

# Регламент

за провеждане на Национално онлайн състезание по информатика

„Д-р Младен Манев“

1. Състезанието ще се проведе онлайн на 02.09.2021 г. с начало 9:00 часа. Актуална информация относно състезанието се поддържа на интернет адрес: <https://info-gabrovo.com/>.
2. Състезанието е посветено на паметта на д-р Младен Манев и организатор е ПМГ „Акад. Иван Гюзелев“ - гр. Габрово.
3. Организаторът определя жури за състезанието.
4. Право на участие имат всички ученици, явили се на Областния кръг на Националната олимпиада по информатика и получили положителен брой точки в класирането.
5. По решение на журито в списъка с участниците могат да бъдат включени и други ученици, които да участват в състезанието извън класирането.
6. Състезанието се състои в създаване на компютърни програми за решаване на задачи с алгоритмичен характер. Състезателните теми се подготвят от журито чрез подбор на предварително предложени оригинални авторски задачи.
7. Участниците се състезават в пет възрастови групи: група А (XI–XII клас), В (IX–X клас), С (VII–VIII клас), D (VI клас) и Е (IV–V клас), в зависимост от избраната възрастова група и постигнатите резултати на Националната олимпиада по информатика.
8. Времетраенето на състезанието е следното: групи А и В – 5 часа, групи С, D и Е – 4 часа. Броят на задачите за възрастовите групи А и В е 4, а за С, D и Е – по 3.
9. Проверката на решенията по всяка задача се извършва с тестови данни чрез компютърна проверяваща система. Максималният брой точки за една задача е 100.
10. Всеки участник получава индивидуален акаунт с уникално потребителско име и парола в състезателната система и работи самостоятелно. При установяване на споделяне на идеи или решения между участници по време на състезанието, журито може да вземе решение да ги дисквалифицира.
11. Всеки участник има право да предаде ограничен брой решения, определен преди началото на състезанието. Крайният резултат се формира на база на най-доброто решение по всяка от задачите (или подзадачите, в случаите когато има такива). Състезателната система предоставя обратна информация за текущия резултат на всеки участник. По време на състезанието няма публично достъпно класиране в реално време.
12. Езикът за програмиране е C++. Няма ограничение относно средата за програмиране или допълнителните материали, които участниците могат да използват по време на състезанието.
13. В рамките на поне две седмици преди състезанието участниците имат възможност да се запознаят с техническите спецификации на състезателната система и нивото на трудност на задачите от предишни издания посредством активна система за подготовка.

14. По време на състезанието участниците могат да задават въпроси по задачите чрез средствата на състезателната система. Въпросите се задават на български език, с използване на кирилица.
15. В момента на започването на състезанието се определят времеви лимити и ограничения за използвана памет. Когато при изпълнението на програма върху тестов пример тя не завърши за определеното време или използва повече от определената памет, нейното изпълнение се прекратява и не се присъждат точки за съответния тест.
16. Журито има право да извършва повторно оценяване на работите след завършване на състезанието, когато има появили се уважителни причини или контестации.
17. Класирането на състезателите се извършва по общия брой получени точки, за което журито съставя и публикува протокол.
18. Всички материали от състезанието, включително и работите на учениците, се публикуват за свободен достъп на сайта на състезанието.
19. При несъгласие за публикуване на резултатите на определен участник, той или негов родител (в случай че е непълнолетен) изрично декларира това с имейл до организаторите.
20. Участието на поканените състезатели е безплатно.