



«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель Оргкомитета Олимпиады
Скользкова Светлана Федоровна
«01» июня 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Летней олимпиады юниоров по программированию

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения Летней олимпиады юниоров по программированию (далее – Олимпиада), условия участия, а также порядок подведения итогов.

1.2. Олимпиада проводится с целью выявления, поддержки и развития способностей и интереса школьников к программированию и информационным технологиям, а также популяризации олимпиадного движения в Свердловской области, Пермском крае, Нижегородской области.

1.3. Задачи Олимпиады:

- Повышение интереса школьников к изучению информатики и программирования;
- Создание условий для выявления и поддержки одаренных детей;
- Формирование сообщества юных программистов региона;
- Поддержка раннего входа в олимпиадное программирование.

1.4. Сайтом Олимпиады является сайт <https://sp.urfu.ru/junior-summer/2026/index.html>.

2. РУКОВОДСТВО И ПРОВЕДЕНИЕ ОЛИМПИАДЫ

2.1. Олимпиада проводится при содействии:

- Нетиповой образовательной организации «Фонд поддержки талантливых детей и молодежи «Золотое сечение»;
- Благотворительного фонда СКБ Контур.

3. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ОЛИМПИАДЫ

3.1. Для организационно-методического обеспечения Олимпиады создаются организационный комитет (далее -Оргкомитет), методическая комиссия и жюри Олимпиады. Председателем Оргкомитета является директор Благотворительного фонда «СКБ Контур».

3.2. Составы Оргкомитета, методической комиссии и жюри ежегодно утверждаются Председателем Оргкомитета Олимпиады.

3.3. Жюри Олимпиады обеспечивает проверку работ участников, составляет таблицу результатов Олимпиады, определяет победителя и призёров. Жюри принимает окончательные решения о дисквалификации участников, нарушающих правила олимпиады. Жюри разбирает вопросы, возникшие в результате непредвиденных обстоятельств. Решения жюри окончательны и обжалованию не подлежат.

3.4. Методическая комиссия подготавливает комплект задач Олимпиады. После Олимпиады представители методической комиссии проводят разбор задач.

4. УЧАСТНИКИ ОЛИМПИАДЫ

4.1. В Олимпиаде могут участвовать учащиеся Свердловской области, Пермского края и Нижегородской области:

- младшая лига: 1–4 классы,
- средняя лига: 5–6 классы,
- старшая лига: 7–8 классы.

4.2. Участие возможно только при соблюдении условий Правил отбора, размещённых на официальном ресурсе Олимпиады https://sp.urfu.ru/junior-summer/2026/selection_rules.html

4.3. Школьники из других регионов, а также участники, не подходящие по критериям отбора, могут участвовать в олимпиаде вне конкурса с отдельным монитором.

5. ПРАВИЛА ОЛИМПИАДЫ.

5.1. Олимпиада состоит из двух туров: дистанционного отборочного и очного финального. Правила одинаковы для всех туров.

5.2. Участник получает в свое распоряжение один компьютер, работающий под управлением операционной системы Windows.

5.3. Каждый тур состоит из пробного и основного соревнования. Во время пробного соревнования участникам будет предложено ознакомиться с тестирующей системой, рабочим местом и программным обеспечением

олимпиады. Результаты пробного соревнования не учитываются при подведении итогов олимпиады.

5.4. Пробное соревнование отборочного тура проводится за несколько дней до основного соревнования и идет по тем же правилам, что и основное. На финальном туре пробное соревнование длится от 30 до 60 минут, в течение которых участникам будет предложено решить несколько простых задач, чтобы познакомиться с тестирующей системой. Во время пробного соревнования в аудитории может присутствовать учитель или тренер.

5.5 Отборочный тур длится три часа. Отборочный тур проходит в онлайн-формате с использованием OBS-Studio для записи себя, экрана и звука микрофона. Инструкция по использованию OBS-Studio: <https://sp.urfu.ru/junior-summer/2026/OBS%20Studio.html>

После завершения тура всем участникам необходимо в тот же день отправить ссылку на запись экрана на e-mail sp@kontur.ru, указав фамилию участника.

При участии в отборочном туре очно, под контролем педагога, на организованных площадках учебных заведений регионов проведения олимпиады, ссылка на запись экрана не предоставляется.

5.6. Во время основного соревнования участникам предлагается для решения от 5 до 9 задач на русском языке.

5.7. Решения сдаются в автоматическую проверяющую систему на языках программирования: C++, C#, Pascal, Java и Python. Гарантируется, что у всех задач есть решение на языке Python. Через некоторое время после отправки решения участник узнает результат проверки. После окончания соревнования решения не принимаются.

5.8. Участники могут приносить с собой и использовать бумажную литературу (справочники, словари, листинги алгоритмов). Запрещается использование любых вычислительных устройств и средств хранения или передачи информации: портативных компьютеров, калькуляторов, электронных словарей, съёмных носителей, мобильных телефонов, любых наушников и других коммуникационных устройств.

5.9. Разрешается использовать любое программное обеспечение, установленное на компьютере участника.

5.10. Во время основного соревнования участники могут общаться только с членами технического комитета.

5.11. Вопросы по условиям задач можно задать жюри через соответствующее окно в проверяющей системе. Вопрос должен быть сформулирован на русском языке и предполагать ответ «Да» или «Нет». Жюри может ответить на поставленный вопрос «Да», «Нет», «Смотри условие задачи» или «Без комментариев», и при необходимости разослать ответ на поставленный участником вопрос всем участникам олимпиады.

5.12. Участники могут быть дисквалифицированы за несоблюдение данных правил, а также за совершение действий, которые могут нарушить работу программного обеспечения олимпиады. За нарушение правил во время пробного соревнования участник может быть не допущен до участия в основном соревновании.

5.13. Между отборочным и финальным туром для участников проводятся очные/онлайн сборы для подготовки к финальному туру.

6. ПРОВЕРКА РЕШЕНИЙ

6.1. Решением задачи является файл с исходным текстом программы, написанной на одном из разрешенных языков программирования. Разные задачи можно решать на различных языках программирования. Допустимый размер исходного текста одной программы с решением ограничен.

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

6.3. В решениях задач запрещается:

- работа с любыми файлами;
- выполнение внешних программ и создание новых процессов;
- работа с GUI-элементами (окнами, диалогами и т.д.);
- работа с внешними устройствами (принтером, звуковой картой и т.д.);
- использование сетевых средств.

6.4. Решение проверяется путем последовательного запуска на наборе тестов, который недоступен участникам и является одинаковым для всех. Тестирование производится автоматически, поэтому программы должны в точности соблюдать форматы входных и выходных данных, описанные в условии каждой задачи. Все входные данные предполагаются корректными и удовлетворяющими всем ограничениям, указанным в условии задачи. Набор тестов не предоставляется участникам даже после окончания олимпиады.

6.5. Для каждой задачи определены максимальное время выполнения, объем доступной памяти и максимальный размер выходных данных для одного теста.

Программа участника проходит данный тест, если выдаёт для него верный ответ и укладывается в ограничения по времени, по памяти и по размеру выходных данных.

6.6. После отправки очередной задачи на проверку участник получает ответ с результатами её тестирования. Участник может посылать задачу на проверку такое количество раз, какое считает нужным (если только многократные послышки задачи на проверку не нарушают стабильной работы проверяющей системы — см. выше).

7. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

7.1. Участники ранжируются по числу полученных баллов. При равенстве баллов выше ставится участник, имеющий меньшее штрафное время.

7.2. Во время тура участникам будет доступна таблица с текущими результатами. Все промежуточные результаты являются неофициальными. В последний час проведения тура результаты будут заморожены. Официальные результаты объявляются на закрытии соревнования.

8. ПРАВИЛА ДИСКВАЛИФИКАЦИИ.

8.1. Жюри имеет право дисквалифицировать участников олимпиады в следующих случаях:

- Использование любых вычислительных устройств и средств хранения или передачи информации: съёмных носителей, мобильных телефонов, наушников, «умных часов» и других коммуникационных устройств.
- Использование заимствований, нейросетей и любых инструментов автогенерации кода.
- Использование участником олимпиады нескольких логинов, использование чужого логина, передача своего логина третьим лицам.
- Попытки нарушения работы тестирующей системы.
- Любые хулиганские действия.
- Публикация решений задач в интернете.
- Сдача чужого решения, даже если чужое решение было изменено или доработано.
- Передача своего решения другим участникам, в том числе и непреднамеренная.

8.2. Решение о «похожести» решений принимается жюри. Жюри не принимает во внимание конкретный способ передачи информации между разными участниками и имеет право дисквалифицировать участников в случае одинакового решения.