

Informātikas (programmēšanas) valsts 40. olimpiādes norises kārtība

Pamatdokuments izglītības iestāžu vadītājiem, pedagogiem un dalībniekiem

1. Vispārīgie jautājumi

- 1.1. Informātikas (programmēšanas) valsts 40. olimpiādes (turpmāk – olimpiāde) mērķi un uzdevumi ir:
 - 1.1.1. paplašināt un padziļināt izglītojamo zināšanas programmēšanā, radīt papildu stimulus programmēšanas apguvei un aktivizēt ārpusstundu darbu;
 - 1.1.2. rosināt izglītojamo interesi par efektīvu algoritmu izstrādi un to programmēšanu ar datora palīdzību;
 - 1.1.3. atlasīt Latvijas valsts vienības dalībniekus Baltijas informātikas olimpiādei, Vispasaules informātikas olimpiādei, Eiropas jauniešu informātikas olimpiādei un Eiropas meiteņu informātikas olimpiādei.
- 1.2. Olimpiādi organizē Valsts izglītības attīstības aģentūra (turpmāk – Aģentūra) sadarbībā ar Latvijas Universitātes Matemātikas un informātikas institūtu un pašvaldībām. Valsts olimpiādes norises vietas sadarbības partnerus nosaka atsevišķi.
- 1.3. Olimpiādes kurss ir pieejams vietnē *edu.lu.lv* (turpmāk – olimpiādes kurss). Olimpiādes kursā publicē aktuālo ar olimpiādi saistīto informāciju, veic personu pieteikšanu piekļuves saņemšanai un dalībnieku reģistrēšanos, kā arī nodrošina citus šajā kārtībā paredzētos informācijas aprites un dalībnieku pārvaldības procesus.
- 1.4. Olimpiādes uzdevumu izpilde un dalībnieku iesniegto risinājumu testēšana notiek olimpiādei paredzētajā testēšanas sistēmā.
- 1.5. Tīmekļvietnē *LIO.lv* ir pieejams informātikas olimpiādes uzdevumu arhīvs, bet pēc olimpiādes tajā publicē uzdevumus, uzdevumu pārbaudei izmantoto testu ievaddatus un citus publiskojamos materiālus.
- 1.6. Olimpiāde notiek divās vecuma grupās:
 - 1.6.1. jaunākā grupa – 8.–10. klašu izglītojamie; tajā drīkst piedalīties arī par 8. klasi jaunāki izglītojamie;
 - 1.6.2. vecākā grupa – 11.–12. klašu izglītojamie.
- 1.7. Olimpiāde notiek trijos posmos: 1. (izglītības iestādes) posms, 2. (novada, valstspilsētas vai novadu apvienības) posms un 3. (valsts) posms.

2. Olimpiādes 1. posms

- 2.1. Olimpiādes 1. posms ir izglītības iestādes olimpiāde.
- 2.2. Uzdevumus izstrādā un olimpiādi organizē izglītības iestādes izveidota žūrijas komisija, kuras sastāvā iekļauj tehnoloģiju mācību jomas pedagogus.
- 2.3. Dalībnieku darbus vērtē izglītības iestādes olimpiādes žūrijas komisija.
- 2.4. Par 1. posma norises laiku un uzdevumu izstrādi izglītības iestādes pedagogi vienojas ar novada, valstspilsētas vai novadu apvienības atbildīgo personu.
- 2.5. Dalībnieku skaitu, kuri no attiecīgās izglītības iestādes ir virzāmi uz olimpiādes 2. posmu, nosaka novada, valstspilsētas vai novadu apvienības rīcības komisija.

- 2.6. Dalība izglītības iestādes olimpiādē nav obligāts priekšnoteikums dalībai 2. posmā. Pieteikt drīkst arī citus izglītojamos, kuri uzrādījuši labus rezultātus programmēšanas apguvē un pietiekamā līmenī apguvuši programmēšanas prasmes.

3. Olimpiādes 2. posms

- 3.1. Olimpiādes 2. posms ir novada, valstspilsētas vai novadu apvienības olimpiāde.
- 3.2. Norises laiks: 2027. gada 12. janvāris, olimpiādes sākums plkst. 10.00.
- 3.3. Darba ilgums ir piecas astronomiskās stundas.
- 3.4. Olimpiāde notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā, izmantojot olimpiādei paredzēto testēšanas sistēmu.
- 3.5. Dalībnieku pieteikšana un reģistrēšanās olimpiādes 2. posmam notiek olimpiādes kursā.
- 3.6. Dalībniekus un pedagogus piekļuves saņemšanai olimpiādes vietnē piesaka izglītības iestādes atbildīgā persona.
- 3.7. Dalībnieks noteiktajā termiņā reģistrējas olimpiādes 2. posmam, un izglītības iestādes atbildīgā persona pārbauda un koordinē dalībnieku reģistrēšanās procesu.
- 3.8. Olimpiādē drīkst piedalīties tikai noteiktajā termiņā reģistrējušies dalībnieki. Reģistrēta dalībnieka aizvietošana nav pieļaujama.
- 3.9. Pēc dalībnieku reģistrēšanās termiņa beigām Aģentūra sadarbībā ar olimpiādes valsts rīcības komisiju nodrošina reģistrēto dalībnieku reģistrēšanu olimpiādes testēšanas sistēmā un testēšanas sistēmas lietotājevārda un paroles izveidi katram dalībniekam.
- 3.10. Divas darbdienu pirms olimpiādes Aģentūra nosūta novada atbildīgajai personai attiecīgā novada, valstspilsētas vai novadu apvienības olimpiādes kursā reģistrēto dalībnieku sarakstu un katram dalībniekam izveidoto testēšanas sistēmas lietotājevārdu un paroli.
- 3.11. Testēšanas sistēmas lietotājevārdu un paroli dalībniekam novada atbildīgā persona nodod olimpiādes dienā pirms olimpiādes darba uzsākšanas.
- 3.12. Olimpiādē izmantojamās programmēšanas valodas, pieejamo programmatūru, tehniskās prasības un atļautos palīglīdzekļus savlaicīgi publicē olimpiādes kursā un, ja nepieciešams, tīmekļvietnē *LIO.lv*.
- 3.13. Katrs dalībnieks piedalās vienā savai klasei atbilstošā vecuma grupā. Rezultātus vērtē katrai vecuma grupai atsevišķi.
- 3.14. Pēc visu dalībnieku programmu notestēšanas olimpiādes rīcības komisija tīmekļvietnē *LIO.lv* publicē uzdevumu pārbaudei izmantoto testu ievaddatus.
- 3.15. Aģentūra katrai novada atbildīgajai personai nosūta tikai attiecīgā novada, valstspilsētas vai novadu apvienības 2. posma dalībnieku rezultātus.

4. Olimpiādes 3. posms

- 4.1. Olimpiādes 3. posms ir valsts olimpiāde.
- 4.2. Norises laiks: 2027. gada 24., 25. un 26. februāris, saskaņā ar publicēto mācību priekšmetu olimpiāžu kalendāru.
- 4.3. Pēc 2. posma rezultātu apkopošanas rīcības komisija uz valsts olimpiādi uzaicina ne vairāk kā 40 dalībniekus katrā vecuma grupā:
 - 4.3.1. ne vairāk kā 25 labākos dalībniekus no tiem, kuri uzrādījuši labāko rezultātu savā novadā, valstspilsētā vai novadu apvienībā un ieguvuši vismaz 25 procentus no 10 labāko savas grupas dalībnieku vidējā rezultāta; ja attiecīgajā teritorijā labāko rezultātu ar vienādu punktu skaitu ieguvuši vairāki dalībnieki, pēc šā kritērija dalībnieku no attiecīgā novada neuzaicina;

- 4.3.2. iepriekšējā gada Vispasaules informātikas olimpiādes dalībniekus;
- 4.3.3. iepriekšējā gada Baltijas informātikas olimpiādes, Eiropas jauniešu informātikas olimpiādes vai Eiropas meiteņu informātikas olimpiādes medaļu un atzinības rakstu ieguvējus;
- 4.3.4. pārējos dalībniekus pēc 2. posma kopējo rezultātu dilstošā secībā, nepārsniedzot 4.3. apakšpunktā noteikto dalībnieku skaitu; dalībnieki ar vienādu punktu summu šā kritērija piemērošanā nav šķirami.
- 4.4. Uz olimpiādes 3. posmu uzaicināto dalībnieku sarakstu publicē olimpiādes kursā.
- 4.5. Valsts olimpiādes dalībnieki divas nedēļas pirms valsts olimpiādes elektroniski olimpiādes kursā reģistrējas valsts olimpiādei, aizpildot dalībnieka anketu.
- 4.6. Ja uzaicinātais dalībnieks atsakās no dalības, rīcības komisija var papildus uzaicināt nākamo 2. posma labāko rezultātu ieguvēju atbilstoši 4.3.4. apakšpunktam.
- 4.7. Dalībnieku reģistrēšanu testēšanas sistēmā veic valsts olimpiādes rīcības komisijas pārstāvis uz saņemto reģistrēšanās anketu pamata.

5. Tehniskie noteikumi un palīgīdzekļi

- 5.1. Olimpiādes laikā izmantojamās programmēšanas valodas, pieejamo programmatūru, tehniskās prasības un atļautos palīgīdzekļus nosaka olimpiādes žūrijas komisija un savlaicīgi publicē olimpiādes kursā un tīmekļvietnē *LIO.lv*.
- 5.2. Dalībnieks drīkst izmantot tikai publicētajos tehniskajos noteikumos atļauto programmatūru, rīkus un palīgīdzekļus.

6. Akadēmiskais godīgums un rezultātu pārskatīšana

- 6.1. Dalībnieks olimpiādes darbu veic patstāvīgi.
- 6.2. Olimpiādes norises laikā uz dalībnieku datoriem var tikt izmantota uzraudzības programmatūra, kas reģistrē dalībnieka darbības datorā, lai nodrošinātu akadēmiskā godīguma ievērošanu un pārliecinātos, ka netiek izmantoti neatļauti palīgīdzekļi, tostarp mākslīgā intelekta rīki.
- 6.3. Par akadēmiskā godīguma pārkāpumu uzskatāma neatļautas programmatūras, rīku, palīgīdzekļu vai ārējas palīdzības izmantošana, neatļauta saziņa, cita dalībnieka risinājuma izmantošana, palīdzības sniegšana citam dalībniekam, kā arī testēšanas sistēmas darba ietekmēšana nesankcionētā veidā, tostarp mēģinājums piekļūt nepubliskiem datiem.
- 6.4. Rīcības un žūrijas komisija ir tiesīga anulēt dalībnieka rezultātu, ja nav ievērots akadēmiskais godīgums vai darbs nav veikts patstāvīgi.
- 6.5. Informāciju par kārtību, kādā dalībnieki var iesniegt jautājumus, sūdzības, apelācijas vai citus iesniegumus saistībā ar olimpiādes saturu, norisi, risinājuma testēšanu un rezultātiem, publicē olimpiādes kursā. Informācijā norāda iesniegumu iesniegšanas termiņu un elektroniskā pasta adresi to nosūtīšanai.
- 6.6. Žūrijas komisija izskata dalībnieku iesniegtos jautājumus, sūdzības, apelācijas un citus iesniegumus un pieņem galīgo lēmumu ar olimpiādes saturu, norisi, risinājumu testēšanu un vērtēšanu saistītajos jautājumos.
- 6.7. Žūrijas komisija apzina un novērš iespējamus interešu konfliktus saistībā ar olimpiādi.

7. Dalība starptautiskajās olimpiādēs

- 7.1. Valstsvienības sastāva noteikšanai dalībai Baltijas informātikas olimpiādē un Vispasaules informātikas olimpiādē rīko atlases sacensības.

- 7.2. Atlases sacensībās piedalās un uz vietām valstsvienībās konkurē tikai valsts olimpiādes abu vecuma grupu I, II un III pakāpes diplomu ieguvēji. Dalība atlases sacensībās ir obligāts priekšnoteikums dalībai BOI un IOI.
- 7.3. Visi atlases sacensību dalībnieki sacenšas vienā grupā.
- 7.4. Dalībnieks, kurš atlases sacensībās iegūst lielāko punktu summu, kvalificējas dalībai IOI. Ja lielāko punktu summu iegūst vairāki dalībnieki, pēc atlases sacensību rezultātiem uzreiz nekvalificējas neviens dalībnieks.
- 7.5. Dalībai BOI kvalificējas seši dalībnieki ar lielāko atlases sacensībās iegūto punktu summu. Ja kāds no šiem dalībniekiem atsakās piedalīties BOI, uzaicina nākamo dalībnieku pēc atlases sacensībās iegūto punktu summas.
- 7.6. Uz atlikušajām IOI dalībnieku vietām kvalificējas dalībnieki ar lielāko BOI punktu summu.
- 7.7. Ja vienādas punktu summas dēļ dalībniekus nav iespējams izvēlēties, priekšroku dod jaunākās grupas dalībniekam vai, vienas vecuma grupas gadījumā, dalībniekam, kurš valsts olimpiādē ieguvis lielāku punktu summu.