

SŁUPSKA INFORMATYCZNA LIGA ZADANIOWA

Uczniów słupskich gimnazjów oraz 6 klas szkół podstawowych zapraszamy do sprawdzenia swoich umiejętności programistycznych w I Słupskiej Informatycznej Lidze Zadaniowej.

Regulamin

1. Cele

Celem konkursu jest propagowanie idei programowania komputerów, jako sposobu na rozwój intelektualny młodzieży, a co za tym idzie, umożliwienie młodym ludziom sprawdzenia swoich umiejętności analitycznych i programistycznych podczas rywalizacji. Pragniemy też zachęcać do samodzielnego poszukiwania gotowych i nowych rozwiązań algorytmicznych, które można łatwo zaimplementować i przetestować w programie komputerowym.

2. Termin i miejsce

- 4 marca 2016 roku, godzina 10.00, II Liceum Ogólnokształcące im. A. Mickiewicza w Słupsku, ul. Mickiewicza 32,

3. Organizator

- Miejskie Koło Robotyki, przy II Liceum Ogólnokształcącym im. A. Mickiewicza w Słupsku, pod patronatem Stowarzyszenia "Talent" z Gdyni, w ramach Ogólnopolskiej Akademii Programowania.

4. Konkurencje

- Konkurs będzie rozegrany w dwóch kategoriach – indywidualnej i drużynowej, po dwie rundy w każdej kategorii – runda wstępna i finałowa. Runda wstępna rozegrana będzie online, po uprzednim zgłoszeniu zawodników. Runda finałowa, to runda stacjonarna – w siedzibie organizatora.

5. Uczestnicy

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas 6 szkół podstawowych oraz dla uczniów gimnazjów.
- Konkurs rozegrany będzie drużynowo i indywidualnie. W skład drużyny wchodzi minimum dwóch, maksimum trzech zawodników. Zgłoszenie uczestnika do zawodów drużynowych, nie wyklucza jego udziału w kategorii rozgrywek indywidualnych.

6. Opis zawodów

Rundy wstępne będą składały się z 5 zadań, które trzeba będzie rozwiązać w określonym czasie. Do rundy finałowej zaproszonych będzie do 20 zawodników i do 10 drużyn, które rozwiązały zadania za największą sumę punktów i w jak najkrótszym czasie. W przypadku jednakowych wyników o udziale w finale decyduje jury konkursowe. Runda finałowa będzie polegała na rozwiązaniu 5 zadań w ciągu 90 minut dla drużyn i 5 zadań w ciągu 90 minut dla zawodników indywidualnych. Każde zadanie polega na napisaniu programu realizującego algorytm opisany w treści zadania. Języki programowania dopuszczalne podczas zawodów to C/C++ i Pascal. O miejscu w rankingu decyduje zdobyta suma punktów za zadania oraz czas w jakim wykonano zadania.

7. Dla zwycięzców indywidualnych oraz dla najlepszych drużyn przewidziano nagrody rzeczowe.

8. ZGŁOSZENIA na konkurs prosimy dokonać poprzez formularz na stronie

<http://www.robot.slupsk.pl/liga-zadaniowa>, do 29 lutego 2016r.