

РЕГЛАМЕНТ ВСЕРОССИЙСКОЙ ОЛИМПИАДЫ ШКОЛЬНИКОВ ПО ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ «AI.on()».

1 Общие положения

1.1. Регламент Всероссийской олимпиады школьников по искусственному интеллекту «AI.on()» (далее – Регламент) определяет правила участия и порядок проведения Всероссийской олимпиады школьников по искусственному интеллекту «AI.on()».

1.2. К участию во Всероссийской олимпиаде школьников по искусственному интеллекту «AI.on()» (далее – олимпиада) приглашаются команды, состоящие из двух-трех человек, обучающихся в 7-11 классах по образовательным программам основного общего и среднего общего образования, в том числе осваивающих образовательные программы основного общего, дополнительного образования и среднего общего образования в форме семейного образования или самообразования, а также осваивающих указанные образовательные программы за рубежом и имеющих начальные навыки решения алгоритмических задач и программирования. В состав команды могут входить учащиеся из разных классов и разных образовательных организаций.

2 Порядок проведения

2.1. Для организационно-методического обеспечения Олимпиады создается организационный комитет (далее – Оргкомитет) и жюри Олимпиады. Состав Оргкомитета и жюри формируется из представителей университетского образования, бизнеса отраслевого союза Нейронет.

2.2. Олимпиада проводится в два этапа:

2.2.1. квалификационный этап в дистанционной форме;

2.2.2. основной этап в дистанционной форме.

2.3. Сроки проведения квалификационного и основного этапов Олимпиады, устанавливаются ежегодно решением Оргкомитета.

2.4. Принять участие в квалификационном этапе можно при наличии компьютера, имеющего доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее – сеть «Интернет»).

2.5. Команды, прошедшие квалификационный этап, приглашаются на основной этап, который проводится в дистанционной форме. Команду может сопровождать тренер.

2.6. Информационное обеспечение участников реализуется посредством публикации информации на сайте <https://robofinist.ru/>.

3 Порядок проведения квалификационного этапа

3.1. Квалификационный этап проводится дистанционно.

3.2. Квалификационный этап включает заполнение регистрационной формы команды и прохождение квалификационного отбора в виде отправки составленного датасета.

3.3. Регистрационная форма команды заполняется на портале <https://robofinist.ru/> на русском языке и включает информацию обо всех членах команды, названии команды и городе участия в основном этапе. Каждый участник команды несет ответственность за полноту и достоверность данных, указанных им в регистрационной форме команды.

3.4. Каждый участник команды при регистрации предоставляет в Оргкомитет согласие на обработку персональных данных, указав соответствующий пункт при регистрации на портале <https://robofinist.ru/>

3.5. Квалификационный отбор заключается в составлении и разметке датасета содержащего различные написание букв кириллического алфавита (33 буквы и пробел). Минимальный набор изображений для каждой буквы – 50 шт. Составленный датасет направляется ссылкой на облако или вложение на почту оргкомитета (aionolymp@gmail.com) со всеми необходимыми документами.

Участники команды могут решать задачи совместно или распределить задачи между собой. По мере готовности команда отправляет решения на проверку. Попытки решить

задачи и отправлять решения на проверку члены команды могут предпринимать до окончания квалификационного этапа.

3.6. Присланные датасеты проверяются оргкомитетом и при соблюдении всех требований к датасету принимается решение о допуске к основному этапу. Задача считается решенной, если подготовленный датасет проходит все тесты из тестового набора. Результаты проверки решений апелляции не подлежат.

3.7. Команда проходит квалификационный отбор и получает допуск на основной этап при условии решения как минимум одной задачи из двух и готовом датасете.

3.8. Для оперативного разрешения технических проблем, возникших регистрации команды, следует обращаться в телеграмм-канале (https://t.me/aion_olymp) и по электронной почте aionolymp@gmail.com

4 Порядок проведения основного этапа

4.1. Основной этап проводится в заочной форме (Онлайн) и в очном формате в городах, перечень которых утверждается Оргкомитетом. К состязаниям основного этапа участники допускаются по предъявлении документа, удостоверяющего личность.

4.2. На основном этапе команде предоставляется один компьютер под управлением операционной системы Windows с установленным набором программного обеспечения NNWizard, модуль искусственного интеллекта «Артинтрек» и предлагается решить 3 промежуточные и финальную задачу. Продолжительность этапа – 300 минут. Жюри может продлить время этапа в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.

4.3. Для решения задач участники могут использовать программное обеспечение NNWizard. Жюри оставляет за собой право установить дополнительные среды разработки.

4.4. Состязания начинаются по сигналу жюри. До сигнала запрещается брать и читать задания, прикасаться к клавиатуре и выполнять любые действия на компьютере за рамками того времени, которое жюри может выделить для ознакомления участников с техническим и программным обеспечением системы проведения соревнований.

4.5. Во время состязаний участникам разрешается использовать учебную и справочную литературу и личные записи. Разрешается пользоваться любыми носителями информации в электронном виде (дискетами, CD и DVD дисками, USB flash drive'ами и др.), электронными устройствами (калькуляторами, электронными записными книжками, собственными компьютерами) и средствами связи.

4.6. Во время состязаний участники команды могут общаться только между собой, с членами Оргкомитета и жюри, причем так, чтобы не создавать неудобств другим участникам состязания. Команда имеет право обратиться к жюри с вопросами по условиям задач. Вопросы должны быть сформулированы на русском языке и предполагать ответ «Да» или «Нет». Жюри может ответить на поставленный вопрос «Да», «Нет», «Смотрите условие» или «Без комментариев». Жюри может распространить всем участникам состязания заданный одной из команд вопрос и данный на него ответ в качестве пояснения к формулировке задачи.

4.7. Во время состязания команды решают предложенные задачи. Решением задачи является программа, составленная на программном обеспечении NNWizard и рабочая физическая модель «телетайпа». Программа не должна содержать вспомогательных модулей или файлов.

4.8. Все задачи предполагают, что входные данные подаются на стандартный ввод модуля искусственного интеллекта «Артинтрек».

Программа должна выводить выходные данные в стандартный поток данных.

4.9. Команда самостоятельно определяет очередность решения задач и последовательность отправления решений на проверку жюри.

4.10. Решение принимается жюри, если оно прошло все тесты из тестового набора.

4.11. Решение должно выдавать одинаковые ответы на одинаковые независимо от времени запуска и программного окружения. Жюри вправе произвести неограниченное количество повторных тестирований команды и выбрать наихудший результат.

4.14. После проверки решения жюри команда в течение 3-4 минут получает сообщение с результатами тестирования. В результатах проверки решения указывается: задача зачтена, либо произошла ошибка распознавания, либо указывается выявленная ошибка на первом из не пройденных тестов. По каждой задаче команда может делать несколько попыток ее сдачи.

4.15. О случаях возникновения сбоев в работе компьютера, модуля «Артинтрек» или программного обеспечения участники должны немедленно сообщать организаторам. По решению жюри команде может быть добавлено время, затраченное на восстановление работоспособности компьютера.

4.16. Главным результатом команды является число решенных ею задач и точность работы алгоритма искусственного интеллекта. В рейтинговой таблице команды ранжируются по числу решенных задач (чем больше задач решено – тем лучше) и точности работы нейронной сети.

4.17. В течение первых трех часов состязаний основного этапа участники могут видеть текущие результаты всех команд. За час до конца основного этапа результаты в рейтинговой таблице перестанут обновляться.

4.18. По истечении установленного времени команды должны прекратить выполнение задания, иное рассматривается как нарушение Регламента

4.19. За несоблюдение Регламента, а также, за действия, влекущие нарушение работы программного обеспечения, команда лишается права продолжить участие в состязании без права обжалования принятого решения.

4.20. Жюри обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления оценок, определения победителей и призеров и дисквалификации участников. Жюри разбирает вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения жюри являются окончательными и обжалованию не подлежат.

5 Порядок определения победителей и призеров

5.1. Победителями и призерами олимпиады признаются победители и призеры основного этапа. Результаты квалификационного этапа при подведении итогов олимпиады не учитываются.

5.2. Победителям Олимпиады вручаются дипломы победителей Олимпиады и ценные призы, призерам Олимпиады – дипломы призеров олимпиады.

5.3. Оргкомитет оформляет решение протоколом и в течение семи календарных дней публикует списки победителей и призеров в сети «Интернет» на странице олимпиады.