

REBOOT EARTH



Bundesweite
Informatikwettbewerbe



45. BUNDES- WETTBEWERB INFORMATIK

Der Wettbewerb zum Problemlösen.



3. RUNDE
JUGEND-
WETTBEWERB
2026



© Dominik Barzmann/phototek

Wie schafft man es, sich in unbekannten Gegenden nicht zu verlaufen? Wie kann man sich mit einem Menschen unterhalten, ohne dessen Sprache zu sprechen? Das geht mit Hilfe eines GPS-Gerätes oder dank Apps, die in Echtzeit übersetzen können – viele unserer alltäglichen Begleiter funktionieren auf Basis von Algorithmen, Codes und dem Zusammenspiel verschiedener Datensysteme. Sie ermöglichen uns, zuverlässig an unser Ziel zu gelangen, uns mit Menschen überall auf der Welt zu verständigen oder Maschinen zu programmieren, die uns anstrengende oder gefährliche Arbeiten abnehmen. Was für uns heute selbstverständlich erscheint, haben sich vor einigen Jahren nur wenige vorstellen können. Und auch nur wenige wissen, was sich unter der Oberfläche verbirgt.

Die technische Entwicklung ist rasant. Um ihre Chancen nutzen und mitgestalten zu können, kommt es darauf an, zu verstehen, was unter der Oberfläche liegt. Dafür wollen wir möglichst viele junge Menschen für Informatik begeistern. Einen wertvollen Beitrag hierzu leisten die Bundesweiten Informatikwettbewerbe. Zuletzt haben rund 580.000 Schülerinnen und Schüler am Informatik-Biber teilgenommen und rund 73.000 beim Jugendwettbewerb Informatik. Das sind tolle Entwicklungen! Auch freut mich, dass im letzten Jahr erstmals die Hälfte der Sieger beim Bundeswettbewerb Informatik Siegerinnen waren. Durch mehr mutige Mädchen, die ihre Perspektiven und Ideen in MINT-Fächern einbringen, gewinnen nicht nur die Mädchen, sondern die ganze Gesellschaft. Ich danke den vielen Engagierten, die die Wettbewerbe ermöglichen, vor allem den Lehrkräften.

Liebe Schülerinnen und Schüler: Macht mit! Probiert etwas aus. Aus vermeintlich verrückten Ideen können großartige und nützliche Dinge entstehen. Ich wünsche Euch viel Erfolg und Freude für die Wettbewerbsrunden 2026/2027!



Karin Prien
Bundesministerin für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

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 anwendungsorientierte digitale Technologien und Lösungen für Industrie, öffentliche Hand und Gesellschaft entwickeln. Ziel ist es, die technologische Souveränität sowie die Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands und Europas zu stärken und zentrale Schlüsselthemen der digitalen Transformation voranzutreiben. In strategischen Roadmaps bündelt der Verbund die fachliche Exzellenz seiner Institute und adressiert Zukunftstechnologien, Anwendungsfelder und Querschnittsthemen. Über 5000 Forschende entwickeln Software, Algorithmen und Prototypen, führen Machbarkeitsstudien durch und beraten Wirtschaft und Politik. Ergänzend umfasst das Portfolio Tests, Zertifizierungen und Qualifizierungsangebote.

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

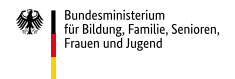
**Unter der
Schirmherrschaft
des
Bundespräsidenten**

**Von der
Kultusminister-
konferenz
empfohlene
Schüler-
wettbewerbe**

Unterstützung:



Gefördert vom:



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.



Die BWINF-Partner wünschen allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Bundesweiten Informatikwettbewerbe viel Erfolg!



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; Vorsitzende: Prof. Dr. Nadine Dittert, Universität Koblenz. Auswahl und Entwicklung von Aufgaben sowie die Festlegung von Bewertungsverfahren übernimmt der Aufgabenausschuss unter dem Vorsitz von Prof. Dr. Peter Rossmann, RWTH Aachen. Die Jury der Endrunde wird geleitet von Prof. Dr. Markus Bläser, Universität des Saarlandes.

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 23.11.2004 geboren wurden. Sie müssen deutsche Staatsangehörige sein oder wenigstens vom 1.9. bis 23.11.2026 ihren Wohnsitz in Deutschland haben oder eine staatlich anerkannte deutsche Schule im Ausland besuchen.

Ausgeschlossen sind aber alle, die

- > bis zum 1.9.2026 eine (Informatik-)Ausbildung abgeschlossen oder eine Berufstätigkeit begonnen haben;
- > im Wintersemester 2026/27 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 44. 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, vom Max-Planck-Institut für Informatik (2. Runde), von Hochschulen wie der RWTH Aachen, der TU Dortmund, der Hochschule Anhalt, der LMU München (gemeinsam mit der QAware GmbH), der RPTU Kaiserslautern-Landau und der Frankfurt School of Finance & Management sowie von Unternehmen wie Optimax Energy, der Deutschen Bundesbank und CHECK24 veranstaltet. Außerdem werden Teilnehmerinnen eingeladen, an Camps im Rahmen von

girls@BWINF teilzunehmen, an denen sich Partner wie die Universität Trier, PIONIERIN, SheTransformsIT und Deloitte beteiligen.

Besondere Lernleistung

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

Preise für Schulen

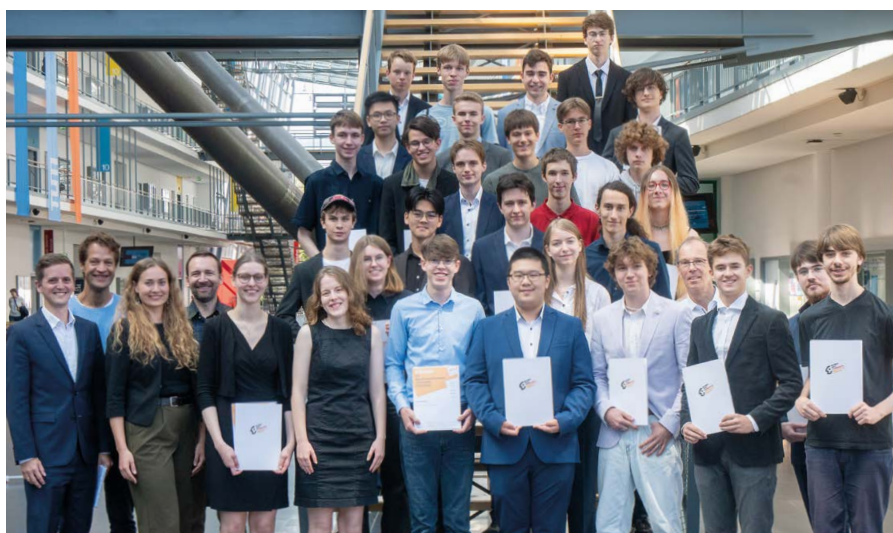
Bei substanzieller Beteiligung am Wettbewerb können auch Schulen gewinnen: An mindestens 3 vollwertigen Einsendungen (also mit jeweils mindestens 3 bearbeiteten Aufgaben) zur 1. Runde müssen mindestens 10 Schülerinnen und Schüler einer Schule, darunter bei gemischten Schulen mindestens 2 Jungen bzw. 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

200 Euro zur Verwendung für den Informatikunterricht.

Einsendeschluss

... zur 1. Runde des 45. Bundeswettbewerbs Informatik ist der **23. November 2026**.



Finalistinnen und Finalisten des 43. Bundeswettbewerbs Informatik an der TU München.



Der Informatik-Biber ist Deutschlands größter Schülerwettbewerb im Bereich Informatik. Teilnehmen können die 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 digitale 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 2026

Die Teilnahme am Informatik-Biber 2026 ist möglich vom

9. bis 20. November 2026.

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
- > 9. bis 20. November: Teilnahme

Weitere Informationen:

bwinf.de/biber/teilnehmen/

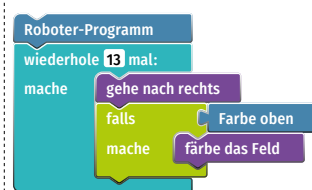
Anerkennung

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 auf jwinf.de 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. Die Aufgaben sind in den Anforderungsniveaus („Level“) Bronze, Silber und Gold organisiert, ein Aufstieg ist möglich. Eine Qualifikation für die 3. Runde erfolgt über das Gold-Level der 2. Runde.



3. Runde 2026

Mit der 1. Runde des 45. Bundeswettbewerbs Informatik startet die 3. Runde des Jugendwettbewerbs Informatik 2026 und hat denselben

Einsendeschluss: 23. November 2026.

Zu bearbeiten sind die Juniaraufgaben des Bundeswettbewerbs. Teilnehmen können alle, die im Gold-Level der 2. Runde mindestens eine Anerkennung 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. Für eine Wertung im Bundeswettbewerb ist die zusätzliche Gründung eines Teams und das erneute Hochladen der Bearbeitungen für den Bundeswettbewerb nötig.

Die Besten der 3. Runde erreichen den Gesamtsieg im Jugendwettbewerb 2026. Weitere Informationen: bwinf.de/jugendwettbewerb/teilnehmen/

Jugendwettbewerb 2027

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

- > 1. Runde: 22. Februar bis 7. März 2027
- > 2. Runde: 12. April bis 25. April 2027

Die 3. Runde wird ab 1. September 2027 gemeinsam mit der 1. Runde des 46. Bundeswettbewerbs Informatik ausgetragen.



Aus den bis zu 60 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.

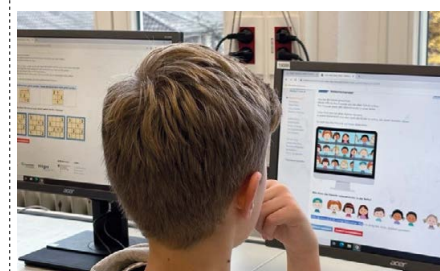
Die IOI ist die jährlich stattfindende Weltmeisterschaft für den Informatik-Nachwuchs. Aus rund 90 Ländern werden je vier Teilnehmende entsandt, die in zwei Prüfungen innerhalb kurzer Zeit anspruchsvolle algorithmische Probleme bearbeiten und ihre Lösungen in fehlerfreie Programme umsetzen sollen. Als 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 2025 in Bolivien:
Selma Hübner, Pascal Atzler, Maksym Shvedchenko und Shuheng Wei (vlnr).

2027 findet die IOI in Deutschland statt, ausgerichtet vom Hasso-Plattner-Institut unter Beteiligung der Bundesweiten Informatikwettbewerbe. Zur Teilnahme am Auswahlverfahren sind herausragende Teilnehmerinnen und Teilnehmer des 44. 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 45. Bundeswettbewerb Informatik können sich für das Auswahlverfahren zur IOI 2028 in Japan qualifizieren.



Hilft beim informatischen Denken: der Informatik-Biber.