InfoTeams IV

Regulament de participare și desfășurare

Versiunea din 12 octombrie 2026

1. Dispoziții generale

InfoTeams este un concurs de programare algoritmică pe echipe, destinat elevilor din clasele V–IX. Concursul urmărește rezolvarea de probleme, colaborarea și participarea în condiții de fair-play. Ediția a IV-a se desfășoară în data de 19 decembrie 2026, fizic la ICHB Pallady, București, și online. Echipele pot participa fizic, online sau mixt. Numai echipele ai căror membri înscriși participă cu toții fizic la probă sunt eligibile pentru premii și medalii. Informațiile tehnice se comunică pe infoteams.ro și prin canalele oficiale ale organizatorilor. Participarea este gratuită.

2. Eligibilitatea și componența echipelor

1. O echipă este alcătuită din unul, doi sau trei elevi, fiecare înscris în una dintre clasele V–IX în anul școlar în care se desfășoară concursul. Numărul maxim de membri este trei. Membrii pot proveni din clase și școli diferite.

2. Într-o echipă poate exista cel mult un elev care a participat în calitate de concurent la Olimpiada Europeană de Informatică pentru Juniori (EJOI) sau la Olimpiada Balcanică de Informatică pentru Juniori (JBOI), indiferent de anul participării.

3. Limita se aplică numărului de membri care au participat la cel puțin una dintre cele două competiții. Un elev care a participat la ambele este numărat o singură dată. O echipă cu doi membri care au participat la EJOI sau JBOI nu este eligibilă.

4. Sunt luate în considerare toate participările anterioare datei concursului, indiferent de an sau de rezultatul obținut. Participările multiple ale aceluiași elev sunt numărate o singură dată.

5. Un elev poate participa într-o singură echipă. Persoanele care au avut acces la probleme, soluții sau teste înaintea concursului nu pot participa în calitate de concurenți.

3. Înscrierea

1. Înscrierea se face prin formularul publicat de organizatori, până la termenul anunțat. Se declară numele echipei, datele membrilor, clasele, școlile și rezultatele relevante pentru eligibilitate.

2. Un membru este desemnat căpitan și persoană de contact. Înscrierea este validată după verificarea datelor și confirmarea transmisă de organizatori.

3. Organizatorii pot solicita documente sau informații pentru verificarea clasei și a rezultatelor declarate. Datele incomplete trebuie corectate înainte de validare.

4. Modificarea componenței unei echipe este permisă numai cu acordul organizatorilor, înaintea începerii probei și cu respectarea tuturor condițiilor de eligibilitate.

5. Declararea unor informații false poate conduce la respingerea înscrierii sau la descalificarea echipei, inclusiv după publicarea rezultatelor.

4. Desfășurarea probei

1. Proba durează patru ore, în intervalul 10:00–14:00. Membrii care participă fizic trebuie să se prezinte între 09:00 și 09:30, pentru verificare, repartizare și pregătirea echipamentelor. Instrucțiunile de conectare și verificare pentru participanții online sunt comunicate înaintea probei.

2. Proba oficială permite participarea fizică, online sau mixtă. Fiecare echipă cu membri prezenți fizic primește o sală de lucru și poate folosi calculatoare proprii, în limita unui calculator pentru fiecare membru al echipei. Numărul calculatoarelor utilizate nu poate depăși numărul membrilor echipei. Participanții trebuie să aducă încărcătoarele necesare.

3. Fiecare membru se poate autentifica pe platformă, poate lucra și poate trimite soluții de pe calculatorul propriu, prin contul echipei. Membrii pot discuta între ei, pot împărți problemele și pot lucra simultan. Toate trimiterile contribuie la punctajul comun al echipei.

4. Limbajul acceptat este C++. Platforma, versiunea compilatorului și cerințele de configurare sunt anunțate înaintea probei. Participanții trebuie să respecte instrucțiunile tehnice comunicate, inclusiv procedurile pentru identificarea și supravegherea participanților online și gestionarea întreruperilor de conexiune.

5. Enunțurile precizează cerințele, formatul datelor, restricțiile, limitele de timp și memorie și, după caz, condițiile de punctare pe subtaskuri.

6. Întrebările despre enunțuri se adresează comisiei prin canalul oficial de clarificări. Clarificările care pot influența rezolvarea sunt comunicate tuturor echipelor.

7. Problemele tehnice se anunță imediat unui supraveghetor. Orice ajustare a duratei probei este decisă și comunicată de comisia de organizare, în funcție de incident și de echipele afectate.

8. Înregistrarea ecranului cu OBS Studio este obligatorie pe fiecare calculator utilizat de echipele prezente fizic. Înregistrarea trebuie să surprindă integral ecranul sau ecranele folosite, pe toată durata probei, de la începerea acesteia până la încheiere. Participanții trebuie să instaleze și să testeze OBS Studio înaintea concursului.

9. Înregistrările se salvează local și se pun la dispoziția comisiei la cerere, pentru verificarea respectării regulamentului. Orice întrerupere sau problemă de înregistrare trebuie anunțată imediat unui supraveghetor. Oprirea intenționată, modificarea sau refuzul de a furniza înregistrarea pot conduce la descalificarea echipei.

5. Resurse permise și conduită

1. Soluțiile trebuie elaborate STRICT de membrii echipei, în timpul probei. Este interzisă comunicarea despre concurs cu alte echipe sau cu persoane din afara echipei.

2. Accesul la internet este permis numai pentru platforma de concurs. Căutările pe internet, mesageria, accesul la distanță și instrumentele de inteligență artificială, inclusiv asistenții de cod integrați în editor, sunt interzise.

3. Este permisă documentația de referință a limbajului C++ și a bibliotecii standard, disponibilă offline. Nu sunt permise notițele de algoritmică, soluțiile, șabloanele sau bibliotecile personale de cod pregătite înaintea probei. Biblioteca standard C++ poate fi utilizată în soluții.

4. Telefoanele și celelalte dispozitive de comunicare trebuie păstrate fără a fi utilizate în timpul probei, cu excepția situațiilor aprobate de supraveghetori.

5. Participanții respectă indicațiile supraveghetorilor, bunurile școlii și ceilalți concurenți. Ieșirea din sala de concurs se face cu acordul unui supraveghetor.

6. Copierea soluțiilor, schimbul de cod, ajutorul extern, accesarea neautorizată a conturilor sau interferența cu platforma pot conduce la descalificarea echipei.

7. Comisia analizează abaterile, solicită explicații echipei și stabilește măsura aplicată în funcție de gravitate: avertisment sau descalificare.

6. Evaluarea și clasamentul

1. Soluțiile sunt evaluate automat pe teste pregătite de comisia științifică. Punctajul se acordă conform regulilor fiecărei probleme.

2. Pentru fiecare problemă se ia în considerare cel mai mare punctaj obținut de echipă la o trimitere validă. Punctajul total al echipei este suma punctajelor obținute la toate problemele.

3. Clasamentul se stabilește în ordinea descrescătoare a punctajului total. Echipele cu același punctaj ocupă aceeași poziție; timpul de trimitere și numărul de încercări nu constituie criterii de departajare.

4. Sunt luate în considerare doar soluțiile trimise înaintea încheierii probei. În cazul unor erori de evaluare, comisia poate reevalua soluțiile afectate și poate corecta punctajele.

5. Clasamentul publicat imediat după probă este provizoriu. Clasamentul final se publică după soluționarea contestațiilor și a verificărilor necesare.

7. Contestațiile

1. Echipele pot semnala erori de evaluare, de calcul al punctajului sau de aplicare a regulamentului. Termenul și canalul de depunere sunt comunicate odată cu publicarea clasamentului provizoriu și înaintea premierii.

2. Contestația este depusă de căpitan și trebuie să identifice problema, trimiterea sau situația contestată și să ofere o explicație concretă.

3. O contestație nu permite modificarea codului sau trimiterea unei soluții noi după încheierea probei.

4. Contestațiile sunt analizate de comisia competentă. Dacă se constată o eroare care afectează mai multe echipe, corecția se aplică tuturor echipelor aflate în aceeași situație. Deciziile motivate sunt comunicate echipelor și sunt definitive pentru ediția respectivă.

8. Premierea

Pauza și prezentarea soluțiilor oficiale au loc între 14:00 și 15:00, iar ceremonia de premiere se desfășoară între 15:00 și 16:00.

1. Premiile și medaliile se acordă exclusiv echipelor prezente integral fizic la concurs, adică echipelor ai căror membri înscriși participă cu toții la probă la sediul concursului. Pentru premiere, clasamentul include numai aceste echipe.

2. Numărul medaliilor se calculează raportat doar la numărul echipelor prezente integral fizic, urmărind distribuția: 1/12 aur, 2/12 argint și 3/12 bronz. Echipele absente sau cu unul ori mai mulți membri care participă online nu intră în acest calcul și nu pot primi medalii sau premii.

3. Numărul medaliilor din fiecare categorie și modul de rotunjire sunt anunțate înaintea începerii probei. Echipele cu același punctaj primesc aceeași categorie de medalie; numărul medaliilor poate fi suplimentat pentru respectarea acestei reguli.

4. Fiecare membru al unei echipe premiate primește o medalie din categoria echipei. Se acordă diplome de participare sau de premiere, după caz.

5. Premiile suplimentare, în bani sau în produse, sunt anunțate în funcție de sprijinul oferit de sponsori și se acordă numai echipelor ai căror membri înscriși sunt cu toții prezenți fizic la probă.

9. Dispoziții finale

Înscrierea și participarea implică acceptarea prezentului regulament. Eventualele modificări sunt comunicate înaintea probei. Situațiile neprevăzute sunt soluționate de comisia de organizare, cu respectarea tratamentului egal al echipelor și a regulilor anunțate. Pentru întrebări privind înscrierea sau regulamentul: contact@infoteams.ro.