

# Diákolimpiai válogatóversenyek

## (EGOI, EJOI, CEOI, IOI)

---

### A válogatóversenyekre bekerülés szabályai

#### EGOI

---

Az Európai Leány Informatikai Diákolimpia (EGOI) válogatóversenyére az alábbi versenyekről lehet bekerülni (9-12. osztályosok):

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (döntőbe jutottak)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 3. korcsoport (döntőbe jutottak)
- Digitális kultúra OKTV II. (programozás) kategória (második fordulóra jutottak)
- az eddig felsorolt versenyeken a megelőző évben válogatóra jogosult versenyzők
- Európai Leány Informatikai Diákolimpia előző évi csapattagság

Az EGOI olimpiai csapat tagja automatikusan az előző évi olimpián (EGOI) aranyérmet szerzett versenyző.

#### EJOI

---

Az Európai Junior Informatikai Diákolimpia (EJOI) válogatóversenyére az alábbi versenyekről lehet bekerülni (6-9. osztályosok, amennyiben életkoruk megfelel az adott évi európai verseny életkor határának):

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 1. korcsoport (első 6-10 helyezett)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (első 20-50 helyezett közül a korhatárnak megfelelők)
- az eddig felsorolt versenyeken a megelőző évben válogatóra jogosult, korhatárnak megfelelő versenyzők
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)

Az EJOI olimpiai csapat tagja automatikusan a korhatárnak megfelelő, CEOI csapatba jutott versenyző, valamint az előző évi olimpián (EJOI) aranyérmet szerzett versenyző.

#### CEOI-IOI

---

A Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI) és a Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI) válogatóversenyére az alábbi versenyekről lehet bekerülni (9-12. osztályosok):

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (első 10-20 helyezett)
- Digitális kultúra OKTV II. (programozás) kategória (első 15-20 helyezett)
- az eddig felsorolt versenyeken a megelőző évben válogatóra jogosult versenyzők
- Izsák Imre Gyula Komplex Természettudományi Verseny (győztes, informatika győztes)
- Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny (győztes csapat tagja)
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia csapat tagja (előző tanévben)
- Európai Leány Informatikai Diákolimpia előző évi csapattagság

- Előző évi IOI vagy CEOI csapat tagja

A CEOI csapatba a legjobb, legfeljebb 11. osztályos tanulók kerülhetnek.

A CEOI olimpiai csapat tagja automatikusan az előző évi olimpián (CEOI) aranyérmet szerzett versenyző, ha legfeljebb 11. osztályos tanuló. Az IOI olimpiai csapat tagja automatikusan az előző évi olimpián (CEOI, IOI) aranyérmet szerzett versenyző.

## További szabályok

---

Amennyiben az előző olimpiák miatt van (vagy vannak) automatikusan bekerülő csapattagok, úgy a válogatóversenyen megszerezhető helyek száma ennyivel csökken.

A Versenybizottságnak joga van – érdemi eredmények esetén – a fentiekben túli résztvevők meghívására.

Holtverseny esetén a legtöbb feladatra maximális pontszámot szerző versenyző kerül előrébb.

## Értesítés a válogatóversenyre meghívásról

---

A Versenybizottság a válogatóversenyekre való meghívásról az érintett diákok iskolájának programozás versenyekért (Nemes Tihámér Nemzetközi Programozási Verseny, Digitális kultúra OKTV II. (programozás) kategória) felelős tanárát értesíti, elektronikus levélben – továbbiakban *felelős tanár*. A válogatóversenyekre meghívottak névsora kikerül a válogatóverseny honlapjára.

## A válogatóverseny szabályai

---

A válogatóversenyre a Nemzetközi Informatikai Diákolimpia szabályai irányadóak. A CEOI és IOI válogatóverseny résztvevői azonos feladatokat kapnak, az EJOI, illetve az EGOI válogatóverseny résztvevői kaphatnak ezektől különbözőt.

Az IOI-CEOI válogatóverseny három napos, 5 fordulóból áll. Mindegyik fordulóban 1-5 programozási feladatot kell megoldani. A harmadik versenynap előtt a versenyzők online felkészítésen vesznek részt. A programokat a diákolimpiák szabályainak megfelelően online versenyrendszer értékeli, amely nem hivatalos, tájékoztató eredményt ad. A hivatalos eredményről a Versenybizottság dönt, az aktuálisat követő forduló megkezdéséig.

Az IOI-CEOI csapatba kerülésről az utolsó forduló után dönt a Versenybizottság.

Az EJOI és EGOI válogatóverseny 1 napos, 2 fordulós. Az EJOI, illetve EGOI csapatba kerülésről az utolsó forduló után dönt a Versenybizottság.

A csapattagok (és tartalékok) a válogató után többnapos felkészítésen vesznek részt. Az olimpiai részvétel feltétele a felkészítésen való aktív munka.

A csapatba csak az egyes olimpiai szabályzatoknak megfelelő diák kerülhet, aki vállalja a hazai és a rendező ország által megkövetelt beutazási és járványügyi követelményeket, aki határidőre együttműködik az adminisztratív folyamatok végrehajtásában. Ha valaki nem teljesíti ezeket, akkor automatikusan tartalék csapattag kerül kijelölésre.

## Az IOI-CEOI versenykörnyezet és használható eszközök

---

A válogatóversenyeken a versenyzők a diákolimpiai szabályoknak megfelelően a C++ programozási nyelveket használhatják. Használható operációs rendszer Windows 11 vagy Linux. Az

értékelő szerver Linux operációs rendszer alatt működik. A versenyen a biztosított szoftvereken kívül egyéb segédeszközök (könyvek, jegyzetek, ...) nem használhatók.

Az értékelés a CMS online értékelő rendszeren történik.

A versenyzők ezen a weboldalon kapják meg a feladatokat, ide kell beküldeniük megoldásaikat, itt tehetnek fel tisztázó kérdéseket a szervezőknek.

Az 1. forduló előtti héten minden résztvevő megismerheti az értékelőrendszer használatát, a kiküldött gyakorló feladatokon.

Használható fejlesztő környezetek:

- Code::Blocks
- VS Code, C/C++ extension-nel
- Windows esetén Visual Studio (Community 2019)
- Linux esetén Vim

## Az EGOI és az EJOI versenykörnyezet és használható eszközök

---

Használható operációs rendszer Windows 10 vagy Linux. Az értékelő szerver Linux operációs rendszer alatt működik.

Használható fejlesztő környezetek:

- Code::Blocks
- VS Code, C/C++ extension-nel
- Windows esetén Visual Studio (Community 2019)
- Linux esetén Vim

## Eredmények

---

A válogatóverseny egyes fordulójának előzetes, nem hivatalos eredményét a Versenybizottság a forduló végén ismerteti és elküldi elektronikus levélben az érintett iskolák versenyért felelős tanárainak.

Hivatalos eredményt a Versenybizottság az adott forduló után 2 munkanapon belül közöl.

## Fellebbezés

---

Fellebbezést, észrevételeket a következő versenynap kezdetéig az érintett iskolák versenyért felelős tanárai nyújthatnak be.

A Versenybizottság a feladat megoldását megkerülő próbálkozások (konstans vagy véletlenszerű eredmények kiírása, az értékelő rendszer vagy a tesztesetek megfejtésére irányuló kísérletek, szabályok megsértése, ...) esetén, a versenyző adott feladatra kapott pontszámát törölheti. Az értékelő rendszer feltörésére irányuló kísérlet a versenyből történő kizárást eredményez.

A fellebbezések és a felmerült problémák miatt a Versenybizottság újraértékelheti az adott versenyző, vagy az összes versenyző megoldásait – ennek során egyes versenyzők pontszámai nőhetnek, illetve csökkenhetnek is. Ebben az esetben a versenyző pontszáma az újraértékeléskor kapott legmagasabb pontszám.

A fellebbezések elfogadásáról vagy elutasításáról az NJSZT Tehetséggondozási Szakosztálya dönt.

Az újraértékelés utáni eredményt a Versenybizottság megküldi az érintett iskolák versenyért felelős tanárainak és közzéteszi a verseny honlapján. Az újraértékelés után fellebbezés nem fogadható el.

## A válogatóverseny programja

---

### Helyszín:

ELTE Informatikai Kar, 1117 Budapest, Pázmány Péter sétány 1/C (földszint)

### Időpontok – IOI-CEOI válogatóverseny:

2023.04.27. 10:00-13:00	A verseny 1. fordulója kb. 30-40 versenyző részvételével
2023.04.27. 14:00-17:00	A verseny 2. fordulója
2023.04.27. 17:30	A továbbjutók kiválasztása
2023.04.28. 9:00-14:00	A verseny 3. fordulója kb.
2023.04.28. 14:30	A 4 IOI és 4 CEOI csapattag kiválasztása

### Időpontok – EJOI válogatóverseny:

2023.05.18. 10:00-12:30	A verseny 1. fordulója 12-16 versenyző részvételével
2023.05.18. 13:00-15:30	A verseny 2. fordulója
2023.05.18. 15:45	A 4 olimpiai csapattag kiválasztása

### Időpontok – EGOI válogatóverseny:

2023.05.25. 9:00-12:00	A verseny 1. fordulója 10-16 versenyző részvételével
2023.05.25. 13:00-16:00	A verseny 2. fordulója
2023.05.25. 16:15	A 4 olimpiai csapattag kiválasztása