

ԱՐՅԵՍՏԱԿԱՆ ԲԱՆԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ IOAI ՄԻՋԱԶԳԱՅԻՆ ՕԼԻՄՊԻԱԴԱԴԱՅԻ ԱԶԳԱՅԻՆ ՓՈԽԼԻ ԿԱՆՈՆԱԿԱՐԳ

Ընդհանուր նկարագրություն

Փաստաթղթի կոդ	ԱԲ/01-05
Հաստատվել է	14.04.2024
Մշակող	Կրթական ծրագրերի թիմ
Տարածումը	IOAI Ազգային փուլի մասնակիցներ
Գաղտնիություն	Ընդհանուր կիրառության

Փաստաթղթի փոփոխությունները

Ամսաթիվ	Փաստաթղթի տարբերակ	Կատարված փոփոխություն
04.20.2026	V.02	Ավելացվել է Բաժին 6 և 7-ը:
05.05.2026	V.03	Ինքնուրույն փուլի տևողությունը կրճատվել է (20-ից 15): Ազգային եզրափակիչ փուլի բողոքարկման տևողությունը կրճատվել է (7-ից 3):
05.28.2026	V.04	3.1 Փուլեր և Ժամանակացույց, ինքնագնահատման փուլում «3 խնդիր» ձևակերպումը փոխարինվել է 3-ական խնդիրներ: Վերջին մասում ավելացվել է նոր պարբերություն: Այս բաժնի ամսաթիվը փոփոխվել է:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

1. ԱՄՓՈՓԱԳԻՐ.....	2
2. ՆԱԽԱԲԱՆ.....	3
3. ՕԼԻՄՊԻԱԴԱՅԻ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐ.....	4
4. ՕԼԻՄՊԻԱԴԱՅԻ ԸՆԹԱՑՔ ԵՎ ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐ.....	7
5. ԲՈՂՈՔԱՐԿՈՒՄ.....	8
6. ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԱՄՓՈՓՈՒՄ.....	8
7. ԱՐՏԱՔԻՆ ՀՂՈՒՄՆԵՐ.....	9

1. ԱՄՓՈՓԱԳԻՐ

Ա. Կարգի նպատակը

Կարգի նպատակն է սահմանել International Olympiad in Artificial Intelligence (IOAI) 2026 օլիմպիադայի Հայաստանի Հանրապետության ազգային փուլի կազմակերպման, իրականացման և գնահատման հիմնական սկզբունքներն ու կանոնները: FAST հիմնադրամը հանդիսանում է IOAI-ի կողմից ակրեդիտացված միակ կազմակերպությունը, որը Հայաստանի Հանրապետությունում ունի ազգային փուլի կազմակերպման և իրականացման [իրավունք](#):

Բ. Կարգի տարածումը

Կարգը բաց փաստաթուղթ է և հասանելի է ազգային փուլին մասնակցող բոլոր ուսումնական հաստատությունների ղեկավարներին, ուսուցիչներին, թիմերի ղեկավարներին, ծնողներին և սովորողներին:

Գ. Պատասխանատվության շրջանակը

Կարգը հաստատվում է FAST հիմնադրամի կողմից ձևավորված՝ ազգային փուլի համար հատուկ ստեղծված ակադեմիական հանձնաժողովի կողմից: Կարգի ներդրման, կազմակերպման և իրականացման համար պատասխանատու են՝

- Հայաստանի գիտության և տեխնոլոգիաների հիմնադրամը (այսուհետ՝ Հիմնադրամ)՝ ազգային փուլի, վերջնական արդյունքների ամփոփման, ընթացիկ գնահատման և Հիմնադրամի կողմից իրականացվող կազմակերպչական աշխատանքների համար:
- Ակադեմիական հանձնաժողովը, կանոնակարգի սահմանման, խնդիրների ձևավորման և վերջնական արդյունքների ամփոփման համար:
- սովորողներն՝ ընթացիկ պատրաստման և մասնակցության գործընթացների համար,

Դ. Կարգի վերանայումը

Փաստաթուղթը կարող է վերանայվել անհրաժեշտության դեպքում: Յուրաքանչյուր փոփոխության կամ լրացման մասին մասնակից դպրոցները և թիմերը կստանան նախապես ծանուցում: Կարգի վերանայումը նույնպես իրականացվում է FAST հիմնադրամի կողմից ձևավորված ազգային փուլի ակադեմիական հանձնաժողովի կողմից: Կանոնները կարող են թարմացվել մինչև օլիմպիադայի ազգային եզրափակչի անցկացումը՝ բացթողումները շտկելու կամ լրացուցիչ տեղեկատվություն ներառելու նպատակով, սակայն կառուցվածքային էական փոփոխություններ չեն իրականացվի:

2. ՆԱԽԱԲԱՆ

International Olympiad in Artificial Intelligence (IOAI)-ը արհեստական բանականության միջազգային դպրոցական օլիմպիադա է, որը մեկնարկել է 2024 թվականին՝ նպատակ ունենալով խթանել արհեստական բանականության ոլորտում ուսանողների գիտելիքներն ու գործնական կարողությունները, համադրել ալգորիթմիկ մտածողությունը, մեքենայական ուսուցումը և թիմային խնդիրների լուծումը: Առաջին IOAI-ն անցկացվել է 2024 թվականին Բուլղարիայի Բուրգաս քաղաքում՝ շուրջ 200 մասնակիցների մասնակցությամբ ավելի քան 30 երկրից, իսկ երկրորդ օլիմպիադան կազմակերպվել է 2025 թվականին Չինաստանի Պեկին քաղաքում՝ արդեն ընդլայնված ձևաչափով և մոտ 300 մասնակիցներով ավելի քան 60 երկրից, ինչը հաստատում է օլիմպիադայի արագ զարգացումը և միջազգային ընդգրկումը: Հայաստանի Հանրապետությունում IOAI ազգային փուլի կազմակերպման բացառիկ իրավասություն ունի FAST հիմնադրամը՝ որպես IOAI-ի կողմից ակրեդիտացված միակ կազմակերպություն, որը նաև ապահովում է Հայաստանի մասնակցությունը միջազգային փուլերին:

2025 թվականին Հայաստանի Հանրապետությունը IOAI միջազգային օլիմպիադայում ներկայացել է «ԱԲ սերունդ» ծրագրի մասնակիցներից ձևավորված մեկ թիմով՝ բաղկացած 4 աշակերտից, 1 թիմի ղեկավարից և 2 դիտորդներից: Թիմի անդամները ընտրվել են FAST հիմնադրամի կողմից կազմակերպված ազգային ընտրական գործընթացի արդյունքում՝ ներգրավելով շուրջ 400 մասնակցի: Թիմը հաջողությամբ մասնակցել է IOAI 2025 միջազգային փուլին և նվաճել [ըրրոնգե մեդալ](#)՝ ապահովելով Հայաստանի առաջին արդյունքներից մեկը այս օլիմպիադայի պատմության մեջ:

Այս տարի Հայաստանի ազգային փուլը կազմակերպվում է FAST հիմնադրամի կողմից, և հիմնադրամն արդեն պաշտոնապես գրանցել է 2 թիմի մասնակցություն IOAI 2026-ին: IOAI 2026 միջազգային օլիմպիադան տեղի է ունենալու Ղազախստանի մայրաքաղաք Աստանայում, [օգոստոսի 2-ից 8-ը](#):

2. ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ՊԱՅԱՆՋՆԵՐ

2.1 Վարքականոն

Մասնակիցները պարտավորվում են մրցել ազնիվ, պատասխանատու և եթիկապես՝ պահպանելով արդար խաղի ոգին, համագործակցելով AI-ի հետ պատասխանատու կերպով և հարգելով օլիմպիադան, թիմերը և կազմակերպիչները:

Հարգանք և ազնվություն

Բոլոր մասնակիցները պարտավոր են ցուցաբերել փոխադարձ հարգանք և պահպանել ազնվության սկզբունքները՝ բացառելով խաբեությունը, մանիպուլյացիան և ցանկացած ձևի անարդար մրցակցություն:

Անվտանգություն, գաղտնիություն և բարեկեցություն

Օլիմպիադան պետք է անցկացվի անվտանգ միջավայրում՝ ապահովելով մասնակիցների բարեկեցությունը: Օլիմպիադայի խնդիրներն ու լուծումները համարվում են գաղտնի և չեն կարող տարածվել կամ արտահոսել:

Պրոֆեսիոնալիզմ և կանոնների պահպանում

Հարկավոր է դրսևորել կիրթ, պատասխանատու և պրոֆեսիոնալ վարքագիծ՝ հարգելով կազմակերպիչներին, մյուս մասնակիցներին և օլիմպիադայի բոլոր կանոնները, ներառյալ կառուցվածքը և ժամկետները:

Հաղորդում և կիրարկում

Ցանկացած խախտում ենթակա է պարտադիր հաղորդման՝ ապահովելով թափանցիկություն և արդարություն: Կանոնների խախտումը կարող է հանգեցնել որակազրկման կամ հետագա մասնակցության արգելքի:

2.2 Իրավասություն

Մասնակիցը պետք է լինի Հայաստանի Հանրապետությունում սովորող ավագ դպրոցի աշակերտ (20 տարեկանից փոքր) և ներկայացնի այն ուսումնական հաստատությունը, որի անունից մասնակցում է:

3. ՕԼԻՄՊԻԱԴԱՅԻ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐ

Մասնակիցներն աշխատում են կազմակերպիչների կողմից տրամադրված հարթակներում և առկա օլիմպիադայի ընթացքում չեն կարող իրականացնել արտաքին հաղորդակցություն կամ շփում: Օլիմպիադայի խնդիրները համապատասխանում են IOAI-ի կողմից 2026 թվականի համար սահմանված [ուսումնական ծրագրին](#) և կառուցված են միջազգային պահանջներին համապատասխան: Ազգային փուլում մեդալներ չեն շնորհվում, և բոլոր մասնակիցներին տրվում են միայն մասնակցության սերտիֆիկատներ՝ արդյունքների և մասնակցության հաստատման հիման վրա:

3.1 Փուլեր և Ժամանակացույց

Ինքնագնահատման փուլ	Ձևաչափ	Ամսաթիվ
Սա ամենալայն և առավել հասանելի մուտքային փուլն է, որի նպատակն է բացահայտել այն աշակերտներին, ովքեր և՛ մոտիվացված են, և՛ ունակ են անցնելու ավելի պաշտոնական և մրցութային միջավայր: Էլեկտրոնային փոստի միջոցով տրվում է 3-ական խնդիրներ՝ առցանց ձևաչափով kaggle հարթակում ազգային փուլի օլիմպիադայից 15 օր առաջ: Խնդիրները նախատեսված են միայն ուսումնական նպատակների համար, ուստի այս փուլի արդյունքները չեն ազդում վերջնական գնահատման վրա: Առաջադրանք. - Python լեզվով ծրագրավորման խնդիրներ, թվով 3 խնդիր - մաթեմատիկական տրամաբանական խնդիրներ, թվով 3 խնդիր - մեքենայական ուսուցման ներածական խնդիրներ, թվով 3 խնդիր Ինքնագնահատման փուլում մասնակիցների աշխատանքները չեն գնահատվելու, իսկ արդյունքները չեն հրապարակվելու: Կայքում	Առցանց Kaggle	Հունիսի 1, 9:00 - Հունիսի 5, 9:00

հրապարակվելու են միայն խնդիրների լուծումները: Գրանցված այն մասնակիցները, ովքեր չեն մասնակցել ինքնագնահատման փուլին (հարթակում որևէ ակտիվություն չի արձանագրվել), հաջորդ որակավորման փուլին մասնակցելու համար պարտադիր պետք է նախապես տեղեկացնեն այդ մասին՝ registration.ioai-armenia.org հարթակի հաղորդագրությունների բաժնի միջոցով:		
Որակավորման փուլ	Ձևաչափ	Ամսաթիվ
Այս փուլը անցկացվում է առկա ձևաչափով՝ Kaggle-ի նման մրցութային միջավայրում: Այստեղ արգելվում է համացանցի հասանելիությունը և խնդիրները լուծման համար թույլատրվում է օգտագործել միայն CPU ռեսուրսներ: Փուլի տևողությունը կազմում է 3-4 ժամ: Մասնակիցներին տրամադրվում է ընդհանուր 6 խնդիր՝ որից 3-ը մեքենայական ուսուցման (ML) ուղղվածությամբ են, իսկ 3-ը՝ ինֆորմատիկայի, մաթեմատիկայի կամ տրամաբանական խնդիրների: Վերջնական պատասխանները ներկայացվում են CSV ֆայլերի կամ ճշգրիտ թվային պատասխանների ձևաչափով: Եզրափակիչ փուլ անցնող մասնակիցների քանակը (advancement quota) սահմանվում է հանձնաժողովի կողմից՝ մինչև օլիմպիադայի մեկնարկը և հայտարարվում է նախապես: Առաջադրանք. - թվով 3 մեքենայական ուսուցման խնդիրներ - թվով 3 Python լեզվով, մաթեմատիկայի և տրամաբանական խնդիրներ: Յուրաքանչյուր մեքենայական ուսուցման խնդիր գնահատվելու է առավելագույնը 6 միավոր, իսկ Python ծրագրավորման/մաթեմատիկայի/տրամաբանության յուրաքանչյուր խնդիր՝ առավելագույնը 3 միավոր: Գնահատումն իրականացվելու է CSV ելքային ֆայլերով և թաքնված թեստերով: Խնդիրները կառուցվածքով մոտ են ալգորիթմական կամ LeetCode-ոճի առաջադրանքներին՝ պահանջելով ճշգրիտ ելքեր կամ հստակ թվային պատասխաններ:	Առկա/ Local	Հունիսի 9
Մեքենայական ուսուցման խնդրի օրինակ Խնդիր Մասնակիցներին տրամադրվում են գրադիենտների լոգեր սահմանափակ ժամանակային քայլերի համար, ինչպես նաև կշիռների (weights) փոփոխությունները: Հանձնարարվում է վերականգնել կիրառված gradient descent մեթոդը և learning rate-ը, ապա կանխատեսել հաջորդ 200 քայլերի կշիռների փոփոխությունները կամ կշիռները: Հաստատման ձևաչափ Մասնակիցները ներկայացնում են CSV ֆայլ, որը պարունակում է պահանջվող ապագա կանխատեսումները՝ թաքնված ժամանակային քայլերի համար: Գնահատման սյունակաշար		

Բաղադրիչ	Ներքին կշիռ	Ամփոփ
Օպտիմիզատորի նույնականացում	20 / 100	Ամբողջական միավորը շնորհվում է ճիշտ optimizer family-ի նույնականացման դեպքում:
Learning rate-ի գնահատում	10 / 100	Learning rate-ի գնահատման միավորը նվազում է՝ կախված դրա հարաբերական սխալից:
Ապագա weight update-ների կանխատեսման որակ	35 / 100	Ապագա weight update-ների կանխատեսումը գնահատվում է RMSE-ի վրա հիմնված skill score-ով՝ համեմատած պարզ baseline-ի հետ:
Ապագա weight trajectory-ի կանխատեսման որակ	35 / 100	Ապագա weight trajectory-ի կանխատեսումը գնահատվում է RMSE-ի հիման վրա՝ համեմատելով constant-weight baseline-ի հետ:

Python լեզվի և մաթեմատիկայի խնդրի օրինակ

Խնդիր

Տրված է *sigmoid* ֆունկցիայի կրկնվող կոմպոզիցիա $n = N$ քայլերի համար: Օրինակ՝ $x = 2$:

$$\sigma(\sigma(\dots \sigma(x)\dots)):$$

Հաստատում և գնահատում

Մասնակիցները ներկայացնում են մեկ թվային արժեքով պատասխան: Պատասխանը համարվում է ճիշտ, եթե դրա և reference արժեքի տարբերությունը փոքր է նախապես սահմանված $\varepsilon > 0$ շեմից:

Ազգային եզրափակիչ փուլ (ընտրական IOAI-ի համար)	Ձևաչափ	Ամսաթիվ
Այս փուլն անցկացվում է առկա ձևաչափով՝ Kaggle-ի նման մրցութային միջավայրում՝ առանց բաց համացանցի հասանելիության, GPU ռեսուրսների օգտագործմամբ: Օլիմպիադան տևում է 2 հաջորդական օր՝ յուրաքանչյուր օրը 6 ժամ տևողությամբ: Մասնակիցներին տրամադրվում է թվով 6 բարդության բարձր մակարդակի AI խնդիրներ՝ տարբեր բնագավառներից և թեմաներից: Գնահատումը իրականացվում է ավտոմատ, ապա վերստուգվում մարդու կողմից: Որոշ խնդիրների դեպքում կարող է սահմանափակվել նախավարժեցված մոդելների օգտագործումը (ViT, CLIP և այլ նմանատիպ գործիքներ), ինչպես նաև հնարավոր է նախապես՝ օլիմպիադայից 4–5 օր առաջ, տրամադրվի ներածական տվյալների հավաքածու: Այս փուլում որոշվում են հաղթողները և ձևավորվում են ազգային թիմի թեկնածուները IOAI միջազգային փուլին մասնակցելու համար:	Առկա Kaggle/Bohrium	Հունիսի 15

Առաջադրանքներ և թեմաներ

Խնդիր 1: Ձայնի դասակարգում Kaggle ձևաչափով:

Խնդիր 2-3: IOAI եզրափակչի խնդիրների նման:

Խնդիր 4-6: Երեք հատ IOAI եզրափակչի խնդիրներ նման, որոնցից մեկը կարող է ներառել NLP ուղղվածություն՝ հստակ բացառելով ChatGPT / Web API օգտագործումը (*հնարավոր է կազմակերպիչները տրամադրեն հատուկ սահմանափակ մոդել*):

Ազգային եզրափակիչ փուլի Ձայնի դասակարգման խնդրի նկարագրություն

Ուսուցման տվյալներ

10 դաս ունեցող պիտակավորված audio dataset՝ 50 պիտակավորված audio ֆայլերով:

Գնահատում

Հանրային թեստային տվյալներ՝ 80 չպիտակավորված նմուշներով, որոնք տեսանելի են մասնակիցներին, ինչպես նաև 100 նմուշից բաղկացած գաղտնի (private) թեստային հավաքածու:

Ձևաչափ

Kaggle մրցութային ձևաչափով CSV ֆայլ:

Օլիմպիադայի տրամաբանությունը

Մասնակիցները կարող են օլիմպիադայի ընթացքում գնահատել իրենց լուծումները հանրային թեստային բաժնի վրա: Վերջնական դասակարգումը իրականացվում է private test հավաքածուի հիման վրա, և submission deadline-ից հետո մասնակիցները այլևս չեն կարող փոփոխել իրենց լուծումները:

4. ՕԼԻՄՊԻԱԴԱՅԻ ԸՆԹԱՑՔ ԵՎ ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ՊԱՅՄԱՆՆԵՐ

Մասնակիցները կարող են տեսնել միայն իրենց անհատական արդյունքները, մինչդեռ մյուսների ամբողջական վարկանիշը հասանելի չէ, և ցուցադրվում են միայն Min_Score և Max_Submission ցուցանիշները:

Օլիմպիադայի ընթացքում թույլատրված են միայն գրիչ, թուղթ, ջուր և փոքր սնունդ, որը տրամադրվում կազմակերպչի կողմից: Արգելված են հեռախոսները, համակարգիչները, Bluetooth սարքերը և ցանկացած տեսակի տվյալների պահման սարքավորումներ և խելացի համակարգեր (ակնոցներ, ժամացույցներ և այլն):

Մասնակիցները պարտավոր են նստած լինել օլիմպիադայի մեկնարկից առնվազն 5 րոպե առաջ և չեն կարող դիպչել համակարգին մինչև ազդանշանը: Պարզաբանման հարցերը կարող են ուղղվել կազմակերպիչներին, սակայն պատասխանները սահմանափակվում են միայն Այո/Ոչ (ոչ-բովանդակային հարցերի համար միայն), իսկ տեխնիկական խնդիրների դեպքում դրանք բարձրացնում են համապատասխան ձեռքի ազդանշանով: Կազմակերպիչները չեն պարզաբանում կամ բացատրում խնդրի նկարագրությունը, միայն կարող են աջակցել տեխնիկական կամ ծրագրային խնդիրներ առաջանալու դեպքում:

Օլիմպիադայի ավարտին տրվում են 15, 5 և 1 րոպե նախազգուշացումներ, և մասնակիցները պարտավոր են անմիջապես դադարեցնել աշխատանքը: Խստիվ արգելվում են արտագրությունը, արտաքին օգնությունը, test data-ի հասանելիություն և

ցանկացած տեսակի հաղորդակցություն, որի խախտումը հանգեցնում է որակագրկման Բողոքարկումը կարող է ներկայացվել միայն ուսուցչի կամ խնամակալի կողմից, իսկ վերջնական որոշումը կայացնում է ազգային օլիմպիադայի ակադեմիական հանձնաժողովը:

5. ԲՈԴՈՔԱՐԿՈՒՄ

Օլիմպիադայի որակավորման փուլից հետո արդյունքների հրապարակումից սկսած բացվում է բողոքարկման փուլ՝ առավելագույնը 7 օր տևողությամբ:

Այս ընթացքում մասնակիցները (կամ թիմերի ղեպնում՝ թիմի ղեկավարը) կարող են ներկայացնել գրավոր բողոք (*Նախապես կտրամադրվի բողոքարկման ձևաթուղթը*)՝ իրենց գնահատականի կամ արդյունքների վերաբերյալ: Բողոքարկումներն ընդունվում են միայն վերոնշյալ սահմանված ձևաչափով և պետք է պարունակեն հստակ հիմնավորում: Չեն ընդունվում ընդհանուր կամ չհիմնավորված բողոքներ: Բողոքարկման ընթացքում վերանայվում են միայն գնահատման ճշգրտության և տեխնիկական համապատասխանության հարցերը, և չեն քննարկվում խնդրի բարդության վերաբերյալ դիտարկումները:

Բոլոր բողոքարկումներն ուսումնասիրվում են օլիմպիադայի ակադեմիական հանձնաժողովի կողմից, որի որոշումը համարվում է վերջնական և ենթակա չէ հետագա վերանայման: Բողոքարկման ավարտից հետո հրապարակվում են վերջնական արդյունքները:

6. ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Բոլոր արդյունքները, կանոնակարգերը և հետագայում նաև խնդիրները հրապարակվում են Հայաստանի ազգային IOAI-ի պաշտոնական կայքէջում: Վերջնական միավորները ամփոփվում են ազգային եզրափակչի անցկացումից 5 աշխատանքային օրվա ընթացքում և հրապարակվում են նույն հարթակում: Ազգային փուլի շրջանակում մեդալներ չեն շնորհվում. լավագույն արդյունքներ ցուցաբերած մինչև 8 մասնակիցները անցնում են խիտ վերապատրաստման ծրագրի, որին հաջորդում է օլիմպիադայի սիմուլացիոն փուլը: Վերջնական փուլում ձևավորվում են երկու թիմեր, որոնք իրենց թիմերի ղեկավարների հետ մեկնում են Ղազախստան մասնակցելու IOAI միջազգային օլիմպիադային:

6.1 Աշխատանքների հանրայնացում

Բոլոր աշխատանքները կհրապարակվեն ամպային տիրույթում (GitHub)՝ ապահովելով թափանցիկություն և ուսումնական փորձի փոխանակման հնարավորություն, որպեսզի մասնակիցները կարողանան ուսումնասիրել միմյանց լուծումները և սովորել դրանցից:

6.2 Ազգային օլիմպիադայի պաշտոնական էջեր և առցանց տիրույթներ

Պաշտոնական վեբեջ	ioai-armenia.org
Github	https://github.com/avaqs-genai/ioai-armenia
Kaggle / Bohrium	
Facebook	https://www.facebook.com/GenerationAI.edu
Instagram	https://www.instagram.com/generationai_byfast

Linkedin

<https://www.linkedin.com/organization-guest/company/fast-foundation>

7. ԱՐՏԱՔԻՆ ԳՂՈՒՄՆԵՐ

1. International Olympiad in Artificial Intelligence (IOAI) 2025 tasks repository: <https://github.com/IOAI-official>
2. IOAI contest rules (2025): ioai-official.org/china-2025/2025-contest-rules
3. IOAI syllabus pages: ioai-official.org and the official syllabus PDFs hosted by IOAI.
4. IOAI educational resources page: ioai-official.org/resources
5. Polish AI Olympiad training materials: github.com/OlimpiadaAI/szkolenia
6. Polish AI Olympiad public tasks repository: github.com/OlimpiadaAI/III-OlimpiadaAI
7. Ivan Oseledets GitHub: <https://github.com/oseledets/dl2023>, <https://github.com/oseledets/dl2024>
8. Центральный университет: OpenSource: <https://github.com/open-cu/awesome-ioai-tasks>
9. IOAI Romania: <https://www.olimpiada-ai.ro/en/resurse>, [Github](#)
10. USA AI Olympiad (USAAIO): <https://www.usaio.org/past-problems>
11. African Olympiad in Artificial Intelligence (AOAI): <https://www.africa-oai.org/2026-tunisia>
12. Northern Eurasia Olympiad in Artificial Intelligence (NEOAI): [Github 2025 NEOAI Website](#)
13. IOAI Canada: <https://www.ioai-canada.org/resources>
14. European Olympiad in Artificial Intelligence: <https://euroai-official.org>
15. Japan Olympiad in AI (JOAI): <https://ioai-japan.org/preparation>