**Регламент турнира по программированию**

**среди школьников**

**Дата: 10 ноября 2018 г. в 10:00**

**Место: ООО "НПО "Криста"**

1. **ЦЕЛИ**   
   Основной целью проведения Турнира по программированию среди школьников (далее – Турнира) является популяризация НПО Криста как IT-компании среди технической молодежи области.
2. **ЗАДАЧИ**   
   Основными задачами проведения Турнира являются:
   1. повышение интереса школьников к углубленному изучению программирования
   2. выявление их творческих способностей,
   3. поиск молодых талантов в сфере IT.
3. **УЧАСТИЕ**   
   Турнир проводится для учащихся средних общеобразовательных школ, лицеев, гимназий г. Рыбинска. В Турнире принимают участие команды в составе 3-х человек. **К участию в Турнире не допускаются команды, не выполнившие следующие условия:**
   1. Команда подала заявку на участие в Турнире в установленное время в установленной форме (см. Приложение);
   2. Команда ознакомилась с регламентом, условиями проведения и правилами поведения на Турнире.

Для участия в Турнире командам необходимо подать в Оргкомитет заявку об участии с указанием названия команды, учебного заведения и списка участников. Заявки принимаются по адресу: г. Рыбинск, ул. 1я Выборгская, д.50, ООО "НПО "Криста", по электронной почте: [n.lando@krista.ru](mailto:n.lando@krista.ru), по факсу: 8 (4855) 29-19-79; г. Ярославль, ул. Городской Вал, д.1а, по электронной почте: [i.filippova@krista.ru](mailto:i.filippova@krista.ru) .

**Окончательный срок приема заявок - 02.11.2018.**

1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**

Турнир проводится в один этап. Командам будет предоставлено описание правил и модуль для взаимодействия между игроками. Задача команды написать программу, играющую в эту игру за установленный промежуток времени. Участникам предоставляются современные компьютеры с установленной операционной системой семейства Windows, а также разрешается пользоваться любыми письменными материалами (учебниками, тетрадями, конспектами и др.).

**Во время проведения Турнира участникам запрещается:**

* 1. Общаться с кем-либо, помимо Оргкомитета и членов своей команды;
  2. Использовать любые электронные устройства (мобильные телефоны, планшеты, ноутбуки, smart watch и др.);
  3. Покидать пределы места проведения Турнира.

По итогам написания программ/по истечению установленного времени будет проведен Турнир между всеми командами и победителем становится команда, чья программа победит в общем Турнире.

5) **РАСПИСАНИЕ:**

a) 9.30 – 10.00 – Регистрация участников

b) 10.00 – 10.15 – Приветственное слово Оргкомитета, раздача бланков с заданиями

c) 10.15 – 12.00 – Работа над заданиями

d) 12.00 – 12.15 – Кофе-брейк

e) 12.15 – 14.00 – Работа над заданиями

f) 14.00 – 15.00 – Проверка работ, определение победителей

g) 15.00 - Церемония награждения