REGULAMENT SPECIFIC PRIVIND ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA OLIMPIADEI DE INFORMATICĂ PE ECHIPE

I. Prezentare generală

Olimpiada de Informatică pe Echipe se desfășoară în conformitate cu prevederile *Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, aprobată cu O.M. Nr. 4203/30.07.2018 privind modificarea Anexei nr. 1 a Ordinului ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 3035/2012, precum și ale prezentului regulament*. Olimpiada de Informatică pe Echipe este o competiție națională, cu fază internațională, în cadrul căreia concurează elevi de liceu. Toate probele se desfășoară în limba engleză.

Participarea la Olimpiada de Informatică pe Echipe este în echipă formată din patru membri și două rezerve pentru înlocuire, în situații în care titularul nu poate participa din motive neimputabile lui. Participanții sunt elevi înscriși în învățământul liceal, în aceeași instituție de învățământ (colegiu, liceu, centru de excelență, Palatul/Clubul copiilor), în anul școlar corespunzător ediției și care nu au mai mult de 20 de ani la 1 iulie al anului școlar curent.

În conformitate cu Metodologia-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, și cu Procedurile de desfășurare a etapei internaționale a Olimpiadei Internaționale de Informatică pe Echipe, aceasta se va desfășura sub forma unor etape preliminare celei naționale, dar care nu au caracter eliminatoriu, ci cumulativ. Participarea la etapa superioară este condiționată de calificarea obținută prin punctajul cumulat la etapele precedente, validată de comisia de organizare și evaluare. Etapele preliminare și etapa națională sunt organizate la Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț, denumită școală lider. În conformitate cu *Procedurile de desfășurare a etapei internaționale a Olimpiadei Internaționale de Informatică pe Echipe,* etapa națională va putea fi organizată în una sau mai multe locații.

În vederea participării la faza internațională a olimpiadei, după încheierea etapei naționale a olimpiadei, prima echipă clasată în finala națională va fi desemnată reprezentanta României. Alături de aceasta, Școala lider va participa la etapa internațională cu o echipă reprezentativă. Echipa a doua clasată la nivel național poate participa la etapa internațională, cu condiția achitării taxelor de participare. În acest caz, ea va face parte din clasamentul oficial, conform regulamentului internațional.

II. Selecția elevilor

a. Faza preliminară etapei naționale constă în patru etape, desfășurate în câte o zi din lunile noiembrie - februarie ale anului școlar curent.

Pentru fiecare **etapă preliminară,** datele de desfășurare sunt stabilite la începutul lunii octombrie de *Comisia de organizare și evaluare de la nivelul școlii lider* și postate pe site-ul competiției.

Participarea echipelor la faza preliminară finalei naționale se realizează prin înscrierea acesteia în competiție, conform calendarului afișat pe site-ul competiției și prin respectarea criteriilor de înscriere. Fiecare echipă este formată din patru elevi și două rezerve. Este permisă înlocuirea unui elev din cei patru cu un elev-rezervă, în situații deosebite și din motive obiective. Componența unei echipe nu poate fi modificată până la finalul competiției. Fiecare echipă este coordonată de un singur profesor, numit profesor coordonator. Echipele vor fi înregistrate în competiție de către acesta. Participanții sunt elevi

înscriși în învățământul liceal, în aceeași instituție de învățământ (colegiu, liceu, centru de excelență, Palatul/Clubul copiilor), în anul școlar corespunzător ediției și care nu au mai mult de 20 de ani la 1 iulie al anului școlar curent. Elevii care studiază în altă țară pot să-și reprezinte țara de origine, conform naționalității lor.

O echipă nu poate avea în componență mai mult de un membru care a participat oficial, în calitate de concurent, la oricare dintre edițiile anterioare ale următoarelor competiții internaționale(desfășurate înainte de 1 octombrie a anului precedent etapei finale IIOT curente): IOI, IIOT, EJOI, CEOI, BALKAN OI, BALTIC OI, WEOI, APIO, NAOI, PAIO, OII sau ICPC REGIONALS. În cazul competițiilor individuale se va lua în considerare doar participare în cadrul echipei/echipelor naționale oficiale; în ceea ce privește competiția IIOT această regulă se aplică exclusiv echipelor participante la finala internațională.

Dacă toți membrii unei echipe au altă naționalitate decât a țării din care provine școala, sau dacă echipa reprezintă o școală a unei minorități lingvistice, atunci echipa poate reprezenta țara străină, dacă are permisiunea acestei țări. În astfel de cazuri, echipa poate participa în concursul de calificare al unei singure țări și trebuie să aleagă înainte de începerea competițiilor preliminare online.

b. Selecția echipelor care participă la **etapa națională** se realizează în baza rezultatelor obținute la faza anterioară, prin cumularea punctajelor obținute la cele patru etape.

Se califică la etapa națională primele 10 echipe, în ordinea descrescătoare a punctajelor cumulate la rundele preliminare. Școala lider participă la etapa națională cu echipa cu cel mai bun punctaj. La punctaje egale, departajarea se face în ordinea lexicografică descrescătoare a șirurilor punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător.

Punctajele din faza preliminară nu se adaugă celor din finala națională.

c. Pentru etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, subiectele sunt elaborate de grupul de lucru al Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe.

d. La etapa internațională vor participa echipa câștigătoare din finala națională și echipa Școlii lider cu cel mai bun punctaj. Echipa a doua clasată la nivel național poate participa la etapa internațională, cu condiția achitării taxelor de participare. În acest caz, ea va face parte din clasamentul oficial, conform regulamentului internațional.

III. Numărul locurilor și criteriile de acordare

a. Numărul locurilor la faza preliminară finalei naționale nu este limitat. Participarea echipelor este condiționată de respectarea criteriilor de înscriere, conform prezentului regulament.

b. În conformitate cu prevederile art. 15 al *Metodologia-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, aprobată cu O.M. Nr.4203/30.07.2018 privind modificarea Anexei nr. 1 a Ordinului ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 3035/2012,* numărul de echipe desemnate pentru participarea la etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe se stabilește de către Ministerul Educației și Cercetării, echipele participante trebuind să obțină un punctaj cel puțin egal cu 40% din punctajul maxim posibil de obținut la etapele preliminare (cumulativ).

c. Numărul și numele echipelor participante la etapa națională vor fi făcute publice și afișate pe site-ul olimpiadei, cu cel puțin 5 zile înainte de concurs.

IV. Structura subiectelor de concurs și elaborarea lor

a. Pentru etapele preliminare etapei naționale și pentru etapa națională ale Olimpiadei de Informatică pe Echipe, programele de concurs sunt stabilite în acord cu programele Olimpiadei de Informatică individuale.

b. Pentru etapele preliminare etapei naționale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, subiectele sunt unice și sunt elaborate de regulă de un grup de lucru internațional alcătuit din reprezentanți ai comitetelor științifice din țările partenere.

c. Etapele preliminare etapei naționale ale Olimpiadei de Informatică pe Echipe se desfășoară simultan în toate țările cu statut de *regular member,* în perioada noiembrie-februarie, într-o singură zi din fiecare lună. Proba de concurs constă în rezolvarea a 7 probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Rezolvarea unei probleme presupune elaborarea unui program eficient din punct de

vedere al timpului de executare și al spațiului de memorie folosit. Durata de desfășurare a probei este de 3 ore.

d. La etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, concursul constă într-o singură probă practică.

e. La etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, proba de concurs constă în rezolvarea a 7 probleme de natură algoritmică. Durata fiecăreia dintre probele de concurs este anunțată în prealabil și este, de regulă, de 3 ore.

V. Organizarea comisiilor

Pentru fiecare etapă a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, componența comisiilor de organizare și evaluare și atribuțiile care revin membrilor acestora sunt stabilite prin prevederile *Metodologiei-cadru.*

Pentru cele patru etape preliminare etapei naționale se constituie la nivelul școlii lider o Comisie de organizare și desfășurare a acestora.

Pentru etapa națională se constituie la nivel național o Comisie centrală a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, conform prevederilor metodologice.

VI. Evaluarea soluțiilor concurenților

La toate etapele olimpiadei soluțiile elevilor sunt evaluate utilizând sisteme de evaluare automată. De regulă, punctajul va fi afișat în timp real.

Punctajul final al fiecărei echipe se obține prin cumularea punctajelor acordate fiecărei probleme din proba/probele de concurs. La etapele preliminare etapei naționale punctajul total este de 700 de puncte pentru fiecare etapă lunară din perioada noiembrie-februarie. La etapa națională punctajul total pe probă este de 700 de puncte. Nu există puncte din oficiu.

VII. Desfășurarea Olimpiadei de Informatică pe Echipe

Înscrierea echipelor participante la concurs se va realiza conform calendarului afișat pe site-ul competiției, pe baza formularului de înscriere postat în același loc, respectând criteriile de înscriere conform art. II. a. Denumirea unei echipe poate avea un număr maxim de 30 de caractere și trebuie să înceapă cu o literă mare. În situația în care denumirea echipei are un caracter licențios comisia de organizare îi va da un nume din oficiu. Lista echipelor înscrise în concurs, cu numele complet ale elevilor participanți va fi postată pe site-ul competiției de unde poate fi preluată de către Inspectoratele Școlare Județene.

Fiecare echipă va primi un *username* valid pentru întreaga competiție și o parolă.

Datele de desfășurare a etapelor concursului și orele de început vor fi comunicate echipelor pe site-ul IOIT.

Profesorii coordonatori ai echipelor vor răspunde de organizarea și corectitudinea desfășurării primelor 4 etape on-line.

Membrii echipelor participante vor fi prezenți în laboratoarele din centrele de concurs la care sunt repartizați cu o jumătate de oră înainte de începerea probei. Fiecare echipă participantă va avea la dispoziție 2 calculatoare pentru rezolvarea problemelor. 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.

Evaluarea soluțiilor candidaților se realizează de regulă, automat pe baza unui evaluator existent pe platforma de concurs.

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

Etapa Națională

Pe baza punctajelor acumulate în cele 4 etape online, primele zece cele mai bine clasate echipe, se vor califica pentru a participa la etapa națională. Școala lider participă la etapa națională cu echipa cu cel mai bun punctaj.

Etapa națională se va desfășura onsite, fiind organizată de Colegiul Național de Informatică, denumită școală lider.

Elevii vor fi prezenți în ziua în care se desfășoară proba, în laboratorul din centrul de concurs, cu 30 de minute înainte de începerea acesteia.

Proba din cadrul fiecărei etape durează 3 ore, în care echipele au de rezolvat 7 probleme.

Fiecare echipă participantă va avea la dispoziție 2 calculatoare pentru rezolvarea problemelor.

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

Evaluarea soluțiilor candidaților se realizează automat pe baza unui evaluator existent pe platforma de concurs.

Clasamentul final va fi stabilit pe baza rezultatelor obținute la etapa națională.

La etapa internațională vor participa echipa câștigătoare din finala națională și echipa Școlii lider cu cel mai bun punctaj. Echipa a doua clasată la nivel național poate participa la etapa internațională, cu condiția achitării taxelor de participare. În acest caz, ea va face parte din clasamentul oficial.

Contestațiile

Pentru depunerea și soluționarea contestațiilor se vor respecta prevederile *Metodologiei-cadru.*

Dacă în urma testării soluțiilor proprii pe datele de test furnizate de comisie, o echipă constată că apar diferențe față de punctajul specificat în borderoul de evaluare, aceasta poate face contestație în termenul precizat odată cu afișarea rezultatelor. În contestație echipa va preciza ID-ul propriu, problema pentru care contestă evaluarea și motivele pentru care o contestă.

Comisia va reevalua toate soluțiile echipelor care au depus contestații. În cazuri excepționale, este posibil ca o anumită problemă să se reevalueze pentru toate echipele. Punctajul final este cel obținut după reevaluare.

Subcomisia numită pentru rezolvarea contestațiilor va reevalua toate soluțiile echipelor care au depus contestații, în aceleași condiții în care s-a realizat evaluarea inițială, condiții stabilite prin decizia Comisiei de organizare și evaluare a concursului.

Premierea

Echipele participante la etapele preliminarii etapei naționale vor fi premiate la nivel județean în baza clasamentului cumulat la finalul celor 4 runde. După încheierea perioadei de contestații se va realiza ierarhizarea echipelor. Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajelor totale obținute. La punctaje egale, departajarea se face în ordinea lexicografică descrescătoare a șirurilor punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător. De exemplu: dacă un concurent are punctajele: 100, 10, 100, iar un alt concurent are punctajele 40, 100, 70, după sortare acestea devin: 100, 100, 10, respectiv 100, 70, 40, caz în care primul concurent este plasat înaintea celui de-al doilea.

În cazul în care și după aplicarea acestui criteriu rămân echipe nedepartajate, Comisia de organizare și evaluare centrală a concursului aplică criteriile de departajare din lista stabilită la ședința tehnică desfășurată înainte de începerea competiției și care vor fi anunțate înainte de premiere. Echipele clasate pe primele locuri în clasamentele generale vor obține premii sau mențiuni acordate în conformitate cu prevederile *Metodologiei-cadru.* Rezervele vor fi premiate numai dacă au participat efectiv la una din etapele concursului, înlocuirea fiind realizată numai din motive obiective.

La încheierea etapei naționale a concursului, sursele echipelor și documentele aferente sunt predate prin proces-verbal, spre arhivare pe o perioadă de un an, unui reprezentant din conducerea școlii

în care s-a desfășurat concursul, de către secretarul și președintele Comisiei de organizare și evaluare a concursului.

Etapa internațională se va desfășura în fiecare an în una din țările partenere, stabilită de comun acord între parteneri.

Echipa de pe locul I din clasamentul național va reprezenta România la faza internațională. În situația în care profesorul coordonator al echipajului nu îl poate însoți, înlocuitorul său va fi desemnat de reprezentanții comitetului olimpic român.

Echipa a doua clasată la nivel național poate participa la etapa internațională, cu condiția achitării taxelor de participare. În acest caz, ea va face parte din clasamentul oficial.

La etapa internațională va participa și echipa Școlii lider cu cel mai bun punctaj.

Conduita concurenților la Olimpiada de Informatică pe Echipe

La toate etapele Olimpiadei de Informatică pe Echipe:

Concurenților le este interzis să atace securitatea sistemului de evaluare prin intermediul surselor lor. Pe parcursul probei, la fiecare calculator de concurs nu vor fi deschise decât aplicațiile necesare pentru desfășurarea probei de concurs. Pe parcursul probei de pe stațiilor concurenților nu vor fi accesate alte IP-uri decât ale serverelor de concurs. Pe parcursul probei de concurs nu se pot face logări succesive sau simultane de la IP-uri diferite pentru același utilizator. Orice tentativă va conduce la blocarea contului concurentului.

Toate submisiile de soluții trimise către server sunt înregistrate video și trebuie să fie create și editate în mod vizibil de pe calculatoarele de concurs. Nu sunt admise submisiile de coduri sursă din care nu reiese în mod clar că au fost create conform regulamentului.

Nerespectarea regulilor referitoare la monitorizarea audio-video poate conduce la descalificarea concurenților.

În timpul concursului, concurenților nu le este permis:

- să lucreze mai mult de patru elevi în echipă;
- să utilizeze rețeaua pentru orice altceva decât comunicarea cu sistemul de evaluare;
- să utilizeze suporturi de memorare externă, smartphone-uri, ceasuri smart;
- să utilizeze alte surse de documentare decât Help-ul mediului folosit și documentația pusă la dispoziție de către Subcomisia tehnică;
- să utilizeze surse externe precum asistenții AI online (ChatGPT, Claude sau alți generatori automați de cod), forumuri de programare (Stack Overflow, Reddit, Discord), rețele sociale (Telegram, WhatsApp, Facebook) pentru solicitarea sau căutarea de soluții, precum și orice alte website-uri sau servicii externe de suport
- să folosească biblioteci externe. Prin bibliotecă externă se înțelege oricare bibliotecă care nu e parte a Bibliotecii Standard C++ (exemplu: subprograme din CRT sau conio.h);
- să solicite introducerea altor date decât cele specificate în enunțul problemei. De exemplu, programul nu trebuie să se încheie cu readln, readkey, getch(), etc. (solicitând astfel comisiei tastarea unor caractere). Programul va aștepta inutil introducerea acestor date și va depăși timpul de executare specificat în enunțul problemei;
- să utilizeze tehnici de programare cu scopul de a bloca compilarea sursei (de exemplu: instanțieri template recursive);
- să interfereze în vreun mod cu activitățile altui concurent din altă echipă;
- să încerce să deterioreze mediile de lucru;
- să facă apeluri de sistem nelegate de problemele din competiție;
- să execute alte programe;
- să utilizeze orice mijloace de comunicare;
- să comunice într-un limbaj ireverențios cu administratorii platformei online/autorii problemelor/membrii comisiei.

Având în vedere că evaluarea este automată, concurenții trebuie:

- să respecte cu strictețe restricțiile specificate în enunțul problemei, având în vedere faptul că enunțurile problemelor pot include restricții în ce privește limitarea timpului de executare, limitarea memoriei totale folosite de către programe sau limitarea dimensiunii în bytes a surselor, formatul fișierelor de ieșire;

- să nu schimbe denumirea sau ID-ul problemelor.

Pe stațiile concurenților nu vor exista surse și nici materiale informative de orice tip, exceptând documentația pusă la dispoziție de către Subcomisia tehnică; pe parcursul probei de concurs nu este permisă decât utilizarea aplicațiilor necesare pentru probă (mediul de programare și browser-ul în care sunt vizualizate enunțurile problemelor și prin care este accesată platforma de concurs).

Orice tentativă de fraudă, plagiat, comportament care încalcă normele de conduită stabilite prin regulamentele școlare și regulamentele specifice ale competițiilor, conduce la descalificarea concurenților și a echipei.

Elevii care, în timpul desfășurării competițiilor școlare, încalcă normele de conduită stabilite prin regulamentele școlare, prin regulamentele specifice ale concursurilor școlare sau prin alte reglementări în vigoare, sau dovedesc un comportament/limbaj ireverențios vor fi eliminați din competiție și pierd dreptul de participare la concursurile școlare, conform Metodologiei-cadru.

În cazul abaterilor grave, Comisia centrală a competiției naționale va lua măsura trimiterii elevului acasă, iar părinții acestuia vor fi chemați pentru a-l însoți. În cazul în care părinții nu pot asigura însoțirea elevului, acesta va fi însoțit de către un profesor, cheltuielile fiind suportate de către părinții elevului, conform Metodologiei-cadru.

VIII. Precizări privind înregistrarea video pentru etapele preliminare online

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. Filmările trebuie să permită identificarea acțiunilor pe care echipa le realizează, iar în încăpere trebuie să existe un ceas pentru monitorizarea fiecărui moment de timp, ceas necesar vizibil pe înregistrările video. Imediat după concurs echipa are datoria să încarce cele trei filmări, orice variantă prin care ajung înregistrările fiind acceptată (încărcare nelistată pe youtube, încărcare pe drive etc.) și să transmită comisiei link-ul de acces în termen de 24 de ore de la finalizarea etapei de concurs. Nerespectarea acestui termen duce la pierderea punctajului etapei respective. Dotarea tehnică în vederea realizării filmărilor și responsabilitatea realizării acestora cad în sarcina centrelor de concurs. Indiferent de metoda folosită pentru trimiterea înregistrărilor, acestea trebuie trimise la adresa de email oficială a comisiei. 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.

Filmările trebuie să permită identificarea acțiunilor pe care echipa le realizează, iar în încăpere trebuie să existe un ceas pentru monitorizarea fiecărui moment de timp, ceas necesar a fi vizibil pe înregistrările video. Imediat după concurs echipa are datoria să încarce cele trei filmări. Înregistrările trebuie încărcate într-o variantă care să permită **accesarea înregistrărilor până la momentul anunțării celor 10 echipe care se califică la finala națională**.

Echipele trebuie să transmită comisiei link-ul de acces la înregistrări în termen de **MAXIMUM 24 de ore de la finalizarea competiției**. Dotarea tehnică în vederea realizării filmărilor și responsabilitatea realizării acestora cad în sarcina centrelor de concurs.

Indiferent de metoda folosită pentru trimiterea înregistrărilor, toate înregistrările folosite trebuie trimise la adresa de email oficială a comisiei, comisieiiot@gmail.com , **într-un singur mail**, cu subiectul **Înregistrări runda x Echipa(nume_echipă)** și trebuie să respecte toate regulile menționate. De exemplu, dacă o echipă se numește TEAM2026 și participă la runda 2 preliminară, subiectul mailului trebuie să fie **Înregistrări runda 2 Echipa TEAM2026.**

IX. Dispoziții finale

1. Inspectorul școlar cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice din fiecare inspectorat școlar județean/Inspectoratul Școlar al Municipiului București are obligația să informeze toate școlile din teritoriu despre condițiile de participare la Olimpiada de Informatică pe Echipe.
2. Regulamentul specific al Olimpiadei de Informatică pe Echipe poate fi modificat anual la propunerea justificată a Inspectorului General pentru informatică din Ministerul Educației și Cercetării sau a școlii lider, în funcție de modificările apărute în dinamica acestei competiții.