

Regulament Info Pro

Argument

România are o mare tradiție în participarea cu rezultate foarte bune la competițiile internaționale, ocupând în mod constant poziții de top la Olimpiadele de Informatică fie că se desfășoară cu reprezentare regională, europeană sau mondială.

Situația specială provocată de pandemie reprezintă o încercare pentru multe domenii, inclusiv pentru învățământul informatic. Anularea olimpiadei naționale a avut ca efect demotivarea și demobilizarea elevilor și apare astfel riscul stingerii flăcării performanței, păstrată cu grijă de multe generații de elevi, profesori, studenți, foști olimpici.

Activitatea desfășurată în jurul olimpiadelor și a lotului național de informatică a construit o comunitate puternică, sudată. Situația actuală pune în pericol și activitatea acestui grup de oameni entuziaști, care prin efort propriu, bazat pe voluntariat, contribuie semnificativ la rezultatele obținute de România.

Obiectivele concursului

- Atragerea către programarea competițională a unui număr cât mai mare de elevi, mărirea ariei de selecție a acestora, precum și încurajarea lor.
- Antrenarea elevilor capabili de performanță în scopul păstrării și chiar ridicării nivelului echipelor care ne reprezintă la competițiile internaționale.
- Identificarea de colaboratori noi în scopul susținerii activității de performanță.

Organizarea concursului

Probele se desfășoară online.

Concurenții sunt împărțiți în 4 grupe:

- **Grupa A, se adresează elevilor de clasele XI-XII și din clase mai mici;**
- **Grupa B, se adresează elevilor de clasa a X-a și din clase mai mici;**
- **Grupa C1, se adresează elevilor de clasa a IX-a și gimnaziu;**
- **Grupa C2, se adresează elevilor de clasa a IX-a și gimnaziu, dar care sunt în primul an de programare;**

Concursul se va desfășura în anul școlar 2020-2021, în 6 etape (runde), câte una în fiecare din lunile: noiembrie, decembrie, ianuarie, februarie, martie, aprilie.

Problemele propuse sunt de nivel *concur*s de tipul celor întâlnite la etapele județeană și națională ale Olimpiadei de Informatică. Unele dintre ele sunt aplicații directe ale unor algoritmi clasici în scopul atragerii atenției asupra lor și studierii acestora de către elevi.

La grupa C2 sunt de regulă probleme care se adresează elevilor aflați în primul an de programare, cele mai multe dintre ele fără un nivel ridicat de dificultate, scopul fiind

identificarea de concurenți noi, încurajarea și trecerea ușoară a acestora către grupele de performanță.

Rundele sunt formate din trei probleme de natură algoritmică pentru fiecare grupă.

Grupele nu susțin probele în același timp, încurajând elevii să își încerce forțele și la o grupă mai mare, atunci când aceștia simt că progresa.

După fiecare etapă se afișează descrieri detaliate ale soluțiilor, iar elevii au posibilitatea ca, folosindu-le, să-și corecteze greșelile din timpul probei sau să încerce modalități noi de rezolvare a problemelor.

După fiecare etapă se afișează clasamente pentru fiecare grupă, astfel:

- clasamentul grupei pentru acea etapă;
- clasamentul cumulat al grupei pentru toate etapele desfășurate;
- clasamentul pe clase, pentru participanții la grupa respectivă în acea etapă;
- clasamentul pe clase cumulat pentru participanții la grupa respectivă în etapele desfășurate;

Elevii pot participa cu scopul antrenării la orice grupă, deci și la una mai “mică” decât clasa în care se află. Cu toate acestea, în clasamentele de la grupele B și C1 nu vor apărea elevi de clasă mai mare (la grupa B nu vor apărea elevi de clasele XI-XII iar la grupa C1 nu vor apărea elevi de clasele a X-XII).

În clasamentul de la grupa C2 apar elevi din clasa a IX-a și gimnaziu, dacă la înregistrare au ales opțiunea pentru această categorie.

În clasamentele pe clase din cadrul oricărei grupe vor apărea și elevii din clase mai mari, dacă aceștia au participat.

Înregistrarea

Elevii se înregistrează pe site-ul concursului folosind formularul pus la dispoziție. Se descurajează folosirea de conturi false, realizându-se verificarea identității.

Înregistrarea este permisă oricând, nu neapărat înainte de prima etapă. Înregistrarea trebuie făcută cu minimum 48 de ore înaintea începerii concursului.

După înscrierea pe site, concurenții vor primi la adresa de email trimisă prin formular credențialele necesare pentru autentificarea la CMS, în maximum 48 de ore.

Pentru evaluarea soluțiilor se va folosi CMS-ul (Contest Management System), același soft utilizat la concursurile internaționale (IOI, EJOI etc).

În timpul probei, concurenții pot adresa întrebări comisiei prin intermediul platformei CMS. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi DA sau NU. În cazul în care întrebarea este ambiguă, își găsește răspunsul în enunțul problemei sau solicită informații despre modul de rezolvare a problemei, răspunsul va fi FĂRĂ COMENTARII.

Eventualele anunțuri generale din timpul concursului vor fi făcute tot prin intermediul platformei CMS.

Implicit, pentru fiecare problemă candidații pot trimite un număr maxim de 20 de surse, la un interval de cel puțin un minut. În ultimele 10 minute ale concursului nu va

exista limită de timp între submisii. Comisia poate stabili alte restricții pentru parametrii de mai sus, acestea fiind comunicate prin interfața de concurs. În cazuri excepționale impuse de motive obiective (de exemplu apariția unei erori), sursele afectate pot fi reevaluate.

Antrenament

Înainte de prima rundă elevii au la dispoziție un set de probleme simple pentru a-și testa conturile și pentru a se obișnui cu interfața de concurs.

După fiecare etapă elevii își pot corecta sursele din timpul concursului, având la dispoziție un server dedicat.

Finalitatea

Concursul are caracter de antrenament și de motivare a elevilor în pregătire. Clasamentele obținute sunt orientative și nu vor conta la vreun fel de selecție a echipelor naționale pentru competițiile oficiale. Elevii clasati pe primele locuri vor fi recompensați cu diplome și produse din partea sponsorilor.