

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ
Международного чемпионата по алгоритмическому
программированию «РуКод»

1. Общие положения

1.1. Международный чемпионат по алгоритмическому программированию «PyКод» (далее — Чемпионат) — это масштабное интеллектуальное соревнование, в рамках которого участники демонстрируют свои навыки в разработке эффективных алгоритмов и написании оптимизированного программного кода для решения вычислительных задач.

1.2. Целью Чемпионата является развитие и популяризация программирования в Российской Федерации как передового направления ИТ-сферы, повышение интереса молодых талантов к программированию как профессиональной деятельности, а также повышение престижа присутствия Российской Федерации на международной арене.

1.3. Настоящий Регламент определяет правила участия, порядок организации и проведения этапов Чемпионата.

2. Организаторы Чемпионата

2.1. Координатором Чемпионата выступает Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации (далее — Координатор).

2.2. Оператором Чемпионата выступает федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет)» (далее — Оператор).

2.3. Соорганизаторами Чемпионата являются образовательные организации высшего образования и иные организации, входящие в Консорциум «Соорганизаторы RuCode» (далее — Соорганизаторы, Консорциум).

2.4. Организационный комитет Чемпионата состоит из заинтересованных федеральных органов исполнительной власти, органов государственной власти субъектов Российской Федерации, образовательных и иных организаций, в том числе и Соорганизаторов (далее — Организационный комитет).

3. Задания Чемпионата

3.1. Для проведения Чемпионата используются математико-алгоритмические задания, решение которых включает в себя выбор алгоритма и его написание на одном из заданных языков программирования.

3.2. Целью участника Чемпионата является решение максимального количества математико-алгоритмических задач за определённое время.

3.3. Для выполнения заданий используются следующие языки программирования: Python, C/C++, Java, Kotlin, Rust.

3.4. Для подготовки к Чемпионату существует перечень архивных конкурсных задач, размещённый на официальном сайте Чемпионата 2024 г.: <https://rucode.net/final-2024/>.

4. Порядок организации и проведения Чемпионата

4.1. Чемпионат проводится поэтапно для различных дивизионов:

- отборочный этап — квалификация в формате онлайн-чемпионата. К участию допускаются все желающие;
- финал — отборочный для выхода в суперфинал этап для дивизиона А—В; заключительный этап для дивизионов С—D и E—F. Этап проходит в очном формате на площадках Соорганизаторов;
- суперфинал, в котором принимают участие приглашённые по результатам финала команды дивизиона А—В, а также сборные команды Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, заявленные для участия в IOI года проведения Чемпионата и иные команды, приглашённые Оператором. Этап проходит в очном формате в Столице «РуКод».

Отдельным мероприятием в рамках Чемпионата являются тренировочные сборы для членов сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, заявленных для участия в Международной олимпиаде по информатике (далее — IOI). Проходит в очном формате на территории кампуса МФТИ в г. Долгопрудном.

4.2. Сроки проведения этапов и мероприятий Чемпионата:

- тренировочные сборы — июнь (продолжительность сборов: 10 дней);
- отборочный этап — июль—август (единый день участия для дивизиона А—В, протяжённый отбор для дивизионов С—D и E—F);
- финал — сентябрь (единый день участия для всех дивизионов);
- суперфинал — октябрь (единый день участия).

4.2.1. Уточнённые сроки Чемпионата будут публиковаться на информационной странице Чемпионата и в личном кабинете участника Чемпионата.

4.2.2. Начало и окончание всех мероприятий Чемпионата указываются по московскому времени.

4.2.3. Длительность соревнований Чемпионата не зависит от дивизиона и одинакова для отборочного этапа, финала и суперфинала Чемпионата: 5 часов.

5. Дивизионы Чемпионата и рекомендации по их выбору

5.1. Отборочный этап и финал Чемпионата проводятся в трёх дивизионах:

- дивизион А–В;
- дивизион С–D;
- дивизион Е–F.

Суперфинал Чемпионата проводится только в дивизионе А–В.

5.1.1. Дивизионы отличаются друг от друга сложностью предложенных к решению задач: от наиболее сложных (А–В) к более простым (Е–F).

5.1.2. Дивизион участник выбирает самостоятельно.

5.2. Соревнования в дивизионах проходят в пяти зачётах:

1. Участники дивизиона А–В: учащиеся учреждений основного и среднего общего образования (далее — школьники), включая членов сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, заявленных для участия в IOI года проведения Чемпионата, учреждений среднего профессионального образования (далее — студенты СПО), учреждений высшего образования (далее — студенты ВО), ИТ-специалисты и интересующиеся программированием лица;
2. Участники дивизиона С–D (школьники и студенты СПО);
3. Участники дивизиона С–D (студенты ВО, ИТ-специалисты и интересующиеся программированием лица);
4. Участники дивизиона Е–F (школьники и студенты СПО);
5. Участники дивизиона Е–F (студенты ВО, ИТ-специалисты и интересующиеся программированием лица).

5.3. При выборе участником дивизиона Организаторы Чемпионата рекомендуют пройти тренировочный модуль, указанный в п. 7.2.1, и изучить следующие рекомендации:

- дивизион А–В рекомендуется членам сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, заявленных для участия в IOI года проведения Чемпионата, участникам полуфинала или финала Международной студенческой олимпиады по программированию (далее — ICPC), обладателям красного рейтинга на Codeforces, победителям и призёрам заключительного этапа Всероссийской олимпиады школьников по информатике (далее — ВсОШ), национальных олимпиад по информатике стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран;

- дивизион С—D — участникам 1/4 финала ICPC, призёрам 1/8 финала ICPC, победителям, призёрам и участникам регионального этапа ВсОШ и аналогичного этапа национальных олимпиад по информатике стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран;
- дивизион E—F — призёрам и участникам муниципального этапа ВсОШ, школьникам, студентам СПО и ВО, начинающим программистам.

6. Условия и порядок участия в Чемпионате

6.1. Участие в Чемпионате — бесплатное для всех категорий участников.

6.2. К участию в Чемпионате допускаются лица, достигшие 12 лет и прошедшие процедуру регистрации.

6.2.1. Подача заявки на участие в Чемпионате будет доступна на сайте Единого портала государственных и муниципальных услуг (функций): www.gosuslugi.ru/landing/RuCode (далее — информационная страница Чемпионата).

6.2.2. На информационной странице Чемпионата будет размещена кнопка «Подать заявку», при нажатии на которую производится переход на страницу регистрации в личном кабинете участника.

6.2.3. В личном кабинете участника (<https://rucode.net/Qual-Round-RuCode>) будет доступна регистрационная форма, которую участнику или иному уполномоченному лицу необходимо заполнить для прохождения процедуры регистрации.

6.2.4. Для потенциальных участников младше 12 лет, желающих принять участие в Чемпионате, необходимо также направить письмо подтверждения участия в Чемпионате от учителя информатики или тренера по программированию образовательного учреждения, где проходят занятия по информатике или программированию, заверенное подписью директора данного учреждения, на почтовый адрес Оператора: support@rucode.net.

6.3. Участник или иное уполномоченное лицо, заполняющие регистрационную форму и/или направляющие письмо подтверждения участия, несёт ответственность за достоверность предоставляемых данных.

6.3.1. В случае предоставления заведомо недостоверной информации участник может быть лишён права участия в Чемпионате по решению Оператора, а его результаты могут быть аннулированы.

6.3.2. В случае непреднамеренного заполнения регистрационной формы неверными данными необходимо направить на электронную почту поддержки Чемпионата письмо с указанием темы «Ошибка при регистрации». В тексте письма описать ситуацию и приложить скриншоты (при наличии).

6.3.3. Претензии, связанные с неверным заполнением регистрационной формы или возникшими при дистанционной регистрации техническими проблемами, после окончания регистрации не рассматриваются.

6.4. По итогам регистрации каждый участник получает логин и пароль, по которым осуществляется доступ в личный кабинет участника. Участники не имеют права передавать эту информацию третьим лицам, и обязаны сохранять её до конца проведения Чемпионата.

6.5. Техническая поддержка по работе в личном кабинете участника Чемпионата осуществляется по электронной почте: support@rucode.net.

6.6. В случае выявления нарушений участником на любом этапе Чемпионата, участник может быть лишён права дальнейшего участия в Чемпионате по решению Оператора.

7. Порядок проведения тренировочных сборов Чемпионата

7.1. Тренировочные сборы проводятся в течение 10 календарных дней на площадке кампуса МФТИ в городе Долгопрудный, Московская область, Российская Федерация.

7.2. К участию в тренировочных сборах приглашаются члены сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ (состоящие из 4 человек), рекомендованные к участию в IOI года проведения Чемпионата, согласно спискам, направленным тренерами национальных сборных команд стран БРИКС и СНГ в адрес Руководителя Тренерского штаба сборной Российской Федерации на IOI.

7.2.1. Приветствуется участие в тренировочных сборах сборных команд иных дружественных стран, направивших свои списки в соответствии с п. 8.2. Решение о допуске таких сборных команд принимает Оператор.

7.3. Цель тренировочных сборов — совместная подготовка к IOI членов сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ для поддержания соревновательного уровня команд, повышение престижа российской школы программирования на международной арене, превращение Российской Федерации в передовой международный центр подготовки к международным соревнованиям по алгоритмическому программированию, укрепление позиций Российской Федерации в глобальной технологической повестке.

7.4. Тренировочные сборы включают в себя практические занятия по решению задач, разборы тренерами эталонных решений задач, проживание, питание и досуг, предоставляемые и оплачиваемые из бюджета Чемпионата.

8. Порядок проведения отборочного этапа

8.1. Отборочный этап Чемпионата проводится с применением дистанционных образовательных технологий в формате выполнения заданий с использованием сети Интернет на онлайн-платформе для организации соревнований по программированию (далее — тестирующая система), доступ к которой осуществляется через личный кабинет участника Чемпионата:

<https://rucode.net/Qual-Round-RuCode>.

Принять участие в отборочном этапе Чемпионата может любой зарегистрированный участник при наличии компьютера или ноутбука, имеющего доступ к сети Интернет.

Данный этап проводится индивидуально.

8.2. Соревнования отборочного этапа Чемпионата проходят в дивизионах.

8.2.1. Предварительно определить дивизион можно, пройдя тренировочный модуль по ссылке в личном кабинете и воспользовавшись рекомендациями, представленными в п. 5.3.

8.2.2. Тренировочный модуль будет доступен сразу после регистрации в личном кабинете участника.

8.2.3. Тренировочный модуль состоит из вебинара, поясняющего основные термины и правила Чемпионата, ссылок на открытые курсы и лекции по алгоритмическому программированию, а также тренировочного теста, предлагающего решить задачи для определения дивизиона.

8.2.4. По результатам тренировочного теста выдаётся первая рекомендация по дивизиону для прохождения отборочного этапа.

8.3. В отведённое расписанием время (информация размещается на информационной странице Чемпионата и в личном кабинете) участник в личном кабинете получает данные для входа, включающие логин, пароль и ссылку на задания в тестирующей системе.

Участники не имеют права передавать данные, необходимые для доступа, третьим лицам, и обязаны сохранять их до конца проведения Чемпионата.

8.4. Протяжённость отборочного этапа по времени зависит от дивизиона участников:

1. Для участников дивизиона А—В представлен единый день участия, согласно расписанию в личном кабинете. Продолжительность этапа — 5 часов. По истечении 5 часов система автоматически закрывает доступ к дальнейшему решению задач.
2. Для участников дивизионов С—D и Е—F отборочный этап протяжён по времени (30 дней). В течение указанных 30 дней можно выбрать любой удобный день и решать задания за отведённое время, указанное в личном кабинете (5 часов).

8.5. Количество заданий отборочного этапа зависит от дивизиона участников:

1. Участникам дивизиона А—В будут предложены 7 задач;
2. Участникам дивизионов С—D и Е—F — 15 задач.

Количество заданий для участников дивизионов А—В обусловлено повышенной сложностью задач в условиях ограниченного времени.

Задания отборочного этапа будут доступны только после входа в личный кабинет. Оператор не рассылает задания участникам.

Условия и время выполнения заданий регламентируются тестирующей системой.

8.6. Работы участников отборочного этапа Чемпионата проверяются программно-аппаратным способом.

8.7. Результаты отборочного этапа Чемпионата вместе с направлением участника в определённый дивизион (вторая рекомендация) будут отражены в личном кабинете в течение 10 дней после прохождения отборочного этапа.

9. Порядок проведения финального этапа

9.1. Финальный этап Чемпионата проводится в очном формате на площадках Соорганизаторов в единый день участия. Информация о площадках и времени проведения будет размещена в личном кабинете участника Чемпионата.

Данный этап является промежуточным для выхода в суперфинал для участников дивизиона А—В и заключительным для участников дивизионов С—D и E—F.

9.2. Данный этап является командным. К соревнованиям допускаются участники, прошедшие отборочный этап, и участники, получившие приглашение стать членом команды от участника, прошедшего отборочный этап.

9.2.1. Участники финала Чемпионата формируют команды от одного до трёх человек и избирают капитана команды.

9.2.2. Капитаном может быть только участник, прошедший отборочный этап.

9.3. К участию в финальном этапе Чемпионата без прохождения отборочного этапа также допускаются:

1. Победители и призёры командных финалов и полуфиналов соревнований ICPC последних трёх лет на момент проведения текущего Чемпионата;
2. Победители и призёры финала Чемпионата последних трёх лет на момент проведения текущего Чемпионата;
3. Победители и призёры заключительного этапа ВсОШ последних трёх лет на момент проведения текущего Чемпионата;
4. Победители и призёры заключительных этапов национальных олимпиад по информатике стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран последних трёх лет на момент проведения текущего Чемпионата.

9.3.1. Команды дивизиона С—D, занявшим первые три места на площадках Соорганизаторов в рамках финала Чемпионата, предшествующего текущему Чемпионату, будут приглашены к участию в дивизионе А—В.

9.3.2. В случае, если команда участников (от 1 до 3 человек) на 2/3 или полностью состоит из медалистов ICPC, финалистов в дивизионе А—В Чемпионата последних двух лет на момент проведения текущего Чемпионата, победителей заключительного этапа ВсОШ, национальных олимпиад по информатике стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, участникам рекомендуется принять участие исключительно в дивизионе А—В, чтобы соблюсти прозрачность и честность проведения Чемпионата.

9.3.3. Участники финала Чемпионата, перечисленные в п. 9.3, могут становиться капитанами команд независимо от ограничения, установленного в п. 9.2.2.

9.4. В личном кабинете участника Чемпионата капитан указывает название и состав команды, из предлагаемого перечня выбирает очную площадку для участия в финале Чемпионата. Изменить выбор площадки можно не позднее 5 рабочих дней до начала проведения финала Чемпионата.

9.5. Все указанные в личном кабинете данные будут проверены по открытым реестрам. В случае обнаружения ложной информации, предоставленной с целью получения соревновательного преимущества и/или выгоды, команда будет дисквалифицирована по решению Оператора.

9.6. За неделю до проведения финала Чемпионата:

1. Участникам дивизионов С—D и E—F в личном кабинете участника Чемпионата будет предложено пройти подготовку к Чемпионату с помощью интенсивного курса занятий, проводимых в онлайн-формате.
2. Участникам всех дивизионов в личном кабинете будет открыт доступ к мессенджерам для получения консультативной поддержки преподавателями и лекторами, а также к тренировочному набору задач для подготовки к Чемпионату.

9.7. Участникам, допущенным на финал Чемпионата, по факту прибытия на очную площадку проведения финала Чемпионата предоставляются:

1. Логин и пароль для входа на тестирующую систему, которые выдаются капитану команды. Участники не имеют права передавать данные, необходимые для доступа, третьим лицам, и обязаны сохранять их до конца проведения Чемпионата.
2. Одно техническое устройство (компьютер) для выполнения заданий этапа.

9.8. Количество заданий финала Чемпионата одинаково для всех дивизионов — 15 задач. Задания открываются для всех участников одновременно.

Условия и время выполнения заданий регламентируются тестирующей системой.

9.9. Работы участников финала Чемпионата проверяются программно-аппаратным способом.

9.10. Итоговые таблицы результатов финала Чемпионата формируются отдельно для каждой площадки проведения этапа. Таблицы будут доступны для просмотра по истечении 4 часов после окончания финала Чемпионата.

10. Порядок проведения суперфинала Чемпионата

10.1. Суперфинал проводится в очном формате на площадке Столицы «РуКод». Столица «РуКод» выбирается на конкурсной основе среди членов Консорциума на заседании Организационного комитета.

10.2. Данный этап является командным. Состав команды участников должен быть таким же, как на финале. Допускается уменьшение членов команды по уважительной причине. Замена членов команды запрещена.

10.2.1. По результатам финала Чемпионата к участию в суперфинале Чемпионата допускаются:

1. Команды дивизиона А—В, занявшие первое место на площадке проведения финала Чемпионата;
2. Лучшие команды дивизиона А—В, не занявшие первое место на площадке проведения финала Чемпионата, но представляющие субъект Российской Федерации, страну БРИКС и СНГ, иную дружественную страну, не представленные в списке участников суперфинала Чемпионата.

10.2.2. Без прохождения отборочного этапа и финала Чемпионата к участию в суперфинале Чемпионата допускаются члены сборных команд Российской Федерации, стран БРИКС и СНГ, иных дружественных стран, заявленных для участия в IOI года проведения Чемпионата, прошедшие тренировочные сборы.

Не менее 2/3 членов формируемой команды должны являться членами сборной.

10.2.3. Соорганизатор, представляющий Столицу «РуКод», имеет право пригласить в суперфинал Чемпионата дополнительно одну команду дивизиона А—В независимо от полученных результатов в финале Чемпионата.

10.2.4. Оператор оставляет за собой право пригласить в суперфинал Чемпионата дополнительно шесть команд независимо от полученных результатов в финале Чемпионата.

10.3. Подтверждение участия в суперфинале Чемпионата происходит не позднее 15 рабочих дней до начала суперфинала Чемпионата.

10.4. В случае, если команда не сможет принять очное участие в Чемпионате или была дисквалифицирована, Оператор принимает решение о дополнительном приглашении команды из числа призеров и участников финала Чемпионата.

10.5. Участникам, допущенным на суперфинал Чемпионата, по факту прибытия на очную площадку Столицы «РуКод» предоставляются:

1. Логин и пароль для входа на тестирующую систему, которые выдаются капитану команды. Участники не имеют права передавать данные, необходимые для доступа, третьим лицам, и обязаны сохранять их до конца проведения Чемпионата.
2. Одно техническое устройство (компьютер) для выполнения заданий этапа.

10.6. Количество заданий суперфинала — 15 задач.

Задания открываются для всех участников одновременно.

Условия и время выполнения заданий регламентируются тестирующей системой.

10.7. Работы участников суперфинала Чемпионата проверяются программно-аппаратным способом.

10.8. Результаты соревнований публикуются на информационной странице Чемпионата, в личном кабинете участника, а также в социальных сетях Чемпионата не позднее 4 часов после окончания соревнований.

11. Подведение итогов Чемпионата

11.1. Победители и призёры дивизионов C—D и E—F определяются по результатам проведения финала Чемпионата и отображаются в итоговых таблицах, отдельных для каждой площадки.

11.2. Победители и призёры дивизиона A—B определяются по результатам проведения суперфинала Чемпионата и отражаются в сводной итоговой таблице.

11.3. Результаты финала и суперфинала Чемпионата оформляются протоколами и размещаются на информационной странице Чемпионата и в личном кабинете участника.

11.4. Призы предоставляются Организаторами Чемпионата. Детализация призов размещена на информационной странице Чемпионата и в личном кабинете участника.

11.5. Соорганизаторы, спонсоры и другие организации могут устанавливать дополнительные призы для участников, что требует согласования с Оператором.

12. Апелляция

12.1. При несогласии с результатами, полученными по итогам отборочного этапа Чемпионата по причине технических ошибок сервера Чемпионата, личного кабинета или тестирующей системы, а также в случае уверенности в правильном решении задачи необходимо направить письмо на электронную почту технической поддержки (support@ructe.net) и приложить скриншоты с ошибками. Подать письмо с апелляцией необходимо не позднее 24-х часов с официального окончания проведения отборочного этапа Чемпионата. Срок рассмотрения письма составляет 2 рабочих дня.

12.2. При несогласии с результатами, полученными по итогам финала и суперфинала Чемпионата необходимо направить письмо на электронную почту технической поддержки (support@ructe.net). Подать письмо с апелляцией необходимо в течение часа (60 минут).

Срок рассмотрения письма составляет один час.

Срок подачи и рассмотрения апелляции обусловлен формированием протокола соревнований финала и суперфинала Чемпионата.

13. Информационное обеспечение Чемпионата и контакты для связи

13.1 Информационное обеспечение Чемпионата реализуется при публикации информации в сети Интернет:

1. Посредством email рассылки с ЕПГУ;
2. На канале «RuCode Festival» в социальной сети Telegram <https://t.me/ructefestival>;
3. В группе «Всероссийский ИТ-фестиваль RuCode» в социальной сети ВКонтакте: <https://vk.com/ructefestival>.

13.2. Участники, зрители и партнёры могут связаться с Оператором по электронной почте:

1. По общим вопросам и по вопросам участия и подачи заявки: support@ructe.net.
2. По вопросам партнёрства и для СМИ: partnership@ructe.net.

14. Заключительные положения

14.1. В случае внесения изменений в настоящий Регламент, Организаторы обязаны уведомить участников, спонсоров и представителей других заинтересованных лиц не позднее чем через 5 рабочих дней с даты утверждения изменений путем размещения информации в ЕПГУ, на официальных сайтах Организаторов (Координатора, Оператора, Соорганизаторов), а также на информационной странице Чемпионата.

14.2. В случае возникновения обстоятельств, препятствующих проведению Чемпионата, Организаторы вправе временно приостановить проведение Чемпионата.

14.3. Организаторы не несут ответственность за прямые или косвенные потери участников, за любые неточности или упущения в предоставленной Участниками информации; технические неисправности личных компьютеров.