

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 осигури възможност на участниците в състезателни условия да проверят качеството на подготовката си по информатика и възможностите си да се справят със задачи по програмиране.

1.2. СЪСТЕЗАНИЕТО се организира от направление Информатика и компютърни науки към Центъра по информатика и технически науки при Бургаски свободен университет (<http://www.bfu.bg>), наричан по-долу за краткост ОРГАНИЗАТОР, като правилата за провеждането му се променят и утвърждават единствено от ОРГАНИЗАТОРА.

1.3. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда по правила, аналогични на правилата на Републиканската студентска олимпиада по програмиране (PCOP) (<http://www.bcpc.eu>).

1.4. СЪСТЕЗАНИЕТО се организира според: РЕГЛАМЕНТ и УСЛОВИЯ, които се оповестяват на официалната страница: <http://www.codeburgas.com>

1.4.1. 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 потенциалните участници.

1.4.2. УСЛОВИЯТА представляват относително променлива съвкупност от правила, целящи да отразят конкретните възможности на ОРГАНИЗАТОРА и конкретната ситуация към деня на СЪСТЕЗАНИЕТО.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ

2.1. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда един път годишно от ОРГАНИЗАТОРА.

2.2. ОРГАНИЗАТОРЪТ избира дата на СЪСТЕЗАНИЕТО и изпраща официални покани на всички училища най-малко три месеца предварително.

2.3. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда в електронната тренировъчна състезателна система за автоматично оценяване на задачи по програмиране, наречена SPOJ (<https://spoj.bfu.bg>), достъпна и от официалната страница на СЪСТЕЗАНИЕТО: <http://www.codeburgas.com>

2.4. В случай, че ОРГАНИЗАТОРЪТ е в невъзможност да проведе СЪСТЕЗАНИЕТО на предварително обявената дата, той съобщава на интересувашите се нова дата, най-малко два месеца предварително.

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>

2.5. ОРГАНИЗАТОРЪТ избира контактното лице за СЪСТЕЗАНИЕТО, което да координира всички дейности по подготовката му и съобщава данните за контакт на заинтересуваните се заедно с датата за провеждане.

3. СЪСТАВ НА УЧАСТНИЦИТЕ

3.1. СЪСТЕЗАНИЕТО е индивидуално съревнование, в което могат да участват ученици, разпределени по възрастови групи според календара на Министерството на образованието и науката (МОН) на Република България за провеждане на национални състезания по информатика, приет от „Националната комисия по информатика“, както следва:

Група	Класове
А	12 и 11
В	10 и 9
С	8
Д	6 и 7
Е	4 и 5

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 и го подписва.

4. ТЕХНИЧЕСКО ОСИГУРЯВАНЕ

4.1. СЪСТЕЗАНИЕТО се провежда на еднакви за всички участници компютри, свързани в мрежа. Минималната конфигурация включва дисково пространство (*локално или в мрежа*), достатъчно за инсталиране на необходимия системен софтуер и работните файлове на състезателите.

4.2. Всеки участник разполага с един персонален компютър (*или работна станция в мрежата*).

4.3. Официалният език за програмиране по време на СЪСТЕЗАНИЕТО е C++.

4.4. На всяко работно място се инсталират еднакви версии на средата за програмиране на официалния език за програмиране.

4.5. Домакинът 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

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>

стандартния изход. Всички понятия, за които има съмнение, че не са общоизвестни, трябва да бъдат пояснени в текста на задачата.

4.6. 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 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 ЧЕТИРИ 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 ръкописни и печатни материали – книги, справочници, листи и др. Използването на магнитни и оптически носители на данни, както и собствени компютри и мобилна техника е забранено.

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. В случай на неизправност на компютъра/работната станция, участникът уведомява ОРГАНИЗАТОРА и времето за работата му се удължава с времето за осигуряване на изправно работно място.

6.7. Временните резултати се обявяват в мрежата чрез борд на състезателната система. Половин час преди края на СЪСТЕЗАНИЕТО обявяването на временните резултати се прекратява.

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>

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. В последните 30 минути на състезанието съобщения за правилни решения не се правят.

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. Съобщенията за неправилни решения се изпращат до края на състезанието.

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 първите места в официалното класиране и Грамота или Диплом за класиране.

7.6. ОРГАНИЗАТОРЪТ извършва две класирания, както следва:

7.6.1. Официално индивидуално класиране, което е в рамките на всяка от петте състезателни 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.

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>

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>