



# **REGOLAMENTO CAMPIONATO ITALIANO**

## **OLIMPIADI DI INFORMATICA A SQUADRE**

Si tiene a precisare che l'iscrizione al progetto è completamente gratuita per tutte le scuole medie superiori sia pubbliche, parificate o private.

1. Le scuole si iscriveranno on-line al Campionato Nazionale delle Olimpiadi di Informatica a Squadre (di seguito "OIS") indicando un referente scolastico, che procederà anche all'iscrizione delle squadre della scuola.
2. Le iscrizioni di scuole e squadre avverranno on-line ogni anno indicativamente nel periodo dal 15 agosto al 15 ottobre, secondo quanto stabilito dal regolamento attuativo pubblicato entro il 15 luglio di ogni anno.
3. Le scuole aderenti alle OIS dovranno iscriversi ANCHE alle Olimpiadi Italiane di Informatica Individuali (di seguito "OI") per lo stesso anno scolastico, ciò per permettere ai propri studenti, in caso di vittoria nella gara finale nella propria regione, di accedere direttamente con un codice scuola delle OII delle Territoriali secondo quanto disposto dal regolamento delle OII.
4. Fanno parte delle squadre:
  - a) Gli studenti di scuola secondaria di secondo grado che frequentano, in questo anno scolastico, tutte le classi del loro corso di studi.
  - b) Gli studenti che alla data del 1° luglio non hanno ancora compiuto 20 anni.
  - c) In riferimento all'articolo 17 si specifica ulteriormente che gli studenti ammessi alla Gara Territoriale delle OII dello stesso anno scolastico dovranno sottostare al regolamento specifico delle OII per potervi partecipare, e in particolare non dovranno frequentare il quinto anno e alla data del 1° luglio non dovranno aver ancora compiuto 19 anni.
  - d) Ogni squadra partecipante sarà composta da un massimo di 4 atleti + 2 riserve per eventuali sostituzioni.

- e) Ogni squadra, al suo interno, non può avere più di un medagliato delle OII.
  - f) Non possono esistere scambi di atleti tra le squadre.
  - g) Le riserve sono assegnate alle singole squadre e non potranno sostituire atleti di squadre diverse.
  - h) Non saranno ammesse squadre composte da studenti provenienti da scuole diverse.
5. Nulla vieta, se esiste la possibilità e la volontà, ad istituti diversi di riunirsi in uno stesso luogo fisico per partecipare, assieme, alle gare del punto 9.
6. I linguaggi che possono essere usati sono: C, C++ e Pascal; solo per le squadre che partecipano al campionato parallelo del biennio è consentito utilizzare Python. I dati di input devono essere prelevati da file di testo, i dati di output stampati su file di testo.
7. I testi dei problemi assegnati saranno redatti in lingua inglese.
8. Non sarà possibile utilizzare dizionari o traduttori cartacei o in formato elettronico.
9. Le gare si svolgeranno su una piattaforma on-line dedicata ed avranno le caratteristiche simili a quelle della Gara Nazionale delle Olimpiadi di Informatica Individuali, ogni squadra avrà a sua disposizione 2 P.C, questo per incentivare il lavoro di squadra.
10. Ogni anno entro il 15 di Luglio sarà pubblicato il calendario annuale delle gare della successiva edizione delle OIS.
11. La Gara Finale, in presenza fisica, si svolgerà presso l'IIS "Aldini Valeriani" di Bologna
- a) Ogni squadra avrà a sua disposizione 2 P.C. e sarà composta da un massimo di 4 atleti
  - b) Le eventuali sostituzioni di atleti vanno comunicate entro i 15 giorni precedenti la Finale all'email: [ois@aldini.istruzioneer.it](mailto:ois@aldini.istruzioneer.it).
  - c) Ogni regione farà partecipare la squadra classificatasi 1<sup>a</sup> nel proprio Campionato Regionale; verranno aggiunte le 10 migliori squadre classificate a livello nazionale, escluse le prime di ogni regione.
  - d) La classifica nazionale, da cui evincere i partecipanti alla gara finale, si baserà sulla somma dei punteggi ottenuti da ogni squadra nelle 4 gare che precedono la finale stessa. Nel caso in cui si verificassero particolari situazioni di emergenza (epidemie, allerta meteo, terremoto e simili) che implicino la chiusura delle scuole e il conseguente impedimento a svolgere una gara online, su esplicita richiesta del referente scolastico e dietro verifica del Comitato delle OIS sarà possibile attribuire alle squadre di quella scuola il punteggio ottenuto durante gara di allenamento ("practice") solamente per una unica gara online e solamente nel caso in cui la gara "practice" si sia

svolta nel rispetto del blocco internet ed in piena correttezza. Proprio per questo motivo la possibilità di svolgere la gara “practice” viene limitata a sole due giornate.

12. Ogni docente referente della/e squadre garantirà lo svolgimento corretto delle gare, verificando:
  - a) Che gli allievi non usino i cellulari, tablet, orologi o qualsiasi tipo di strumento elettronico/digitale.
  - b) Che gli allievi non utilizzino dizionari o traduttori sia cartacei che in formato elettronico.
  - c) Che gli allievi non consultino libri di testo.
  - d) Che nei laboratori usati sia disconnesso il collegamento ad internet, con l'eccezione alla Piattaforma di Gara.
  - e) Che non sia possibile per le squadre comunicare tra di loro e quindi copiarsi le soluzioni ai problemi.
  - f) Che le porte USB dei PC siano disabilitate.
13. Nel caso in cui una squadra abbia un comportamento non consono alla competizione (vedi punti precedenti), potrà essere squalificata dal Campionato in corso oppure potranno essere azzerati i punteggi assegnati ad uno o più esercizi da parte del Comitato delle OIS, sentito lo staff tecnico e il docente referente della squadra.
14. Ogni comportamento degli atleti che comporti offesa per i singoli o che pregiudichi il buon nome delle OIS, potrà portare alla squalifica dell'atleta responsabile, da parte del Comitato delle OIS.
15. Avverso la classifica pubblicata e le decisioni disciplinari assunte dal Comitato sarà possibile produrre ricorso motivato indirizzandolo al Comitato delle OIS, [ois@aldini.istruzioneer.it](mailto:ois@aldini.istruzioneer.it), entro e non oltre 5 giorni dalla pubblicazione sul sito.
16. Ad ogni squadra sarà fornita una username valida per tutto il Campionato ed una password che sarà diversa per ogni gara.
17. Gli allievi le cui squadre si classificheranno al primo posto nella propria regione nella Gara Finale, saranno ammessi alla gara territoriale delle OII dell'anno scolastico in corso, secondo quanto disposto dal regolamento delle OII, in aggiunta agli studenti selezionati dalla fase scolastica del Novembre di quell'anno scolastico.
18. Vinceranno il Campionato Nazionale le tre prime squadre che totalizzeranno i maggiori punteggi nella Gara Finale, in caso di parità la precedenza sarà stabilita valutando il tempo di consegna.
19. La prima squadra classificata nella Gara Finale parteciperà, rappresentando l'Italia, alle Olimpiadi Internazionali di Informatica a Squadre (di seguito “IIOT”) di quell'anno scolastico secondo quanto disposto dal regolamento delle IIOT.

20. Nel caso in cui alle ILOT una o più squadre italiane ottengano una qualsiasi medaglia (oro, argento o bronzo) la squadra che otterrà la migliore medaglia accederà direttamente alla selezione nazionale delle OII dell'anno solare in corso, secondo quanto disposto dal regolamento delle OII.
21. In caso di parità verrà selezionata la squadra che comprende il maggior numero di studentesse, in seconda opzione la squadra che presenta l'età media dei propri studenti, misurata in giorni, più alta.
22. Per incentivare la partecipazione di studenti anche più giovani al campionato, contemporaneamente alle 4 gare online si svolgerà un mini campionato parallelo riservato agli studenti iscritti in una classe del primo biennio degli Istituti di Secondo Grado che permetterà loro di gareggiare utilizzando anche il linguaggio di programmazione Python. Le iscrizioni, il regolamento, le squadre e le gare avranno gli stessi requisiti del campionato ufficiale (eccetto l'età e la classe frequentata dagli atleti partecipanti), ma i loro risultati rientreranno in una classifica separata. Al termine delle 4 gare online la squadra che avrà ottenuto il miglior risultato nazionale nel mini campionato riceverà un riconoscimento nel corso della cerimonia di premiazione della Gara Finale in presenza del campionato ufficiale.

Il Presidente delle Olimpiadi di Informatica a Squadre in Italia

Prof.ssa Giorgeliana Carletto

