



Nr. 24.682/05.02.2026

APROB

**SECRETAR DE STAT,
KALLOS Zoltan**

REGULAMENT SPECIFIC PRIVIND ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA OLIMPIADEI NAȚIONALE DE INFORMATICĂ

I. PREZENTARE GENERALĂ

Art. 1

(1) Prezentul regulament definește cadrul specific de organizare și desfășurare a Olimpiadei Naționale de Informatică și este elaborat în baza prevederilor *Normelor metodologice privind organizarea și desfășurarea olimpiadelor școlare și a concursurilor școlare și a Regulamentului specific de întocmire a calendarelor de proiecte de educație extrașcolară*, Anexa 1 la OMEC nr. 6.727/2025, denumite în continuare, *Norme metodologice*.

(2) Olimpiada Națională de Informatică (ONI) este organizată de Ministerul Educației și Cercetării (MEC) în parteneriat cu Societatea pentru Excelență și Performanță în Informatică (SEPI), în conformitate cu protocolul dintre MEC și SEPI, în vigoare la data desfășurării olimpiadei.

(3) Site-ul web al ONI este accesibil la adresa **<https://sepi.ro/>**.

Art. 2

(1) Olimpiada Națională de Informatică se desfășoară în etapele prevăzute de *Normele metodologice*.

Prezentul regulament vizează etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, etapa națională, precum și barajele de selecție a loturilor naționale de seniori și juniori.

(2) La selecția loturilor lărgite ale României pentru competițiile internaționale de informatică participă, în conformitate cu prevederile *Normelelor metodologice* și ale prezentului regulament, doar elevii calificați la etapa națională a Olimpiadei Naționale de Informatică, selecția realizându-se conform prevederilor Art. 24 din prezentul regulament.

Art. 3

(1) Olimpiada Națională de Informatică se desfășoară pentru clasele V-XII, având două secțiuni: gimnaziu și liceu.

Art. 4

(1) Programele specifice pentru etapele județeană/a sectoarelor municipiului București și națională sunt prezentate în *Anexa 1* la prezentul regulament și sunt postate pe site-ul web al olimpiadei.

(2) În cadrul fiecărei secțiuni, gimnaziu și liceu, pentru fiecare clasă, exceptând clasele a V-a și a IX-a, în programa de olimpiadă sunt incluse, în mod implicit, conținuturile programelor de olimpiade pentru clasele anterioare.



II. ORGANIZAREA COMISIILOR

Art. 5

(1) Constituirea, structura, responsabilitățile și atribuțiile comisiilor pentru toate etapele Olimpiadei de Informatică sunt în conformitate cu prevederile *Normelor metodologice*, și ale prezentului regulament. Prezentul regulament are în vedere comisiile stabilite la nivel județean/Municipiului București, respectiv la nivel național.

(2) Pentru etapa județeană/a sectoarelor municipiului București și etapa națională, componența comisiilor/subcomisiilor și atribuțiile care revin membrilor acestora sunt stabilite pe baza prevederilor *Normelor* și a prevederilor protocolului dintre MEC și SEPI, în vigoare la data desfășurării olimpiadei.

Art. 6

(1) În cadrul Comisiei centrale a olimpiadei naționale se constituie subcomisia tehnică și subcomisii științifice pentru fiecare secțiune/clasă, cu excepția claselor a XI-a și a XII-a, pentru care, împreună, se constituie o singură subcomisie științifică. Fiecare subcomisie este alcătuită din vicepreședinte și membri.

(2) Subcomisiile **științifice** au atribuții de elaborare a subiectelor și a datelor de test pentru evaluarea automată, rezolvarea contestațiilor, realizarea clasamentelor, pentru toate etapele prevăzute în prezentul regulament. **Subcomisia tehnică** are atribuții de realizare a bazei de date a concurenților, de asigurare a bazei materiale necesare desfășurării probelor, de întreținere și configurare a serverelor de concurs și de întreținere a secțiunii dedicată concursului pe site-ul olimpiadei.

Art. 7

(1) Pentru etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, Comisia județeană/a sectorului municipiului București de organizare, evaluare și soluționare a contestațiilor este propusă de Consiliul consultativ al disciplinei cu cel puțin 10 zile înainte de desfășurarea olimpiadei și este numită prin decizie a inspectorului școlar general.

(2) Pentru etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, Comisia județeană/a sectorului municipiului București de organizare, evaluare și soluționare a contestațiilor are rol de organizare. La informatică, evaluarea și soluționarea contestațiilor este realizată de grupul de lucru din cadrul Comisiei centrale.

Art. 8

(1) Pentru probele de baraj în vederea selecției loturilor, se constituie o Comisie de baraj pentru seniori și o Comisie de baraj pentru juniori. Membrii comisiilor de baraj sunt selectați în conformitate cu prevederile din *Normele metodologice de organizare și desfășurare a competițiilor școlare* și cu prevederile protocolului dintre MEC și SEPI, în vigoare la data desfășurării olimpiadei.

(2) Pentru probele de selecție a loturilor se constituie câte un grup de lucru pentru fiecare secțiune (juniori și seniori) format din vicepreședinte și membri.

(3) Pentru barajele de selecție a echipelor României la competițiile internaționale există câte un grup de lucru pentru fiecare secțiune (juniori și seniori) format din vicepreședinte și membri.



(4) Probele de selecție a loturilor și a echipelor României la competițiile internaționale se desfășoară cu subiecte unice indiferent de anul de studiu al concurenților, în cadrul fiecărei secțiuni. Nivelul de complexitate al probei impune pregătirea acestora înainte de desfășurarea etapei naționale.

III. CRITERII DE PARTICIPARE/CALIFICARE

Art. 9

- (1) Participarea elevilor la Olimpiada Națională de Informatică este opțională și individuală.
- (2) Participarea nu presupune taxe sau vreo altă contribuție financiară din partea elevilor, a părinților acestora și a cadrelor didactice, iar participarea acestora nu este condiționată de achiziții de foi de concurs, reviste, cărți, manuale școlare, instrumente de calcul sau de scris etc.
- (3) Participarea la o etapă a olimpiadei este condiționată de participarea la toate etapele care o precedă, dacă acestea sunt organizate, având în vedere prevederile *Metodologiei-cadru*.
- (4) Calificarea participanților la o etapă superioară a Olimpiadei Naționale de Informatică se face cu respectarea prevederilor *Metodologiei-cadru* și cu aplicarea criteriilor înscrise în prezentul regulament, precizate în Art. 17, Art. 21, Art. 24.

IV. ETAPA JUDEȚEANĂ A OLIMPIADEI NAȚIONALE DE INFORMATICĂ

Înscrierea elevilor pentru etapa județeană/a sectoarelor Municipiului București

Art. 10

- (1) Înscrierea elevilor care îndeplinesc criteriile de calificare pentru etapa județeană/a sectoarelor Municipiului București a Olimpiadei Naționale de Informatică se face printr-un formular transmis de către Ministerul Educației și Cercetării inspectorilor școlari cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice.
- (2) Inspectorul școlar cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice transmite prin intermediul formularului lista nominală a elevilor calificați la etapa județeană/a sectoarelor municipiului București; lista nominală a elevilor se transmite atât sub forma unui fișier Excel, cu structura din macheta primită de la Ministerul Educației și Cercetării, cât și sub forma unui document pdf, copie a listei elevilor, semnată de inspectorul cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice. Datele transmise, precizate în machetă, vor fi conform documentelor de identitate, complete și scrise cu diacritice; pentru municipiul București în coloana Județ se va completa numărul sectorului (Sector 1, Sector 2, ...Sector 6).
- (3) Responsabilitatea corectitudinii datelor transmise, având în vedere prevederile Art. 10, alin. (2), îi revine elevului și Comisiei județene/a municipiului București de organizare a etapei naționale a olimpiadei și nu se acceptă înregistrări/actualizări ale datelor decât în perioada precizată în calendar pentru etapa de înscriere.
- (4) Subcomisia tehnică a olimpiadei va transmite inspectorilor cu atribuții de coordonare pentru disciplinele informatice două seturi de credențiale:



- credențialele (ID și parolă) pentru sesiunea de antrenament; acestea vor fi transmise de către inspector în unitățile școlare de proveniență ale elevilor, pentru a fi distribuite individual și confidențial elevilor de către profesorul îndrumător;
- credențialele (același ID, o nouă parolă) pentru proba etapei județene a olimpiadei; acestea vor fi transmise de către inspector în centrele de concurs, pentru a fi distribuite concurenților în mod individual și confidențial în dimineața probei de către membrii comisiei județene de organizare.

Sesiune de antrenament

Art. 11

(1) În perioada care precedă proba, se organizează o sesiune de antrenament la care elevii sunt încurajați să participe, în vederea familiarizării cu operația de conectare/deconectare și cu activitățile specifice desfășurate pe platforma de concurs. Participarea la sesiunea de antrenament este opțională și, pentru participare, nu este obligatorie prezența în unitatea școlară.

Proba

Art. 12

- (1) Probele se vor desfășura conform calendarului aprobat de Ministerul Educației și Cercetării.
- (2) La gimnaziu, durata de desfășurare a probei este de trei ore și va consta din două probleme de natură algoritmică. Punctajul maxim pe probă este de 100 de puncte. Se acordă 10 puncte din oficiu.
- (3) La liceu, durata de desfășurare a probei este de patru ore și va consta din trei probleme de natură algoritmică. Punctajul maxim pe probă este de 100 de puncte. Se acordă 10 puncte din oficiu.

Desfășurarea etapei județene

Art. 13

- (1) **Desfășurarea** probei atât pentru secțiunea de gimnaziu, cât și pentru secțiunea de liceu, va avea loc în **scenariul online instituțional**.
- (2) În fiecare zi în care se desfășoară o **probă**, aceasta va începe conform orarului comunicat de *Comisia centrală* a Olimpiadei Naționale de Informatică pe site-ul olimpiadei. Elevii trebuie să fie prezenți în sala de concurs în care au fost repartizați cu 30 de minute înainte de începerea probei.
- (3) Subiectele în formă electronică, devin accesibile concurenților în urma conectării pe platforma de concurs, din momentul începerii probei.

Art. 14

(1) Comisia județeană/a municipiului București de organizare a etapei județene a olimpiadei va stabili **centre de concurs** la nivelul fiecărui județ/sector. În cadrul centrelor de concurs, se asigură pentru fiecare concurent un calculator cu conexiune la Internet, pe care sunt instalate și configurate aplicațiile *software* necesare pentru desfășurarea probei de concurs, aplicații specificate în Anexa 2 a prezentului regulament. Pe durata probei, elevul va putea accesa doar IP-urile serverelor de concurs.

(2) Fiecare elev va lucra exclusiv pe calculatorul la care este repartizat în centrul de concurs, calculator configurat conform specificațiilor din Anexa 2 a prezentului regulament. Elevul nu poate opta pentru a utiliza alte dispozitive hardware (de exemplu mouse, tastatură) sau alte aplicații/versiuni de software decât cele puse la dispoziție de Comisia de organizare județeană.

(3) **Supravegherea** concurenților în centrele de concurs va fi realizată de profesorii asistenți. Numărul de asistenți pe sală este de minimum 2, iar pentru fiecare 15 elevi este necesar un profesor asistent. Profesorii asistenți pot fi și profesori de specialitate la toate etapele olimpiadei. Profesorul asistent într-o anumită sală nu poate fi rudă sau afin până la gradul III cu niciun concurent din această sală și, de asemenea, nu poate fi profesor la clasă sau profesor pregătitor al niciunui dintre concurenții din această sală. Înaintea fiecărei probe se va realiza o instruire a profesorilor asistenți, la finalul căreia fiecare profesor asistent va semna fișa de atribuții din Anexa 3. Fișele de atribuții semnate vor fi centralizate de Comisia de organizare județeană/a municipiului București.

(4) Comisia județeană/a municipiului București de organizare a etapei județene va raporta o situație centralizată a elevilor **absenți** de la probă, respectând o procedură comunicată de Subcomisia tehnică a olimpiadei. Raportarea se va realiza în primele două ore ale probei.

(5) **Activitatea din fiecare sală de concurs va fi monitorizată audio-video** prin una sau mai multe filmări ambientale, care să permită urmărirea activității tuturor concurenților din sala sau laboratorul respectiv. Filmarea ambientală trebuie să fie audio-video și trebuie să surprindă toți concurenții din sală, precum și profesorii supraveghetori.

(6) Pentru fiecare sală va fi realizată **oglindea sălii de concurs**, care va conține o ilustrare a amplasării calculatoarelor în sală, cu specificarea, pentru fiecare calculator, a următoarelor date pentru concurentul repartizat la calculatorul respectiv: nume, prenume, clasă, prezent/absent.

Art. 15

(1) După fiecare etapă de concurs concurenților le sunt puse la dispoziție descrieri ale soluțiilor problemelor și testele folosite la evaluare.

(2) Dacă un concurent consideră că există neconcordanțe între enunțul problemei și testele folosite la evaluare sau evaluator, acesta poate să sesizeze Subcomisia științifică folosind un formular pus la dispoziție pe site-ul olimpiadei. Dacă sesizarea este întemeiată, după remedierea situației, Subcomisia științifică va reevalua toate soluțiile la problema în cauză. Punctajul final este cel obținut după reevaluare. În această situație problema reevaluată nu este luată în considerare la departajarea prin criteriul C6 (Art. 17, alin. (3)).

Art. 16

(1) Înregistrările audio-video și fișierele oglindea ale sălilor de concurs menționate la Art.14, alin. (5) și (6) vor fi centralizate și arhivate de către Comisia județeană/a municipiului București de organizare a etapei județene și vor fi păstrate timp de un an, în arhiva centrului de concurs, conform Art. 34 din *Normele metodologice*.

(2) În perioada de validare a rezultatelor concurenților, înregistrările audio-video vor fi transmise, la cerere, către Comisia centrală conform unei proceduri comunicate de Subcomisia tehnică a olimpiadei.

Calificarea la etapa națională

Art. 17

(1) Stabilirea elevilor care se califică la etapa națională se realizează după **validarea** punctajelor concurenților. Validarea punctajelor concurenților se realizează prin verificarea surselor concurenților cu un soft antiplagiat de către Subcomisia științifică a olimpiadei. În cazul în care sunt identificate surse similare, Subcomisia științifică va solicita Comisia județeană/a municipiului București de organizare a etapei naționale filmările ambientale de monitorizare.

(2) Calificarea la etapa națională se realizează în conformitate cu *Normele metodologice*. Concurenții nu trebuie să confirme locurile pentru etapa națională, așadar lista celor calificați nu poate fi extinsă.

(3) În situația în care într-un județ/sector pe primul loc se clasează doi sau mai mulți concurenți având punctaje egale sau în caz de egalitate de puncte la ultimul loc calificabil din clasamentul național, departajarea se realizează după criteriile următoare, aplicate în ordine:

C1. *în ordinea lexicografică descrescătoare a șirurilor punctajelor obținute la fiecare problemă, dispuse descrescător.*

Exemplu pentru liceu: dacă un concurent are punctajele: 30, 15, 30, iar un alt concurent are punctajele 20, 30, 25, după sortare acestea devin: 30, 30, 15, respectiv 30, 25, 20, caz în care primul concurent este plasat înaintea celui de-al doilea.

Exemplu pentru gimnaziu: dacă un concurent are punctajele: 20, 40, iar un alt concurent are punctajele 25, 35, după sortare acestea devin: 40, 20, respectiv 35, 25, caz în care primul concurent este plasat înaintea celui de-al doilea.

C2. *rezultatul (medalie, participare) obținut în anul școlar precedent, considerând, în ordine, următoarele competiții externe/regionale/internaționale de informatică (ca membru al echipei oficiale a României):*

- Olimpiada Internațională de Informatică;
- Olimpiada de Informatică a țărilor din Europa Centrală
- Olimpiada Balcanică de Informatică
- Olimpiada Europeană de Informatică pentru Juniori;
- Olimpiada Balcanică de Informatică pentru Juniori;
- Turneul avansat internațional de informatică (Shumen);
- Olimpiada Europeană de Informatică pentru fete;
- InfO(1) Cup;
- Romanian Master of Informatics.

C3. *punctajul obținut în anul școlar precedent la etapa națională a olimpiadei naționale de informatică*

C4. *punctajul obținut în anul școlar precedent la etapa județeană/a sectoarelor Municipiului București a olimpiadei naționale de informatică*

C5. *ordinea crescătoare a numărului total de submisii executate pe testele finale de evaluare (suma numărului de submisii pentru fiecare problemă, pentru care nu au existat erori de compilare)*



C6. ordinea crescătoare a timpilor la care concurenții au obținut punctajul final

Premierea

Art. 18

(1) Elevii care au obținut premii și mențiuni la etapa județeană a olimpiadei vor primi diplome emise de inspectoratele școlare județene, la decizia Comisiei județene/a sectorului municipiului București de organizare, evaluare și de soluționare a contestațiilor pe baza clasamentelor publicate de Comisia centrală a etapei naționale, după validarea rezultatelor.

V. ETAPA NAȚIONALĂ A OLIMPIADEI ȘI SELECȚIA LOTURILOR NAȚIONALE

Înscrierea elevilor pentru etapa națională/proba de baraj în vederea selecției loturilor lărgite/ proba de baraj în vederea selecției loturilor restrânse

Art. 19

(1) Înscrierea elevilor care îndeplinesc criteriile de participare pentru etapa națională a Olimpiadei Naționale de Informatică/proba de baraj în vederea selecției loturilor se face automat, după validarea rezultatelor la etapa anterioară.

Organizarea probei în cadrul etapei naționale/etapei de selecție a loturilor

Art. 20

(1) La etapa națională va fi susținută o singură probă de concurs, atât pentru clasele de liceu cât și pentru cele de gimnaziu. Subiectele primite spre rezolvare în cadrul probei constau în trei probleme de natură algoritmică. Durata probei este de 4 ore.

(2) Selecția pentru lotul de seniori va fi susținută în două zile de concurs. Selecția pentru lotul de juniori va fi susținută într-o singură zi de concurs. Subiectele primite spre rezolvare în cadrul fiecărei probe constau în câte trei probleme de natură algoritmică. Durata unei probe este de 5 ore pentru seniori și 4 ore pentru juniori.

(3) Primii 50% dintre participanții din clasamentul de la etapa națională a olimpiadei, pentru fiecare clasă, pot participa la probele de selecție a lotului național de seniori, respectiv a lotului național de juniori. În caz de egalitate de puncte la ultimul loc calificabil din clasamentul unei clase, se vor considera calificați la probele de baraj toți concurenții cu acel punctaj.

Calificarea în lotul național

Art. 21

(1) În urma cumulării punctajelor obținute la cele două probe ale selecției lotului național de seniori, se formează lotul național lărgit de seniori din 25 de concurenți, după cum urmează:

- primii doi elevi de la fiecare clasă (a IX-a, a X-a, a XI-a, a XII-a), din clasamentul obținut după cele două probe de baraj; în caz de egalitate a mai multor elevi de la aceeași clasă, pentru departajare se va considera punctajul de la etapa națională, apoi cel de la etapa județeană, apoi criteriile de la Art. 17, alin. (3), din prezentul regulament;
- celelalte 17 de locuri vor fi completate, în ordinea descrescătoare a punctajelor, indiferent de clasă; în caz de egalitate de punctaj, pentru departajare se vor considera criteriile de la Art. 17, alin. (3).

- (2) Pe baza rezultatelor selecției lotului național lărgit de juniori, se formează lotul național de juniori din 16 de concurenți, după cum urmează:
- primii doi elevi de la fiecare clasă (a V-a, a VI-a, a VII-a, a VIII-a), din clasamentul obținut după proba de baraj; în caz de egalitate a mai multor elevi de la aceeași clasă, pentru departajare se va considera punctajul de la etapa națională, apoi cel de la etapa județeană, apoi criteriile de la Art. 17, alin. (3);
 - celelalte 8 de locuri vor fi completate, în ordinea descrescătoare a punctajelor, indiferent de clasă; în caz de egalitate de punctaj, pentru departajare se vor considera criteriile de la Art. 17, alin. (3).

Desfășurarea etapei naționale și a barajelor de selecție a loturilor naționale

Art. 22

- (1) Etapa națională, respectiv barajele de selecție a loturilor naționale se vor desfășura cu prezență fizică.
- (2) Activitatea din fiecare sală de concurs va fi monitorizată audio-video prin una sau mai multe filmări ambientale, care să permită urmărirea activității tuturor concurenților din sala sau laboratorul respectiv. Filmarea ambientală trebuie să fie audio-video și trebuie să surprindă toți concurenții din sală, precum și profesorii supraveghetori.
- (3) Pentru fiecare sală va fi realizată oglinda sălii de concurs, care va conține o ilustrare a amplasării calculatoarelor în sală, cu specificarea, pentru fiecare calculator, a următoarelor date pentru concurentul repartizat la calculatorul respectiv: nume, prenume, clasă, prezent/absent.
- (4) Pentru fiecare concurent, va fi monitorizată activitatea derulată pe ecranul calculatorului pe toată durata probei, prin înregistrarea video a acesteia.

Premierea

Art. 23

- (1) Premiile se acordă conform Art. 51 din *Normele metodologice*.
- (2) În cazul în care doi sau mai mulți participanți obțin același punctaj la etapa națională a Olimpiadei Naționale de Informatică, departajarea se va face aplicând, în ordine criteriile C1, C5, C6 specificate la Art. 17, alin. (3), din prezentul regulament.
- (3) Pe lângă premiile acordate de MEC, la etapa națională a olimpiadei pot fi acordate și premii speciale, de către societăți științifice, asociații profesionale, universități, autorități locale sau sponsori. Criteriile de acordare a premiilor speciale sunt stabilite de Comisia centrală a olimpiadei naționale și vor fi comunicate participanților, de regulă, la deschiderea fiecărei olimpiade.

VI. SELECȚIA ECHIPELOR ROMÂNIEI PENTRU COMPETIȚIILE INTERNAȚIONALE

Art. 24

- (1) Pentru loturile naționale lărgit de seniori și de juniori se vor organiza 2 tabere de pregătire. În cadrul acestor tabere se vor organiza baraje de selecție a echipelor reprezentative ale României pentru competițiile internaționale.

(2) Clasamentul, pe fiecare secțiune (juniori/seniori), se realizează pe baza punctajelor cumulate obținute. Pe baza acestor clasamente se vor stabili reprezentanții României la fiecare competiție internațională. În caz de egalitate de puncte se va folosi ca prim criteriu de departajare punctajul cu care s-a intrat în lot, apoi criteriile precizate la Art. 17.

(3) Modul de distribuire a locurilor în echipele participante la competițiile internaționale va fi comunicat înainte de această etapă, luând în calcul stadiul definitivării calendarului competițiilor internaționale.

(4) Pentru selectarea echipei care participă la Olimpiada Europeană de Informatică pentru Fete (EGOI) se vor folosi următoarele criterii:

- a) Dacă în lotul de seniori se califică exact 4 concurente eligibile, acestea formează echipa pentru EGOI. În cazul în care în lotul de seniori sunt mai mult de 4 concurente eligibile, la EGOI se califică primele 4 clasate după punctajele de la taberele de lot.
- b) Dacă în lotul de seniori sunt mai puțin de 4 concurente eligibile, cele calificate vor fi membre ale echipei de EGOI iar pentru locurile neacompletate se va organiza o selecție în cadrul taberelor de lot. La aceasta vor participa:
 - Concurente din afara lotului de seniori, situate între primele patru concurente eligibile în clasamentul pentru selecția pentru lotul național de seniori.
 - Concurente calificate în lotul de juniori. În cazul în care în lotul de juniori nu sunt cel puțin două concurente, se va completa până la două junioare din clasamentul de la selecția lotului național de juniori.
- c) În cazul în care calendarul EGOI nu permite selecția echipei în cadrul cel puțin a unei tabere de pregătire a lotului, atunci se va organiza o etapă de selecție distinctă la care vor participa concurente eligibile selectate conform criteriilor a) și b).

În caz de egalitate de punctaj în clasamentele de la barajul de formare a lotului de seniori/juniori, la alegerea concurenților care să participe la selecția de la lot, se aplică pentru departajare criteriile precizate la Art. 17. Pentru concurente eligibile din afara lotului calificate la selecție, conform criteriilor enunțate mai sus, probele pot fi susținute în format fizic, sau online instituțional.

(6) Echipele selectate care vor reprezenta România la competițiile internaționale, vor fi însoțite de reprezentanții SEPI care au asigurat pregătirea și selecția în comisiile științifice (profesori din mediul preuniversitar, reprezentanți ai mediului universitar, profesioniști din domeniul IT).

VII. ELABORAREA SUBIECTELOR

Art. 25

(1) La etapa județeană/a sectoarelor municipiului București, precum și la etapa națională subiectele sunt unice pe clase, cu excepția claselor a XI-a și a XII-a care vor avea același subiect.

(2) La barajele de selecție a loturilor naționale, respectiv a loturilor reprezentative subiectele sunt unice în cadrul fiecărei secțiuni (juniori, respectiv seniori).



VIII. UTILIZAREA PLATFORMEI CMS

Art. 26

- (1) Probele de concurs pentru etapa județeană, etapa națională și selecția loturilor se vor desfășura în același mod.
- (2) În cadrul prezentării desfășurării probei, se utilizează termenii:
 - a) **Server CMS:** echipamentul pe care este instalat sistemul **Contest Management System** (Sistemul de Gestiune a Concursului).
 - b) **Soluția unei probleme:** de regulă, un program scris într-unul din limbajele permise (C, C++) sau un alt tip de fișier, al cărui format este descris în enunțul problemei, care apoi este transmis online de concurent serverului CMS. Transmiterea soluțiilor este posibilă numai după autentificare.
 - c) **Feedback:** pentru fiecare soluție trimisă candidatul primește de la CMS informații relevante privind corectitudinea și performanța soluției trimise. Forma și conținutul feedback-ului se stabilește de către Subcomisia științifică.

Enunțuri și întrebări

Art. 27

- (1) Pe parcursul derulării probei, pentru etapa județeană și națională, enunțurile problemelor vor fi accesibile concurenților prin intermediul interfeței de concurs, iar ulterior și pe site-ul web al olimpiadei.
- (2) Concurenții pot formula întrebări referitoare la enunțurile problemelor. Întrebările trebuie formulate astfel încât răspunsul să poată fi "DA" sau "NU". În cazul în care întrebarea este ambiguă sau solicită informații despre modalitatea de rezolvare a problemei, răspunsul va fi "Fără comentarii" (No comment). Dacă întrebarea își găsește răspunsul în enunț, atunci concurentul va primi mesajul "Răspunsul este în enunț" (Answered in task description). Dacă întrebarea nu are legătură cu problema, atunci concurentul va primi mesajul "Întrebare invalidă" (Invalid question).
- (3) Concurenții pot adresa Subcomisiei științifice întrebări referitoare la subiectele primite folosind numai facilitățile CMS, răspunsul fiind primit tot numai prin intermediul CMS. Întrebările pot fi transmise pe toată durata probei.
- (4) Pentru buna desfășurare a probei, Subcomisia științifică poate decide să ofere și alte clarificări împreună cu răspunsul la întrebări, care vor fi transmise tuturor concurenților. De asemenea, dacă este necesar, Subcomisia științifică poate face anunțuri cu caracter general, transmise prin intermediul interfeței de concurs.

Redactarea soluțiilor

Art. 28

- (1) Concurenții pot redacta sursele folosind unul dintre limbajele de programare C, C++. Pentru a putea fi punctate, sursele trebuie să respecte cu strictețe indicațiile de citire și scriere a datelor de intrare și ieșire.
- (2) La clasele a XI-a, a XII-a și la barajul de seniori concurenții vor putea rezolva problemele interactive folosind doar limbajul C++. În cazul acestor probleme, concurenții trebuie să respecte cu strictețe protocolul de interacțiune specificat în enunț.

(3) Având în vedere că evaluarea este automată, concurenții trebuie să respecte întocmai restricțiile indicate în enunțul problemei, precum și specificațiile în ce privește limitarea timpului de executare, limitarea memoriei totale folosite de către programe sau limitarea dimensiunii în bytes a surselor, formatul fișierelor de ieșire, protocolul de interacțiune, sau orice alte restricții impuse de Subcomisia științifică.

Transmiterea soluțiilor

Art. 29

(1) După editarea surselor la calculatoarele proprii, concurenții pot decide trimiterea acestora către serverul CMS, pentru a fi evaluate. Pentru fiecare soluție trimisă, concurenții vor primi feedback. Pentru sursele trimise în ultimele 30 de minute ale probei nu se garantează că feedback-ul va fi primit până la finalul probei.

(2) Pe parcursul desfășurării probei fiecare concurent are dreptul să trimită un număr limitat de soluții pentru fiecare problemă. Soluțiile vor putea fi trimise la un anumit interval de timp. Intervalul minim de timp între trimiterea succesivă a două soluții precum și numărul limită de soluții se stabilesc de Subcomisia științifică și se comunică concurenților odată cu primirea subiectelor de concurs.

(3) Pe parcursul probei, candidatul poate descărca de pe serverul CMS o sursă anterior trimisă pentru a o folosi în redactarea soluției problemei.

Evaluarea și notarea soluțiilor concurenților

Art. 30

(1) Sursele candidaților vor fi evaluate în sistemul de operare Linux.

(2) Concurenții trebuie să cunoască faptul că punctajul afișat de sistemul de evaluare în timpul probei de concurs este **provizoriu**. Acesta poate suferi modificări în urma reevaluării surselor.

(3) Punctajul obținut de un concurent la o problemă este egal, de regulă, cu cel mai mare punctaj corespunzător unei surse trimisă de concurent pentru acea problemă. În funcție de specificul problemei, Subcomisia științifică poate anunța, înainte de începerea probei, o altă modalitate de notare (punctajul ultimei surse trimise sau cel mai mare punctaj pe subtask).

(4) În cazul unor probleme tehnice apărute pe durata probei, Subcomisia științifică, în colaborare cu Subcomisia tehnică, poate decide în mod adecvat prelungirea timpului alocat probei.

(5) La decizia Subcomisiei științifice sau a Subcomisiei tehnice, toate sau o parte dintre sursele transmise pot fi reevaluate. Procesul de reevaluare poate, uneori, conduce la obținerea unor punctaje diferite de cele obținute inițial (de exemplu, dacă o soluție se comportă aleatoriu sau rulează aproape de limitele de timp și/sau de memorie). În astfel de situații punctajul final al unei surse este punctajul obținut în urma reevaluării. Contestațiile care vizează această eventuală modificare a punctajului vor fi respinse.

Clarificări după proba de concurs

Art. 31

(1) După fiecare etapă de concurs concurenților le sunt puse la dispoziție descrieri ale soluțiilor problemelor și testele folosite la evaluare, prin intermediul site-ului olimpiadei. Publicarea acestora se va face înainte de publicarea formularului pentru depunerea contestațiilor.

(2) Dacă un concurent consideră că există neconcordanțe între enunțul problemei și testele folosite la evaluare sau evaluator, acesta poate să sesizeze Subcomisia științifică folosind un formular pus la dispoziție pe site-ul olimpiadei. Dacă sesizarea este întemeiată, după remedierea situației, Subcomisia științifică va reevalua toate soluțiile la problema în cauză. Punctajul final este cel obținut după reevaluare. Durata de depunere a contestațiilor va fi specificată la publicarea formularului, pentru fiecare etapă a olimpiadei (județeană/națională). Termenul de analiză și răspuns la contestații este stabilit de art. 46 alin (2) din *Metodologia cadru*.

IX. DISPOZIȚII FINALE

Conduita concurenților la toate etapele Olimpiadei Naționale de Informatică

Art. 32

- (1) Concurenții se vor prezenta în dimineața probei cu act de identitate asupra lor și, opțional, un instrument de scris (stilou/pix/creion). Pentru susținerea probei nu sunt necesare alte materiale/dispozitive.
- (2) Concurenților le este interzis să atace securitatea sistemului de evaluare prin intermediul surselor lor.
- (3) Pe parcursul probei, la calculatorul de concurs nu vor fi deschise decât aplicațiile necesare pentru desfășurarea probei de concurs, menționate în Anexa 2.
- (4) Nerespectarea regulilor referitoare la monitorizarea audio-video poate conduce la descalificarea concurenților din sala respectivă.
- (5) În timpul concursului, concurenților nu le este permis: să utilizeze rețeaua pentru orice altceva decât comunicarea cu sistemul de evaluare; să utilizeze suporturi de memorare externă; să utilizeze alte surse de documentare decât Help-ul mediului folosit și documentația pusă la dispoziție de către Subcomisia tehnică; să interfereze în vreun mod cu activitățile altui concurent; să încerce să deterioreze mediile de lucru; să încerce să deterioreze sistemul de evaluare; să utilizeze orice mijloace de comunicare.
- (6) Orice tentativă de fraudă, plagiat, comportament care încalcă normele de conduită stabilite prin art. 37 alin (2) din *Normele metodologice*, regulamentele școlare și regulamentele specifice ale competițiilor, conduce la descalificarea concurenților conform art. 37 alin (3) și alin (4) din *Normele metodologice*.

Documente specifice și rezultate

Art. 33

- (1) În cadrul etapei județene/a sectoarelor Municipiului București se vor publica pe site-ul web al olimpiadei, pentru fiecare clasă, câte un clasament al rezultatelor concurenților la nivel național, în mod anonimizat. După validarea punctajelor concurenților va fi publicată pe site-ul web al olimpiadei, pentru fiecare clasă, lista nominală a elevilor calificați la etapa națională.
- (2) Inspectorul școlar cu atribuții pentru specialitatea informatică va primi clasamente ale rezultatelor concurenților din județul său/municipiul București.



- (3) În cadrul etapei naționale se va publica pe site-ul web al olimpiadei, câte un clasament al rezultatelor concurenților pentru fiecare clasă, în mod anonimizat. După validarea punctajelor concurenților va fi publicată pe site-ul web al olimpiadei, pentru fiecare clasă, lista nominală a elevilor care au obținut premii.
- (4) Rezultatele obținute la etapa județeană/a sectoarelor Municipiului București, etapa națională, probele de baraj pentru selecția loturilor, vor fi validate după verificarea autenticității soluțiilor concurenților cu ajutorul unei aplicații specifice antiplagiat.
- (5) La încheierea fiecărei etape a olimpiadei, sursele concurenților precum și documentele publicate în cadrul olimpiadei sunt predate de către vicepreședintele fiecărei secțiuni, conform *Metodologiei-cadru*.
- (6) MEC va pune la dispoziția *Comisiei Centrale a Olimpiadei Naționale de Informatică* și Inspectoratelor teritoriale un spațiu de stocare de tip "Drive" creat la un serviciu cloud special selectat pentru documentele aferente ediției 2026 a ONI în care Secretarul *Comisiei Centrale a Olimpiadei Naționale de Informatică*, precum și coordonatorii (inspectori) din teritoriu pentru etapa județeană/națională vor încărca documentele aferente ONI 2026 precum: instrucțiuni transmise sau primite, liste înscriși, liste calificați, rapoarte de etapă, raportul final, precum și alte documente care se vor stabili.

Director General,
Alin Cătălin PĂUNESCU

Director,
Liliana Maria TODERIUC-FEDORCA

Consilier,
Georgeta-Antonia-Rodica CRĂCIUNESCU



Anexa 1

la Regulamentul specific privind organizarea și desfășurarea Olimpiadei Naționale de Informatică

Programa pentru olimpiada națională de informatică (etapa județeană, etapa națională, baraje de selecție a lotului național lărgit)

GIMNAZIU

Clasa a V-a

1. Algoritmi elementari

- Tipuri simple de date. Tipul întreg (pe 4 octeți), tipul logic
- Structura liniară, alternativă și repetitivă
- Prelucrarea cifrelor numerelor naturale scrise în baza 10
- Divizibilitate (divizorii numerelor naturale, numere prime, determinarea cmmdc prin algoritmul lui Euclid, cmmm, numere prime între ele, simplificarea fracțiilor)
- Calculul unor expresii (de exemplu, factorial, ridicare la putere)

2. Generări de șiruri

- Generarea șirurilor pe baza unor reguli
- Șirul lui Fibonacci și alte șiruri recurente

3. Fișiere text

4. Prelucrări de șiruri de numere citite succesiv, fără memorarea lor

- Prelucrări ce necesită stocarea ultimului element (de exemplu, determinare maxim/minim, primele două maxime sau minime)
- Prelucrări ce necesită stocarea ultimelor p ($p=2, 3, ..$) elemente (de exemplu, cea mai lungă subsecvență cu anumite proprietăți, numărarea secvențelor cu anumite proprietăți)

Doar pentru etapa națională

5. Tablouri unidimensionale

- Prelucrări elementare (de exemplu, parcurgere, inversare, verificare proprietăți)
- Căutarea liniară a unor valori
- Vectori caracteristici/de frecvență
- Algoritmi de sortare în complexitate pătratică (sortarea prin selecție, sortarea prin inserție, metoda bulelor)
- Sortare prin numărare (folosind vectori de frecvență)



Clasa a VI-a

1. Tipuri simple de date (întregi, reale, char)

2. Sisteme de numerație și reguli de conversie

3. Aritmetica modulară (adunări, scăderi, înmulțiri)

4. Divizibilitate

- Ciurul lui Eratostene
- Descompunerea numerelor naturale în factori primi

5. Tablouri unidimensionale (vectori)

- Operații cu mulțimi
- Căutare binară
- Precalcularea unor informații pentru prefixe/sufixe în tablouri unidimensionale (de exemplu sume parțiale, maxime parțiale)
- Probleme cu secvențe de valori (de exemplu, determinarea unei secvențe maxime cu o anumită proprietate, numărarea secvențelor, prelucrarea secvențelor de lungime fixată ce nu implică stive, cozi sau alte structuri de date avansate)
- Căutarea aparițiilor unei subsecvențe într-o secvență de valori în timp pătratic
- Interclasarea tablourilor unidimensionale

Doar pentru etapa națională

6. Tablouri bidimensionale

- Prelucrări elementare ale tablourilor bidimensionale (de exemplu, parcurgeri pe linii/coloane/diagonale/în spirală, generări, transpunere, bordare)
- Prelucrări specifice tablourilor bidimensionale pătratice (de exemplu, diagonale și zone determinate de diagonale)
- Căutări secvențiale în tablouri bidimensionale (de exemplu, a unui element, a unei secvențe de valori, a unei submatrice)
- Utilizarea vectorilor de direcție

7. Simulări

- reprezentarea sistemului de simulat, starea sistemului
- bucla de evenimente ce modifică starea sistemului

Clasa a VII-a

1. Funcții

- Declarare, definire, apel
- Variabile locale, variabile globale
- Transmiterea parametrilor prin valoare și prin referință



2. Tablouri

- Tehnica *Two Pointers*
- Tablouri de diferențe - *Difference Arrays*
- Determinarea secvenței de sumă maximă
- Determinarea elementului majoritar
- Precalcularea unor informații în tablouri bidimensionale (de exemplu sume parțiale pe prefixe/sufixe de linii/coloane, suma elementelor dintr-o submatrice cu unul dintre colțuri fixat în unul dintre colțurile matricei)
- Tablouri multidimensionale

3. Tipuri de date neomogene (struct)

4. Utilizarea funcțiilor din biblioteca STL pentru sortare și căutare

5. Metoda Greedy

Doar pentru etapa națională

6. Operații cu numere mari

- Adunarea numerelor mari
- Scăderea numerelor mari
- Înmulțirea unui număr mare cu un număr natural
- Împărțirea cu rest a unui număr mare la un număr natural nenul

7. Algoritmul de exponențiere rapidă

8. Stiva. Aplicații specifice

Clasa a VIII-a

1. Șiruri de caractere. Funcții specifice

2. Generarea elementelor combinatoriale prin algoritmi de tip succesori

- Submulțimi
- Produs cartezian
- Permutări
- Combinări
- Aranjamente
- Utilizarea funcțiilor din biblioteca STL pentru permutări



Doar pentru etapa națională

3. Coadă. Aplicații specifice

4. Coadă cu dublă prioritate (deque). Aplicații specifice

5. Elemente de geometrie

- sistemul de coordonate cartezian în plan
- puncte în planul cartezian
- distanța dintre două puncte
- arii

Barajul de selecție a lotului național lărgit

1. Operații pe biți
2. Indicatorul lui Euler
3. Tablouri de diferențe (*Difference Arrays*) 2D
4. Recursivitate
5. Algoritmul de fill
6. Algoritmul lui Lee
7. Tehnica *Square root decomposition*
8. Metoda programării dinamice

Note

- Exceptând clasa a V-a, programa fiecărei clase include și programele pentru toate clasele precedente.
- Barajul de selecție a lotului național lărgit include programele pentru clasele V-VIII, precum și temele suplimentare specificate. Pentru barajele de selecție a echipelor reprezentative ale României vor fi abordate teme suplimentare.

LICEU

Clasa a IX-a

1. Algoritmi elementari

- Tipuri simple de date (întreg, real, caracter, logic)
- Structura liniară, alternativă și repetitivă
- Prelucrarea cifrelor numerelor naturale scrise în baza 10
- Divizibilitate (divizorii numerelor naturale, numere prime, determinarea cmmdc prin algoritmul lui Euclid, cmmmcc, numere prime între ele, simplificarea fracțiilor, descompunerea numerelor în factori primi)
- Calculul unor expresii (de exemplu, factorial, ridicare la putere)
- Algoritmul de exponențiere rapidă



2. Generări de șiruri

- Generarea șirurilor pe baza unor reguli
- Șirul lui Fibonacci și alte șiruri recurente

3. Sisteme de numerație și reguli de conversie

4. Reprezentarea numerelor naturale și întregi în memoria calculatorului. Operații pe biți

5. Fișiere text

6. Tablouri unidimensionale (vectori)

- Prelucrări elementare (de exemplu, parcurgere, inversare, verificarea unor proprietăți)
- Algoritmi de sortare în complexitate pătratică (sortarea prin selecție, sortarea prin inserție, metoda bulelor)
- Sortare prin numărare (folosind vectori de frecvență)
- Interclasarea tablourilor unidimensionale
- Vectori caracteristici/ de frecvență
- Operații cu mulțimi
- Ciurul lui Eratostene - fără precalculări avansate/aplicarea directă
- Căutare binară
- Determinarea elementului majoritar
- Sume parțiale în tablouri unidimensionale
- Probleme cu secvențe de valori (de exemplu, determinarea unei secvențe maxime cu o anumită proprietate, numărarea secvențelor, determinarea secvenței de sumă maximă, prelucrarea secvențelor de lungime fixată, tehnica *Two Pointers*, tablouri de diferențe - *Difference Arrays*)

7. Tablouri bidimensionale (matrice)

- Prelucrări elementare ale tablourilor bidimensionale (de exemplu, parcurgeri, generări, simulări)
- Prelucrări specifice tablourilor bidimensionale pătratice (de exemplu, diagonale și zone determinate de diagonale)
- Sume parțiale pe matrice

8. Structuri de date neomogene (tipul struct)

9. Metoda Greedy

Doar pentru etapa națională

1. Tabele de diferențe (*Difference Arrays*) 2D

2. Indicatorul lui Euler

3. Funcții

- Declaraire, definire, apel
- Variabile locale, variabile globale
- Transmiterea parametrilor prin valoare și prin referință



4. Utilizarea funcțiilor din biblioteca STL pentru sortare și căutare

5. Generări de elemente combinatoriale

- Submulțimi
- Produs cartezian
- Permutări
- Combinări
- Aranjamente

Clasa a X-a

1. Șiruri de caractere. Funcții specifice

2. Structuri de date

- Stiva (*stack*). Aplicații specifice
- Coada (*queue*). Aplicații specifice. Algoritmul lui Lee
- Deque. Aplicații specifice
- Lista (liste simplu și dublu înlănțuite alocate dinamic)
- Structuri de date din biblioteca STL (*Standard Template Library*): *pair*, *vector*, *list*, *deque*, *queue*, *priority_queue*, *stack*, *set* (inclusiv variantele *unordered_set* și *multiset*), *map* (inclusiv variantele *unordered_map* și *multimap*), *bitset*.

3. Operații cu numere mari

- Adunarea numerelor mari
- Scăderea numerelor mari
- Înmulțirea unui număr mare cu un număr natural
- Împărțirea cu rest a unui număr mare la un număr natural nenul

4. Elemente de combinatorică

- Numărarea elementelor combinatoriale (submulțimi, produs cartezian, permutări, aranjamente, combinări, parantezări, partiții)
- Determinarea numărului de ordine pentru elementele combinatoriale
- Aritmetică modulară (adunare, scădere, înmulțire, invers modular - pentru modulo număr prim)

5. Recursivitate

6. Metoda Divide et Impera

Doar pentru etapa națională

1. Elemente de geometrie

- sistemul de coordonate cartezian
- distanța dintre două puncte
- ecuația dreptei

- distanța dintre un punct și o dreaptă
- panta unei drepte
- intersecții de drepte și segmente
- arii
- algoritmi de baleiere
- înfășurătoare convexă

2. Metoda Backtracking (varianta elementară și varianta în plan)

3. Metoda programării dinamice

- Probleme de numărare
- Probleme de determinare a unei soluții optime
- Memoizarea relațiilor de recurență

Clasele XI-XII

1. Metoda programării dinamice

- Programare dinamică pe arbori și grafuri
- Programare dinamică pe stări exponențiale

2. Grafuri orientate și neorientate

- Terminologie (graf neorientat, graf orientat, lanț, lanț elementar, drum, drum elementar, ciclu, ciclu elementar, circuit, circuit elementar, grad, graf parțial, subgraf, conexitate, tare conexitate, arbore, graf ponderat, arbore parțial, arbore parțial de cost minim)
- Tipuri speciale de grafuri (graf complet, graf hamiltonian, graf eulerian, graf bipartit, graf turneu)
- Reprezentarea grafurilor (matrice de adiacență, liste de adiacență, lista muchiilor/arcilor)
- Grafuri ponderate. Reprezentarea grafurilor ponderate (matricea costurilor, liste de adiacență cu costuri, lista muchiilor/arcilor cu costuri)
- Algoritmi de prelucrare a grafurilor
 - Parcurgerea grafurilor în lățime (BFS), în adâncime (DFS), parcurgerea euleriană
 - Determinarea componentelor conexe ale unui graf neorientat
 - Determinarea componentelor tare conexe ale unui graf orientat. Algoritmul Kosaraju-Sharir. Grafurile componentelor tare-conexe
 - Determinarea matricei lanțurilor/drumurilor (algoritmul Roy-Warshall)
 - Descompunerea unui graf orientat fără circuite pe niveluri. Sortare topologică
 - Determinarea drumurilor de cost minim într-un graf. Algoritmul lui Dijkstra, algoritmul Bellman-Ford, algoritmul Roy-Floyd
 - Determinarea unui lanț/ciclu hamiltonian
 - Determinarea unui lanț/ciclu eulerian



- Arbori
 - Definiție, proprietăți
 - Arbori parțiali
 - Arbori parțiali de cost minim (algoritmul lui *Kruskal* și algoritmul lui *Prim*)

3. Structuri de date arborescente

- Arbori cu rădăcină (definiție, proprietăți, reprezentarea arborilor cu rădăcină)
- Arbori binari (definiție, proprietăți specifice; reprezentarea arborilor binari)
- Operații pe structuri de date (interogări, actualizări)
- Arbore binar complet – definiție, proprietăți, reprezentare secvențială
- Heap-uri – definiție, proprietăți, operații specifice (inserare nod, extragerea nodului cu cheie maximă/minimă)
- Arbore binar de căutare – definiție, proprietăți, operații specifice (inserare nod, ștergere nod, căutare element)
- Reprezentarea mulțimilor disjuncte. Algoritmii *Union-Find*

Doar pentru etapa națională

1. Algoritmi pe grafuri

- Determinarea punctelor de articulație, a punților și descompunerea grafurilor în componente biconexe.
- Algoritmul lui Dial (optimizarea algoritmului lui Dijkstra pentru grafuri cu ponderi dintr-un interval mic de valori)

2. Structuri de date arborescente

- Determinarea cel mai apropiat strămoș comun a două noduri dintr-un arbore (*lowest common ancestor* - LCA)
- Determinarea diametrului unui arbore
- Arbori indexați binar
- Arbori de intervale

3. Square Root Decomposition. Algoritmul lui Mo

4. Range Minimum Query (RMQ)

5. Tehnica Meet in the Middle

6. Ridicarea la putere a matricilor în timp logaritm. Rezolvarea recurențelor liniare

7. Principiul includerii și excluderii. Funcția Mobius

Note

- Excepând clasa a IX-a, programa fiecărei clase include și programele pentru toate clasele precedente.
- Barajele de selecție a lotului național lărgit vor include programele pentru clasele IX-XII
- Pentru barajele de selecție a echipelor reprezentative ale României vor fi abordate teme suplimentare.

Anexa 2**la Regulamentul specific privind organizarea și desfășurarea Olimpiadei Naționale de Informatică****CONFIGURAȚIA CALCULATOARELOR DE CONCURS**

1. **Sistemul de operare.** La etapa județeană la ambele secțiuni și la etapa națională pentru secțiunea gimnaziu, pe stațiile concurenților, se va utiliza **numai** sistemul de operare Windows. La etapa națională pentru secțiunea liceu pe stațiile concurenților se va putea lucra fie sub sistemul de operare Windows, fie sub sistemul de operare Linux. Concurenții își vor exprima opțiunea pentru unul dintre cele două sisteme de operare.
2. **Mediul de programare.** La etapa județeană, la ambele secțiuni, pe stațiile concurenților recomandăm utilizarea Code::Blocks (orice versiune). La etapa națională pe stațiile concurenților, mediul de programare instalat pentru sistemul de operare Windows va fi Code::Blocks, versiunea fiind comunicată pe site-ul olimpiadei, iar pentru sistemul de operare Linux: CLion, VSCode, Geany, Vim.
3. La etapa județeană este permisă utilizarea altor medii de programare instalate pe stațiile concurenților, acestea fiind anunțate concurenților înainte de sesiunea de antrenament, de către Comisia județeană/a sectorului municipiului București de organizare, evaluare și de soluționare a contestațiilor. Nu este permisă utilizarea mediilor de programare online.
 4. **Opțiunile de compilare.** Se vor seta de către Subcomisia tehnică județeană în concordanță cu standardul C++ utilizat de comisia tehnică pe CMS (C++ 20).
5. **Browser.** Pe stațiile concurenților se va instala browserul Google Chrome.

Reguli de conduită

1. Pe stațiile concurenților nu vor exista surse și nici materiale informative de orice tip, exceptând cppreference.
2. Pe parcursul probei de concurs nu este permisă decât utilizarea aplicațiilor necesare pentru probă (mediul de programare și browser-ul în care sunt vizualizate enunțurile problemelor și prin care este accesată platforma de concurs).
3. Pe parcursul probei de pe stațiilor concurenților nu vor fi accesate alte IP-uri decât ale serverelor de concurs.
4. Pe parcursul probei de concurs nu se pot face logări succesive sau simultane de la IP-uri diferite pentru același utilizator. Orice tentativă va conduce la blocarea contului concurentului.

**Anexa 3****la Regulamentul specific privind organizarea și desfășurarea Olimpiadei Naționale de Informatică****FIȘA DE ATRIBUȚII PENTRU PROFESORI ASISTENȚI**

- Participă la instruirea efectuată în legătură cu îndatoririle ce le revin și la repartizarea în săli.
- Semnează procesul verbal de instruire, completează și semnează declarația-tip de confidențialitate, semnează prezenta fișă de atribuții.
- Primesc repartizarea concurenților la calculatoare pentru laboratorul/sala de concurs, precum și hârtie șampilată pentru ciorne.
- Vor fi prezenți în sala în care au fost repartizați pe toată durata desfășurării probei.
- Verifică identitatea fiecărui concurent, pe baza cărții de identitate sau a carnetului de elev cu poză/vizat pe anul în curs, pentru elevii sub 14 ani.
- Verifică așezarea participanților la stațiile de lucru, conform repartizării primite.
- Verifică faptul că fiecare concurent este conectat pe serverul de concurs folosind credențialele furnizate în dimineața probei.
- Înainte de începerea probei, verifică să nu existe asupra participanților materiale ajutătoare care ar putea fi utilizate pentru rezolvarea subiectelor. Nu vor permite accesul în sala de concurs a candidaților cu telefoanele mobile, mijloace electronice de calcul sau de comunicare, dispozitive de memorare externă, căști sau orice sursă de informare (manuale, dicționare, notițe, etc.). Informează elevii asupra faptului că nerespectarea dispozițiilor referitoare la introducerea de materiale interzise în sala de concurs, indiferent dacă materialele interzise au fost folosite sau nu, precum și fraudă sau tentativa de fraudă duc la eliminarea din concurs a candidatului de către președintele comisiei.
- În timpul desfășurării probei este interzis ca profesorii asistenți să ofere elevilor orice indicații referitoare la rezolvarea subiectelor.
- Un profesor asistent va sta în fața și unul în spatele sălii în care se desfășoară olimpiada, nu se vor deplasa în laborator pe parcursul probei și nu vor discuta între ei sau la telefonul mobil.
- În cazul în care un elev semnalează o problemă tehnică, unul dintre profesorii asistenți va solicita intervenția unui membru al comisiei tehnice din centrul de concurs.
- Pe parcursul probei, cu excepția cazurilor când un elev solicită asistență tehnică, doar cei doi profesori asistenți vor putea fi în sala de concurs.

PROFESOR ASISTENT:

Nume și prenume

Semnătură

Data

Centrul de concurs

Sala