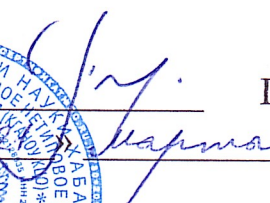


«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор КГАНОУ
«Краевой центр образования»



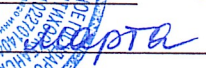

П.С. Черемухин

2025 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ФГБОУ ВО
«Тихоокеанский государственный
университет»




Ю.С. Марфин

2025 г.

Положение

о проведении Чемпионата по программированию «Битланд»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения чемпионата по программированию «Битланд» (далее – Чемпионат).

1.2. Учредители Чемпионата: ФГБОУ ВО «Тихоокеанский государственный университет» (ТОГУ) и КГАНОУ «Краевой центр образования» (КЦО)

1.3. Организаторы Чемпионата: Высшая школа естественных наук, математики и информационных технологий (ВШ ЕНМИТ), Хабаровское отделение научно-образовательного математического центра «Дальневосточный центр математических исследований» ТОГУ и Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Сириус 27».

1.4. Чемпионат аффилирован с проектом «Базовая кафедра Сириус 27» ТОГУ – участника Государственной программы академического лидерства «Приоритет- 2030»

1.5. Цель Чемпионата: выявление и поддержка талантливых школьников, проявляющих интерес к программированию, развитие их навыков и подготовка к участию в олимпиадах по информатике.

1.6. Задачи Чемпионата:

- стимулирование интереса учащихся 7-8 классов к изучению программирования;
- предоставление учащимся возможности продемонстрировать свои навыки в решении алгоритмических задач;
- выявление талантливых учащихся для привлечения их к занятиям в кружке по олимпиадному программированию;
- укрепление связей между университетом и школами региона.

2. Участники Чемпионата

2.1. К участию в Чемпионате приглашаются учащиеся 7-8 классов общеобразовательных организаций, обладающие базовыми навыками программирования на языках высокого уровня (Python, C++, Java и т.д.).

2.2. Участие в Чемпионате – индивидуальное.

3. Порядок проведения Чемпионата

3.1. Чемпионат проводится очно в один тур.

3.2. В рамках тура Участникам предлагается решить 7 алгоритмических задач различной сложности. Решением задачи является программа на одном из языков программирования высокого уровня.

3.3. Языки программирования, рекомендуемые для использования: Python и C++.

3.4. Среды программирования, доступные участникам во время Чемпионата: CodeBlocks, Visual Studio Code, PyCharm Community Edition, IDLE.

3.5. Проверка решений проводится автоматизированной тестирующей системой (codeforces.com).

3.6. Задачи будут предоставлены участникам непосредственно перед началом Чемпионата.

3.7. Продолжительность Чемпионата: 3 часа.

4. Оценка результатов и определение победителей

4.1. Победители и призеры определяются по наибольшему количеству решенных задач и набранных баллов.

4.2. При равенстве количества решенных задач приоритет отдается участнику, затратившему меньше время на решение.

4.3. Результаты Чемпионата будут опубликованы в телеграмм-канале Чемпионата (https://t.me/Bitland_khv).

4.4. Победители и призеры Чемпионата будут награждены дипломами и ценными призами.

4.5. Все участники Чемпионата получат сертификаты участия.

4.6. Победители и призеры Чемпионата получают приглашение на занятия в кружок по олимпиадному программированию.

5. Организационный комитет

5.1. Общее руководство подготовкой и проведением Чемпионата осуществляет Организационный комитет, сформированный из представителей ВШ ЕНМИТ ТОГУ, ХО НОМЦ ДЦМИ, Сириус 27.

5.2. Организационный комитет отвечает за разработку и проверку заданий, организацию технической поддержки, подведение итогов и награждение победителей.

5.3 К разработке заданий привлекаются учащиеся 10-11 классов школ Хабаровского края – победители и призеры перечневых олимпиад по информатике, регионального и заключительного этапов ВСОШ по информатике.

5.4 К организации и проведению Чемпионата дополнительно привлекаются волонтеры – студенты Педагогического института ТОГУ (направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями)». Профили: Математика. Информатика; 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями)». Профили: Информатика. Физика).

5.5 На вопросы участников по проведению Чемпионата Организационный комитет отвечает в чате поддержки (https://t.me/bit_land_khv_chat).

6. Порядок регистрации

6.1. Регистрация участников проводится по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/67fb6972e010db36c7c93316/> до 12:00 (по местному времени) 23.04.2025 г.

6.2. Для регистрации необходимо заполнить форму с персональными данными, указать, в том числе, выбранный язык программирования (на котором участник Чемпионата будет решать задачи).

6.3. На почту организаторов (в форму для регистрации) необходимо отправить заполненное и подписанное родителями/ законными представителями Согласие на обработку персональных данных (скан) – см. Приложение 2.