

ПОЛОЖЕННЯ ПРОВЕДЕННЯ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ ОЛІМПІАДИ З ПРОГРАМУВАННЯ

Всеукраїнська студентська олімпіада з програмування (далі – Олімпіада) є попереднім етапом командної студентської Першості світу з програмування ICPC (International Collegiate Programming Contest). Олімпіада проводиться тільки у командному форматі. У Олімпіаді можуть брати участь студенти будь-якого ЗВО України, закладу фахової передвищої освіти (ЗФПО), школярі (в окремому заліку).

Участь школярів регулюється Положенням про шкільний дивізіон Всеукраїнської студентської олімпіади з програмування.

1. ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ

1.1 Всеукраїнська студентська олімпіада з програмування є творчим змаганням з теоретичної та практичної підготовки студентів у мистецтві комп'ютерної алгоритмізації та створення ефективних програм, що реалізують обрані алгоритми.

1.2 Олімпіада проводиться з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів та реалізації їх творчих здібностей, підвищення якості підготовки фахівців для народного господарства України, а також заради виявлення та відбору обдарованої студентської молоді для участі у командній студентській Першості світу з програмування.

1.3 В Олімпіаді можуть брати участь студенти закладів вищої освіти (ЗВО) чи закладів фахової передвищої освіти (ЗФПО) України, незалежно від форм власності, підпорядкування та громадянства студентів.

Крім того, в Олімпіаді можуть брати участь студенти університетів чи коледжів інших країн, з якими Україна має дипломатичні відносини.

В Олімпіаді не можуть брати участь студенти університетів чи коледжів російської федерації, Білорусі, Ірану та Північної корей.

Оргкомітет Олімпіади бере на себе право та обов'язок коригувати цей список країн відповідно до змін у дипломатичних стосунках України.

1.4 Олімпіада оголошується рішенням Оргкомітету та листом Міністерства освіти і науки України за погодженням з міжнародним оргкомітетом студентської Першості світу ICPC. Оргкомітет затверджує координаторів усіх етапів та базові ЗВО з проведення Олімпіади. В разі, якщо в регіоні немає ЗВО, згодних бути базовими, але є ЗФПО, допускається призначення базовим ЗФПО.

1.5 Олімпіада входить до структури студентської Першості світу з програмування, що проводиться між ЗВО та ЗФПО усього світу, за узгодженими з її вимогами правилами, всі учасники олімпіади реєструються за вказаним порядком.

1.6 Олімпіада проводиться в три етапи, кожен з яких має відповідні правила проведення, що можуть щорічно коригуватися або доповнюватися відповідно до умов та особливостей проведення змагань.

2. КЕРІВНИЦТВО ОЛІМПІАДОЮ

2.1. Загальне керівництво Олімпіадою здійснює Всеукраїнський організаційний комітет. До його повноважень належить:

- контроль за проведенням Олімпіади на всіх її етапах;
- розроблення методичних рекомендацій щодо організації та проведення Олімпіади;
- забезпечення закладів вищої освіти необхідними інформаційними та методичними матеріалами;
- узгодження строків проведення Олімпіади та затвердження завдань;
- підведення підсумків Олімпіади та нагородження переможців.

2.2. Для організації та проведення I (обласного), II (регіонального) та III (Всеукраїнського) етапів Олімпіади у закладах вищої освіти, визначених базовими, створюються організаційні комітети. Вони формуються за наказом Міністерства освіти і науки України або рішенням координатора Всеукраїнського майданчика ICPC.

2.3. Організаційні комітети

Для організації та проведення всіх етапів Олімпіади у базових закладах освіти створюються організаційні комітети, що:

- здійснюють організаційну роботу з підготовки та проведення Олімпіади;
- визначають порядок проведення етапів змагань;
- готують документацію для проведення Олімпіади;
- за поданням журі визначають переможців;
- складають звіт про проведення відповідного етапу Олімпіади;
- сприяють висвітленню результатів у засобах масової інформації.

Оргкомітети I етапу узгоджують свої дії з оргкомітетами II та III етапів

2.4. Журі Олімпіади

Для проведення всіх етапів олімпіади створюється журі з представників різних закладів освіти. До складу журі входять автори задач. Всеукраїнський організаційний комітет олімпіади призначає голову журі, який входить до Оргкомітету Олімпіади.

Журі Олімпіади:

- готує задачі на кожний етап;
- завантажує задачі в систему;
- створює змагання та додає до них учасників;
- здійснює комунікацію з командами під час змагань;
- допомагає оргкомітету, апеляційній комісії при проведенні апеляцій, підведенні підсумків змагань.

2.5. Апеляційна комісія

Для розгляду скарг та апеляцій створюється **апеляційна комісія**, яка складається з представників кожного з чотирьох регіонів. Голову та членів апеляційної комісії призначає Всеукраїнський оргкомітет. В апеляційну комісію не повинні входити тренери команд учасниць, а також члени журі.

3. ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОВЕДЕННЯ ОЛІМПІАДИ

3.1 Олімпіада з програмування проводиться у три етапи у базових закладах освіти, що визначаються Всеукраїнським організаційним комітетом та затверджується відповідними документами.

3.2. Координатором проведення Олімпіади є організаційний комітет III етапу.

3.2.1. До складу оргкомітету III етапу входять:

- Координатор олімпіади (Голова організаційного комітету від Університету, в якому проходить III етап)
- Представники Журі Олімпіади
- Команда організаторів

Координатор олімпіади та команда організаторів визначається університетом на базі якого заплановано проведення Олімпіади.

3.2.2. До повноважень Організаційного комітету входить:

- затвердження Положення про правила проведення I, II, III етапів відповідно до вимог студентської Першості світу;
- визначення дат проведення I, II і III етапів;
- формування переліку базових ЗВО II етапу;
- контроль за проведенням I та II етапів змагань.

3.3. I етап Олімпіади є змаганням обласного рівня серед закладів освіти та має статус $\frac{1}{8}$ Першості світу. Він проводиться на базі визначених освітніх установ у форматі офлайн (за умови безпекової можливості), онлайн або у змішаному форматі.

3.3.1. Усі команди-учасниці I етапу мають бути зареєстрованими за наперед оголошеною схемою.

3.4. II етап Олімпіади є регіональним змаганням, має статус $\frac{1}{4}$ Першості світу і проводиться серед переможців I етапу у базових ЗВО II етапу. Він проводиться на базі визначених освітніх установ у форматі офлайн (за умови безпекової можливості), онлайн або у змішаному форматі.

3.5. III етап Олімпіади – фінальний, має статус $\frac{1}{2}$ Першості світу, проводиться серед кращих команд II етапу, які вибороли право участі у півфіналі Першості світу по південно-східній Європі.

3.6. Змагання проводяться у базовому навчальному закладі українського майданчику півфіналу Першості світу у строки, що визначаються Оргкомітетом Першості світу для проведення південно-східного європейського півфіналу.

3.7. За дотримання правил під час усіх етапів Олімпіади відповідають:

- координатори етапів;
- журі.

3.8. Учасниками III етапу Олімпіади на українському майданчику можуть бути команди країн південно-східної Європи в межах установлених для цих країн квот участі у півфіналі Першості світу по південно-східній Європі.

3.9. Кількість українських команд-учасниць III етапу від одного навчального закладу визначається квотою, встановленою для України у півфіналі Першості світу по південно-східній Європі.

За домовленістю з закордонним майданчиком південно-східного європейського півфіналу певна кількість українських команд має змогу написати півфінал з закордонного майданчику.

3.10. Змагання I етапу проводяться англійською або українською мовами. Учасники II і III етапів Олімпіади отримують завдання та можуть ставити запитання журі виключно англійською мовою.

3.11. Під час проведення Олімпіади до приміщення, в якому знаходяться члени журі, вхід тренерам команд та членам Оргкомітету (крім голови Оргкомітету та координатора Олімпіади) суворо заборонено.

3.12. Якщо II етап Олімпіади заплановано в online форматі, то обов'язковим є прокторінг для всіх учасників Олімпіади.

4. УЧАСНИКИ ОЛІМПІАДИ

4.1. Склад команди

4.1.1. У змаганнях Олімпіади беруть участь команди, що складаються з **трьох студентів**. Команди з меншою кількістю учасників до змагань **не допускаються**.

4.1.2. До складу команди **може входити один запасний учасник**, який має право заміни основного учасника на будь-якому етапі Олімпіади (у разі хвороби, стажування тощо). Один і той самий студент не може бути запасним одночасно в різних командах одного й того ж етапу.

4.2. Назва команди

4.2.1. Назва команди **має починатися з префіксу**, що позначає аббревіатуру закладу вищої освіти (наприклад, **VNTU_TeamName**).

4.2.2. Для закладів фахової передвищої освіти (ЗФПО) префікс має починатися з **маленької літери «с»** (наприклад, **cVTK_TeamName**).

4.2.3 У назві команди забороняється публічне використання символіки комуністичного та нацистського тоталітарних режимів, а також назв

непристойного характеру (при перекладі з іноземної). Контроль за дотриманням вимог здійснюють **координатори I та II етапів**.

4.2.4 Аббревіатури повинні бути однаковими для різних команд одного закладу освіти. Бажана унікальність аббревіатур для кожного навчального закладу. Зауваження по назві команди повинні бути усунені до початку змагань.

4.3. Тренер команди

4.3.1. Кожна команда повинна мати **тренера**, який є або співробітником або здобувачем освіти відповідного навчального закладу. Учасник команди не може бути тренером своєї команди.

4.3.2. Тренер:

- засвідчує право участі членів команди в Олімпіаді;
- є офіційною контактною особою під час підготовки до змагань та після їх завершення.

4.3.3. У разі неможливості прибуття тренера на змагання його функції може виконувати **один із учасників (капітан команди)** (за попереднім узгодженням з Оргкомітетом відповідного базового навчального закладу).

4.3.4 В разі форс-мажорних обставин безпосередньо під час туру капітан команди повідомляє, в разі очного туру, присутніх місцевих організаторів, в разі онлайн через засоби комунікації - журі.

4.4. Реєстрація команд

4.4.1. **I етап (1/8 першості світу):** тренер реєструє команди на **з використанням відповідної форми**.

4.4.2. **II етап (1/4 першості світу):**

- зміни в складі команд **заборонені** після I етапу.

4.4.3. **III етап (1/2 першості світу):**

- тренер команди, яка пройшла, надсилає до Оргкомітету III етапу відповідні **реєстраційні форми** студентів-учасників, завірені проректором з наукової роботи.

4.4.4. Команди, **які не пройшли реєстрацію** на сайті та не надали відповідної **реєстраційні форми**, не допускаються до змагань. У разі зауважень по реєстрації команди тренер повинен бути проінформований не пізніше 7 діб до початку змагання.

4.5. Вимоги до учасників

4.5.1. **Студент повинен навчатися** за однією з програм закладу освіти.

4.5.2. Починаючи з **I етапу**, студент може представляти **тільки одну команду одного навчального закладу**.

4.5.3. До змагань **не допускаються:**

- учасники **двох фіналів Першості світу;**

- учасники п'яти півфіналів Першості світу.

4.6. Вікові обмеження

4.6.1. **Бакалаври:** без вікових обмежень, якщо нема ступіня бакалавра або вище.

4.6.2. **Магістри та аспіранти:** які народилися не раніше 2002 року.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ОЛІМПІАДИ

5.1. Учасники зобов'язані відвідувати всі обов'язкові заходи Олімпіади (при офлайн-форматі). Порухення цього правила може призвести до дискваліфікації.

5.2. Тривалість змагань зазвичай становить 5 годин, але може бути змінена координатором III етапу у разі непередбачених обставин.

5.3. Учасники розв'язують щонайменше 8 задач різної складності, які не потребують знання специфічної предметної області або мови програмування.

5.4. Розв'язки подаються через систему автоматичної перевірки, яка надає командам результати перевірки.

5.5. Оновлення загальнодоступної таблиці результатів може бути призупинене (зазвичай за годину до завершення). Повідомлення про відхилені рішення надходять безперервно.

5.6. Учасники можуть подавати запити щодо неоднозначностей у задачах через систему перевірки. У разі виявлення помилки журі повідомляє про це всіх учасників.

5.7. Під час змагань заборонено спілкуватися з кимось, окрім членів команди та визначеного персоналу. Технічна підтримка допомагає лише у разі технічних проблем.

5.8. Дискваліфікація можлива за порушення правил, зокрема: несанкціоновану зміну матеріалів, доступ до зовнішніх ресурсів або деструктивну поведінку.

Визначення переможців:

5.9.1. Автоматична система перевірки визначає правильність розв'язків. У разі непередбачених обставин остаточне рішення приймає журі.

5.9.2. Команди ранжуються за кількістю розв'язаних задач. При рівній кількості задач враховується найменший сумарний час.

5.9.3. Час вирішення задачі – це час від початку змагання до її прийняття +20 хв штрафу за кожне відхилене розв'язання.

5.9.4. Всеукраїнський оргкомітет може встановлювати додаткові правила визначення переможців, які мають бути оголошені до початку змагань.

Технічні вимоги:

5.10. Основні мови програмування: Java, Python, C, C++. Оргкомітет може додати інші мови.

5.11. Команди використовують один комп'ютер (при офлайн-форматі). Координатор відповідає за рівні обчислювальні ресурси.

Апеляції:

5.12. Якщо під час змагань виявлено порушення, капітан або тренер має негайно повідомити організаторів.

5.13.1. Апеляції приймаються після оголошення результатів тільки від тренерів або капітанів команд (у виняткових випадках).

5.13.2. Апеляція приймається лише у разі порушення правил або дій, що можуть вплинути на змагання. Апеляції на результати інших команд не розглядаються.

5.13.3. Рішення апеляційного комітету є остаточним. Апеляції, що не відповідають процедурі, автоматично відхиляються.

6. ПЕРШИЙ ЕТАП ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ ОЛІМПІАДИ

6.1. Основним завданням першого етапу є виявлення найсильніших команд закладів освіти для участі в наступних етапах. **Місія першого етапу** — залучити до участі якомога більше навчальних закладів та студентів.

6.2. Змагання першого етапу проводяться в **онлайн-форматі**. При цьому, координатори I етапу можуть організовувати майданчики, де змагання будуть проходити в офлайн режимі.

6.3. До участі в I етапі допускаються **всі охочі команди** будь-якого закладу освіти. Кількість команд від одного закладу не обмежується.

6.4. Усі **команди повинні зареєструватися** у відбіркових змаганнях. До участі не допускаються команди з некоректними або неприпустимими назвами, згідно з рекомендаціями, викладеними у розділі 4.

6.5. Основними **мовами програмування I етапу** є Java, Python, C і C++. Використання додаткових мов можливе за погодженням з Всеукраїнським оргкомітетом.

6.6. Задачі та відповіді на запити учасників можуть бути подані українською або англійською мовами.

6.7. Координатор Олімпіади:

6.7.1. Надсилає листи-запрошення до навчальних накладів України;

6.7.2. Розміщує інформацію щодо проведення.

7. ДРУГИЙ ЕТАП ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ ОЛІМПІАДИ

7.1. До участі у II етапі Олімпіади допускаються команди, які взяли участь у I етапі Олімпіади (включаючи запасних учасників) і потрапили у число 200 кращих команд, але не більше 8 команд від навчального закладу. Краща команда від одного навчального закладу запрошується обов'язково при умові ненульової кількості розв'язаних задач на I етапі.

7.2. Основними мовами програмування II етапу є Java, Python, C, та C++ відповідно до п.5.10.

7.3. II етап (регіональний) проводиться одночасно в усіх базових навчальних закладах II етапу із використанням спільного Інтернет-сервера.

7.4. Змагання II етапу проводяться в **онлайн-форматі**. Команди можуть працювати як індивідуально, так і офлайн у базових закладах освіти II етапу або на безпекових майданчиках під контролем координаторів.

7.5. Регіональні оргкомітети подають до Всеукраїнського оргкомітету списки команд, відібраних для участі у II етапі.

7.6. Всеукраїнський оргкомітет затверджує остаточний список команд на II етап та, за необхідності, **може доповнити** його окремими командами за результатами обговорення, але враховуючи рейтинг у попередньому етапі.

8. ТРЕТІЙ ЕТАП ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ ОЛІМПІАДИ

8.1. До участі у III етапі Олімпіади (1/2 першості світу) допускаються команди, які взяли участь у II етапі Олімпіади (включаючи запасних учасників). Склад команд-учасниць на III етапі формується таким чином. По одній команді від області, якщо команда потрапила в число 100 кращих на II етапі з ненульовим результатом. Далі потрапляють команди за рейтингом, не порушуючи максимальну кількість команд від університету чи коледжу.

8.2. Максимальна кількість команд-учасниць III етапу від одного навчального закладу становить три команди.

8.3. Загальна максимальна кількість команд на українському майданчику — 47 команд.

8.4. Місце проведення III етапу на наступний сезон визначається громадкістю серед майданчиків, де проводилися II та III етапи минулого сезону.

8.5. Будь-яка команда з регіону Південно-Східної Європи (SEERC) може взяти участь на українському майданчику за згодою оргкомітетів обох майданчиків.

8.6. Участь у III етапі можлива лише на **офіційних майданчиках** у повному складі. У виняткових випадках оргкомітет може дозволити участь команди у неповному складі як виняток.

8.7. Мовами програмування III етапу є Java, Python, C та C++ відповідно до п.5.10.

8.8. У разі неможливості участі у III етапі команда зобов'язана повідомити оргкомітет не пізніше ніж за тиждень до початку етапу. Вакантне місце може бути надане наступній команді за рейтингом за результатами II етапу.

9. ПОРЯДОК НАГОРОДЖЕННЯ УЧАСНИКІВ ТА ОРГАНІЗАТОРІВ ОЛІМПІАДИ

9.1. **Переможцями** відповідного етапу Олімпіади є студенти, нагороджені дипломами:

- I ступеня — за перше місце;

- II ступеня — за друге місце;
- III ступеня — за третє місце.

9.2. Переможців I–III етапів визначають організаційні комітети відповідних етапів.

9.3. **За результатами I етапу** (обласного) переможці та призери окремо по кожному закладу освіти, що брав участь у змаганнях на майданчику базового навчального закладу, нагороджуються сертифікатами (1 перше, 2 других, 3 третіх місця).

9.4. **За результатами II етапу** (регіонального) сертифікатами базового навчального закладу II етапу нагороджуються переможці та призери регіону (4 перших, 4 других, 4 третіх місць).

9.5. **За результатами III етапу**, що є фіналом України, відзначаються перші дванадцять українських команд, які беруть участь у змаганнях на національному майданчику:

- 4 команди — дипломами I ступеня (**золоті медалі**);
- 4 команди — дипломами II ступеня (**срібні медалі**);
- 4 команди — дипломами III ступеня (**бронзові медалі**).

Українські команди, які беруть участь у змаганнях на іншому майданчику у рамках півфіналу світу, відзначаються окремо відповідно до показаних результатів, без впливу на офіційний розподіл дипломів та медалей серед команд національного майданчика.

9.6. **Переможці I, II та III етапів** Олімпіади в кожному закладі можуть бути додатково заохочені дипломами, цінними подарунками, грошовими преміями, туристичними путівками тощо.

9.7. Підсумки проведення Всеукраїнської студентської олімпіади з програмування затверджуються рішенням Всеукраїнського оргкомітету.

9.8. Організатори Олімпіади можуть бути відзначені Міністерством освіти і науки України, іншими міністерствами та органами виконавчої влади, які мають у своєму підпорядкуванні заклади вищої освіти.

9.9. **Усі учасники** Олімпіади на кожному етапі (I, II, III) отримують сертифікати учасника від відповідного базового навчального закладу.

10. ФІНАНСУВАННЯ ОЛІМПІАДИ

10.1. **Витрати на проведення** I та II етапів Олімпіади, а також на відрядження студентів для участі в II та III етапах, здійснюються за рахунок коштів закладів освіти, у яких вони навчаються.

10.2. **Матеріально-технічне забезпечення та організація** III етапу як півфіналу Першості світу в Україні фінансується відповідним базовим закладом освіти та спонсорами.

10.3. За працівниками установ та закладів освіти, які залучаються до проведення Олімпіади, зберігаються **норми відшкодування витрат** на службові відрядження відповідно до чинного законодавства.

10.4. Участь педагогічних та науково-педагогічних працівників в організації Олімпіади враховується як **додаткове навчальне навантаження** відповідно до таких нормативів:

- координатор I етапу — до 20 годин;
- координатор II етапу — до 40 годин;
- координатор III етапу — до 50 годин;
- члени регіональних оргкомітетів — до 30 годин на особу;
- члени Всеукраїнського оргкомітету — до 40 годин на особу.