

2026赛季C加算力赛项规则

一、赛项介绍

C 加算力

1. 赛项简介：参赛者将使用C++语言，设计高效、稳定的算法，解决实际问题。本赛项 注重考察学生的编程思维与算法设计能力。

2. 考察重点：

- ①C++编程：对 C++语法及特性的掌握程度。
- ②算法设计：设计高效、稳定算法解决实际问题的能力。
- ③编程思维：分析问题、抽象建模及代码实现的能力。
- ④ 代码规范：命名、注释、结构清晰性与可维护性

本赛项以软件编程为核心，依托电脑和虚拟环境进行，在比赛现场通过编程完成比赛。通过设置以上赛项，考察参赛者的编程能力、逻辑思维、创新意识及实际问题解决 能力，同时鼓励跨学科融合与创意表达。

二、参赛队伍说明

1. 参赛组别：

小高组、初中、高中、中专、职高、大学。

2. 参赛形式：个人赛。

3. 指导老师：每支队伍有 1 名教练。1 名教练可指导多支队伍。

4. 组别界定：参赛的组别以学生的出生日期为准，具体如下：

小低组：2020 年 9 月 1 日 —2017 年 8 月 31 日出生；（本赛项不开放）

小高组：2017 年 9 月 1 日 —2014 年 8 月 31 日出生；

初中组：2014 年 9 月 1 日 —2011 年 8 月 31 日出生；

高中组：2011 年 9 月 1 日 —2008 年 8 月 31 日出生。

三、比赛基本信息

1. 竞赛形式：线上或线下

2. 题型：单项选择题 5 道、判断题 5 道、程序编写题 3 道

3. 分值：满分 100 分

4. 分值分布：单项选择题 20 分、判断题 20 分、程序编写题 60 分

四、比赛流程

1. 选手入场。按照组委会发布的入场时间和选手对应的桌号，进入赛场。教练员只被允许辅助选手入场，选手入场后需尽快离场，直至比赛全部结束。
2. 登录系统。选手登录比赛系统。
3. 开始比赛。选手在线上系统进行答题。
4. 比赛结束。比赛结束，选手离场。

五、比赛纪律

1. 选手应当按规定时间进入赛场。比赛开始后半小时内未登录比赛系统，将禁止参加比赛，按弃赛处理。
2. 选手进入赛场应当携带学生证或其他有效身份证件，以及指定的比赛必需用具。不得佩戴耳机（包括头戴式耳机、入耳式耳机、耳麦）等各类接听设备；不得携带及查阅任何形式的书籍、笔记和资料等，不得携带通讯及存储设备等物品（存储设备包括但不限于移动硬盘、U 盘、手机、平板电脑等）。
3. 选手应当服从监考人员的监考指令，独立答题，严禁各种违纪、作弊行为。
4. 在比赛过程中，选手不得擅自离开赛场，否则按违规处理。
5. 比赛过程中未经监考人员允许，选手不得互借任何文具或其他物品。对试题有疑问，应向监考员询问，选手之间不得互相交流。
6. 比赛进行半小时后，选手方可提交离开考场，提交后不可再登录比赛系统。

六、比赛违规行为的认定及处理

有下列行为之一的，属比赛作弊，取消成绩。

1. 选手出现由他人冒名顶替参赛的情况。
2. 授权他人远程登录。
3. 串通他人作弊的、组织作弊、协助他人作弊。
4. 胁迫他人為自己抄袭提供条件或有意为他人抄袭答案提供条件。
5. 比赛过程中，互打暗号或者手势。
6. 比赛过程中，偷看或使用他人电脑，抄袭他人答案，强拿其他考生草稿纸。
7. 利用草稿纸等工具携带与比赛内容相关资料参加比赛。
8. 中途离开赛场传递比赛信息、偷看比赛内容相关资料，或者携带与比赛内容相关资料返回赛场。
9. 比赛过程中拍摄、抄录、传播试题内容。
10. 查阅电脑或手机存储资料。
11. 扰乱赛场秩序或者干扰监考员监考。
12. 比赛过程中，态度不端正，威胁、辱骂、诽谤、诬陷监考员。
13. 其他违反赛场纪律的行为。

七、比赛知识范围

C++知识范围

1. C++语法基础：变量与数据类型、输入输出、运算符与表达式、流程控制
2. 数组与字符串：一维数组、二维数组、字符串处理
3. 函数与递归：函数定义与调用、递归算法、分治思想
4. 指针与动态内存：指针基础、动态内存管理
5. 数据结构基础：结构体与联合体、链表、栈与队列、STL 标准模板库
6. 算法：排序算法、搜索算法、贪心算法、动态规划（DP）、数论与数学、图论基础