



«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель Оргкомитета Олимпиады

Скольzkova Светлана Федоровна

«06» февраля 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Первенства Урала по программированию

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, порядок организации и проведения Первенства Урала 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, регионах Уральского Федерального округа и ряде регионов Приволжского и Сибирского Федеральных округов.

1.3. Задачи Олимпиады:

- Повышение интереса школьников к изучению информатики и программирования;
- Создание условий для выявления и поддержки одаренных детей;
- Формирование и развитие сообщества юных программистов Уральского региона.

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

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. К участию в Олимпиаде приглашаются учащиеся 4-10 классов из следующих регионов:

- Свердловская область;
- Курганская область;
- Тюменская область;
- Ханты-Мансийский автономный округ — Югра;
- Челябинская область;
- Ямало-Ненецкий автономный округ;
- Омская область;
- Оренбургская область;
- Кировская область;
- Республика Башкортостан;
- Республика Коми;
- Удмуртская республика;
- Пермский край

4.2. Участие возможно только при соблюдении Правил участия в Олимпиаде, размещённых на официальном ресурсе Олимпиады https://sp.urfu.ru/junior-ural/2026/rules_general.html

4.3. Олимпиада проводится в двух лигах:

- старшая — 8-10 классы;
- младшая — 4-7 классы.

5. ПРАВИЛА ОЛИМПИАДЫ.

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

5.2. 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.

5.3. 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.

5.4. Отборочным туром данной Олимпиады является второй отборочный тур Вузовско-академической олимпиады по информатике.

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/vuzakadem/inform/2026/qualification_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.

5.6. Финальный тур каждой лиги длится от трёх до четырех часа. Жюри имеет право продлить соревнование в случае непредвиденных обстоятельств.

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

5.8. Во время финального тура участникам предлагается для решения от 5 до 10 задач на русском языке.

5.9. 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.

5.10. 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.

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

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

5.13. 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.

5.14. 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.

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 с наименьшим количеством штрафного времени.

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 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.

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.