

## ПРАВИЛА

проведения командной олимпиады по программированию

### 1. Общий порядок проведения Олимпиады

1. Олимпиада проводится очно или онлайн среди команд. В состав команды входит от одного до трёх человек. При очном формате – каждой команде предоставляется один компьютер. При онлайн формате – каждый участник имеет возможность использовать персональный компьютер (три компьютера на команду). При онлайн формате: сбор команд в одном помещении (группе помещений) не требуется; внутреннее общение членов команды выходит за рамки обязанностей организаторов и никак не контролируется.
2. Каждая команда имеет один идентификатор в соревнованиях, т.е. соревнования остаются командными, все три участника работают на один результат.
3. Для решения будет предложено не менее 6 задач. Продолжительность тура Олимпиады составляет 5 (пять) часов. Жюри Олимпиады предоставляется право продлить Олимпиаду в случае непредвиденных обстоятельств.
4. Во время проведения Олимпиады участники могут общаться только с представителями жюри и оргкомитета Олимпиады. Участники Олимпиады могут задавать вопросы жюри только по условиям задач. Вопрос должен быть составлен в форме, предполагающей ответы «ДА» или «НЕТ». Вопрос задается через web-интерфейс [codeforces.com](https://codeforces.com).
5. Решением задачи является программа (файл с исходным текстом), составленная на одном из разрешенных языков программирования. Разрешенными являются языки, поддерживаемые платформой [codeforces.com](https://codeforces.com).
6. Входные данные для каждой задачи расположены в одном входном файле, имя которого задано в тексте задачи. Программа должна формировать выходной файл с заданным именем.
7. Входные и выходные файлы располагаются в текущей директории. Запрещается выводить какую-либо информацию на экран.

### 2. Запрещенные действия при решении олимпиадных задач

1. Использование защищенного режима процессора.
2. Чтение и запись векторов прерываний.
3. Создание и работу с любыми файлами, за исключением тех, которые явно указаны в условии задачи (входные и выходные файлы).
4. Работу с подкаталогами.
5. Любое использование сетевых средств.
6. Вставки на языке `Assembler`.
7. Любые другие средства или действия, которые могут нарушить работу программного обеспечения Олимпиады.

### 3. Система тестирования решенных олимпиадных задач

1. Свое решение команда отправляет на сервер с помощью Web-интерфейса (**[codeforces.com](https://codeforces.com)**), где оно автоматически проверяется на наборе тестов (с последовательным увеличением их сложности), который недоступен участникам и является одинаковым для всех команд. Решение засчитывается в том случае, если оно выдает верные ответы на все тесты.
2. Тестирование производится автоматически, поэтому программы должны в точности соблюдать форматы входных и выходных файлов, описанные в условии каждой задачи. Все входные данные предполагаются корректными и удовлетворяющими всем ограничениям, указанным в условии.
3. По мере готовности команда посылает свои решения на проверку. Система тестирования проверяет решение задачи около 1-2 минут и отправляет сообщение с результатами тестирования. Команде сообщается, зачтено решение или нет. Если решение не зачтено, сообщается тип ошибки и номер теста, на котором ошибка произошла. Отправив решение на

проверку, команда может продолжать работу над другими задачами в течение времени тестирования.

4. Тестирующая система выдает один из приведенных в таблице результатов:

Сообщение системы	Значение сообщения и возможные причины
accepted	Ваше решение успешно прошло все тесты.
presentation error	Выходной файл не создан или имеет неправильный формат.
wrong answer	Выходной файл имеет правильный формат, но содержит не верный ответ
time limit exceeded	Ваша программа превысила отведенное ограничение по времени
memory limit exceeded	Ваша программа превысила отведенное ограничение по памяти
compilation error	Не удалось скомпилировать исходный код программы. Проверьте правильность выбора компилятора.
run-time error	Во время исполнения Ваша программа вызвала сбой или вернула ненулевой код возврата.
waiting	Ваша программа стоит в "очереди", ожидая проверки.
being judged	Ваша программа проверяется.

#### 4. Определение победителей Олимпиады

1. Полную и окончательную ответственность за проверку правильности представляемых решений несет жюри. Все решения жюри окончательны и обжалованию не подлежат.
2. Команды ранжируются по числу решенных (т.е. принятых) задач. Команды, решившие одинаковое число задач, ранжируются по суммарному времени решения.
3. Суммарное время решения определяется как сумма времени решения каждой принятой задачи. Время решения задачи определяется как время от начала соревнования до момента отправки решения, признанного правильным, плюс 20 штрафных минут за каждое, непринятое системой проверки, решение этой задачи. Задачи, не признанные решенными к моменту окончания соревнования, никакого вклада в суммарное время не дают (в том числе, и в виде штрафов за непринятые решения).
4. Все промежуточные результаты, объявленные в ходе соревнования, являются неофициальными.
5. Официальные результаты объявляются по окончании подведения итогов Олимпиады членами жюри.

#### 5. Замечание

За нарушение правил проведения Олимпиады команда по решению жюри может быть дисквалифицирована.