



44. BUNDES- WETTBEWERB INFORMATIK

Der Wettbewerb zum Problemlösen.



3. RUNDE
JUGEND-
WETTBEWERB
2025



© Anne Krüger

Liebe Schülerinnen und Schüler,
liebe Lehrkräfte,
liebe Eltern,

Informatik ist ein wesentlicher und nicht mehr wegzudenkender Teil unseres Alltags. Sie prägt die Art und Weise, wie wir kommunizieren, arbeiten und leben. Die Fähigkeit, digitale Technologien zu verstehen und zu nutzen, ist eine Schlüsselkompetenz.

Deshalb rufe ich Euch, liebe Schülerinnen und Schüler, zur Teilnahme an den Bundesweiten Informatikwettbewerben 2025/2026 auf. Macht mit und entdeckt, welche spannenden Möglichkeiten die Informatik für euch bereithält!

Die Informatikwettbewerbe sind ein herausragendes Beispiel dafür, wie junge Talente und ihre Begeisterung für digitale Technologien gefördert werden können. Sie sind Teil der Begabungsförderung im MINT-Bereich, die sich an alle richtet, die neugierig sind und Neues entdecken möchten. Wenn jede und jeder aufgefordert ist, mögliche Talente zu entdecken und zu fördern, so ist dies auch eine Frage der Bildungsgerechtigkeit. Gerade in Zeiten des digitalen Wandels und des Fachkräftemangels ist es besonders wichtig, alle Potenziale zu nutzen.

Die Wettbewerbe sind mehr als nur ein Wettstreit. Sie bieten eine Plattform und die Gelegenheit, kreative Lösungen für komplexe Probleme zu entwickeln und Ideen mit anderen zu teilen. Ich ermutige Euch, diese Chance zu nutzen, um Eure Fähigkeiten weiterzuentwickeln und neue Horizonte zu erkunden. Zeigt, was in Euch steckt!

Ich bin gespannt auf die kreativen und innovativen Lösungen, die Ihr im Rahmen der Wettbewerbe entwickeln werdet.

Ein herzliches Dankeschön geht an die Lehrkräfte, die die Schülerinnen und Schüler auf diesem Weg begleiten und unterstützen. Ihr Engagement und Ihre Begeisterung für die Informatik sind entscheidend für den Erfolg der Wettbewerbe. Ebenso danke ich den Eltern und allen Unterstützenden, die die jungen Talente ermutigen und auf ihrem Weg bestärken.

Ich wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern viel Freude, kreative Inspiration und Erfolg beim Tüfteln, Ausprobieren und bei der Umsetzung ihrer Ideen!

Mit freundlichen Grüßen
Simone Oldenburg

Simone Oldenburg
Präsidentin der Bildungsministerkonferenz

Bundesweite Informatikwettbewerbe

Die Bundesweiten Informatikwettbewerbe (BWINF) haben es sich zur Aufgabe gemacht, bei jungen Menschen das Interesse an Informatik einschließlich des Programmierens zu wecken sowie Informatik-Talente unter Schülerinnen und Schülern zu entdecken und zu fördern.

BWINF richtet dazu drei Wettbewerbe aus:

- > den **Informatik-Biber**,
- > den **Jugendwettbewerb Informatik** und
- > den **Bundeswettbewerb Informatik**.

BWINF ist außerdem für die Auswahl und Teilnahme des deutschen Teams bei der **Internationalen Informatik-Olympiade** verantwortlich.

Die Unterstützer

Gesellschaft für Informatik e.V.

Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist die größte Fachgesellschaft für Informatik im deutschsprachigen Raum. Seit 1969 vertritt sie die Interessen der Informatikerinnen und Informatiker in Wissenschaft, Gesellschaft und Politik und setzt sich für eine gemeinwohlorientierte Digitalisierung ein. Mit 14 Fachbereichen, über 30 aktiven Regionalgruppen und unzähligen Fachgruppen ist die GI Plattform und Sprachrohr für alle Disziplinen in der Informatik. Die GI hat sich ethische Leitlinien gegeben, die Ihren Mitgliedern als Orientierung dienen. Weitere Informationen finden Sie unter:

gi.de

Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie

Der Fraunhofer-Verbund IUK-Technologie vereint 21 Fraunhofer-Institute, die gemeinsam digitale Lösungen für Industrie, öffentliche Hand und Gesellschaft entwickeln. Ziel ist es, die technologische Souveränität und Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands sowie Europas zu stärken und zentrale Schlüsselthemen der digitalen Transformation voranzutreiben. Der Verbund bündelt seine fachliche Exzellenz in strategischen Roadmaps und adressiert auf diese Weise Zukunftstechnologien, Anwendungsfelder und Querschnittsthemen. Über 5000 Forschende entwickeln Software, Algorithmen und Prototypen, führen Machbarkeitsstudien durch und beraten Wirtschaft und Politik. Auch Tests, Zertifizierungen und Qualifizierungsangebote gehören zum Portfolio.

iuk.fraunhofer.de

Max-Planck-Institut für Informatik

Die Wissenschaftler am Max-Planck-Institut für Informatik beschäftigen sich mit den grundlegenden Fragen, wie sich Computersysteme beweisbar korrekt beherrschen lassen, wie wir mit ihnen am besten interagieren und wie sie uns mit KI-Methoden unterstützen können. Unsere Forschung reicht von Grundlagen (Algorithmen und Komplexität, Automatisierung der Logik) bis hin zu einer Vielzahl von multimodalen Bereichen (Computergrafik und Vision, geometrische Berechnungen, adaptive Netzwerke).

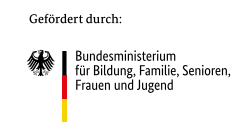
mpi-inf.mpg.de

Unter der Schirmherrschaft des Bundespräsidenten

Von der Kultusministerkonferenz empfohlene Schülerwettbewerbe

Die Partner

Zusätzlich zum Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend und den Unterstützern hat BWINF viele weitere Partner. Sie stiften Preise und bieten insbesondere spannende Informatik-Workshops für Teilnehmerinnen und Teilnehmer am Bundeswettbewerb Informatik an.



Unterstützung:

Bundesweite Informatikwettbewerbe

BUNDESWEIT INFORMATIK NACHWUCHS FÖRDERN

Der Bundeswettbewerb Informatik ist der traditionsreichste unter den Bundesweiten Informatikwettbewerben. Er wurde 1980 von der Gesellschaft für Informatik auf Initiative von Prof. Dr. Volker Claus ins Leben gerufen.

Die Gestaltung des Wettbewerbs obliegt dem Beirat der Bundesweiten Informatikwettbewerbe; Vorsitzender: Prof. Dr. Christoph Weidenbach, Max-Planck-Institut für Informatik. Der Beiratsvorsitzende leitet auch die Jury der Endrunde. Auswahl und Entwicklung von Aufgaben sowie die Festlegung von Bewertungsverfahren übernimmt der Aufgabenausschuss unter dem Vorsitz von Prof. Dr. Peter Rossmanith, RWTH Aachen.

Der Wettbewerb beginnt am 1. September, dauert etwa ein Jahr und besteht aus drei Runden. Die Aufgaben der 1. Runde können mit grundlegenden Informatikkenntnissen gelöst werden; die Aufgaben der 2. Runde sind deutlich schwieriger. In der Endrunde führen die bis zu 30 Besten Gespräche mit Informatik-Fachleuten und lösen in Teams zwei Informatik-Probleme.

Regeln

Teilnehmen

... dürfen Jugendliche, die nach dem 17.11.2003 geboren wurden. Sie müssen deutsche Staatsangehörige sein oder wenigstens vom 1.9. bis 17.11.2025 ihren Wohnsitz in Deutschland haben oder eine staatlich anerkannte deutsche Schule im Ausland besuchen.

Ausgeschlossen sind aber alle, die

- > bis zum 1.9.2025 eine (Informatik-)Ausbildung abgeschlossen oder eine Berufstätigkeit begonnen haben;
- > im Wintersemester 2025/26 an einer Hochschule studieren und nicht mehr die Schule besuchen.

In der 1. Runde werden Einzelne oder Teams, in den anderen Runden nur Einzelne gewertet.

Anmelden und Einsenden

Die Anmeldung ist bis zum Einsendeschluss möglich, und zwar online über: login.bwinf.de

Unter dieser Adresse werden auch die Einsendungen eingereicht.

Eine Einsendung enthält Bearbeitungen zu mindestens einer Aufgabe und wird von einer Einzelperson oder von einem Team abgegeben.

Die etwas leichteren **Junioraufgaben** dürfen nur von Schülerinnen und Schülern vor der Qualifikationsphase des Abiturs bearbeitet werden.

Weitere Informationen:

bwinf.de/bundeswettbewerb/teilnehmen

Weiterkommen

Die 2. Runde erreichen alle, die eigenständig oder im Team drei oder mehr Aufgaben der 1. Runde weitgehend richtig gelöst haben. Für die Endrunde qualifizieren sich die besten bis zu 30 Teilnehmenden der 2. Runde.



Teilnehmerinnen und Teilnehmer des 43. Bundeswettbewerbs Informatik sowie das Team der Forschungstage Informatik am MPI für Informatik Saarbrücken.

Chancen

Preise

In allen Runden des Wettbewerbs wird die Teilnahme durch eine Urkunde bestätigt. In der 1. und 2. Runde gibt es kleine Anerkennungen für alle. In der 2. Runde haben Jüngere die Chance auf eine Einladung zu einer Schülerakademie, und ausgewählte Gewinner eines 2. Preises erhalten einen Buchpreis. Mit einem 1. Preis ist die Einladung zur Endrunde verbunden. Wer dort einen Bundessieg erreicht, wird in der Regel ohne weiteres Auswahlverfahren in die Studienstiftung des deutschen Volkes aufgenommen. Zusätzlich sind für den Bundessieg und andere besondere Leistungen Geldpreise vorgesehen.

Informatik-Workshops etc.

Informatik-Workshops für Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in Baden-Württemberg, vom Hasso-Plattner-Institut, von Hochschulen wie der RWTH Aachen, der TU Dortmund, der Hochschule Anhalt, der LMU München (gemeinsam mit der QAware GmbH), der RPTU Kaiserslautern-Landau, von der Frankfurt School of Finance & Management und der Deutschen Bundesbank, von den Firmen DB Systel und INFORM (gemeinsam mit der FH Aachen), von CHECK24 sowie vom Max-Planck-Institut für Informatik (2. Runde) veranstaltet. Außerdem werden

erfolgreiche Teilnehmerinnen zum Training für die EGOL eingeladen, und mit weiteren Partnern werden Camps im Rahmen von girls@BWINF veranstaltet.

Besondere Lernleistung

Eine Einsendung zur 2. Runde kann in vielen Bundesländern als besondere Lernleistung in die Abiturwertung eingebracht werden.

Preise für Schulen

Bei substanzieller Beteiligung am Wettbewerb können auch Schulen gewinnen: An mindestens 3 vollwertigen Einsendungen (also mit jeweils mindestens 3 bearbeiteten Aufgaben) zur 1. Runde müssen mindestens 10 Schülerinnen und Schüler einer Schule, darunter bei gemischten Schulen mindestens 2 Jungen bzw. Mädchen, beteiligt sein. Mindestens eine dieser Einsendungen muss einen 1. oder 2. Preis erreichen.

Schulen, die diese Bedingungen erfüllen, werden mit einem Schulpreis ausgezeichnet. Sie erhalten ein Zertifikat, ein Signet zur Nutzung auf der Schul-Website und **300 Euro** zur Verwendung für den Informatikunterricht.

Einsendeschluss

... zur 1. Runde des 44. Bundeswettbewerbs Informatik ist der **17. November 2025**.



Finalistinnen und Finalisten des 42. Bundeswettbewerbs Informatik. Die Bundessieger, Preisträgerinnen und Preisträger und Personen mit Sonderpreisen zeigen ihre Urkunden.



Der Informatik-Biber ist Deutschlands größter Wettbewerb im Bereich Informatik. Teilnehmen können Schülerinnen und Schüler der Stufen 3 bis 13.

Der Biber ist deutscher Partner der internationalen „Bebras Challenge“, die im Jahr 2004 in Litauen ins Leben gerufen wurde. In Deutschland fördert der Informatik-Biber seit 2007 das informatische Denken mit lebensnahen und alltagsbezogenen Aufgaben. Dabei entdecken die Teilnehmenden Faszination und Relevanz informatischer Probleme und Methoden.

Beim Informatik-Biber begegnen selbst junge Schülerinnen und Schüler der Vielseitigkeit der Informatik, spielerisch und wie selbstverständlich. Hier wird altersgerecht Interesse für die Leitwissenschaft der digitalen Gesellschaft geweckt, ohne dass Kinder, Jugendliche oder Lehrkräfte fachliche Vorkenntnisse haben müssen.

Die Biberwochen 2025

Die Teilnahme am Informatik-Biber 2025 ist möglich vom

10. bis 21. November 2025.

Anmeldung und Teilnahme

Jede Schule oder auch außerschulische Einrichtung, die beim Informatik-Biber mitmachen möchte, benötigt mindestens eine koordinierende Lehrkraft. Lehrkräfte (oder mit Einverständnis der Schule auch andere Personen) registrieren sich dazu unter login.bwinf.de.

Koordinierende Lehrkräfte können dann unter admin.informatik-biber.de Schülerinnen und Schüler zur Teilnahme anmelden. Eine eigenständige Anmeldung ist nicht möglich.

Die Teilnahme selbst erfolgt – eigenständig oder im Zweierteam – zu einem beliebigen Zeitpunkt in den Biberwochen online unter wettbewerb.informatik-biber.de. Ab Mitte September können angemeldete Schülerinnen und Schüler das Wettbewerbssystem in einem Probelauf kennen lernen, dem „Schnupper-Biber“.

Jugendliche ab Klasse 7 bearbeiten 15 Aufgaben in 40 Minuten. In den Klassen 5 und 6 werden 12 Aufgaben in 35 Minuten bearbeitet. Grundschulkinder der Klassen 3 und 4 lösen 9 Aufgaben in 30 Minuten.

Zeitplan

- > jederzeit: Registrierung als koordinierende Lehrkraft
- > ab 1. September: Anmeldung zur Teilnahme
- > ab Mitte September: Schnupper-Biber
- > 10. bis 21. November: Teilnahme

Weitere Informationen:

bwinf.de/biber/teilnehmen/

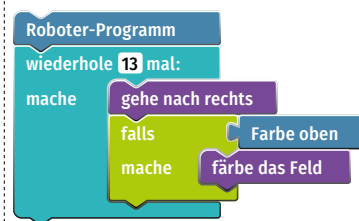
Anerkennung

Die Teilnehmenden erhalten Urkunden, 1. und 2. Preise werden mit kleinen Geschenken belohnt. Besonders aktive Schulen erhalten Geldpreise in Höhe von bis zu 500 Euro.



Die Brücke von den kompakten Denkaufgaben beim Informatik-Biber zu den komplexeren Problemstellungen beim Bundeswettbewerb Informatik schlägt seit 2017 der Jugendwettbewerb Informatik. Er richtet sich an Schülerinnen und Schüler, die erste Programmiererfahrungen sammeln und vertiefen möchten. BWINF stellt Lernmaterial bereit, mit dem alle zur Teilnahme nötigen Kenntnisse erworben werden können.

Der Jugendwettbewerb Informatik besteht aus drei Runden. Die 1. und 2. Runde werden online absolviert. Die Teilnehmenden bewältigen einfache bis knifflige, aber immer mit grundlegenden Programmierbausteinen lösbare Aufgaben. Für die 3. Runde qualifizieren sich die Besten der beiden Online-Runden.



3. Runde 2025

Mit der 1. Runde des 44. Bundeswettbewerbs Informatik startet die 3. Runde des Jugendwettbewerbs Informatik 2025 und hat denselben

Einsendeschluss: 17. November 2025.

Zu bearbeiten sind die Juniaraufgaben des Bundeswettbewerbs. Teilnehmen können alle, die in der Gesamtwertung der beiden Online-Runden genügend Punkte erreicht haben.

Nach Registrierung unter login.bwinf.de können sich qualifizierte Schülerinnen und Schüler dort bis zum Einsendeschluss zur Teilnahme an der 3. Runde anmelden. Bei der Anmeldung muss die E-Mail-Adresse oder der Logincode der Online-Runden angegeben werden. Auch die Einsendung erfolgt über login.bwinf.de.

Teilnehmende vor der Qualifikationsphase können ihre Bearbeitungen der Juniaraufgaben auch zur 1. Runde des Bundeswettbewerbs einsenden, gemeinsam mit Bearbeitungen mindestens einer weiteren Aufgabe.

Die Besten der 3. Runde erreichen den Gesamtsieg im Jugendwettbewerb 2025. Weitere Informationen: bwinf.de/jugendwettbewerb/teilnehmen/

Jugendwettbewerb 2026

Im neuen Jahr startet die nächste Austragung des Jugendwettbewerbs Informatik. Die Termine der beiden Online-Runden lauten:

- > 1. Runde: 23. Februar bis 8. März 2026
- > 2. Runde: 17. April bis 3. Mai 2026

Die 2. Runde steht nur Teilnehmenden der 1. Runde offen. Die 1. Runde ist also die einzige Gelegenheit zum Einstieg in den Wettbewerb.

Die 3. Runde wird ab 1. September 2026 gemeinsam mit der 1. Runde des 45. Bundeswettbewerbs Informatik ausgetragen.



Aus den bis zu 20 Besten des Bundeswettbewerbs Informatik wird in drei Lehrgängen das Team ermittelt, das Deutschland im Folgejahr bei der Internationalen Informatik-Olympiade (IOI) vertritt. Dabei erwerben die Teilnehmenden Informatik-Kenntnisse auf Hochschulniveau. Die Mitglieder des deutschen IOI-Teams werden in der Regel ohne weiteres Auswahlverfahren in die Studienstiftung des deutschen Volkes aufgenommen.

Die IOI ist die jährlich stattfindende Weltmeisterschaft für den Informatik-Nachwuchs. Aus rund 90 Ländern werden je vier Teilnehmende entsandt, die in zwei Prüfungen innerhalb kurzer Zeit anspruchsvolle algorithmische Probleme bearbeiten und ihre Lösungen in fehlerfreie Programme umsetzen sollen. Als Preise werden mehrere Gold-, Silber- und Bronzemedallien vergeben. Der Gewinn einer IOI-Medaille eröffnet große Chancen bei der Zulassung zu Universitäten im In- und Ausland. BWINF richtet das Auswahlverfahren für das deutsche Team der IOI aus.



Das deutsche Team bei der IOI 2024 in Ägypten: Shuheng Wei, Maksym Shvedchenko, Samuel Leber (v.l.n.r.) [auf dem Bild fehlt: Simon Bachran].

2026 findet die IOI in Usbekistan statt. Zur Teilnahme am Auswahlverfahren sind herausragende Teilnehmerinnen und Teilnehmer des 43. Bundeswettbewerbs Informatik eingeladen. Im Rahmen des Auswahlverfahrens organisiert BWINF auch Teilnahmen an zwei Olympiaden auf europäischer Ebene, der BOI (Baltic Olympiad in Informatics) und der CEOI (Central European Olympiad in Informatics).

Teilnehmende am 44. Bundeswettbewerb Informatik können sich für das Auswahlverfahren zur IOI 2027 in Deutschland qualifizieren.



Hilft beim informatischen Denken: der Informatik-Biber.