

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор Частного учреждения  
дополнительного образования  
“Уральский Центр  
Информационных Технологий”

\_\_\_\_\_ О.В. Вейс

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Исполнительный директор Общероссийской  
физкультурно-спортивной общественной  
организации «Федерация спортивного  
программирования»

\_\_\_\_\_ А.А. Арбузов

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

## **РЕГЛАМЕНТ**

проведения межрегиональных соревнований по спортивному  
программированию «КиберТатами»  
в младшей категории

2026 г.

## **I. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ**

Соревнования проводятся в три тура.

I тур — с 9 февраля по 15 февраля 2026 года включительно.

Отборочный тур. Школьный тур. Проводится в любое время по желанию участника в указанный период на базе образовательных учреждений в очном формате.

II тур — 25 февраля 2026 года, время проведения: 14:00-16:00.

Основной тур. Межшкольный тур. Проводится в формате онлайн, участники используют собственные компьютеры или компьютеры, предоставленные образовательным учреждением.

Финал проводится на площадке организатора по адресу г. Екатеринбург ул. Мира д.34 г в период с 18 апреля по 19 апреля 2026 г. в том числе день приезда – 18 апреля, день отъезда – 19 апреля.

Форма участие: личное.

## **II. ФОРМАТ ПРОВЕДЕНИЯ ОТБОРОЧНЫХ И ОСНОВНОГО ТУРОВ**

2.1. Участие заключается в решении задач на составление алгоритмов для работа-исполнителя (черепашки) в среде программирования KТurtle с целью получения узора с заданными параметрами.

2.2. В каждом туре участникам предлагается от 6 до 13 заданий разных уровней сложности. Отправка решений во время проведения туров осуществляется через официальный сайт организаторов.

2.3. Участники могут использовать бумажную литературу (справочники, словари, листинги алгоритмов). Разрешается использование любого программного обеспечения, установленного на используемом компьютере.

2.4. Решением задачи является текст программы на языке среды программирования KТurtle, который необходимо ввести или вставить в текстовое поле для ответа.

2.5. Проверка решений осуществляется автоматизированной системой, которая сверяет сходство узора, полученного алгоритмом участника, и эталонного изображения. Положение узора на холсте не имеет значения. Значение имеют: ориентация узора, размеры, длина каждой линии узора, толщина линий, углы между линиями.

2.6. Решение каждой задачи отправляется отдельно. Время отправки решения фиксируется и будет учтено в результатах. Решение может быть изменено и отправлено снова до окончания времени, отведённого на решение всех задач, но учитываться будет только последняя отправка решения.

2.7. Решения каждой задачи можно отправлять в любом порядке. При определении победителей будет учитываться время последнего отправленного верного решения.

2.8. Во время первого отборочного тура участники используют компьютеры, предоставленные образовательной организацией, в которой учится участник. В любое время в указанный период участник может начать выполнение заданий. После входа на страницу с задачами участнику отводится 40 минут на решение всех задач.

2.9. Второй, основной, тур проводится в формате онлайн. Участники используют собственные компьютеры или компьютеры, предоставленные образовательной организацией, в которой учится участник. В обозначенное время (время и дата публикуется на официальном сайте соревнований) всем участникам открывается доступ к заданиям в их личном кабинете. На решение задач отводится 2 часа.

2.10. Третий, финальный, тур проводится на площадке, определённой оргкомитетом соорганизаторов. На время заключительного этапа участникам предоставляются стационарные компьютеры с предустановленным программным обеспечением, необходимым для участия в соревнованиях. В обозначенное время всем участникам открывается доступ к заданиям в их личном кабинете. На решение задач отводится 2 часа.

### **III. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

3.1. В каждом туре участники ранжируются по числу правильно решённых задач. Если участник не отправил ни одного верного решения хотя бы одной задачи, то его результат не засчитывается в общем рейтинге.

3.2. При равенстве количества решённых задач выше ставится участник, который раньше отправил своё последнее правильное решение.

3.3. Правила прохождения в следующий тур и определение призёров.

I тур — 3 участника с лучшими результатами в своей возрастной категории от каждого образовательного учреждения проходят в следующий тур.

II тур — участники, набравшие проходной балл в основном туре, переходят в финальный тур. Количество баллов определяется количеством правильно решённых задач. Оргкомитет устанавливает проходной балл по каждой возрастной категории исходя из количества участников. В финальном туре могут принять участие не более 150 человек суммарно по всем возрастным категориям.

III тур (финал) — 3 участника с лучшими результатами в своей возрастной категории становятся призёрами.

3.4. Отчет Главного судьи Соревнований и итоговые результаты (протоколы) на бумажном и электронном носителях предоставляются в Минспорт России, и ФСП в течение 5 дней со дня окончания Соревнований.

### **3.5. Правила дисквалификации**

Организаторы имеют право дисквалифицировать участника в следующих случаях:

- 3.5.1. Использование нескольких логинов, использование чужого логина;
- 3.5.2. Попытки нарушения работы тестирующей системы;
- 3.5.3. Любые хулиганские действия;
- 3.5.4. Публикация решений задач в интернете;
- 3.5.5. Передача собственных решений другим участникам, в том числе непреднамеренная.