



International Informatics Olympiad in Teams



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
ALDINI VALERIANI



Obiectivul principal al **Olimpiadei Internaționale de Informatică pe Echipe (IIOT)** este să **stimuleze, alături de Olimpiada de Informatică, interesul tinerilor față de Informatică și TIC**. Din ce în ce mai des, piața muncii operează la nivel mondial în contexte în care lucrul în echipă este utilizat pentru proiecte și activități specifice.

Organizațiile de astăzi urmăresc, de fapt, lucrul în echipă, considerându-l o strategie de a obține rezultate mai bune, datorită multiplelor competențe ale unei echipe, capacității membrilor echipei de a se susține unii pe alții pentru a depăși momentele dificile, abilității de a multiplica opțiunile, grație creativității ce apare din compararea ideilor.

Olimpiada Internațională de Informatică pe Echipe (IIOT) este organizată de un Comitet Internațional, ce constă din reprezentanți ai țărilor membre. Țările membre organizează pe rând Finala Internațională. În prezent, Italia, România și Rusia sunt țări membre, în calitate de țări fondatoare ale IIOT.

Conform regulamentului, orice echipă din Europa poate fi invitată și poate deveni **membru** dacă va organiza și va găzdui o ediție viitoare a etapei internaționale.

Țara gazdă a IIOT poate invita echipe din alte țări, în calitate de **oaspeți**. În anumite situații, echipele oaspete vor trebui să plătească o taxă de participare.



PARTICIPANȚI

Fiecare echipă participantă este formată din 4 elevi + 2 elevi (rezerve), fără a putea fi schimbați elevii în cadrul echipelor pe parcursul IIOT.

Elevii trebuie să fie înscriși în învățământul liceal în țara pe care o reprezintă, cel puțin în perioada septembrie-decembrie a anului precedent ediției IIOT la care participă, trebuie să nu aibă mai mult de 20 de ani la data de 1 iulie a anului ediției IIOT la care participă. O echipă **poate include cel mult un participant premiant la etapa națională a Olimpiadei de Informatică** din anul precedent.

Fiecare echipă va avea un profesor coordonator care va înscrie echipa în competiție. **Profesorul coordonator va asigura desfășurarea corectă a competiției**, conform regulamentului.



Subiectele competiției vor fi elaborate și rezolvate în ***limba engleză***.

Programa de concurs vizează competențe specifice următoarelor conținuturi:

- Tablouri
- Algoritmi de sortare, căutare
- Metoda Greedy
- Recursivitate
- Programare dinamică
- Grafuri
- Arbori
- Liste

PRIMA EDIȚIE

În anul școlar 2016-2017, la primele 4 etape on-line în România au fost înscrise 46 de echipe.

Finala Națională s-a desfășurat în perioada 1-4 martie 2017, la Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț, la ea participând primele 10 echipe clasate în etapele on-line.

La etapa finala internațională, desfășurată la Bologna-Italia, România a fost reprezentată de echipele clasate pe primele două locuri: ADVL și WEREBEARS de la Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București, și, în afara concursului de echipa BLANK PRIDE de la Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț.



A DOUA EDIȚIE

În anul școlar 2017-2018, în România la primele 4 etape on-line, desfășurate lunar în perioada octombrie 2017-ianuarie 2018, au fost înscrise în competiție 43 de echipe.

Finala Națională s-a desfășurat în perioada 28 februarie - 3 martie 2018, la Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț, la ea participând primele 10 echipe clasate în etapele on-line. Premiile acestei etape au fost:

Username	Premiul	Școala
Kappa	I	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București Liceul Teoretic Internațional de Informatică București
SlavSqoders	II	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București
CodingBytes	III	Liceul Teoretic Internațional de Informatică București Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București
Werebears	III	Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” București
Blank_Society	M	Colegiul Național de Informatică Piatra Neamț
cBeyond	M	Colegiul Național „Mihai Viteazul” Ploiești



Olimpiada Națională de Informatică în Echipe

**Piatra-Neamț
martie 2018**



A DOUA EDIȚIE

La etapa finală internațională, desfășurată la Colegiul Național de Informatică Piatra-Neamț România, în perioada 23-28 mai 2018, au participat 10 echipe din 5 țări: România, Italia, Rusia, Moldova și Bulgaria. Subiectele au fost elaborate de profesori și studenți, membri în comisiile naționale și internaționale ale olimpiadei de specialitate.

Premiile acestei ediții au fost:

ECHIPĂ	PREMIU	ȘCOALĂ
KAPPA	I	COLEGIUL NATIONAL DE INFORMATICĂ „TUDOR VIANU” BUCUREȘTI
HYP	I	MOLDOVA
SLAVSQODERS	II	COLEGIUL NATIONAL DE INFORMATICĂ „TUDOR VIANU” BUCUREȘTI
MAGISTRINI	III	ITALIA
BLANKSOCIETY	III	COLEGIUL NATIONAL DE INFORMATICĂ PIATRA-NEAMȚ

Olimpiada Internațională de Informatică în Echipe
Piatra-Neamț, mai 2018



A TREIA EDIȚIE

Programul orientativ al competiției, 2018-2019:

- Înscrierea echipelor: septembrie 2018
- Etapa testare platformă: 22-28 octombrie
- Etapa I on-line: 5 noiembrie 2018
- Etapa II on-line: 27 noiembrie 2018
- Etapa III on-line: 19 decembrie 2018
- Etapa 4 on-line: 10 ianuarie 2019
- Finala națională: 1 martie 2019

ETAPE:

- 4 etape preliminare care se vor desfășura on-line, fiecare pe parcursul a 3 ore (lunar octombrie-ianuarie).
- Etapa finală națională, cu durata de 3 ore, la care vor participa cele mai bine clasate echipe în etapele preliminare.
- Etapa finală internațională, cu durata de 4 ore, la care vor participa 1-2 echipe câștigătoare ale etapei finale naționale.
- Fiecare etapă a competiției va consta în rezolvarea a 7 probleme în limbajele de programare C/C++/Pascal.
- Evaluarea se va realiza pe baza unui sistem de evaluare automată.

Finala Olimpiadei Internaționale de Informatică pe Echipe din 2019 va avea loc la Moscova, la o dată ce va fi comunicată ulterior de partenerul din Rusia.

Dacă sunteți interesat de această Olimpiadă, vă invităm să ne contactați!

Informații suplimentare pot fi obținute accesând:

Site: <http://cni.nt.edu.ro/ioit2018/>

Persoană de contact:

Inspector Școlar ISJ Neamț

Prof. Florentina UNGUREANU

florentina.ungureanu@cni.nt.edu.ro