

«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 основной 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 логику и составление алгоритмов обработки входных данных на языке программирования Python.

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 файл с текстом программы на языке программирования Python.

2.5. Допустимый размер исходного текста одной программы с решением ограничен условиями задачи.

2.6. Входные данные подаются программе в стандартном потоке ввода. Программа должна выводить ответ в стандартный поток вывода.

2.7. В решениях запрещается:

- работа с файлами;
- выполнение внешних программ и создание новых процессов;
- работа с элементами графического интерфейса;
- работа с внешними и сетевыми устройствами;
- использование как встроенных, так и скачиваемых библиотек

(допустимо использование только встроенных функций языка программирования Python).

2.8. Решение проверяется автоматически путём последовательного запуска на наборе тестов, который недоступен участникам и является одинаковым для всех. Решение засчитывается в том случае, если оно выдаёт верные ответы на всех тестах. Набор тестов не предоставляется участникам. Тестирование производится автоматически. Поэтому программы должны в точности соблюдать форматы входных и выходных данных, описанные в условии каждой задачи.

При проведении автоматического тестирования решения, выполненные на языке программирования Python, исполняются под управлением Python версии 3.8.

Для каждой задачи определено максимальное время выполнения. Если хотя бы на одном из тестов программа превысила это время, вывела данные, не соответствующие требуемым, или выполнение программы завершилось с ошибкой, решение считается неверным.

2.9. 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.

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

2.11. 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.

2.12. 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.

2.13. 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;

3.5.6. Применение нейросетей для генерации решений задач.