


УТВЕРЖДАЮ
Президент РООФСО
«Федерации спортивного
программирования» в

Камчатском крае

 В.С. Дресвянский
«13» марта 2024 г

УТВЕРЖДАЮ
Директора КГАУ «Центр
спортивной подготовки»
Камчатского края

 А.Б. Иванов
«13» марта 2024 г



УТВЕРЖДАЮ
Министр спорта
Камчатского края



 К.В. Хмелевский
«13» марта 2024 г

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Чемпионата Камчатского края по спортивному
программированию

Камчатский край
2024 год

Чемпионат Камчатского края по спортивному программированию (далее — Соревнование) проводится в соответствии с календарным планом официальных физкультурных и спортивных мероприятий Камчатского края на 2024 год, на основании предложения РООФСО «Федерации спортивного программирования» в Камчатском крае, аккредитованной в соответствии с приказом Министерства спорта Камчатского края от 11.04.2023 № 195.

Соревнования проводятся в соответствии с Правилам вида спорта «спортивное программирование» утвержденными приказом Минспорта России от 11.08.2023 № 584.

Целью и задачами Соревнования являются:

- популяризации спортивного программирования в Камчатском крае;
- расширение спортивных связей молодежи;
- повышение спортивного мастерства спортсменов;
- формирования сборной команды Камчатского края;
- повышение престижа и привлекательности IT-сферы в глазах молодежи.

На основании требований, установленных пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», представителям всех сторон, участвующих в организации и проведении соревнований, запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путём заключения пари на официальные спортивные соревнования, а также оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований, в целях достижения заранее определённого результата или исхода соревнования.

2. Права и обязанности организаторов спортивных соревнований

Общее руководство по подготовке и проведению соревнований осуществляет: Министерство спорта Камчатского края, КГАУ «Центр спортивной подготовки Камчатского края» (далее – КГАУ ЦСП), РООФСО «Федерации спортивного программирования» в Камчатском крае (далее – Федерация).

Непосредственное проведение Соревнования возлагается на Федерацию и главную судейскую коллегия (далее – ГСК), утверждаемую Федерацией;

Состав ГСК будет сформирован до 14.03.2024 года.

3. Место и сроки проведения спортивного соревнования

Соревнование проводится в г. Петропавловск-Камчатский (Камчатский край) 16 марта 2024 года в онлайн формате.

4. Программа спортивного соревнования

16.03.2024	Чемпионат Камчатского края - программирование алгоритмическое
-------------------	---

4.1. Соревнования среди мужчин и женщин старше 16 лет, проводятся по спортивной дисциплине «программирование алгоритмическое».

4.2. Соревнования состоит из одного этапа, который проводится в онлайн-форме;

В случае непредвиденных обстоятельств ГСК соревнований может продлить время этапа.

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

Начало соревнований в 11:00 (+12 UTC);

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

Ознакомление команд с соревновательными заданиями до начала тура запрещается;

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

4.4. Формат соревнований онлайн, взаимодействие участников соревнований осуществляется дистанционно, с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

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

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

4.5.2 Командам предлагаются для решения 7 задач, сформулированных на русском языке. После объявления начала тура участникам предоставляются задачи в электронном виде.

4.5.3 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.

4.5.4 В течение соревнования команды решают предложенные задачи. Решением является исходный код на одном из доступных языков программирования, при этом различные задачи могут решаться на разных языках программирования.

4.5.5 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.

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

4.5.7 Количество проверок на каждую задачу не может превышать 50.

4.5.8 Побеждает участник, решивший правильно наибольшее число задач. Если несколько участников решают одинаковое количество задач, то их положение в рейтинге определяется штрафным временем. За каждую правильно сданную задачу к штрафному времени участникам прибавляют время, прошедшее с начала соревнования до момента сдачи задачи. Если зачётной попытке предшествовало несколько неудачных попыток сдать ту же задачу, то за каждую из них к штрафному времени прибавляется двадцать минут штрафного времени. За неудачные попытки сдать задачу, которую участнику в итоге так и не удалось решить, штрафного времени не начисляется.

4.5.9 Расчет баллов, идущих в общий зачет Соревнований, на этапе «Программирование алгоритмическое» производится следующим образом:

Место	Количество баллов
1 место	300 баллов
2 место	200 баллов
3 место	150 баллов
4 место	100 баллов
5 место	85 баллов
6 место	75 баллов
7 место	65 баллов
8 место	55 баллов
9 место	34 балла
10 место	30 балла
11 место	26 балла
12 место	22 балла
13 место	18 баллов
14 место	14 баллов
15 место	10 баллов
16 место	6 баллов

4.6 Проверка решений.

4.6.1 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.

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

4.6.3 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.

4.6.4 После каждой проверки решения Платформа отправляет команде, предоставившей решение, сообщение с результатами тестирования. Команде сообщается, зачтено решение или нет. Если решение не зачтено, сообщается тип ошибки и номер теста, на котором произошла ошибка.

4.6.5 В ответ на посланное решение, команда 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.

4.6.6 Платформа может прекратить информирование команд 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.

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

5. Требования к участникам и условия их допуска

К участию в Соревновании допускаются граждане Российской Федерации, имеющие регистрацию на территории Камчатского края.

Возраст участников не должен быть ниже 16 лет на день проведения Соревнований.

6. Заявки на участие

Заявка на участие подаются до 16 марта 2024 года на площадке foncode по форме согласно приложения 1 к настоящему положению.

Для подтверждения заявки необходимо авторизоваться на площадке и заполнить профиль:

- фамилия имя отчество;
- дата рождения;
- номер телефона;
- регион.

7. Требования к инфраструктуре соревнования

7.1 Во время проведения соревнований каждый участник использует личный компьютер, на котором установлены компиляторы поддерживающие следующие языки программирования:

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

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

7.2. Минимальные системные характеристики компьютера:

- ОЗУ: 16 Гб;
- Разрешение монитора: от 1920x1080.

7.2.1 Компьютеры должны иметь Ethernet-подключение к локальной сети, быть подключенными к серверу, имеющему выход в сеть Интернет, а также иметь доступ к соревновательной платформе.

7.3.2 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.

7.3.3 Общая скорость интернета при проведении Соревнования должна составлять 1 Гбит/сек.

7.3.4 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.

8. Условия подведения итогов

8.1 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.

8.2 По результатам проведения финального этапа соревнований ГСК формирует сборную команду численностью до 10 человек для участия в Кубке России по спортивному программированию.

8.3 Федерация спортивного программирования по Камчатскому краю обязуется предоставить все отчёты и итоговые протоколы о проведении соревнований в Министерство спорта Камчатского края в течении 3 дней с момента завершения соревнований, экземпляр отчёта главного судьи – в КГАУ ЦСП.

9. Награждение победителей и призеров

Спортсмены, занявшие 1, 2, 3 места награждаются медалями и дипломами Министерства спорта Камчатского края.

10. Условия финансирования

Расходы, связанные с организацией и проведением соревнований несет КГАУ ЦСП в пределах выделенных средств и Федерация.

Приложение 1

В Федерацию спортивного программирования

ЗАЯВКА

на участие в _____

ФИО	Дата рождения	Статус
		Спортсмен
		Тренер

Обязуюсь соблюдать Правила вида спорта «спортивное программирование» (утв. приказом Минспорта России от 11.08.2023 № 584), нормативные акты Общероссийской физкультурно-спортивной общественной организации «Федерация спортивного программирования», а также нормативные акты Федерации Спортивного программирования.

Спортсмен

ФИО _____ подпись _____

дата _____

Тренер

ФИО _____ подпись _____

дата _____