



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении открытой олимпиады по программированию в Minecraft

1. Общие положения

Открытая олимпиада по программированию в Minecraft проводится для всех желающих в возрасте от 7 до 11 лет.

2. Цели олимпиады

- 1.** Стимулирование интереса детей и подростков к изучению программирования и геймдизайна.
- 2.** Выявление наиболее способных детей и подростков к решению задач и реализации проектов.

3. Контингент участников олимпиады

К олимпиаде допускаются участники от 7 до 11 лет.

Участник олимпиады должен иметь базовые знания программирования и опыт игры в Minecraft.

4. Порядок участия в олимпиаде

Регистрация участников олимпиады проходит в специально подготовленной форме [по ссылке](#). Регистрация участников проводится до 12 декабря 23:59 по московскому времени включительно.

Олимпиада состоится 14 декабря в 13:00 по московскому времени и в 19:00 по московскому времени на Twitch канале CODDY (<https://www.twitch.tv/coddyschool1>) в формате трансляции. Ссылку на трансляцию зарегистрированные участники получают 12 декабря после окончания регистрации по указанным при регистрации e-mail адресам. Участнику необходимо подключиться только в одно время (или в 13:00 или в 19:00) по собственному выбору. Участвовать сразу в двух олимпиадах запрещено.

5. Правила проведения олимпиады

См. Приложение №1

6. Подведение итогов олимпиады

Через неделю после проведения мероприятия, 21 декабря 2022 года, участникам на указанные при регистрации почты отправляются результаты Олимпиады. Победителям отправляются грамоты в электронном виде. Всем участникам выдаются памятные свидетельства об участии в Олимпиаде.

Победителями олимпиады являются первые три призовые места (набравшие наибольшее количество баллов) получают памятные призы от международной школы программирования для детей CODDY.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Правила проведения открытой олимпиады по программированию в Minecraft

1. Общий порядок проведения олимпиады

Каждый участник подключается на трансляцию в Twitch (<https://www.twitch.tv/coddyschool1>) по ссылке полученной от организаторов олимпиады. Продолжительность Олимпиады составляет 90 минут.

Организатор Олимпиады имеет право продлить Олимпиаду в случае непредвиденных обстоятельств.

Во время проведения Олимпиады Участники могут задавать вопросы в личные сообщения Организатору в комментарии на Youtube только по условиям задач. Вопрос должен быть составлен в формате, предполагающем однозначные ответы "ДА" или "НЕТ". Если вопрос поставлен некорректно или ответ прямо следует из условия задачи,

Организатор оставляет за собой право не отвечать на вопрос Участника. Если Организатор согласен, что в условии присутствует неясность или ошибка, то всем участникам Олимпиады делается соответствующее объявление в чате.

2. Задания для решения на Олимпиаде.

14 декабря в выбранное вами время, в начале Олимпиады каждому Участнику отправляется ссылка на сайт, в которой содержатся задания Олимпиады.

После получения участниками формы с заданиями олимпиады, организаторы засекают 90 минут для решения заданий. По истечению 90 минут прием ответов от участников закрывается.

Ответы участников, отправленные после 90 минут, не учитываются при проверке и подсчете итоговых баллов участников. Участникам Олимпиады будет предложено решить 10 задач и ответить на 20 вопросов.

За время решения задач, до нажатия кнопки “Отправить” в конце формы, участник может вернуться к первым задачам и изменить свое решение или решить пропущенную задачу. После нажатия кнопки “Отправить” Участник не может изменить ранее направленный ответ. Завершение олимпиады и отправка решений организаторам. Ответы участников считаются принятыми организаторами, в тот момент, когда участник нажал кнопку “Отправить” в конце формы с заданиями.

3. Запрещенные действия при решении олимпиадных задач

- любое использование сетевых средств;
- любые другие средства или действия, которые могут нарушить работу программного обеспечения олимпиады;
- использование интернета для поиска ответов;
- оскорбление участников или организаторов олимпиады;
- загрузка вирусных и опасных для скачивания материалов;
- разговоры и отправка в чат олимпиады сообщений, не относящихся к теме.

Участник олимпиады, совершивший запрещенные действия, может быть дисквалифицирован по решению организатора.

4. Система проверки итогового проекта

Свое решение участник отправляет на сервер с помощью специального сайта, где организатор проверяет задания в Minecraft и сверяет их с условиями задачи. Решение засчитывается в том случае, если оно выдает верные ответы на все тесты. Все входные данные предполагаются корректными и удовлетворяющими всем ограничениям, указанным в условии.

По готовности решений, участник посылает свои решения на проверку, нажав кнопку “Отправить” в конце формы с заданиями. Участнику не сообщается, зачтено решение или нет.

5. Определение победителей олимпиады

Полную и окончательную ответственность за проверку соответствия

решений представленным выше критериям несет организатор. Все решения организатора окончательны и обжалованию не подлежат.

Участники ранжируются по сумме баллов за выполнение всех критериев.

Официальные результаты объявляются по окончании подведения итогов олимпиады организатором.

6. Дополнительно

Судейская комиссия организатора состоит из преподавателей Международной школы программирования CODDY, а также представителей организационного комитета.

Организатор:

Мягчило Максим:

WhatsApp: +79532788846, maxim.myagchilo@coddyschool.com