

Ai Direttori
degli Uffici Scolastici Regionali
LORO SEDI

Ai Dirigenti scolastici
degli Istituti secondari superiori statali
LORO SEDI

Ai Dirigenti scolastici
degli Istituti secondari superiori paritari
LORO SEDI

Campionati Italiani di Informatica (ex Olimpiadi) edizione 2025-2026

I Campionati Italiani di Informatica (ex Olimpiadi) sono una competizione rivolta agli studenti delle istituzioni scolastiche secondarie di II grado. Giunte ormai alla XXVI edizione, fanno parte del programma di valorizzazione delle eccellenze che la Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'Istruzione promuove e finanzia ogni anno. Inoltre, in virtù del Protocollo di intesa tra Ministero dell'Istruzione e l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA) del 31 luglio 2023, la competizione viene promossa con il supporto tecnico e logistico di AICA, e si avvale del supporto amministrativo contabile dell'ITE E. Tosi di Busto Arsizio (VA).

Rispetto alla precedente edizione ci saranno i seguenti principali cambiamenti, in breve:

- **resa facoltativa l'iscrizione degli studenti per la fase scolastica;**
- **aggiunta di una sessione di prova prima della fase scolastica;**
- **possibilità di spalmare i turni della fase scolastica su due giorni;**
- **rimosso il requisito di AlgoBadge prima delle territoriali;**
- **definizione degli ammissibili alle nazionali subito dopo le territoriali;**
- **possibilità di partecipazione alle nazionali in modalità online per gli ammissibili non ammessi;**
- **conferimento delle menzioni d'onore alla fase nazionale.**

L'evento costituisce occasione per far emergere e valorizzare le eccellenze esistenti nella scuola italiana, con positiva ricaduta sull'intero sistema educativo. Inoltre, la manifestazione assume particolare rilevanza per i significativi riconoscimenti ricevuti, tra cui l'assegnazione di Borse di Studio da parte della Banca d'Italia per stage all'estero ai migliori classificati.

Si auspica pertanto che, dopo le costanti e brillanti affermazioni delle precedenti edizioni, l'Italia possa partecipare alle prossime *International Olympiad in Informatics* (IOI) con i suoi migliori studenti e che gli stessi docenti traggano dalle OII elementi utili a migliorare le loro tecniche di insegnamento. A livello territoriale, verranno promosse attività di formazione tese a migliorare la preparazione degli studenti in vista delle selezioni territoriali e nazionali.

La partecipazione è aperta alle classi I-IV di tutte le istituzioni scolastiche secondarie di II grado, statali e paritarie, che ritengano di avere studenti con potenziale interesse per l'informatica, soprattutto riguardo gli aspetti logici e algoritmici di tale disciplina. La partecipazione è adatta e consigliata anche a coloro che ancora non hanno studiato informatica a livello curricolare, per consentire agli studenti di interessarsi e avvicinarsi gradualmente alla materia.

1. Modalità di iscrizione

- Le scuole che intendono aderire devono iscriversi registrando i dati necessari tramite il portale [olimpiadi-scientifiche.it](https://www.olimpiadi-scientifiche.it). L'iscrizione dell'istituzione avviene tramite il docente Referente Scolastico, cioè la persona con cui l'organizzazione olimpica si terrà in contatto per inviare tutte le informazioni e le comunicazioni necessarie. I rapporti si terranno prevalentemente via e-mail. **Le iscrizioni degli Istituti sono già aperte e si chiuderanno giovedì 27 novembre 2025 alle ore 23:59.**
- Il referente deve quindi seguire questi tre passaggi: (1) creare un utente di "olimpiadi-scientifiche" e verificare la mail associata; (2) associarsi alla propria scuola come insegnante; (3) cliccare su "iscriviti" alle "Olimpiadi Italiane di Informatica 2025/2026". Se il referente possiede già un account insegnante di "olimpiadi-scientifiche" è sufficiente il solo passaggio (3). Alcuni video-tutorial sulla gestione delle iscrizioni per gli insegnanti sono disponibili qui: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLO4y9a8ITpK0PXwYX0y5cPT4mIA-k1iMF>
- Una volta che la scuola sarà iscritta, anche gli studenti di quella scuola potranno iscriversi alla prima fase scolastica della competizione sempre tramite il medesimo portale. Le iscrizioni degli studenti saranno soggette ad approvazione del referente scolastico che controllerà il rispetto dei requisiti di ammissione, e il consenso dei genitori nel caso di studenti di età inferiore a 14 anni. L'iscrizione degli studenti si chiuderà **lunedì 12 gennaio 2026 alle ore 23:59**, e non sarà obbligatoria per partecipare alla fase scolastica, mentre sarà obbligatoria per partecipare alla fase territoriale.
- Organizzare le Olimpiadi di Informatica richiede numerose risorse, sia in termini di persone che economici. Se ritenete importante offrire ai ragazzi la possibilità di partecipare a questo evento, e per dare sostegno allo svolgimento delle nostre attività, vi invitiamo—se ne avete la possibilità—a elargire un contributo **libero e facoltativo**, con importo consigliato di 80€, tramite bonifico a:

Destinatario: Associazione Nazionale Programmazione Competitiva APS

IBAN: IT69S0623033130000047146755

BIC: CRPPIT2P338

Causale: Contributo per lo svolgimento delle OII da <codice scuola o nome persona>

Il contributo è libero e facoltativo e non farlo non preclude la partecipazione né ha alcun effetto negativo sul regolare svolgimento dell'iniziativa nella vostra scuola.

2. Preparazione alla fase scolastica

Per essere ammissibile alla selezione scolastica uno studente deve soddisfare tutte le seguenti condizioni:

- Essere iscritto a una delle prime quattro classi dei corsi quinquennali (o delle prime tre classi dei corsi quadriennali, laddove previsto) di una scuola secondaria di II grado iscritta alla competizione. Uno studente si può anche appoggiare per l'iscrizione a una scuola vicina iscritta, con il benestare dalla scuola di appartenenza (nel caso in cui quest'ultima non fosse iscritta).
- Essere nato dopo il 30 giugno 2007.
- Impegnarsi a tenere un comportamento etico durante tutte le fasi della competizione, senza cercare di copiare o aggirare il funzionamento dei sistemi di gara in alcun modo; non avendo contenziosi in corso non ancora risolti con i Campionati Italiani di Informatica.
- Impegnarsi, qualora superi le prime prove di selezione, a frequentare i corsi di formazione che si terranno prima della competizione internazionale.
- Impegnarsi, qualora superi l'ultima selezione, a recarsi all'estero nel periodo delle gare internazionali con gli accompagnatori designati dal Comitato.

Gli studenti potranno prepararsi alla prima fase tramite le prove degli anni passati disponibili sul sito [scolastiche.olinfo.it](https://www.scolastiche.olinfo.it). Inoltre, **differentemente dagli scorsi anni, prepareremo una sessione di prova** con problemi tratti dalle scorse edizioni, che consigliamo di proporre agli studenti nella settimana **dall'1 al 5 dicembre**. La sessione avrà lo stesso formato, argomenti e livello di difficoltà della prova effettiva (descritto nella prossima sezione), e avrà il duplice scopo di essere un utile allenamento per gli studenti, e uno importante strumento per i docenti per assicurarsi di non incappare in problemi tecnici in seguito.

3. Prima fase: selezione scolastica (10-11 dicembre 2025)

La prova si svolgerà nei giorni **10 e 11 dicembre** nelle singole scuole e avrà la durata di **90 minuti**. Ogni scuola potrà scegliere autonomamente quando svolgere la prova, eventualmente su più turni al giorno o più giorni (**solo se necessario** per consentire la partecipazione a tutti gli studenti), con orari di inizio compresi tra le **ore 8:30 e le ore 16:30** di ciascun giorno. La prova potrà essere somministrata agli studenti tramite appropriati strumenti online, accessibili sia tramite computer che tramite tablet o smartphone. In caso siano previsti più turni tramite la piattaforma online, **questi non potranno sovrapporsi**. Gli studenti già registrati su olimpiadi-scientifiche.it potranno entrare nella piattaforma di gara con le loro credenziali. Inoltre, l'insegnante potrà inserire sul momento studenti a piacimento (registrati o no) inserendo per ciascuno i dati identificativi necessari (nome, cognome, classe). L'insegnante potrà visionare e modificare le prove dei suoi studenti durante e dopo la prova. **Sarà anche possibile effettuare la prova in modalità totalmente cartacea**: in tal caso il docente potrà accedere alla piattaforma di gestione per scaricare i testi dalle ore **17:00 di martedì 9 dicembre**, e dovrà farsi carico dell'inserimento delle risposte di tutti i suoi studenti online entro le ore **23:59 del 15 dicembre 2025**. Istruzioni dettagliate sulla piattaforma di gara per studenti e di gestione per insegnanti verranno inviate a ogni referente il giorno prima della gara.

La prova sarà preparata a livello nazionale dall'unità operativa tecnico-didattica del Comitato Olimpico. La prova consiste nella soluzione di 10 problemi a carattere logico-matematico, algoritmico e di programmazione in pseudo-codice (la cui descrizione è pubblicamente disponibile a [questo link](#)), ciascuno con due domande. Tutti i quesiti sono pensati per **non richiedere la conoscenza di alcun linguaggio di programmazione**, e la prova sarà pensata per **poter essere proposta a intere classi**, includendo un alto numero di quesiti semplici, al fine di risultare un'esperienza didattica utile anche per gli studenti meno preparati.

I quesiti saranno di tre tipologie: a risposta singola, per cui lo studente deve scegliere una tra cinque risposte proposte; a risposta multipla, per cui lo studente deve scegliere **tutte e sole** le opzioni corrette tra alcune proposte; o a risposta aperta, per cui è richiesto che una soluzione alfanumerica venga riportata liberamente dallo studente. La valutazione dei quesiti verrà effettuata come segue:

- a ogni risposta esatta vengono assegnati 5 punti;
- a ogni risposta sbagliata vengono assegnati 0 punti;
- ad una risposta vuota viene assegnato 1 punto se la domanda è a risposta singola, oppure 0 punti se la domanda è a risposta multipla o aperta.

È vietato consultare testi, manuali o appunti di qualsiasi genere, come pure accedere ad altre risorse informatiche al di fuori di quelle necessarie per sostenere la prova, pena l'esclusione dalla stessa.

4. Risultati fase scolastica e preparazione alla fase territoriale

Entro il 17 dicembre 2025, i risultati degli studenti nella fase scolastica saranno pubblicati online. Inoltre, sarà pubblicata una *quota* per ogni scuola, pari a 1 ogni 20 studenti partecipanti alla fase scolastica, arrotondata all'intero più vicino (la quota sarà quindi pari a zero in caso di meno di 10 partecipanti). Gli studenti partecipanti saranno quindi invitati a registrarsi su olimpiadi-scientifiche.it se non l'avessero ancora fatto, e a iniziare il percorso [AlgoBadge](#) (facendo login tramite il proprio account di olimpiadi-scientifiche) che sarà poi richiesto completare per accedere alla finale nazionale. Inoltre, da metà gennaio fino a domenica 22 febbraio sarà proposta agli studenti una gara di pratica, con problemi tratti dalle scorse edizioni, per familiarizzare con la piattaforma di gara che dovranno usare durante la selezione territoriale. **Saranno ammissibili alla selezione territoriale solo gli studenti che otterranno almeno 50 punti nella gara di pratica.**

Entro mercoledì 25 febbraio verrà quindi pubblicato l'elenco finale degli ammessi alla selezione territoriale. Saranno ammessi, tra gli studenti iscritti che hanno ottenuto almeno 50 punti nella gara di pratica:

- I primi studenti per punteggio di ogni scuola fino al raggiungimento della *quota* della scuola, favorendo in caso di pari merito gli studenti provenienti da anni di corso inferiore e più giovani, purché abbiano ottenuto un punteggio superiore a quello di una prova in bianco.

- Inoltre il Comitato Olimpico, a suo insindacabile giudizio, ammetterà alla selezione territoriale i migliori studenti in classifica a livello nazionale, che abbiano ottenuto un punteggio minimo determinato dal comitato. Sarà previsto un punteggio minimo differenziato per gli studenti del biennio. Potrebbe essere previsto un numero massimo di ammessi per scuola, qualora fosse ritenuto necessario dal comitato.
- Infine, saranno ammessi di diritto anche gli studenti iscritti alle OII con 50 punti nella gara di pratica che siano membri di una squadra ammessa alla finale delle Olimpiadi di Informatica a Squadre 2025/26, e gli studenti che abbiano partecipato in presenza o online alla selezione nazionale 2024/25 ottenendo una medaglia o menzione d'onore.
- Non parteciperanno invece alla selezione territoriale i PO 2025/26, in quanto già ammessi di diritto alla selezione nazionale.

Nei giorni seguenti, il Referente Territoriale effettuerà l'assegnazione delle sedi effettive di gara agli studenti, ad una distanza congrua da loro. Il Referente Territoriale può anche consentire agli studenti la partecipazione remota da una postazione a loro scelta, anche utilizzando un dispositivo personale ma con proctoring personale online, nel solo caso di comprovate difficoltà logistiche o sanitarie. L'assegnazione sarà completata entro martedì 24 marzo tramite olimpiadi-scientifiche, ed entro il 30 marzo saranno quindi comunicate agli studenti le sedi assegnate e relative istruzioni logistiche.

5. Seconda fase: selezione territoriale (15 aprile 2026)

La selezione è prevista avere inizio per tutti i partecipanti **alle ore 14:00 di mercoledì 15 aprile**, per una durata di 3 ore. I partecipanti dovranno recarsi nella sede di gara a loro assegnata, per partecipare ad un evento di selezione, formazione e networking organizzato autonomamente dalla Sede Territoriale locale nel corso della giornata. L'evento comprenderà in ogni caso una gara di selezione, preparata a livello nazionale dall'unità operativa tecnico-didattica del Comitato Olimpico e somministrata tramite strumenti online.

Ai referenti territoriali verranno consegnate le credenziali di accesso dei partecipanti della loro sede al sistema di gara, e saranno responsabili di distribuirle agli studenti. **Le credenziali sono personali e non trasferibili ad altri soggetti; coloro che le trasferiscono ad altri soggetti incorrono nelle sanzioni previste dall'attuale normativa in materia di frode e sono esclusi dalla gara.** Inoltre, testi e soluzioni dei problemi non possono essere in alcun modo condivisi o commentati fino al termine della prova, pena squalifica. È vietato accedere a risorse online (ad es. motori di ricerca e IA), consultare libri o appunti o altre risorse come LLM disponibili in locale, chiedere aiuto sulla risoluzione dei problemi e comunicare con chiunque, pena l'esclusione dalla gara. Tuttavia è possibile chiedere allo staff chiarimenti sul testo tramite il sistema di gara. **Controlli automatizzati verranno effettuati per individuare eventuali violazioni alle precedenti norme.**

La gara consisterà nella risoluzione di quattro problemi algoritmici tramite scrittura di programmi al computer, in un linguaggio di programmazione a scelta dello studente tra i linguaggi supportati:

- C
- C#
- C++
- Go
- Java
- JavaScript (con template in HTML)
- Pascal
- Python 3
- Visual Basic

Per questi linguaggi saranno disponibili dei template di soluzione con il codice relativo alla lettura dell'input e alla scrittura dell'output. Sarà possibile proporre l'uso di un altro linguaggio debitamente motivato, che potrà essere ammesso a giudizio insindacabile della commissione di gara.

I problemi valgono 50 punti ciascuno e verranno presentati in un ordine indicativo crescente del livello di difficoltà e conoscenze richieste dal problema. I partecipanti possono scegliere quali problemi risolvere e in quale ordine. La descrizione di ogni problema comprenderà esempi e limiti e/o condizioni dei dati di ingresso,

incluse eventuali condizioni su alcuni gruppi di casi di test. Ciascun problema va risolto in queste fasi:

Fase 1: richiesta dell'input

Si accede alla pagina del problema e si clicca sul pulsante Richiedi input. Ogni volta che viene premuto su Richiedi input viene generato un nuovo file di input, diverso dai precedenti e diverso da quello degli altri partecipanti. Dal momento della richiesta partirà un conto alla rovescia di **5 minuti** per completare il processo di sottoposizione.

Fase 2: download dell'input

A questo punto è disponibile per il download dal browser (cliccando su Scarica input) il file di input generato: il nome del file scaricato sarà *nomebreve_input_N.txt* dove al posto di *N* ci sarà un numero progressivo (a partire da 1). Il file conterrà caratteri di fine riga in stile Unix (singolo carattere '\n'), potrebbe essere necessario usare programmi specifici per visualizzare correttamente il file. È consentito scaricare nuovamente il file qualora fosse necessario;

Fase 3: calcolo dell'output

L'input appena scaricato deve essere subito *risolto* calcolando sulla propria macchina un **output** mediante l'utilizzo di un programma scritto da chi sta svolgendo la gara (non può essere risolto *a mano* nemmeno parzialmente). Tale output deve essere conforme ai requisiti presenti nella descrizione della prova stessa: è importante notare che possono esistere output *diversi* tra loro ma ugualmente *validi* ai fini della prova che si sta risolvendo. Inoltre, eventuali stampe di debug che si fossero usate durante lo sviluppo del programma devono essere rimosse.

Fase 4: consegna dell'output e del codice sorgente

Si consegna (facendo l'upload tramite la pagina della prova) il **codice sorgente** usato per risolvere la prova assieme allo specifico **output** calcolato in risposta allo specifico input richiesto. Entrambi questi file sono necessari: se dovesse mancare uno, la piattaforma di gara restituirebbe un errore. Il codice sorgente sottoposto deve corrispondere al programma utilizzato per risolvere il problema: sottoporre un output assieme ad un sorgente che non produce tale output (ad esempio: un sorgente che non compila, oppure un sorgente che compila ma che quando eseguito sull'input produce un output diverso) può causare, durante la fase di controllo da parte del Comitato Olimpico, l'azzeramento del punteggio ottenuto. Il Comitato può, a sua discrezione, squalificare chi durante la gara adotta comportamenti non rispettosi delle regole.

Fase 5: ricezione del feedback

Il server di gara darà la possibilità di *annullare* o *confermare* la sottoposizione: in caso di conferma, l'input ad essa relativo non potrà essere riutilizzato in futuro. Una volta confermata la sottoposizione verrà mostrato il **feedback**, ovvero il *resoconto di quanti punti sono stati totalizzati* dalla sottoposizione. Sarà quindi possibile, se lo si desidera, richiedere un nuovo input (tornando alla **Fase 1**) per provare a migliorare il punteggio ottenuto.

Come lo scorso anno, ogni problema consisterà in 30 casi di test, suddivisi in 10 gruppi da 3 casi ciascuno. Ogni gruppo di 3 casi di test avrà un valore di **5 punti**, che si ottengono solo in caso il programma li abbia risolti correttamente **tutti e 3** (zero punti se anche uno solo dei 3 casi è sbagliato o mancante). Il punteggio assegnato ad una sottoposizione è quindi pari a **5*G**, dove **G** è il numero di gruppi di 3 casi di test che sono stati interamente risolti nella sottoposizione. Il punteggio assegnato ad un problema sarà quindi il **massimo** dei punteggi ottenuti sul problema tra tutte le sottoposizioni effettuate. Il punteggio totale della gara è la **somma** del punteggio di ogni problema. Lo stile di programmazione non ha alcun effetto sulla valutazione, così come il tempo usato per risolvere un input, purché l'esecuzione del programma sia abbastanza rapida da consentire la consegna dell'output entro la scadenza del timeout dell'input (ed entro il termine della gara).

6. Risultati fase territoriale e preparazione alla fase nazionale

Entro il 20 aprile 2026, i risultati degli studenti nella fase territoriale saranno pubblicati online. Verranno selezionati per proseguire con la formazione AlgoBadge i seguenti partecipanti:

- Gli studenti invitati in presenza ad almeno un corso di formazione OII svolto nell'anno 2025/2026 che rispettano i requisiti per partecipare alle IOI 2027, anche se non hanno effettuato la gara territoriale;
- Eventuali studenti che si sono particolarmente distinti alla fase finale dei Giochi di Fibonacci;
- Il miglior studente per punteggio di ogni sede territoriale;
- Le migliori 12 studentesse per punteggio a livello nazionale;
- I migliori 24 studenti e studentesse del biennio per punteggio a livello nazionale;
- Gli ulteriori studenti che hanno raggiunto un punteggio soglia definito dal comitato.

In caso di pari merito, saranno favoriti gli studenti provenienti da anni di corso inferiore e più giovani. Questi studenti dovranno raggiungere il **badge di bronzo** entro **domenica 24 maggio 2026**. Dopo quella data sarà fatto un controllo di regolarità e completamento, con possibilità di recupero delle irregolarità ed eventuali mancanze segnalate fino a **domenica 28 giugno**, dopo cui si farà un ultimo controllo. Tra gli studenti che supereranno questo controllo, saranno invitati a partecipare in presenza i seguenti partecipanti:

- Gli studenti invitati in presenza ad almeno un corso di formazione OII dell'anno 2025/2026;
- Il miglior studente per punteggio di ogni regione italiana;
- Le migliori 8 studentesse per punteggio a livello nazionale;
- I migliori 16 studenti e studentesse del biennio per punteggio a livello nazionale;
- Gli ulteriori studenti che hanno raggiunto un punteggio soglia definito dal comitato.

Entro martedì 30 giugno sarà quindi pubblicato l'elenco ufficiale dei partecipanti in presenza alla selezione nazionale. Gli altri studenti, insieme ad ulteriori studenti che si siano distinti in altre competizioni scientifiche nazionali o internazionali a discrezione del Comitato Olimpico, potranno continuare a lavorare sul percorso AlgoBadge fino a **domenica 6 settembre**. Coloro tra questi che raggiungeranno il badge di bronzo con regolarità a quella data potranno comunque partecipare alla selezione nazionale ma **in modalità online**. Gli studenti ammessi sia in presenza che online verranno invitati ad una sessione di prova detta **pre-OII** del sistema di gara delle nazionali, che si svolgerà nel mese di settembre con problemi originali.

7. Terza fase: selezione nazionale (24-26 settembre 2026)

Gli studenti ammessi verranno invitati a partecipare a un evento in presenza di selezione, formazione e networking, previsto da 24 al 26 settembre 2026. La gara si svolgerà nella giornata di **venerdì 25 settembre 2026**, indicativamente dalle ore **09:00** alle ore **14:00**, e consisterà nella risoluzione di problemi algoritmici tramite scrittura di programmi al computer, di formato analogo alle gare internazionali. Il giorno prima della gara verrà effettuata una prova di gara per verificare il corretto funzionamento del sistema e verranno fornite eventuali informazioni logistiche di dettaglio aggiuntive. La partecipazione è gratuita e sulle singole scuole graveranno solo le eventuali spese di viaggio. Nel solo caso di comprovate difficoltà logistiche o sanitarie, gli studenti potranno fare richiesta di passaggio dalla partecipazione in presenza ad una partecipazione online. Tutti i referenti territoriali saranno inoltre invitati a partecipare, a spese dell'organizzazione, con l'incarico di accompagnare eventuali studenti ammessi del loro territorio, se presenti. I referenti di sede distaccata potranno anche fare richiesta di partecipare, ma con le spese di trasporto e alloggio a carico della propria scuola. I partecipanti online saranno coinvolti nella sola sessione di prova e nella sessione di gara.

I problemi devono essere risolti tramite programmi scritti in **linguaggio C++** (con standard C++20 o successivo) che devono funzionare correttamente con qualsiasi input che rispetti i limiti assegnati nel testo. Il programma deve rispettare le modalità di input/output descritte nel testo del problema: nello sviluppo del programma è possibile utilizzare l'input/output da tastiera/video per eseguire debugging e testing ma questo dovrà essere rimosso dal sorgente prima di inviarlo al sistema di gara. I partecipanti possono scegliere quali

problemi risolvere e in quale ordine. I problemi riporteranno esempi, limiti di tempo e di uso di memoria massimo assegnati per la soluzione dei casi di test, e limiti e/o condizioni dei dati di ingresso.

I partecipanti, in presenza e online, saranno identificati attraverso un documento di riconoscimento in corso di validità. I partecipanti online dovranno rispettare un protocollo di sicurezza che comprenderà condivisione dello schermo e proctoring tramite videochiamata in tempo reale. Le postazioni di lavoro disponibili per lo svolgimento della prova non dovranno essere connesse ad Internet all'infuori del sistema di gara. È vietato consultare testi, manuali o appunti di qualsiasi genere, pena l'esclusione dalla prova. È vietato l'utilizzo di qualsiasi tipo di AI, con particolare riferimento a LLM in grado di scrivere codice. È vietato utilizzare qualsiasi dispositivo elettronico al di fuori del computer di gara. Ogni oggetto personale (tastiera, mouse, mascotte, viveri) che si voglia avere durante la gara deve essere portato durante la prova del giorno precedente per essere esaminato e approvato dallo staff. Tastiera e mouse non devono essere programmabili o wireless. È vietato tentare di interferire in qualunque modo con il regolare svolgimento della gara, ed eventuali violazioni o situazioni di copiatura rilevate dallo staff saranno **causa di squalifica**.

Nessun partecipante potrà lasciare la gara prima che siano trascorsi 90 minuti dall'inizio della prova, e negli ultimi 30 minuti prima della fine della prova, eccetto in caso di giustificate emergenze. I partecipanti potranno rivolgere domande sul testo dei problemi e richieste di supporto tecnico tramite il sistema di gara. Esclusivamente nel caso in cui un problema tecnico renda inaccessibile il sistema di gara, sarà possibile chiedere assistenza allo staff alzando la mano (se in presenza) o tramite la videochiamata (se online).

A ogni problema viene assegnato un punteggio massimo pari a 100. Ogni sottoposizione viene valutata su un certo numero di casi di prova suddivisi in subtask. Il punteggio di una sottoposizione per un subtask è determinato dai casi di prova che vengono risolti correttamente entro i limiti di tempo e memoria previsti dal problema, secondo le regole di assegnazione del punteggio indicate nella descrizione del problema stesso. Il punteggio di un partecipante per un subtask è pari al miglior punteggio che una sua sottoposizione ha ottenuto su quel subtask. Per ogni problema, il punteggio finale ottenuto da un partecipante è la somma dei punteggi per ogni subtask di quel problema. Stile di programmazione, numero di sottoposizioni e tempo di sottoposizione (se non per la determinazione dell'ultima sottoposizione) non hanno effetto sul punteggio.

8. Risultati fase nazionale e preparazione ai corsi di formazione

I primi classificati alle Olimpiadi Italiane di Informatica 2026 saranno premiati con:

- un dodicesimo dei partecipanti riceve una **MEDAGLIA D'ORO**
- un sesto dei partecipanti riceve una **MEDAGLIA D'ARGENTO**
- un quarto dei partecipanti riceve una **MEDAGLIA DI BRONZO**
- gli altri partecipanti che hanno raggiunto almeno 100 punti ricevono la **MENZIONE D'ONORE**

approssimando i numeri tenendo conto di eventuali ex aequo.

I vincitori delle medaglie d'oro, insieme ad alcuni vincitori di medaglie e menzioni che, a insindacabile giudizio del Comitato, presentino particolari e motivati meriti, saranno dichiarati Probabili Olimpici 2027 e saranno ammessi alla successiva fase di corsi di formazione in presenza, a patto di rispettare i requisiti richiesti per rappresentare l'Italia alle IOI 2027 (vedi [regolamento](#)). L'ammissione all'allenamento in presenza è condizionata al raggiungimento del **badge di diamante** sulla piattaforma di allenamento AlgoBadge, entro una data che sarà specificata contestualmente all'ammissione (e che sarà indicativamente qualche giorno prima della data dell'allenamento). Sarà inoltre possibile partecipare alla successiva fase di allenamento in modalità unicamente online anche senza essere dichiarati Probabili Olimpici per altri studenti che raggiungano il badge di diamante su AlgoBadge in tempo, con sottoposizioni originali e non copiate da altri studenti o da internet o scritte da AI, e rispettino i requisiti per rappresentare l'Italia alle IOI 2027. Similmente, per il 2025/2026, gli studenti interessati potranno fare richiesta di partecipazione ai corsi di formazione in modalità online al link:

<https://forms.gle/Wnhj2YL4TSwFx3tu8>

9. Quarta fase: corsi di formazione (anni scolastici 2026/2027 e 2025/2026)

Durante l'anno scolastico si terranno i corsi di formazione, suddivisi in più momenti dell'anno e durante i quali verranno effettuate ulteriori selezioni di natura eliminatoria, che porteranno alla formazione delle squadre olimpiche che verranno inviate alle IOI e ad altre competizioni internazionali. Le spese di viaggio e soggiorno per tutti i partecipanti in presenza saranno a carico dell'organizzazione. I partecipanti online che superino le selezioni eliminatorie verranno invitati in presenza per i successivi incontri di formazione.

Similmente, per essere ammissibile ai corsi di formazione che si svolgeranno nell'anno 2025/2026 uno studente dovrà aver completato il percorso AlgoBadge al livello *Diamante* entro l'8 novembre 2025 alle 23:59, e rispettare i requisiti richiesti per rappresentare l'Italia alle IOI 2026.

10. Ulteriori attività e iniziative

In alcune regioni, grazie a protocolli di intesa stipulati con le locali Università, si svolgeranno attività di formazione per gli studenti e di sostegno per i docenti con riferimento alle varie fasi di selezione. Attualmente sono attive collaborazioni con le università di Bologna, Campobasso, Catania, L'Aquila, Milano, Pisa, Roma, Torino e Trento. Altre potranno avviarsi nei prossimi mesi.

Eventuali chiarimenti possono essere richiesti telefonando al numero [02 7645 5025](tel:0276455025) (Segreteria delle Olimpiadi di Informatica), scrivendo all'indirizzo info@olimpiadi-informatica.it, oppure accedendo al sito ufficiale della manifestazione www.olimpiadi-informatica.it dove sono disponibili regolamenti e aggiornamenti, risorse sulle competizioni degli scorsi anni e collegamenti a siti esterni di riferimento.

Altre risorse web con materiali relativi alle Olimpiadi Italiane di Informatica sono raggiungibili a partire dalla pagina indice olinfo.it. In particolare da qui è possibile accedere al [forum](#), al percorso didattico [AlgoBadge](#), e alle piattaforme di allenamento per le gare [scolastiche](#), [territoriali](#) e [nazionali](#), che presentano raccolte di problemi di programmazione (catalogati in base alla difficoltà di soluzione) e consentono allo studente di sottoporre le proprie soluzioni per verificarne la correttezza.

La partecipazione all'iniziativa comporta l'accettazione implicita del presente regolamento.

Roma, 10 ottobre 2025

Comitato per le Olimpiadi Italiane di Informatica

Il Presidente

Luigi Laura

