



«УТВЕРЖДАЮ»
Председатель Оргкомитета Олимпиады
Скользкова С.Ф.
«05» февраля 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Первенства Свердловской области по программированию среди начинающих

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения Первенства Свердловской области по программированию для начинающих (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.

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-spring/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.

3. УЧАСТНИКИ ОЛИМПИАДЫ

3.1. В Олимпиаде могут участвовать учащиеся 5-6 классов Свердловской области и Екатеринбурга, которые недавно начали программировать, и хотят попробовать себя в олимпиадных задачах, не требующих сложных алгоритмов.

Допустимо участие учащихся младших классов.

Также допустимо участие учащихся 7 класса из Свердловской области (не Екатеринбурга).

3.2. Участие возможно только при соблюдении условий Правил допуска к Олимпиаде, размещённых на официальном ресурсе Олимпиады
<https://sp.urfu.ru/junior-spring/2026/index.html>

3.3. Участники из других регионов, а также участники, не соответствующие критериям допуска, не могут участвовать в Олимпиаде.

4. ПРАВИЛА ОЛИМПИАДЫ.

- 4.1. Олимпиада состоит из двух туров: дистанционного отборочного и очного финального. Правила одинаковы для всех туров.
- 4.2. Участник получает в свое распоряжение один компьютер, работающий под управлением операционной системы Windows.
- 4.3. Каждый тур состоит из пробного и основного соревнования. В течение пробного тура участникам будет предложено решить несколько простых задач, чтобы познакомиться с тестирующей системой, рабочим местом и программным обеспечением олимпиады. Результаты пробного соревнования не учитываются при подведении итогов олимпиады.
- 4.4. Пробное соревнование проводится перед отборочным и финальным турами, в день проведения соответствующего соревнования. Пробное соревнование длится от 30 до 60 минут, и идет по тем же правилам, что и основной тур. Во время пробного соревнования в аудитории может присутствовать учитель или тренер.
- 4.5 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-spring/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 г.Екатеринбурга и Свердловской области, ссылка на запись экрана не предоставляется.
- 4.5. Финальный тур длится три часа. Жюри имеет право продлить соревнование в случае непредвиденных обстоятельств.
- 4.6. Во время финального тура участникам предлагается для решения от 5 до 10 задач на русском языке.
- 4.7. 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.
- 4.8. 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.

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

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

4.11. 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.

4.12. 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. ПРОВЕРКА РЕШЕНИЙ

5.1. 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.

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

5.3. 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.

5.4. 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.

5.5. 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.

5.6. 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).

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.

6.1. Участники ранжируются по числу полученных баллов. При равенстве баллов выше ставится участник, раньше сдавший свою последнюю зачтённую задачу.

6.2. 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.

7. ПРАВИЛА ДИСКВАЛИФИКАЦИИ.

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

- Использование нейросетей и любых инструментов автогенерации кода.
- Использование участником олимпиады нескольких логинов, использование чужого логина.
- 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.

7.2. 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.