



Regolamento della gara di selezione scolastica del 17 novembre 2016

1. Ammissione alla gara di selezione

Alla gara sono ammessi tutti gli studenti delle prime 4 classi, nati dopo il 30 giugno 1998 e che provengono dagli Istituti iscritti alla competizione.

Le iscrizioni si apriranno giovedì 29 settembre e si chiuderanno improrogabilmente alle ore 24:00 di giovedì 10 novembre 2016.

2. Caratteristiche della gara

La prova consiste nella soluzione di problemi a carattere logico-matematico, algoritmico e di programmazione. In analogia alla norma internazionale, i problemi di programmazione sono proposti nelle due versioni C/C++ e Pascal fra le quali ciascun allievo è invitato a scegliere. Alcuni problemi possono utilizzare pseudo linguaggi, inclusi i diagrammi a blocchi.

3. Reperimento dei problemi e delle soluzioni

Il reperimento dei problemi sarà possibile il giorno **17 novembre 2016 a partire dalle ore 9.00**.

In tale data e ora verranno inviati per posta elettronica all'indirizzo e-mail del Referente Scolastico indicato in fase di registrazione due diversi file in formato .pdf. La prima parte di entrambi contiene una breve descrizione delle regole da seguire per lo svolgimento della prova, la scheda da compilare con i dati anagrafici del candidato, la tabella in cui inserire le risposte ai problemi e i testi dei problemi di carattere logico-matematico. La seconda parte dei due file contiene in un caso i testi dei problemi di programmazione in Pascal e nell'altro i testi dei problemi di programmazione in C/C++.

I file saranno disponibili anche nello spazio "Area Riservata – Trasferimento file" del Sistema IOIcms del sito web delle Olimpiadi (<http://www.olimpiadi-informatica.it>).

Al sistema IOIcms potranno accedere soltanto i Referenti tramite l'inserimento di *username* e *password* scelte in fase di registrazione dell'Istituto.

Sarà organizzato un servizio di emergenza via e-mail disponibile all'indirizzo info@olimpiadi-informatica.it, per quelle scuole che riscontreranno problemi nel reperimento dei file. La segnalazione della eventuale inaccessibilità dovrà essere fatta personalmente dal Referente, che verrà identificato attraverso *username* e *password* e al quale verranno comunicati i recapiti da utilizzare.

Si raccomanda al referente di consultare frequentemente la propria casella di posta elettronica durante la prova per eventuali comunicazioni di errata corrige provenienti dal Comitato Olimpico.

Il giorno **24 novembre 2016** a partire dalle ore 9.00, saranno disponibili, con le stesse modalità dei problemi, le risposte esatte ai quesiti proposti.

4. Modalità di gara

La prova dovrà svolgersi il giorno **17 novembre 2016**, con inizio alle ore **11.00** e avrà la durata di **90 minuti**.

Nel caso di particolari esigenze organizzative, la singola scuola potrà stabilire un diverso orario di inizio.

Prima di iniziare la selezione dovrà essere letto agli studenti il seguente Regolamento.

- a) Il candidato è tenuto ad indicare chiaramente sulla scheda nome, cognome, data di nascita, classe, indirizzo e-mail e linguaggio di programmazione scelto.
- b) Il tempo assegnato per svolgere la prova è di 90 minuti.
- c) I problemi sono di due tipi: a risposta chiusa, con domande seguite da quattro possibili alternative (indicate con le lettere a, b, c, d) di cui una sola è corretta; a risposta aperta quando è richiesto che la soluzione venga scritta direttamente dal candidato.
- d) Ad ogni problema è associato un punteggio correlato al suo livello di difficoltà. Il punteggio è indicato all'inizio del problema ed è ripetuto nella tabella delle risposte. La valutazione viene effettuata come segue:
 - a ogni risposta esatta viene assegnato il punteggio corrispondente;
 - a ogni risposta sbagliata viene assegnato un punto negativo nel caso di problemi a risposta chiusa, cioè con scelta tra più alternative;
 - a ogni risposta sbagliata vengono assegnati zero punti nel caso di problemi a risposta aperta, cioè con soluzione scritta direttamente dal candidato;
 - a ogni problema lasciato senza risposta vengono assegnati zero punti.



- e) La risposta va riportata dal partecipante nell'apposito spazio della tabella delle risposte segnando il quadratino corrispondente a quella ritenuta esatta, oppure scrivendola per esteso, nel caso la domanda sia a risposta aperta. Su tale tabella non sono ammesse cancellature o correzioni, pena l'invalidazione della prova.
- f) Durante la prova non è possibile rivolgere alcuna domanda di chiarimento sul testo dei problemi e sul relativo svolgimento.
- g) È vietato consultare testi, manuali o appunti di qualsiasi genere, pena l'esclusione dalla prova. È solo consentito utilizzare fogli bianchi per appunti e calcoli. Analogamente è vietato utilizzare qualsiasi dispositivo elettronico (telefono, palmare, ecc.).

Attenzione – Il tempo a disposizione per la prova è piuttosto limitato per cui si suggerisce al partecipante di non fermarsi a lungo su un problema se non riesce a trovarne la soluzione, riprendendolo eventualmente in esame quando avrà terminato di risolvere tutti i problemi successivi.

5. Modalità di correzione e criteri di ammissione alla fase di selezione successiva

Per garantire la massima partecipazione alla selezione territoriale (ove vi sarà una competizione *fra* scuole, mentre in questa prima fase si tratta di una competizione *nella* scuola) sono state fissate le seguenti regole.

- a) Ciascun Referente dovrà stilare una classifica in base al punteggio acquisito dagli allievi dell'Istituto partecipanti alla selezione. La graduatoria è unica e non dipende dal linguaggio di programmazione. Nel caso di studenti a pari merito provenienti da classi diverse (ad esempio, la quarta e la terza) si favorisce quello della classe inferiore; in caso di ulteriore parità, il Referente deciderà autonomamente in base ai criteri che ritiene più opportuni (ad esempio, il merito scolastico).
- b) Saranno ammessi di diritto alla selezione territoriale il primo allievo di detta classifica indipendentemente dal punteggio ottenuto ed il secondo purché abbia raggiunto un punteggio superiore alla media dei punteggi ottenuti a livello nazionale da tutti i partecipanti alla selezione.
- c) Compatibilmente con le disponibilità delle sedi territoriali, il Comitato Olimpico, a suo insindacabile giudizio, ammetterà alla selezione territoriale altri studenti che abbiano riportato punteggi elevati.
- d) Saranno ammessi di diritto alla selezione territoriale anche gli allievi della squadra di ogni Regione italiana classificatasi al primo posto nella finale delle Olimpiadi di Informatica a squadre.

Il Referente dovrà:

- comunicare i dati identificativi e gli esiti riportati in ciascuno dei 20 esercizi per tutti gli atleti partecipanti alla prova;
- selezionare gli atleti (massimo 10 per scuola) che intende proporre per l'ammissione alle selezioni territoriali, compatibilmente con quanto specificato al punto 5.a precedente. **Per i soli atleti selezionati** il Referente dovrà obbligatoriamente fornire l'**indirizzo e-mail** di ciascun atleta, in quanto necessario per le fasi successive della competizione.

La comunicazione dei dati degli atleti avverrà mediante la compilazione di un foglio in formato Excel opportunamente predisposto, mentre la selezione degli atleti candidati alla Territoriali sarà possibile mediante una opportuna funzionalità del sistema IOIcms; per i dettagli operativi è possibile consultare le istruzioni allegate al presente regolamento.

IL COMITATO OLIMPICO