

# 1. Atklātās mākslīgā intelekta olimpiādes nolikums

## 1 Olimpiādes mērķi un uzdevumi:

- 1.1 Veicināt skolēnu interesi par informātiku, datu zinātņi un mākslīgo intelektu.
- 1.2 Attīstīt problēmu risināšanas, analītiskās un algoritmiskās domāšanas prasmes.
- 1.3 Mudināt izmantot mašīnmācīšanās un mākslīgā intelekta metodes.
- 1.4 Sagatavot skolēnus dalībai starptautiskajās mākslīgā intelekta olimpiāde.

## 2 Olimpiādes adresāti:

- 2.1 Tiesīgi piedalīties ir Latvijas vispārīzglītojošo vidusskolu, profesionālo skolu vai koledžu 9.–12. klašu skolēni.
- 2.2 Dalība ir individuāla. Katram skolēnam jāreģistrējas atsevišķi.

## 3 Olimpiādes organizatori:

- 3.1 Olimpiādi organizē Vladimirs Kirils Bičkovs un Aleksandrs Adrians Bičkovs sadarbībā ar Latvijas universitātēm, pētniecības institūcijām un industrijas partneriem.
- 3.2 Organizatori sniegs visu informāciju par olimpiādi — tajā skaitā par organizāciju, saturu un oficiālajiem paziņojumiem — oficiālajā olimpiādes vietnē [omi.lv](http://omi.lv).

## 4 Olimpiādes norise:

Olimpiāde norisinās divās kārtās:

### 4.1 1. kārtā — Tiešsaistes kvalifikācija (Kaggle platforma)

- 4.1.1. Datums: 2026. gada 2.–7. februāris
- 4.1.2. Platforma: Kaggle.
- 4.1.3. Ilgums: aptuveni viena nedēļa.
- 4.1.4. Vērtēšana: automātiska rezultātu tabula; labākie dalībnieki tiek uzaicināti uz otro kārtu.

### 4.2 2. kārtā — Klātienē fināls

- 4.2.1. Datums un vieta: 2026. gada 3. marts, Rīga. Precīza vieta tiks paziņota ne vēlāk kā divas nedēļas pirms olimpiādes.
- 4.2.2. Ilgums: 5 stundas.
- 4.2.3. Atļautie rīki: organizatoru nodrošināti personālie datori, Python programmēšanas vide un atļautās bibliotēkas. Nav atļauta saziņa ar citiem, neatļautu ierīču, interneta vai ārējo resursu izmantošana.
- 4.2.4. Uzraudzība: katrā telpā būs uzraugi, kas nodrošinās godīgu norisi un noteikumu ievērošanu.

## **5 Olimpiādes temati:**

- 5.1 Algoritmi un programmēšana.
- 5.2 Datu analīze un mašīnmācīšanās metodes.
- 5.3 Mākslīgā intelekta pielietojumi.
- 5.4 Mākslīgā intelekta matemātiskie aspekti.

## **6 Olimpiādes rezultāti:**

- 6.1 1. kārtā: automātiska vērtēšana Kaggle rezultātu tabulā.
- 6.2 2. kārtā: žūrija vērtē risinājumus pēc pareizības, efektivitātes un radošuma.
- 6.3 Rezultāti: tiek publicēti divu nedēļu laikā pēc katras kārtas.
- 6.4 Apbalvojumi: 1., 2. un 3. vietas balvas, kā arī atzinības raksti. Īpašas balvas var piešķirt sponsori.
- 6.5 Labākie skolēni var tikt izvēlēti, lai pārstāvētu Latviju starptautiskajā sacensībā IOAI.

## **7 Reģistrācija:**

- 7.1 Reģistrācija tiek atvērta oficiālajā olimpiādes mājaslapā ne vēlāk kā vienu mēnesi pirms 1. kārtas sākuma. Turklāt katram dalībniekam jāreģistrējas arī Kaggle platformā. Organizatori pieprasīs skolēna Kaggle lietotājvārdu.
- 7.2 1. kārtas reģistrācijas termiņš ir noteikts ne vēlāk kā 3 dienas pirms pirmās kārtas beigām. Tas nodrošina, ka dalībniekiem ir pietiekami daudz laika, lai mudinātu vienaudžus pievienoties sacensībām.
- 7.3 Nepieciešamā informācija: vārds, uzvārds, skola, klase, Kaggle lietotājvārds un kontaktinformācija.

## **8 Noteikumi:**

- 8.1 Dalībniekiem jāievēro akadēmiskās godīguma principi; plagiāts, sadarbība vai aizliegto rīku izmantošana noved pie diskvalifikācijas.
- 8.2 Organizatoriem ir tiesības diskvalificēt dalībniekus noteikumu pārkāpumu gadījumā.

## **9 Noslēguma noteikumi:**

- 9.1 Organizatori var veikt olimpiādes detaļu izmaiņas neparedzētu apstākļu gadījumā.
- 9.2 Reģistrējoties dalībnieki piekrīt, ka viņu vārds, skola un rezultāti var tikt publicēti informatīvos nolūkos.