## 6. ПРОВЕЖДАНЕ

6.1. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда в един ден и е с продължителност ПЕТ часа.

6.2. По време на СЪСТЕЗАНИЕТО, участниците могат да отправят въпроси по текстовете на задачите. Ако отговорът на въпроса може да се намери в текста на задачата, тогава въпросът остава без отговор. Ако неяснотата в текста, за която е получен въпрос, е сериозна, то се подготвя обяснение, което се съобщава на всички участници.

6.3. По време на СЪСТЕЗАНИЕТО участниците могат да използват всякакви материали.

6.4. Решението на всяка от задачите се състои от изходен програмен код на официалния език за програмиране. Програмата трябва да е написана така, че да съответства буквално на изискванията на условието по отношение на формата на входните и изходните данни. Не се допуска извеждането на информация на друго място, освен стандартния изход под какъвто и да е предлог.

6.5. Състезателната система компилира и тества изпратения от участника изходен програмен код. В случай, че на компютъра има и други езици и/или среди за програмиране, освен официалния, и състезателите са използвали за разработка на програмата такава среда, те трябва преди изпращането и да я приведат в съответствие с изискванията на официалния компилатор, с който искат да бъде компилирана програмата.

6.6. Задължение на състезателите е да съхраняват регулярно на твърдия диск създаваните от тях работни файлове. Загубата на програмен код поради липса на съответно копие не се възмездява с допълнително време.

6.7. Временните резултати се обявяват на табло в състезателната система.

## 7. ОЦЕНЯВАНЕ И КЛАСИРАНЕ

7.1. Решенията на задачите се проверяват с неизвестни на състезателите тестови данни, едни и същи за всички участници, подготвени предварително от ОРГАНИЗАТОРА. За целия комплект от тестове е предвиден лимит от време, който не е известен на състезателите. За правилно се признава решението, което намира верен резултат за всички тестови примери в рамките на определения лимит от време.

7.2. В случай, че решението е правилно, състезателната система уведомява за това състезателите.

7.3. В случай, че решението не е правилно, състезателната система уведомява участника, като посочва една от следните възможни причини за непризнаване на решението:

Съкращение	Наименование	Пояснение
------------	--------------	-----------

CE	Compilation Error	грешка при компилация
RE	Run-Time Error	грешка при изпълнение
TL	Time Limit Exceeded	изтичане на определения лимит от време
PE	Presentation Error	неправилен формат на изхода
WA	Wrong Answer	грешен резултат

При повече от една възможна грешка се изпраща тази, която е по-напред в горния списък.

7.4. Класирането се извършва по броя на правилно решените задачи. При равен брой решени задачи, за всяка правилно решена задача се пресмята времето (в минути) от началото на състезанието до момента на предаването ѝ. Сумират се получените времена и сумата се увеличава с по 20 минути за всяко предадено неправилно решение. Участникът с по-малка сума на така изчислените времена се класира на по-предна позиция.

7.5. ОРГАНИЗАТОРЪТ осигурява на всички участници СЕРТИФИКАТ за участие, а на класираните на призовите места в официалното класиране и ГРАМОТА за класиране.

7.6. ОРГАНИЗАТОРЪТ извършва две класирания, както следва:

7.6.1. Официално индивидуално класиране, което е в рамките на всяка от състезателните групи и се публикува в сайта на СЪСТЕЗАНИЕТО под формата на ранглиста на участниците.

7.6.2. В официално класиране по училища участва най-добре представилият се състезател на всяко училище в съответната състезателна група и класирането се публикува в сайта на СЪСТЕЗАНИЕТО.

7.7. При възможност ОРГАНИЗАТОРЪТ осигурява предметни и/или парични награди за призовите места.

## 8. ФИНАНСИРАНЕ

8.1. ОРГАНИЗАТОРЪТ осигурява финансиране със собствени средства, от дарения или спонсорства след сключване на съответните договори.

*Правилата на ученическото състезание по програмиране CODE@BURGAS са записани в два документа: РЕГЛАМЕНТ и УСЛОВИЯ, като организаторът си запазва правото на промени. За последни актуални версии на документите следете официалния сайт, достъпен в Интернет на адрес: <http://www.codeburgas.com>*