

РЕГЛАМЕНТ
«FIRST INFORMATICS BATTLES 2026»

Статья 1. Общие положения

1. Настоящий Регламент определяет сроки и порядок проведения Турнира «First Informatics Battles 2026» (далее — Турнир).
2. Организатором Турнира является объединение «Aurelion Youth Alliance».
3. Турнир является командным соревнованием школьников по олимпиадному программированию в формате информатических боёв. Участники разрабатывают алгоритмы, пишут исходный код, доказывают корректность решений, анализируют сложность, защищают свои решения и оппонируют решения соперников.
4. К участию в Турнире допускаются учащиеся 7–12 классов образовательных учреждений Республики Казахстан и других государств, а также лица, осваивающие образовательные программы в форме самообразования или семейного образования.
5. Турнир проводится без разделения на Лиги. Все Команды участвуют в общем зачёте.
6. Для связи с Оргкомитетом по любым вопросам используется почта aurelion.alliance@gmail.com (далее — Почта).
7. Актуальные даты, расписание, Сайт Турнира, форма регистрации, технические требования и иная организационная информация публикуются на официальных ресурсах Турнира.
8. В рамках Турнира вводится терминология, определённая в Приложении № 1 к настоящему Регламенту.
9. Оргкомитет отвечает за организацию Турнира, расписание, регистрацию, допуск Команд, технические условия, назначение Жюри и Технического Жюри, а также за принятие решений по вопросам, не урегулированным настоящим Регламентом.
10. Жюри отвечает за проведение Боёв, соблюдение порядка в ходе Тура, оценивание решений, рассмотрение Ошибок, начисление Баллов и ведение бланков оценки.
11. Техническое Жюри помогает Оргкомитету и Жюри по вопросам программного обеспечения, запуска кода, фиксации исходных файлов, технических сбоев и иных технических обстоятельств.
12. Содержательные решения, связанные с оцениванием решений, Ошибок, Оппонирования и Перемены Ролей, принимает Жюри. Организационные решения, связанные с расписанием, допуском, техническими условиями, помещениями и дисциплинарными вопросами, принимает Оргкомитет.

13. Право окончательного толкования настоящего Регламента принадлежит Оргкомитету. В вопросах оценивания Оргкомитет учитывает позицию Жюри, а в вопросах технического характера — позицию Технического Жюри.

14. Оргкомитет вправе вносить организационные коррективы в порядок проведения Турнира, если это необходимо для его нормального проведения. Такие коррективы не должны произвольно изменять уже завершённые результаты Боёв, за исключением случаев нарушения академической честности, подтверждённой технической ошибки или арифметической ошибки в бланке оценки.

Статья 2. Регистрация, отбор и квоты

1. Регистрация Команд на Турнир осуществляется посредством заполнения формы, размещённой на Сайте Турнира.

2. В Турнире участвуют Команды, состоящие из 3–4 Участников. В одной Команде могут состоять Участники из разных образовательных учреждений.

3. Поскольку Турнир проводится в период летних каникул, далее под «учеником i-го класса» подразумевается лицо, завершившее i-ый класс в год проведения Турнира.

4. В каждой Команде один из её членов должен являться Капитаном. Капитан может быть свободно изменён не позднее чем за одну неделю до начала финального этапа. Смена Капитана после указанного срока допускается только с одобрения Оргкомитета в исключительных ситуациях.

5. У каждой Команды должен быть Руководитель — совершеннолетнее лицо, ответственное за связь с Оргкомитетом и сопровождение Команды по организационным вопросам. Оргкомитет вправе запросить документы, необходимые для участия несовершеннолетних Участников в финальном этапе.

6. Порядок проведения отборочного этапа регламентируется отдельным документом.

7. Отборочный этап проводится индивидуально в формате конкурса по олимпиадному программированию с написанием исходного кода и автоматической проверкой решений. Итоговый результат Команды на отборочном этапе определяется как среднее арифметическое результатов её Участников, если отдельным документом не установлено иное.

8. Во время отборочного этапа допускается использование компилятора, интерпретатора и среды программирования, если это прямо разрешено правилами отборочного этапа. Использование интернета, искусственного интеллекта, посторонней помощи и запрещённых материалов не допускается, если отдельным документом не установлено иное.

9. На финальный этап допускается N Команд. Указанное количество включает Команды, прошедшие отборочный этап, и Команды, получившие иностранные квоты.

10. До 4 (четырёх) Команд могут получить квоты на участие в финальном этапе без прохождения отборочного этапа. Для получения квоты все члены Команды должны являться учениками школ, находящихся за пределами Республики Казахстан, а Капитан Команды должен направить обращение на Почту в срок, установленный Оргкомитетом.
11. С одной школы допускается не более двух Команд, получивших квоты.
12. Если количество заявок на иностранные квоты превышает количество доступных квот, Оргкомитет вправе провести дополнительный отбор, рассмотреть достижения Участников, результаты предыдущих соревнований, географическое представительство и иные разумные критерии, объявленные Командам до принятия решения.
13. Если иностранные квоты использованы не полностью, оставшиеся места передаются Командам, прошедшим отборочный этап, в порядке рейтинга.
14. Сначала приглашаются первые N Команд по результатам отборочного этапа с учётом количества мест, занятых иностранными квотами. Капитаны Команд в течение установленного срока должны подтвердить участие в финале либо отказаться от него. В случае отсутствия подтверждения в установленный срок Команда считается отказавшейся.
15. При отказе Команды от участия в финале приглашается следующая ещё не приглашённая Команда по рейтингу отборочного этапа.
16. Приглашения направляются на электронную почту или иные контактные данные Капитана, указанные при регистрации.

Статья 3. Правила и технические условия финального этапа

1. Местом проведения финального этапа Турнира является Международный университет информационных технологий.
2. Иностранным участникам предоставляется бесплатное проживание в общежитии. Участникам из Казахстана, проживающим не в городе Алматы, общежитие может предоставляться при наличии свободных мест. Участники вправе отказаться от проживания в общежитии.
3. Перед началом финального этапа все его Участники должны подписать согласия на фото- и видеосъёмку, а также согласие с правилами техники безопасности на территории проведения Турнира. Несовершеннолетние Участники должны предоставить форму с подписью законного представителя. Оргкомитет вправе запросить и иные документы, без предоставления которых Команде может быть отказано в участии в Турнире.
4. Каждый Участник должен носить индивидуальный бейдж, выданный ему до начала первого Тура. В случае его утери Участник обязан незамедлительно сообщить об этом представителю Оргкомитета.

5. На протяжении Турнира все Команды должны следовать принципам Академической Честности, изложенным в Приложении № 2 к настоящему Регламенту.
6. Во время Тура Участники вправе использовать личные ноутбуки, допущенные Оргкомитетом к участию в Турнире. Использование иных электронных устройств допускается только с разрешения Оргкомитета.
7. Команда несёт ответственность за наличие исправных ноутбуков, зарядных устройств и установленного разрешённого программного обеспечения. Оргкомитет вправе установить минимальное количество ноутбуков на Команду и довести это требование до сведения Команд до начала финального этапа.
8. До начала Турнира Оргкомитет вправе провести техническую проверку ноутбуков Команд. Команда обязана по требованию Оргкомитета показать настройки сети, установленные среды программирования, расширения, активные процессы и иные технические элементы, имеющие значение для соблюдения правил Турнира.
9. Наличие на ноутбуке программы, расширения, файла или сервиса само по себе не всегда является нарушением, если они не используются во время Тура и не создают неравных условий. Однако использование запрещённых средств, отказ отключить, закрыть, удалить или изолировать их по требованию Оргкомитета либо попытка скрыть их наличие являются нарушением правил Турнира.
10. Во время Прорешки, Боя и иных частей Тура запрещается использовать интернет, мобильный интернет, VPN, системы искусственного интеллекта, мессенджеры, социальные сети, электронную почту, облачные хранилища, онлайн-компиляторы, онлайн-документацию, GitHub, GitLab, Stack Overflow, внешние носители информации, удалённый доступ и любые неразрешённые материалы.
11. Разрешёнными языками программирования являются C++ и Python, если Оргкомитет до начала финального этапа не объявил иной список. Конкретные версии компиляторов, интерпретаторов, сред программирования и технические требования доводятся до сведения Команд до начала финального этапа.
12. Разрешается использовать текстовые редакторы и среды программирования, одобренные Оргкомитетом. AI-функции, онлайн-подсказки, автоматическая генерация кода, облачная синхронизация и расширения, предоставляющие неравное преимущество, должны быть отключены.
13. Подсветка синтаксиса, автодополнение имён, запуск компилятора или интерпретатора и отображение ошибок компиляции допускаются, если используемая среда программирования не нарушает иных правил Турнира.
14. Использование заранее подготовленных личных шаблонов кода, библиотек, конспектов, файлов, тестов и иных заготовок запрещено, если Оргкомитет прямо не

объявил иное. Разрешается использовать стандартные библиотеки разрешённых языков программирования.

15. Если условием задачи не предусмотрено иное, программа должна считывать данные из стандартного ввода и выводить ответ в стандартный вывод. Чтение и запись посторонних файлов, сетевые запросы и обращение к внешним ресурсам запрещены.

16. В случае нарушения любых правил Турнира по решению Жюри или Оргкомитета могут применяться следующие виды наказаний: Предупреждение, Штраф, аннулирование Баллов за задачу, Техническое Поражение, Дисквалификация.

17. Жюри вправе накладывать Штрафы самостоятельно, при этом размер одного Штрафа не должен превышать 3 (трёх) Баллов. Штраф большего размера, Техническое Поражение и Дисквалификация применяются по решению Оргкомитета.

18. Если нарушение является незначительным, не повлияло на результат Тура и было немедленно устранено, Жюри вправе ограничиться предупреждением.

19. Техническое Поражение и Дисквалификация сопровождаются составлением письменного протокола, подписанного председателем Оргкомитета либо не менее чем тремя членами Оргкомитета.

20. Итоги одного или нескольких Туров могут быть пересмотрены только в случаях нарушения академической честности, подтверждённой технической ошибки либо арифметической ошибки в бланке оценки.

21. В кабинеты проведения Турнира не допускаются лица, не являющиеся Участниками, Жюри, Техническим Жюри, Волонтёрами, представителями Оргкомитета либо иными лицами, получившими одобрение Оргкомитета.

22. По запросу Участника с ограниченными возможностями здоровья ему могут быть предоставлены разумные условия участия с одобрения Оргкомитета.

Соответствующее обращение необходимо направить на Почту не позднее чем за 14 (четырнадцать) календарных дней до начала финального этапа.

Статья 4. Жюри и Техническое Жюри

1. В одном Бою может участвовать один или несколько членов Жюри.

2. Для решения технических вопросов Оргкомитет вправе назначить Техническое Жюри или Технического Оператора. Техническое Жюри помогает фиксировать исходные файлы, проверять запуск программ, подтверждать технические сбои и консультировать Жюри по вопросам компиляции, исполнения и технических ограничений.

3. Жюри ведёт бланк оценки Боя, в котором фиксируются номер задачи, имена Докладчика и Оппонента, Баллы за каждый Раунд, количество взятых перерывов,

факт запуска кода, предложенные тесты, выявленные Ошибки, их стоимость, исправление Ошибок, а также итог Боя.

4. При наличии кода в бланке оценки по возможности указывается язык программирования, имя файла, статус запуска и иные технические сведения, которые Жюри считает существенными.

5. По запросу Команды Жюри обязано озвучить любую информацию из бланка оценки не более двух раз за Бой на одну Команду.

6. По просьбе Жюри Волонтеры оказывают помощь в заполнении бланка оценки, не вмешиваясь в оценивание решений.

7. В случаях, не предусмотренных Регламентом, Жюри вправе принимать решения самостоятельно. Жюри обязано обосновывать каждое такое решение.

8. Если одна из Команд не согласна с действием Жюри, Капитан этой Команды вправе незамедлительно запросить вызов представителя Оргкомитета. Вызванный представитель Оргкомитета принимает окончательное решение по организационному или процедурному вопросу. Содержательное оценивание решения остаётся в компетенции Жюри, если не выявлена явная процедурная, техническая или арифметическая ошибка.

9. Оргкомитет вправе отстранить любого члена Жюри или Технического Жюри в любой момент.

Статья 5. Ход Тура

1. Перед началом Тура Капитан должен назначить своего заместителя и сообщить об этом Жюри. Заместитель выполняет роль Капитана, когда Капитан участвует в Раунде или отсутствует в кабинете. Капитан вправе назначать разных заместителей на протяжении Турнира.

2. Во время Тура к Жюри могут обращаться только Капитан и Участник, находящийся в роли Докладчика или Оппонента. С разрешения Жюри такое право может быть предоставлено и другим Участникам. Общение между Командами не допускается.

3. Тур проводится в следующем порядке: Прорешка, фиксация официального исходного кода, Капитанский Бой, Вызовы, Раунды, подведение итогов Боя.

4. В начале Тура проводится Прорешка. В ходе Прорешки Участники обеих Команд решают комплект заданий, состоящий, как правило, из 6 (шести) задач. Оргкомитет вправе установить иное количество задач до начала Тура.

5. Продолжительность Прорешки составляет 60 (шестьдесят) минут, если Оргкомитет до начала Тура не установил иной лимит.

6. Во время Прорешки Команды вправе обсуждать задачи внутри Команды, писать исходный код, запускать программы на своих ноутбуках, составлять собственные

тесты и готовить материалы для Доклада. Использование интернета, искусственного интеллекта, неразрешённых файлов и посторонней помощи запрещено.

7. За 5 (пять) минут до окончания Прорешки Жюри объявляет предупреждение о необходимости сохранить решения.

8. По окончании Прорешки официальный исходный код фиксируется способом, объявленным Оргкомитетом или Жюри. Таким способом может быть загрузка в локальную проверяющую систему, передача файла Жюри, сохранение файла в указанную папку, фиксация на ноутбуке Команды в присутствии Жюри или иной офлайн-способ, объявленный до окончания Прорешки.

9. Код, не зафиксированный в установленный момент и установленным способом, не считается официальным исходным кодом и не учитывается как реализация решения, если Жюри не признаёт обратное вследствие технической ошибки, не зависящей от Команды.

10. После фиксации официального исходного кода Команда не вправе редактировать его, кроме случаев локального исправления заявленной Ошибки в порядке, установленном настоящим Регламентом.

11. Теоретическое решение без кода допускается к Докладу, однако имеет ограничение по максимальному количеству Баллов согласно статье 11 настоящего Регламента.

12. После Прорешки проводится Капитанский Бой, если Оргкомитет или Жюри не установили иной порядок. Время Капитанского Боя не входит во время Прорешки; если Капитанский Бой проводится до окончания Прорешки, время Прорешки приостанавливается.

13. После Капитанского Боя начинается Бой.

14. По окончании Боя подводится его итог, основанный на суммарном количестве Баллов, набранных каждой Командой по всем завершённым Раундам за данный Бой.

15. Временные лимиты каждого Тура могут различаться. Данные лимиты доводятся до сведения Участников до начала Тура. Жюри вправе продлевать отдельные этапы, если это необходимо для объективного оценивания, и пресекать затягивание Тура или Раунда.

16. В процессе взаимодействия между Командами, а также между Участниками и Жюри Участники должны соблюдать взаимоуважительный тон.

Статья 6. Капитанский Бой

1. Капитанский Бой проводится после Прорешки и фиксации официального исходного кода, если Жюри до начала Тура не объявило иной порядок.

2. Право участвовать в Капитанском Бою имеет только Капитан Команды. Если Капитан отсутствует, его функции выполняет заранее назначенный заместитель.

3. Капитан вправе отказаться от участия в Капитанском Бое. В таком случае победившим признаётся Капитан противоположной Команды.
4. Если оба Капитана отказались от участия в Капитанском Бое, право определить, какая Команда делает первый Вызов, определяется Жюри случайным образом либо иным нейтральным способом.
5. Капитанский Бой проводится в формате короткого информатического задания. Такое задание может включать определение асимптотики, поиск ошибки в псевдокоде, построение контрпримера, анализ вывода программы, выбор корректного алгоритма либо решение короткой алгоритмической задачи.
6. Правила определения победителя объявляет Жюри перед началом Капитанского Боя, если это не установлено условием задания.
7. Использование компьютера в Капитанском Бое допускается только в случае, если это прямо объявлено Жюри до его начала.
8. Жюри вправе вносить изменения в детали проведения Капитанского Боя, о чём обязано сообщить до его начала.

Статья 7. Общий порядок проведения Боя

1. Бой состоит из Вызовов и Раундов.
2. Каждый член Команды может выступить в роли Докладчика или Оппонента не более 2 (двух) раз за Бой, если в Команде 4 (четыре) Участника, и не более 3 (трёх) раз, если в Команде 3 (три) Участника.
3. В случае Замены Докладчика или Оппонента выход засчитывается как изначальному Докладчику или Оппоненту, так и новому.
4. При Перемене Ролей считается, что оба Участника, участвующие в Раунде, вышли только по одному разу.
5. Капитан вправе объявить до 3 (трёх) перерывов по 30 (тридцать) секунд за Бой.
6. В течение перерыва Докладчик и Оппонент могут общаться со своими Командами. Временные ограничения на Раунд и его этапы не учитывают перерывы.
7. Капитан вправе объявить до 2 (двух) замен Докладчика или Оппонента своей Команды за Бой.
8. Перерыв и Замена Докладчика или Оппонента могут быть объявлены в любой момент Раунда, если Жюри не признаёт это затягиванием Боя.
9. После окончания Прорешки Участники вправе продолжать обсуждать задачи и готовить Доклады, но не вправе изменять официальный исходный код, кроме случаев исправления Ошибок в порядке, установленном настоящим Регламентом.
10. Участники вправе задавать вопросы по условию задач. Для этого они должны записать вопрос и предоставить его Жюри. Жюри направляет вопрос Оргкомитету.

Оргкомитет вправе отказать в ответе на вопрос либо дать ответ всем Командам, если вопрос имеет значение для равных условий проведения Тура.

11. Продолжительность Боя составляет не более 120 (ста двадцати) минут, если Оргкомитет до начала Тура не установил иной лимит. Если Бой не завершён по истечении данного лимита, применяется порядок, установленный подпунктом 3 пункта 3 статьи 13 настоящего Регламента.

Статья 8. Вызов

1. Команда, победившая в Капитанском Бою, определяет, какая Команда делает первый Вызов.
2. Во всём последующем Бою Команды делают Вызовы по очереди, если иное не следует из правил Проверки на Корректность.
3. Вызов может быть сделан только на задачу, которая ещё не была предметом завершённого Раунда в данном Бое.
4. В течение Вызова Команда, которая его делает, в срок до одной минуты определяет, на какую задачу вызвать вторую Команду и кто из вызывающей Команды выйдет в роли Оппонента.
5. Вторая Команда в срок до одной минуты определяет, принять ли Вызов и кто из неё выйдет в роли Докладчика.
6. В случае принятия Вызова начинается Раунд, в котором вызвавшая Команда выставляет Оппонента, а принявшая Вызов Команда — Докладчика.
7. В случае отклонения Вызова проводится Проверка на Корректность. Командой, использовавшей Проверку на Корректность, считается Команда, отклонившая Вызов.
8. При принятии Вызова Команда вправе представить полное решение, частичное решение, теоретическое решение без кода либо решение с кодом. Вид решения не объявляется заранее как основание для снижения Баллов, однако оценивается Жюри по статье 11 настоящего Регламента.
9. Команда, когда наступает её очередь делать Вызов, вправе объявить Отказ от Докладов. В таком случае вторая Команда получает право выходить в качестве Докладчика на все оставшиеся задачи. Первая Команда вправе выставлять Оппонентов, однако утрачивает право на Перемену Ролей.
10. Отказ от Докладов невозможен, если общее количество состоявшихся Вызовов не достигло половины от общего количества задач.

Статья 9. Проверка на Корректность

1. Принятый Вызов всегда считается корректным.

2. При Проверке на Корректность вызвавшая Команда выставляет Докладчика, а отклонившая Вызов Команда — Оппонента. При этом Перемена Ролей в таком Раунде невозможна.
3. Если Капитан вызывающей Команды при начале Проверки на Корректность сразу признаёт, что у его Команды нет решения, Вызов признаётся некорректным, вызвавшая Команда получает 0 (ноль) Баллов за задачу, а Команда, отклонившая Вызов, получает 6 (шесть) Баллов. Докладчик и Оппонент в этом случае не назначаются, и выходы не засчитываются.
4. Если по итогам Доклада вызвавшая Команда получает менее 6 (шести) Баллов за задачу без учёта исправления Ошибок и Оппонирования, Вызов признаётся некорректным. В таком случае вызвавшая Команда получает 0 (ноль) Баллов за Раунд, а Команда, отклонившая Вызов, получает 6 (шесть) Баллов.
5. Если по итогам Доклада вызвавшая Команда получает не менее 6 (шести) Баллов за задачу, Вызов признаётся корректным. Раунд завершается с начислением Баллов в общем порядке.
6. Для целей Проверки на Корректность учитываются алгоритм, доказательство, оценка сложности и, при наличии, код. Отсутствие кода само по себе не делает Вызов некорректным, если теоретическая часть решения достаточна для получения не менее 6 (шести) Баллов.
7. Код, который не компилируется, не обнуляет теоретическую часть решения, однако Баллы за реализацию и тестирование в таком случае не начисляются, если Жюри не установит, что ошибка компиляции является несущественной технической опiskой.
8. Если Вызов признан некорректным, следующий Вызов делает та же Команда, которая делала предыдущий Вызов.
9. Если Вызов признан корректным, следующий Вызов делает другая Команда.
10. Использование Проверки на Корректность более одного раза за Бой влечёт уменьшение количества Очков, получаемых Командой, отклонившей Вызов, по итогам Тура в порядке, установленном статьёй 13 настоящего Регламента.

Статья 10. Раунд

1. Раунд по информатической задаче включает Доклад, Оппонирование и вопросы, при необходимости демонстрацию кода, проверку заявленных Ошибок, исправление Ошибок, возможную Перемену Ролей и выставление Баллов.
2. На первом этапе Раунда Докладчик объясняет решение задачи. Доклад должен включать идею решения, алгоритм, доказательство корректности, оценку сложности по времени и памяти, а при наличии кода — указание на существенные части реализации.

3. Доклад длится до 6 (шести) минут, если Жюри до начала Раунда не установило иной лимит.
4. Докладчик не обязан построчно объяснять весь код в ходе основного Доклада, однако обязан по запросу Жюри или релевантному запросу Оппонента показать код полностью либо его отдельные фрагменты, если это необходимо для проверки решения.
5. Во время основного Доклада Докладчик не вправе редактировать официальный исходный код. Исправление кода допускается только после заявленной Ошибки и только в порядке, установленном статьёй 11 настоящего Регламента.
6. На втором этапе Раунда Оппонент может задавать уточняющие вопросы Докладчику, заявлять о замеченных Ошибках в алгоритме, доказательстве, оценке сложности или коде, а также предлагать тесты для проверки заявленной Ошибки.
7. Оппонирование и вопросы длятся до 5 (пяти) минут, если Жюри не сочтёт необходимым продлить этап для объективного оценивания.
8. Тест Оппонента должен соответствовать формату входных данных задачи и сопровождаться объяснением ожидаемого результата либо причины, по которой программа Докладчика должна работать неверно.
9. Код запускается Докладчиком на своём ноутбуке под контролем Жюри. Жюри вправе потребовать повторить запуск, зафиксировать входные данные, выходные данные и результат исполнения в бланке оценки либо передать вопрос Техническому Жюри.
10. В спорных случаях, связанных с запуском кода, компиляцией, версией языка, работой среды программирования, техническим сбоем или достоверностью результата запуска, вопрос передаётся Техническому Жюри или Оргкомитету.
11. Оппонент вправе предложить до 3 (трёх) тестов за Раунд. Жюри вправе разрешить большее количество тестов, если это необходимо для объективного рассмотрения существенной Ошибки, либо отказать в запуске теста, если он используется для затягивания Раунда.
12. Исправление одной Ошибки длится до 2 (двух) минут, если Жюри не сочтёт необходимым продлить или сократить данный этап.
13. Перемена Ролей длится до 5 (пяти) минут, если Жюри не установит иной разумный лимит.
14. Жюри вправе задавать свои вопросы и предлагать свои тесты после окончания Оппонирования, а также ранее, если это необходимо для поддержания порядка или объективного оценивания.
15. Если в течение одной минуты Оппонент не задаёт вопросов и не заявляет об Ошибках, Раунд может быть прекращён. Если в течение одной минуты Докладчик не начинает отвечать на вопрос, считается, что ответа у него нет.

16. Жюри может снять вопрос Оппонента, если вопрос нерелевантен, повторяется, не относится к решению задачи или направлен на затягивание Раунда.

17. По окончании Раунда Жюри должно озвучить Баллы, набранные обеими Командами. Если одна из Команд не согласна с выставленными Баллами, она должна сообщить об этом Жюри сразу после того, как Жюри их озвучит.

Статья 11. Начисление Баллов, Ошибки и Перемена Ролей

1. Максимальное количество Баллов за каждую задачу составляет 12 (двенадцать) единиц.

2. При оценивании решения Жюри использует следующую шкалу:

Компонент оценки	Максимум
Понимание условия, ограничений и формата входных/выходных данных	до 1
Идея решения и алгоритм	до 3
Доказательство корректности	до 1,5
Оценка сложности по времени и памяти	до 1
Реализация и соответствие кода заявленному алгоритму	до 3
Тестирование, устойчивость к крайним случаям и ответы на вопросы	до 2,5

3. Если решение является теоретически полным, но код отсутствует, максимальная оценка за задачу составляет 6,5 (шесть с половиной) Баллов.

4. Если код представлен, но Докладчик не может объяснить алгоритм и доказать его корректность, максимальная оценка составляет 6 (шесть) Баллов.

5. Если решение работает только на малых ограничениях, максимальная оценка составляет 6 (шесть) Баллов, если Жюри не считает, что представленное частичное решение покрывает более существенный случай задачи.

6. Если решение работает только на примерах из условия, максимальная оценка составляет 5 (пять) Баллов.

7. Если код не компилируется, Баллы за реализацию и тестирование не начисляются, однако алгоритм, доказательство и сложность оцениваются отдельно. Если ошибка компиляции является очевидной технической опечаткой и Докладчик сразу указывает её исправление, Жюри вправе начислить часть Баллов за реализацию.

8. Когда Оппонент заявляет об Ошибке, он должен ясно сформулировать её суть и объяснить, почему она влияет на корректность, сложность, работоспособность или полноту решения.

9. Ошибками в информатическом решении являются, в частности: неверный алгоритм, неверное доказательство, неправильная асимптотика, решение только для

малых ограничений, контрпример, ошибка реализации, отсутствие обработки крайних случаев, переполнение, выход за границы массива, неинициализированная переменная, неверный тип данных, неверный формат ввода или вывода, Runtime Error, Time Limit Exceeded, Memory Limit Exceeded, зависимость от случайности или неопределённого поведения.

10. Конкретную стоимость Ошибки, обозначаемую N , и факт её наличия определяет Жюри. При определении стоимости Ошибки Жюри ориентируется на то, сколько Баллов соответствующая Ошибка должна снять с решения Докладчика.

11. Из оценки Докладчика вычитается N Баллов за действительную Ошибку. Оппонент получает $N/2$ Баллов за обнаружение действительной Ошибки.

12. Оставшиеся $N/2$ Баллов получает тот, кто исправил Ошибку. Если Ошибку исправил Докладчик, эта часть возвращается Докладчику. Если Ошибку исправил Оппонент, эта часть начисляется Оппоненту.

13. Если Докладчик признаёт Ошибку, он получает возможность исправить её первым. Если он отказался или не смог её исправить, такую возможность получает Оппонент. Если Докладчик не признаёт Ошибку, Оппонент получает возможность исправить её сразу.

14. Исправление Ошибки должно быть локальным и относиться к уже представленному решению. Полное переписывание алгоритма или кода в ходе Раунда не допускается.

15. Если для проверки исправления необходимо запустить исправленный код, Жюри вправе разрешить ограниченное редактирование и запуск. Такой запуск не отменяет факт наличия первоначальной Ошибки, но может учитываться при распределении Баллов за исправление.

16. Если два раза за Раунд Оппонент заявляет об Ошибках, которые оказываются ложными, он лишается возможности оппонирования в этом Раунде. Признание Оппонентом своей неправоты до решения Жюри может учитываться Жюри как смягчающее обстоятельство.

17. Если в решении Докладчика присутствует Ошибка, но её не заметил Оппонент, Жюри вправе снять с Докладчика соответствующие Баллы, однако Оппонент за такую Ошибку Баллы не получает.

18. Сумма Баллов Докладчика и Оппонента по одной задаче не должна превышать 12 (двенадцать) Баллов, если иное не связано со штрафами, техническим решением Жюри или решением Оргкомитета.

19. Ориентировочная стоимость Ошибок:

Тип Ошибки	Ориентировочная стоимость
Мелкая неточность, не меняющая основную идею решения	0,5–1

Тип Ошибки	Ориентировочная стоимость
Ошибка формата ввода или вывода	1–2
Неучтённый крайний случай	2–4
Переполнение, неверный тип данных, выход за границы массива, неинициализированная переменная	2–4
Нетривиальная ошибка компиляции	3–5
Решение только для малых ограничений	4–6
Неверная асимптотика или Time Limit Exceeded на полном ограничении	4–7
Существенная логическая ошибка в алгоритме	6–10
Полностью неверный алгоритм	8–12

20. Таблица стоимости Ошибок является ориентиром. Окончательное значение N определяет Жюри с учётом условия задачи, характера решения, влияния Ошибки на результат и полноты объяснения Оппонента.

21. Оппонент, указав на существенную Ошибку или отсутствие значительной части решения, может получить право на Перемену Ролей.

22. Перемена Ролей возможна только по решению Жюри. Жюри определяет, была ли Ошибка достаточно существенной для Перемены Ролей.

23. В случае Перемены Ролей изначальный Оппонент становится Докладчиком по оставшейся части решения, а изначальный Докладчик становится Оппонентом.

24. При Перемене Ролей Оппонент получает Баллы только за ту часть решения, которую он действительно представил и обосновал.

25. Повторная Перемена Ролей в одном Раунде не допускается.

Статья 12. Бой с Жюри

1. Бой с Жюри — это Тур, который может быть проведён для одной Команды, если общее количество участвующих Команд является нечётным, а также в случае, предусмотренном пунктом 3 статьи 16 настоящего Регламента.

2. Бой с Жюри проходит без Оппонента из другой Команды. Команда выставляет только Докладчиков, а их решения оценивает Жюри.

3. В Бое с Жюри Жюри вправе задавать вопросы, требовать объяснение алгоритма, доказательства, сложности и реализации, просить показать код, а также запускать программу на тестах, предложенных Жюри.

4. Вызовы происходят в порядке, в котором задачи расположены в комплекте заданий. Команда вправе отказаться от Доклада по задаче; в таком случае за эту задачу Команде начисляется 0 (ноль) Баллов.

5. Итог Боя с Жюри определяется по проценту набранных Командой Баллов от максимального количества Баллов за комплект задач данного Тура:

Результат Команды в Бое с Жюри	Очки
70% и выше	1
От 55% включительно до 70%	0,75
От 40% включительно до 55%	0,5
Менее 40%	0

6. Для расчёта коэффициентов в Швейцарской Системе Команда, сыгравшая Бой с Жюри, считается сыгравшей с условным соперником. Количество Очков такого условного соперника определяется как среднее количество Очков всех Команд на момент расчёта, если Оргкомитет до начала первого Тура не объявил иной порядок.

7. Команда, участвовавшая в Бое с Жюри, должна быть проинформирована об итогах Боя с Жюри не позднее начала следующего Тура.

Статья 13. Окончание и подведение итогов Тура

1. Тур заканчивается в следующих случаях:

- 1) все задачи были обсуждены;
- 2) одна из Команд заявила об Отказе от Докладов, а вторая Команда отказалась делать Доклады по оставшимся задачам;
- 3) по решению Оргкомитета, если Бой затянулся и мешает проведению следующих событий Турнира по расписанию;
- 4) по желанию обеих Команд;
- 5) по желанию одной из Команд.

2. Если Тур остановлен по решению Оргкомитета из-за расписания, в итог включаются только завершённые Раунды. Если количество завершённых Раундов делает итог явно несбалансированным, Оргкомитет вправе принять дополнительное процедурное решение, направленное на сохранение равных условий.

3. Итогом могут быть, без учёта пункта 4 настоящей статьи, в зависимости от величины q , равной модулю разности Баллов Команд, разделённой на сумму Баллов обеих Команд:

- 1) полная победа одной Команды и полное поражение другой. Победившей Команде достаётся 1 (одно) Очко, а проигравшей — 0 (ноль). Условие: $q > 0,2$;
- 2) неполная победа одной Команды и неполное поражение другой. Команде, набравшей больше Баллов, достаётся 0,75 Очка, а второй Команде — 0,25 Очка. Условие: $0,1 < q \leq 0,2$;
- 3) ничья. Общим Командам достаётся по 0,5 Очка. Условие: $q \leq 0,1$;

- 4) если сумма Баллов обеих Команд равна 0 (нулю), обе Команды получают по 0,5 Очка, если иное не связано с Техническим Поражением или Дисквалификацией;
- 5) в случае, предусмотренном подпунктом 4 пункта 1 настоящей статьи, обе Команды получают по 0 Очков за Тур;
- 6) в случае, предусмотренном подпунктом 5 пункта 1 настоящей статьи, Команда, выразившая желание завершить Тур, признаётся проигравшей, а вторая Команда — победившей.
4. Если Командой было использовано более одной Проверки на Корректность за Бой, количество заработанных ею Очков по итогу Тура делится на два за каждую дополнительную Проверку на Корректность.
5. В конце Боя Жюри и Капитаны Команд должны проверить бланк оценки и, если они согласны с итогом Тура, подписать его.
6. Если одна из Команд не согласна с результатом Боя по причине технической, процедурной или арифметической ошибки, она должна незамедлительно сообщить об этом Жюри до подписания бланка оценки двумя Капитанами.
7. Содержательная апелляция на оценку решения после озвучивания Баллов не допускается, если Команда не заявила возражение сразу после объявления Баллов.
8. После подписания бланка оценки двумя Капитанами результаты Тура не пересматриваются, за исключением случаев нарушения академической честности, подтверждённой технической ошибки или арифметической ошибки, подтверждённой Оргкомитетом.

Статья 14. Швейцарская Система

1. Основные Туры проходят по Швейцарской Системе. По итогам Туров Команды приобретают определённое количество Очков. Рейтинговая таблица составляется на основании сумм Очков Команд за все прошедшие Туры.
2. Команды, чья сумма Очков больше, получают более высокое место в рейтинговой таблице.
3. Если сумма Очков у нескольких Команд одинакова, применяется коэффициент Бухгольца. Коэффициент Бухгольца определяется как сумма Очков Команд, с которыми сыграла определённая Команда.
4. Если сумма Очков и коэффициент Бухгольца одинаковы у нескольких Команд, применяется коэффициент Соннерборна-Бергера. Коэффициент Соннерборна-Бергера учитывает не только силу соперников, но и результат Команды в Боях с ними.
5. Если равенство сохраняется, применяется сумма Баллов Команды за все Туры.
6. Если равенство сохраняется и после этого, Оргкомитет вправе использовать дополнительные критерии, объявленные до начала первого Тура.

7. Разбивка Команд на пары для первого Основного Тура происходит с помощью генератора псевдослучайных чисел либо иным нейтральным способом, объявленным Оргкомитетом.
8. Разбивка для последующих Основных Туров происходит так, что в каждой паре находятся Команды с одинаковым или близким количеством Очков, при этом две Команды не могут быть в одной паре более одного раза за Турнир, если это возможно при данном количестве Команд.
9. При нечётном количестве Команд одна из Команд проводит Бой с Жюри. По возможности Оргкомитет распределяет такие Бои так, чтобы одна и та же Команда не проводила Бой с Жюри более одного раза за Турнир.
10. Турнир состоит из 4 (четырёх) Основных Туров, если Оргкомитет до начала финального этапа не установил иное количество Туров.

Статья 15. Подведение итогов Турнира

1. Итоговое место Команды определяется по рейтинговой таблице после завершения всех Основных Туров.
2. Суперфинал в Турнире не проводится.
3. Призёры Турнира определяются Оргкомитетом на основании итоговой рейтинговой таблицы.
4. Результаты финального этапа оглашаются на месте во время проведения Турнира и публикуются на интернет-ресурсах Турнира.
5. Команды-призёры награждаются памятными призами от Организатора и спонсоров Турнира.

Статья 16. Опоздание на Тур и технические сбои

1. Если один или несколько Участников опоздали на Прорешку, время не компенсируется. Никаких наказаний в этом случае не применяется.
2. Если Капитан одной из Команд не пришёл к началу Капитанского Боя, победа в Капитанском Бою засчитывается второй Команде.
3. Если к началу Боя количество пришедших Участников в Команде не достигает трёх человек, этой Команде засчитывается Техническое Поражение, а у второй Команды проводится Бой с Жюри.
4. Если Участник опоздал на Бой по неуважительной причине, он не может участвовать в данном Туре.
5. Опоздавший на Бой Участник должен предоставить объяснение Оргкомитету в тот же день. В противном случае он может быть отстранён от участия в следующем Туре либо дисквалифицирован.
6. Если хотя бы один из членов Команды опаздывает на Бой более двух раз за Турнир, эта Команда может быть дисквалифицирована.

7. Команда несёт ответственность за работоспособность личных ноутбуков, зарядных устройств, локальных файлов и установленного программного обеспечения. Поломка личного ноутбука сама по себе не является основанием для компенсации времени.
8. Если технический сбой возник по причине действий Оргкомитета, Жюри, Технического Жюри или площадки проведения Турнира, Оргкомитет вправе компенсировать время, заменить оборудование, перенести часть Тура либо принять иное решение, восстанавливающее равные условия.
9. Если технический сбой связан с фиксацией официального исходного кода, запуском программы, бланком оценки или иным обстоятельством, влияющим на результат Боя, Жюри фиксирует такой сбой в бланке оценки или отдельном протоколе.
10. Все технические споры рассматриваются Жюри совместно с Оргкомитетом или Техническим Жюри. Решение Оргкомитета является окончательным.

Председатель Оргкомитета _____ Б. Е. Зиманова
(подпись)

Проректор по цифровизации и инновациям АО «Международный университет информационных технологий» _____ Н. Т. Дузбаев
(подпись)

«___» _____ 2026 г.

Приложение № 1

к Регламенту «First Informatics Battles 2026»

ТЕРМИНОЛОГИЯ ТУРНИРА

№	Термин	Определение
1	Турнир	то же, что «First Informatics Battles 2026».
2	Участник	лицо, участвующее в Турнире.
3	Команда	3–4 Участника, зарегистрированных на Турнир как единая группа и работающих на коллективный результат.
4	Оргкомитет	организационная комиссия, сформированная Организатором для подготовки и проведения Турнира.
5	Жюри	лицо или группа лиц, которые следят за порядком во время Боя, оценивают решения Команд и подводят итоги Боя.
6	Техническое Жюри	лицо или группа лиц, помогающие Жюри и Оргкомитету по вопросам запуска кода, программного обеспечения, технических сбоев и фиксации технических обстоятельств.
7	Волонтёр	лицо, помогающее Жюри и Оргкомитету с различными задачами.
8	Тур	один раунд соревнования между двумя Командами либо между Командой и Жюри, включающий Прорешку, Вызовы, Раунды и подведение итогов.
9	Бой	часть Тура после Прорешки, состоящая из Вызовов и Раундов.
10	Прорешка	время в начале Тура, в течение которого Команды решают задачи, разрабатывают алгоритмы, пишут код и готовят Доклады.
11	Раунд	обсуждение одной задачи между Докладчиком, Оппонентом и Жюри.
12	Вызов	предложение одной Команды другой Команде представить решение определённой задачи.
13	Доклад	представление решения задачи Докладчиком.
14	Докладчик	Участник, представляющий решение задачи от имени своей Команды.
15	Оппонент	Участник, задающий вопросы, проверяющий решение Докладчика и указывающий на Ошибки.

№	Термин	Определение
16	Капитан	Участник, представляющий Команду в организационных вопросах во время Боя.
17	Капитанский Бой	короткое задание между Капитанами Команд, определяющее право выбора первого Вызова.
18	Проверка на Корректность	процедура, проводимая при отказе Команды принять Вызов, в ходе которой вызвавшая Команда должна показать наличие решения.
19	Отказ от Докладов	отказ Команды от права представлять решения по оставшимся задачам в порядке, установленном настоящим Регламентом.
20	Перемена Ролей	переход права докладывать часть решения от Докладчика к Оппоненту после существенной Ошибки или отсутствия значительной части решения.
21	Баллы	единица измерения результативности Участников за Доклад, Оппонирование и исправление Ошибок по итогу Раунда. Баллы могут быть нецелыми.
22	Очки	единица измерения результативности Команды на протяжении всего Турнира; используются для определения рейтинга Команд.
23	Исходный код	текст программы, написанный Участниками на разрешённом языке программирования и предназначенный для решения задачи.
24	Официальный исходный код	версия исходного кода, зафиксированная после Прорешки способом, установленным Оргкомитетом или Жюри.
25	Алгоритм	последовательность действий, предложенная Командой для решения задачи.
26	Реализация	исходный код, соответствующий заявленному алгоритму.
27	Тест	входные данные, используемые для проверки корректности программы или алгоритма.
28	Тест Оппонента	тест, предложенный Оппонентом для проверки заявленной Ошибки.
29	Контрпример	тест или теоретический пример, показывающий, что алгоритм, доказательство, оценка сложности или реализация Докладчика неверны.

№	Термин	Определение
30	Частичное решение	решение, корректное только для части ограничений задачи или для отдельного класса входных данных.
31	Ошибка	существенное несоответствие решения условию задачи, ограничениям, заявленному алгоритму, доказательству, оценке сложности или корректной реализации.
32	Локальное исправление	исправление конкретной Ошибки без полного переписывания алгоритма или кода.
33	Штраф	наказание за нарушение правил Турнира в виде снижения Баллов Команды за Тур.
34	Техническое Поражение	наказание за нарушение правил Турнира в виде автоматического поражения в Туре.
35	Дисквалификация	наказание за нарушение правил Турнира в виде лишения Команды права участвовать в Турнире.

ПРИНЦИПЫ АКАДЕМИЧЕСКОЙ ЧЕСТНОСТИ

1. Академическая честность — это совокупность принципов и правил, направленных на то, чтобы результаты Участников являлись следствием исключительно их собственных интеллектуальных усилий, способностей и знаний.
2. Во время Турнира Участники вправе использовать только личные ноутбуки, программное обеспечение и материалы, разрешённые настоящим Регламентом или Оргкомитетом.
3. Нарушениями принципов академической честности являются:
 - 1) выполнение заданий с посторонней помощью людей, искусственного интеллекта, онлайн-сервисов или неразрешённых материалов;
 - 2) использование интернета, мобильного интернета, VPN, мессенджеров, социальных сетей, электронной почты, облачных хранилищ, онлайн-компиляторов, онлайн-документации, GitHub, GitLab, Stack Overflow и иных внешних ресурсов во время Тура;
 - 3) использование ChatGPT, Copilot, Gemini, Claude, иных систем искусственного интеллекта, генераторов кода, подсказчиков и аналогичных инструментов;
 - 4) использование телефонов, смарт-часов, флеш-накопителей, внешних дисков и иных неразрешённых электронных устройств;
 - 5) использование заранее подготовленных личных шаблонов, библиотек, конспектов, файлов, тестов или заготовок кода, не разрешённых Оргкомитетом;
 - 6) передача или попытка передачи кода, тестов, решений или подсказок другой Команде;
 - 7) получение или попытка получения кода, тестов, решений или подсказок от другой Команды или внешнего лица;
 - 8) использование удалённого доступа, облачной синхронизации, скрытых каналов связи или иных способов получения внешней помощи;
 - 9) изменение файлов, настроек, программного обеспечения или истории действий с целью скрыть нарушение правил;
 - 10) распространение заданий Турнира до начала соответствующей Прорешки;
 - 11) взятки или подарки членам Жюри, Технического Жюри и (или) Оргкомитета;
 - 12) иные действия, которые противоречат принципам академической честности.
4. Существенное совпадение кода разных Команд может стать основанием для проверки Оргкомитетом. Само по себе сходство кода не является безусловным доказательством нарушения, если оно может объясняться стандартностью алгоритма, одинаковым стилем реализации или иными разумными обстоятельствами.

5. При рассмотрении возможного нарушения Оргкомитет учитывает объяснения Команд, стандартность алгоритма, наличие одинаковых шаблонов, технические следы, свидетельства Жюри и иные обстоятельства.
6. За нарушение академической честности могут применяться Предупреждение, Штраф, аннулирование Баллов за задачу, Техническое Поражение или Дисквалификация. Вид наказания определяется с учётом тяжести нарушения и его влияния на результат.
7. Лица, замеченные в тяжёлом или повторном нарушении принципов академической честности, могут быть лишены права участия в Турнире в любой роли.
8. Любое лицо, в отношении которого рассматривается вопрос о нарушении академической честности, имеет право дать объяснение и оспаривать свою причастность к нарушению.
9. Участники, члены Жюри, Технического Жюри и Оргкомитета должны препятствовать нарушениям принципов академической честности.

Приложение № 3

к Регламенту «First Informatics Battles 2026»

БЛАНК ОЦЕНКИ ЖЮРИ

Тур: _____ Кабинет: _____ Дата: _____

Команда А: _____

Команда В: _____

Жюри: _____

Техническое Жюри / Оператор: _____

Задача №		Язык программирования	
Докладчик		Команда Докладчика	
Оппонент		Команда Оппонента	
Имя файла / способ фиксации кода		Статус запуска кода	
Примечание по запуску			

Критерий	Максимум	Оценка
Понимание условия и ограничений	1	
Идея и алгоритм	3	
Доказательство корректности	1,5	
Оценка сложности	1	
Реализация и соответствие кода алгоритму	3	
Тестирование, крайние случаи и ответы на вопросы	2,5	
Предварительная оценка Докладчика	12	

Ошибки, заявленные Оппонентом

№	Суть Ошибки	N	Признана?	Кто исправил?	Баллы Оппонента
1			☐ да ☐ нет	☐ Докладчик ☐ Оппонент ☐ никто	

№	Суть Ошибки	N	Признана?	Кто исправил?	Баллы Оппонента
2			☐ да ☐ нет	☐ Докладчик ☐ Оппонент ☐ никто	
3			☐ да ☐ нет	☐ Докладчик ☐ Оппонент ☐ никто	

Перемена Ролей: ☐ да ☐ нет

Если была Перемена Ролей, краткое описание представленной части решения:

Итоговые Баллы за задачу

Баллы Команды Докладчика: _____

Баллы Команды Оппонента: _____

Примечание Жюри:

Подпись Жюри: _____

Подпись Капитана Команды А: _____

Подпись Капитана Команды В: _____

Краткая шкала оценки задачи

Критерий	Максимум
Понимание условия и ограничений	до 1
Идея и алгоритм	до 3
Доказательство корректности	до 1,5
Оценка сложности	до 1
Реализация и соответствие кода алгоритму	до 3
Тестирование, устойчивость к крайним случаям и ответы	до 2,5

Ограничения максимальной оценки

1. Полное теоретическое решение без кода — максимум 6,5 Баллов.
2. Код есть, но алгоритм не объяснён — максимум 6 Баллов.
3. Решение только для малых ограничений — максимум 6 Баллов.
4. Решение работает только на примерах — максимум 5 Баллов.
5. Код не компилируется — Баллы за реализацию и тестирование не начисляются, но теория оценивается.

Итог Боя

Сумма Баллов Команды А: _____

Сумма Баллов Команды В: _____

Очки Команды А: _____

Очки Команды В: _____

Подпись Капитана Команды А: _____

Подпись Капитана Команды В: _____

Подпись Жюри: _____