

Desfășurarea Olimpiadei de Informatică pe Echipe – extras din Regulamentul IIOT

- **Etapa I on-line: 15 noiembrie 2021, ora 15,30**

Profesorii coordonatori ai echipelor vor răspunde de organizarea și corectitudinea desfășurării primelor 4 etape on-line. Fiecare echipă va efectua două înregistrări cu capturile de ecran pentru *cele două calculatoare folosite de către concurenți*, precum și o filmare cu mediul în care se desfășoară concursul. Dat fiind că cel mult patru participanți pot concura în același timp în cadrul unei echipe, este încurajată prezența lor în același loc, ceea ce face lucrul în echipă și monitorizarea mai ușoară, ținându-se cont de prevederile specifice pandemiei în ceea ce privește distanțarea socială și purtarea măștii, pentru a preveni răspândirea virusului.

Dat fiind condițiile actuale pandemice, membrii echipelor participante se pot aduna fie într-un laborator din școala la care învață, fie în orice alt loc care permite respectarea tuturor regulilor concursului și condițiilor specifice cauzate de pandemie, cu o jumătate de oră înainte de începerea probei. Fiecare echipă va primi parola pentru conectarea pe platforma de concurs cu cel puțin 24 de ore înainte de începerea primei etape. Fiecare echipă va accesa subiectele în format electronic pe platforma de concurs.

Fiecare echipă va încărca pe platforma de concurs, în contul echipei, spre evaluare sursele proprii pentru fiecare problemă.

Salvarea soluțiilor

Fiecare echipă va avea asociat un ID. Acest ID va fi asociat echipelor în mod automat la înregistrarea acestora pe site-ul central al Olimpiadei de Informatică pe echipe.

Extensiile permise pentru fișierele sursă ale concurenților sunt: .c, .cpp și .pas. Evaluarea soluțiilor candidaților se realizează de regulă, automat pe baza unui evaluator existent pe platforma de concurs.

După încheierea runde, înregistrările și sursele concurenților vor fi analizate și în cazul în care se vor găsi abateri, Comisia de organizare și evaluare din cadrul școlii lider a Olimpiadei de Informatică pe Echipe va contacta echipele care au comis fraude și se va decide sancționarea acestora, după caz.

Responsabilitatea deciziilor privind evaluarea revine Comisiei de organizare și evaluare din cadrul școlii lider a Olimpiadei de Informatică pe Echipe pentru etapele preliminare.