

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема»

Факультет математики, информационных технологий и техники

**ИНФОРМАЦИОННОЕ ПИСЬМО**

С 10 - 20.03.2020 г. Факультет математики, информационных технологий и техники проводит «МИФическую декаду» (декада математики, информатики и физики).

В рамках декады планируется проведение олимпиад для школьников и студентов, соревнования по киберспорту, интеллектуальные и развлекательные игры, мастер-классы преподавателей, связанных с тематикой декады (подробнее о мероприятиях см. в приложении 1). Все мероприятия будут проходить по ул. Широкая, 70а, главный корпус.

Олимпиады для школьников пройдут в рамках олимпиады «Высшая проба» (подробнее о мероприятиях см. <http://pgusa.ru/ru/meropriyatiya/olimpiada-shkolnikov-vyssshaya-proba-0>)

Приглашаем студентов и учащихся 8-11 классов принять участие в «МИФической декаде».

Для участия необходимо до 09.03.2020 г. оповестить организаторов декады.

Программа проведения «МИФической декады»:

<b>Дата</b>	<b>Название мероприятия</b>	<b>Время, аудитория</b>	<b>Участники</b>
10.03.2020 (вторник)	Интеллектуальная игра «КИБЕР-КВИЗ»	<b>15.00, 31 ауд.</b>	Студенты, школьники
11.03.2020 (среда)	Мастер-класс «Компьютерное моделирование элементов электрических сетей»	<b>15.00, 22 ауд.</b>	Студенты, школьники
12.03.2020 (четверг)	Олимпиада школьников «Высшая проба» <b>ИНФОРМАТИКА</b>	<b>10.00</b>	Школьники
	Студенческая олимпиада по математике (командное первенство)	<b>14.00</b>	Студенты
13.03.2020 (пятница)	Олимпиада школьников «Высшая проба» <b>ФИЗИКА</b>	<b>10.00</b>	Школьники
	Открытый урок «Проектная деятельность на уроках математики»	<b>14.00, 309 ауд.</b>	Студенты, школьники
	Турнир по киберспорту. Дисциплина «Counter-Strike: Source»	<b>15.00, 307 ауд.</b>	Студенты, школьники (количество мест ограничено)
16.03.2020 (понедельник)	Интеллектуально-познавательная игра «Битва престолов. Как гуманитарии и математики не поделили мир»	<b>15.00, 31 ауд.</b>	Студенты
17.03.2020 (вторник)	Олимпиада школьников «Высшая проба» <b>МАТЕМАТИКА</b>	<b>10.00</b>	Школьники
	КВЕСТ «Технический прогресс»	<b>14.00, 24 ауд.</b>	Студенты, школьники
18.03.2020 (среда)	Студенческая олимпиада по программированию (индивидуальное первенство)	<b>14.00, 31 ауд.</b>	Студенты
19.03.2020 (четверг)	Турнир по киберспорту. Дисциплина «Call Of Duty 4: Modern Warfare»	<b>15.00, 307 ауд.</b>	Студенты, школьники (количество мест ограничено)
20.03.2020 (пятница)	Турнир по киберспорту. Дисциплина «Call Of Duty 4: Modern Warfare»	<b>15.00, 307 ауд.</b>	Студенты, школьники (количество мест ограничено)

Всем участникам декады вручается сертификат, победителям дипломы и подарки. Дата церемонии награждения участников «МИФической декады» будет сообщена дополнительно.

По всем вопросам обращаться по телефону: **4-76-34** (декан факультета – Надежда Владимировна Эйрих), **8914-019-14-12** (зам. декана по ВР – Олеся Ярославовна Дубей) или по электронному адресу [dec\\_mitt@prgusa.ru](mailto:dec_mitt@prgusa.ru)

Приложение 1

## **ПЕРЕЧЕНЬ МЕРОПРИЯТИЙ**

### **Студенческая олимпиада по программированию (индивидуальное первенство)**

К участию в турнире приглашаются студенты и лицеисты университета (один студент – один участник).

Среды программирования на выбор: Borland Delphi 7, Pascal ABC.NET, Borland C++ Builder, Dev C++, Python\*.

Язык программирования общего назначения Python, доступен только для участников лицеистов.

Каждому участнику отводится один компьютер и задачи, условия которых написаны на русском языке. В течение трех часов участник пишет решения задач и посылает их на тестирующий сервер. Программы тестируются на специально разработанных входных тестах, неизвестных участникам. Если программа выдала неправильный ответ или не уложились в ограничения по времени или памяти, то пославший ее участник получает об этом сообщение и может послать исправленную версию. Задача считается решённой, если программа выдала правильные ответы на всех тестах. Информация о количестве и номерах задач, решенных участником, отображается на табло в режиме реального времени. После успешного решения задачи возле решившего участника фиксируется воздушный шар.

Побеждает участник, решивший правильное наибольшее число задач. Если несколько участников решают одинаковое количество задач, то их положение в рейтинге определяется штрафным временем. Изначально штрафное время каждого участника равно нулю. За каждую правильно сданную задачу к штрафному времени участника прибавляют время, прошедшее с начала соревнования до момента сдачи задачи. Кроме того, если зачтённой попытке предшествовало несколько неудачных попыток сдать ту же задачу, то за каждую из них к штрафному времени прибавляют дополнительные минуты. За неудачные попытки сдать задачу, которую участнику в итоге так и не удалось решить, штрафного времени не начисляется.

### **Студенческая олимпиада по математике (командное первенство)**

К участию в олимпиаде приглашаются студенты ЕАО (среднее и высшее образование). Два студента – одна команда.

Для решения команде предлагается ряд задач базового и повышенного уровня из раздела математики. Решение задач оформляются в письменном виде. Время для выполнения заданий – 3 часа.

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов, за правильно решенные задачи.

### **Турнир по киберспорту. Дисциплина «Counter-Strike: Source»**

Открытый турнир по киберспорту дисциплина «Counter-Strike: Source» проводится с целью выявления навыков и умений работать в команде; пропаганды информационных технологий; организации молодежного досуга.

Участниками Турнира являются учащиеся 8-11 классов школ города и области, а также студенты университета, имеющие первичные навыки игры в «Counter-Strike: Source».

В турнире могут участвовать 6 команд. К участию в Турнире за команду может быть заявлено только 2 игрока.

#### ФОРМА ЗАЯВКИ:

Название команды (Тэг)			
Контактный почтовый адрес, телефон			
	ФИО участника	Факультет (№ Школы)	Группа, курс (номер класса)
1			
2			

Заявка отправляется на почтовый адрес: [dec\\_mitt@prgusa.ru](mailto:dec_mitt@prgusa.ru)

Правила Турнира:

Дисциплина: Counter-Strike Source Режим 2x2. Карта: De\_Dust 2 Short

##### 1. Организация игр:

- a. Игры проводятся по системе (каждый с каждым);
- b. Игры проводятся на выделенном сервере;
- c. Каждая игра проводится в присутствии судьи;
- d. Любые протесты и заявления принимаются только от капитана команды;
- e. Решение судьи обжалованию не подлежат.
- f. Турнир проходит в формате круговой сетке (каждый играет с каждым)

##### 2. Проведение игр:

- a. Перед началом игры командам дается время на подключение своего оборудования и разминку (не более 10 минут);
- b. Разрешено использование собственных периферийных устройств – клавиатура, мышь, наушники;
- c. Сторона, за которую команды начинают играть выбирается командой, выигравшей жребий;
- d. Количество раундов 30 — Каждая команда играет по 15 раундов за каждую сторону. Время раунда 2 минуты 15 секунд. Игра оканчивается, если одна из команд набрала 16 побед. Количество денежных средств на счету у каждого игрока в начале игры за каждую сторону: 800;
- e. В случае, если по истечении 30 раундов у команд равное количество побед, играют дополнительные 3 раунда за каждую команду. Количество денежных средств в начале игры за каждую сторону в дополнительных раундах 10000;
- f. В случае ничьи после дополнительных раундов, назначаются 6 дополнительных раундов, и так до тех пор, пока не выявится победитель;
- g. После игры капитаны команд могут заявить несогласие с результатом игры. В таком случае капитан обязан указать причины несогласия. Судьи рассматривают протест и выносят решение, не подлежащее обсуждению;
- h. В случае выявления судьей нарушения правил игроком команды, могут быть применены следующие санкции:
  1. Первое персональное предупреждение – устное;
  2. Второе персональное предупреждение – игрок обязан прописать kill в консоли в начале следующего раунда;

3. Третье персональное предупреждение – техническое поражение команды.
3. **Отсоединения (отключения) в ходе игры:**
  - a. В случае если кто-то из игроков оказывается не в состоянии продолжить игру из-за неумышленного, непредвиденного сбоя сервера:
    1. До начала третьего раунда: матч начинается заново;
    2. После начала третьего раунда: отсоединившийся игрок должен заново подсоединиться к серверу, а раунд переигрывается;
    3. В случае преднамеренного отключения игрока от сервера, команде засчитывается техническое поражение.
  4. **В ходе игры разрешено:**
    - a. Использовать «подсадки»;
    - b. Броски гранат через здания;
    - c. Использование общего чата только капитанами команд;
    - d. Использование командного чата и голосового общения всеми игроками команды.
  5. **В ходе игры запрещено:**
    - a. Использование программ дающих игровое преимущество («читы»);
    - b. Использование нечестных скриптов (например, silentrun, attack+use, center-view script, nocoreoil script и тд);
    - c. Использование собственных конфигурационных файлов;
    - d. Установка действия «Приседание» (+duck) на колесо прокрутки мыши запрещено;
    - e. Использование общего чата для написания бессмысленных, неинформативных, оскорбительных сообщений (флуд);
    - f. Запрещено использовать специфические баги карт

Организаторы имеют право отказать в участии команде без объяснения причины, а также дисквалифицировать команду за недостойное поведение на турнире. Употреблять ненормативную лексику на территории проведения турнира - запрещается.

### **Интеллектуальная игра «КИБЕР-КВИЗ»**

«КИБЕР-КВИЗ» - захватывающая командная интеллектуальная игра, в которой для победы пригодятся логика, эрудиция, интуиция, смекалка и умение работать в команде. Это своеобразный микс разных ТВ-шоу: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра».

Игра состоит из 5 тематических раундов, вопросы в которых будут связаны с Интернетом и всего, что касается безопасного поведения в Сети.

Состав команды – 3-4 человека.

### **Турнир по киберспорту. Дисциплина «Call of Duty 4: Modern Warfare»**

Открытый университетский турнир по киберспорту дисциплина «Call of Duty 4: Modern Warfare» проводится с целью проверки личных навыков и умений, пропаганда информационных технологий; организация молодежного досуга.

Участниками Турнира являются учащиеся 8-11 классов школ города и области, а также студенты университета, имеющие первичные навыки игры в «Call of Duty 4: Modern Warfare».

#### **ФОРМА ЗАЯВКИ:**

Ник	
Контактный почтовый адрес	
ФИО участника	
Факультет	

(№ Школы)	
Группа, курс (номер класса)	

Заявка отправляется на почтовый адрес: \*

### Правила Турнира:

Дисциплина: Call of Duty 4: Modern Warfare. Режим: Deathmatch GunGame (гонка вооружений). Карты: mp\_nuketown, mp\_shipment, mp\_rust

#### 1. Организация игр:

- a. Игры проводятся по системе все против всех;
- b. Игры проводятся на выделенном сервере;
- c. Каждая игра проводится в присутствии судьи;
- d. Решение судьи обжалованию не подлежат.
- e. Турнир проходит в формате олимпийской системы

#### 2. Проведение игр:

- a. Перед началом игры командам дается время на подключение своего оборудования и разминку (не более 10 минут);
- b. Разрешено использование собственных периферийных устройств – клавиатура, мышь, наушники;
- c. Карта выбирается случайно перед стартом сервера;
- d. Режим GunGame:
  - Каждый игрок начинает игру с простым пистолетом
  - Каждое убийство даёт новый уровень и соответственно другое оружие
  - Убийство ножом понижает уровень противника
  - Игра ведется до получения любым игроком максимального уровня
- e. После игры можно заявить несогласие с результатом игры. В таком случае капитан обязан указать причины несогласия. Судьи рассматривают протест и выносят решение, не подлежащее обсуждению;
- f. В случае выявления судьей нарушения правил игроком, могут быть применены следующие санкции:
  1. Первое персональное предупреждение – устное;
  2. Второе персональное предупреждение – игрок пропускает раунд;
  3. Третье персональное предупреждение – техническое поражение.

#### 3. Отсоединения (отключения) в ходе игры:

- a. В случае, если кто-то из игроков оказывается не в состоянии продолжить игру из-за неумышленного, непредвиденного сбоя сервера матч начинается заново;

#### 4. В ходе игры запрещено:

- a. Использование программ дающих игровое преимущество («читы»);
- b. Использование нечестных скриптов, макросов
- c. Использование собственных конфигурационных файлов;
- d. Использование общего чата для написания бессмысленных, неинформативных, оскорбительных сообщений (флуд);
- e. Запрещено использовать специфические баги карт.