

# Умови проведення I етапу (місцевого) Всеукраїнської олімпіади з інформатики у м. Києві

## До початку туру

З метою ознайомлення учасники олімпіади реєструються на платформі [Eolymp](#), платформі де буде проведена олімпіада. Також вони ознайомлюються з [тренувальним туром](#), [інструкцією](#) про використання Eolymp і за можливістю з [задачами](#) попередніх років. Ці акаунти **не будуть** використовуватись під час самої олімпіади.

Учаснику потрібно ознайомитись з правилами запису своєї участі, що доступний за [посиланням](#), а також підготувати своє робоче місце до участі в олімпіаді. Учаснику потрібно перевірити, що він вміє записувати відео. Наприклад, він може спробувати розв'язати задачі тогорічного I етапу під запис, а також завантажити його на YouTube.

За день до початку туру учасник має переконатись, що він на електронну пошту отримав обліковий запис для участі в олімпіаді. Він буде відправлений з пошти [no-reply@uoi.ua](mailto:no-reply@uoi.ua). Також рекомендується перевірити спам. Якщо облікового запису немає, то потрібно звернутись до [kyiv.uoi@udu.edu.ua](mailto:kyiv.uoi@udu.edu.ua).

Учасник отримає:

- Логін у форматі uoi-0000.
- Пароль.
- Пін-код.
- Посилання на вхід.

Учаснику потрібно переконатись, що він може зайти у змагання. Для цього йому потрібно перейти за посиланням, ввести свій логін та пароль, після чого він побачить змагання. Йому потрібно буде зайти у змагання та ввести пін-код. Якщо все працює, то він побачить повідомлення, що змагання ще не почалось. Учаснику потрібно також звернути увагу на час початку змагання, що вказаний у системі.

## Під час туру

За 5 хвилин до початку туру учасник починає запис.

Коли змагання почнеться, учасник читає задачі та розв'язує задачі. Учасник може зробити не більше 50 спроб на кожну задачу. Якщо в учасника є запитання щодо умов, він може поставити їх через систему тестування.

## Правила прокторинга

1. Можна використовувати лише один комп'ютер з одним монітором.
2. Потрібно, щоб вівся запис екрана та вебкамери, це можна зробити, наприклад, так (<https://youtu.be/Lp6bnk3JhLE>). Має вестися запис всього екрану, а не вікна чи певної частини екрана. Вебкамера має бачити учасника.
3. Запис має бути зі звуком.
4. Якість відео має бути такою, щоб можна було прочитати код учасника. Мінімальна частота - 5 кадрів у секунду.
5. Учаснику забороняється:

- a. бути відсутнім на робочому місці (тобто без нагляду камери) сумарно більше ніж 15 хвилин протягом всього тура;
  - b. спілкуватися зі сторонніми людьми у будь-який спосіб;
  - c. використовувати навушники;
  - d. використовувати програми зв'язку (Skype, Telegram, та інші);
  - e. використовувати веббраузер для відвідування будь-яких сайтів, крім сторінки тестувальної системи.
  - f. використовувати онлайн компілятори та інтерпретатори (окрім онлайн компілятора Eolymp);
  - g. використовувати будь-який код, який був написаний до початку тура (див. пункт 6);
  - h. використовувати будь-яку літературу (і тому числі друковану, або електронну);
    - якщо учасник хоче мати доступ до інструкції по використанню середовища або мови програмування, він повинен надіслати її організаторам у форматі \*.pdf принаймні за два дні до початку. Під час тура, організатори дадуть доступ до цих інструкцій всім охочим.
  - i. мати електронні прилади, крім тих, які є необхідними для участі у змаганні, на робочому місці: телефони, планшети, smart watch та інші;
  - j. використовувати нейромережі у будь-який спосіб.
6. Учасник може не раніше ніж за 15 хвилин до початку змагання почати запис та почати писати код.
7. Якщо учасник потрапив на олімпіаду, то після завершення туру учасник повинен завантажити запис на YouTube, щоб потім можна було переглянути відео за посиланням. Посилання потрібно відправити у форму. Якщо учасник не потрапив у фінал, то йому не потрібно відправляти відео.

## Після туру

Учасник завершує запис та завантажує його на YouTube. Коли учасник отримає посилання на YouTube, він відправляє запис у форму за [посиланням](#).

За бажанням учасник ознайомлюється з рішеннями завдань, які будуть опубліковані у той же день на сайті [uoi.ua](#) у розділі “Новини”.

Якщо учасник не згоден з наданою оцінкою його завдання, то він подає апеляцію на пошту [kyiv.uoi@udu.edu.ua](mailto:kyiv.uoi@udu.edu.ua) до 15:00 03.11.2025 р. Вказавши, що саме він апелює. Є три варіанти апеляції:

1. Апеляція щодо правильності умови. У такому випадку потрібно процитувати частину умови, що учасник вважає неправильною, і пояснити, чому він так вважає. Не можна апелювати те, що в умові не сказано чи уточнено, бо учасник для цього мав поставити запитання у системі, уточнивши умову.
2. Апеляція щодо правильності вхідних даних. Якщо учасник вважає, що певний тест, на якому відбувалась перевірка, має неправильні вхідні дані, то йому потрібно завантажити архів задачі (який буде доступний на сайті [uoi.ua](#) після завершення туру) і вказати конкретний тест, що не є правильний, і уточнити, якій частині умови він суперечить.
3. Апеляція щодо правильності оцінювання. Якщо учасник вважає, що його рішення правильно відповідає на певний тест, але система його не зарахувала, то йому потрібно завантажити архів задачі і перевірити відповідь на цей тест. Якщо відповідь учасника не збігається, йому потрібно пояснити, чому він вважає, що саме його відповідь є правильною, а не відповідь журі. Зверніть увагу, що логіка “код є правильним, і відповідно він видає правильну відповідь” не є причиною для апеляції. Так само логіка “код видає правильну відповідь у мене на комп'ютері, але

неправильну на Eolymp” не є причиною для апеляції, оскільки учасник може перевірити, як працює його код у редакторі Eolymp під час олімпіади. Якщо під час оцінювання використовується допоміжна програма оцінювання (чекер), то учаснику потрібно вказати, що саме у цій програмі є неправильним.

Учасник отримає відповідь на свою апеляцію до 18:00 05.11.2025.

## Дії під час повітряної тривоги

Якщо під час туру почалась тривога, то учаснику потрібно негайно спустись у сховище, не зупиняючи запис. Змагання буде призупинене та учасник не зможе бачити завдання та відправляти свої спроби. Відразу по завершенню тривоги — учаснику потрібно повернутись до робочого місця та продовжити участь. Час змагання буде продовжене, враховуючи час тривоги. Зверніть увагу, що навіть під час тривоги учасникам потрібно дотримуватись правил академічної доброчесності.

## Визначення складу учасників II етапу

До II етапу по кожному класу запрошується один кращий учасник (за кількістю балів) з кожної громади/району, якщо він отримав більше 0 балів.

По кожному класу запрошуються кращі учасники (за кількістю балів), які не були запрошені через попередній пункт, у такій кількості, щоб їхня кількість у певному класі, враховуючи учасників з першого пункту, не перевищувала 25% учасників I етапу у цьому класі.