

## Bases OIG 2022

O Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades públicas galegas, a Universidade da Coruña (UDC), a Universidade de Santiago de Compostela (USC) e a Universidade de Vigo (UVigo), organiza a Olimpíada Informática Galega 2022, que dá acceso á XXVI Olimpíada Informática Española (OIE).

O obxectivo da Olimpíada Informática Galega, destinada a estudantes de secundaria, bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é a promoción do coñecemento e das vocacións nesta disciplina, tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da xuventude.

### 1. Participantes

A participación na Olimpíada Informática Galega 2022 realízase de xeito individual. Pódense inscribir estudantes de centros públicos, concertados e privados de Galicia matriculados durante o curso académico 2021/2022 nalgún curso da ESO, bacharelato ou ciclos formativos de grao medio, sempre que non teñan superados os 20 anos de idade o 1 de xullo de 2022.

### 2. Data e lugar de realización da proba

A Olimpíada Informática Galega 2022 terá lugar o venres 11 de marzo de 2022 de xeito presencial e de maneira simultánea en tres sedes: A Coruña, Ourense e Santiago (Facultade de Informática da UDC, Escola Superior de Enxeñaría en Informática da UVigo e a Escola Técnica Superior de Enxeñaría da USC, respectivamente), coa seguinte axenda:

16:00 h Recepción de estudantes en cada sede e acceso ás aulas.

16:15 h Benvinda telemática por parte do comité organizador e presentación da Olimpíada

16:45 h Entrega de credenciais de usuario/a e conexión á contorna de desenvolvemento da proba

17:00 h Inicio da proba

20:00 h Fin da proba

20:15 h Conexión telemática entre as sedes para coñecer a resolución do xurado e acto de clausura

### 3. Inscripción

O estudantado interesado en participar debe realizar a inscrición a través do formulario habilitado na web da OIG ([oig.gal](http://oig.gal)) antes das 23:59 horas do día 9 de marzo de 2022.

No formulario de inscrición deberá incluírse a sede de preferencia para a realización da proba. A sede finalmente asignada a cada estudante para a proba, que pode non coincidir coa elixida en caso de

superar a súa capacidade, será notificada durante o luns 7 de marzo de 2022 no caso de inscricións anteriores, e nun prazo non superior a 24 horas para as inscricións recibidas a partir dese día. A asignación de sedes terá en conta a preferencia do estudantado e as datas de preinscrición e inscrición final na Olimpíada.

Para completar a inscrición será requisito indispensable enviar unha autorización para a participar na OIG 2022 asinada polo pai, nai ou titor/a legal, en caso de estudantes menores de idade, seguindo un modelo que será facilitado aos inscritos.

## 4. Desenvolvemento da proba

A proba consistirá na resolución de seis problemas nun prazo de tres horas. Cada problema deberá resolverse mediante unha linguaxe de programación que permita automatizar a súa resolución. Permítese o uso de C++, Python ou Java.

Os/as estudantes deberán realizar a proba cun ordenador portátil propio, a través do cal se conectarán a unha máquina virtual dotada coa contorna de programación necesaria para a programación nas tres linguaxes (é dicir, incluírá os compiladores e aplicacións de desenvolvemento necesarias). Desde esa máquina virtual accederase á plataforma para o envío das solucións (xuíz *online*) a través dunha ligazón URL e credenciais de acceso que se facilitarán ao inicio da proba. Será obrigatorio permanecer na máquina virtual durante todo o tempo de desenvolvemento da proba.

A contorna de desenvolvemento da proba non terá conexión externa a internet; só se poderá acceder ao xuíz *online*. Si estarán dispoñibles manuais e documentación das linguaxes C++, Python ou Java.

Os/as estudantes poderán introducir na proba unha folla con información que lles sexa de utilidade para a súa realización (exemplos de códigos, por exemplo). A folla, que pode estar escrita polas dúas caras, será selada pola organización ao inicio da proba. Durante o desenvolvemento desta facilitaráselles un bolígrafo e follas en branco, tamén seladas pola organización, a modo de apoio para a resolución dos problemas.

## 5. Clasificación final e premios

A clasificación estará determinada polo número de problemas correctamente resoltos de cada participante e non será pública ata a resolución do xurado ao remate da Olimpíada. As persoas participantes si poderán coñecer en todo momento durante o desenvolvemento da proba o número de problemas que levan resoltos correctamente, pero non o número de problemas resoltos polos/as restantes participantes.

A solución enviada por un/ha participante para un problema considerarase correcta se coincide co resultado correcto para o conxunto de entradas definidas previamente polo equipo organizador da Olimpíada. Se falla algún caso de entrada, a solución considerarase incorrecta. Nese caso, o/a participante poderá volver enviar novas solucións para ese problema ata que algunha sexa correcta mentres o concurso non remate. Non haberá penalización ningunha por enviar solucións incorrectas.

A clasificación final estará determinada polo número de problemas correctamente resoltos unha vez remate a proba ás tres horas. En caso de empate a número de problemas ben resoltos, terase en conta o tempo necesario para acadar ese número de problemas ben resoltos, de modo que quedará por diante na clasificación o/a participante que antes resolverse o seu último problema que deu lugar ao empate.

As persoas que acaden os dous primeiros postos na clasificación da OIG 2022 poderán participar na Fase Nacional da OIE, que se desenvolverá en Madrid os días 2 e 3 de abril de 2022. As organizacións da OIE e da OIG correrán cos gastos de viaxe e aloxamento. Do mesmo modo, as catro mellores persoas clasificadas da Fase Nacional poderán participar na International Olympiad of Informatics 2022, que se celebrará en Indonesia.

Adicionalmente, e grazas ás entidades patrocinadoras do evento, haberá premios para algúns dos seguintes postos na clasificación, ademais de para a mellor programadora muller e para o/a mellor participante da ESO.

Con posterioridade ao 11 de marzo de 2022 organizarase un acto de entrega de premios presencial, cuxa data e lugar se comunicarán ás persoas premiadas coa suficiente antelación.