Правила поведения участников

Участникам **запрещается** использовать на рабочем месте собственные носители информации (дискеты, CD-диски и т.п.), а также пользоваться во время тура интернетом, личными компьютерами, калькуляторами, электронными записными книжками, средствами связи (пейджерами, мобильными телефонами и т.п.), учебной литературой, заготовленными личными записями и т.п.

До начала тура запрещается брать и читать задания, прикасаться к клавиатуре и выполнять любые действия на компьютере.

Во время тура участник имеет право задавать членам жюри вопросы по условиям задач через систему проведения олимпиады. Вопросы должны составляться в форме, предполагающей ответ «ДА» или «НЕТ», и пересылаются жюри с помощью программного обеспечения. Ответ жюри на заданный вопрос участник получит также через ПО. Если вопрос задан не по условию задачи или ответ на вопрос содержится в условии задачи, то жюри может ответить «БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ». Жюри оставляет за собой право распространять во время тура ответы на определенные вопросы всем участникам олимпиады.

Во время тура участники могут общаться только с дежурными и членами жюри олимпиады. **Запрещается** покидать помещение проведения олимпиады без разрешения жюри и выносить тексты заданий за пределы помещения. По истечении времени тура участнику **запрещается** выполнять любые действия на компьютере.

О случаях возникновения сбоев в работе компьютера или программного обеспечения участник должен немедленно сообщать дежурному. По решению жюри участнику может быть добавлено время, затраченное на восстановление работоспособности компьютера.

Участник может создавать в папке, указанной жюри, рабочие каталоги для хранения программ и других необходимых файлов во время каждого тура. За сохранность результатов решения задач в течение тура ответственность несет только участник.

Разные задачи можно решать с использованием разных разрешенных языков программирования.

Ввод данных во всех задачах должен осуществляться из файла input.txt, а вывод – в файл output.txt. Программа не должна что-либо выводить на экран, содержать операторы ввода с клавиатуры. Все входные и выходные файлы размещаются в текущем каталоге. При проверке решений участников используются только корректные исходные данные. Обязательным требованием для участников является точное соблюдение форматов ввода/вывода, описанных в условии каждой задачи. Решения с нарушенным форматом ввода/вывода оцениваются жюри как неправильные.

При решении задач участникам **запрещается** использовать: инструкции ассемблера в тексте программы; работу с каталогами; чтение и запись векторов прерываний; любой ввод/вывод кроме открытия, закрытия, чтения и записи файлов, указанных в условии задачи; любое использование сетевых средств; любые другие действия, способные нарушить стабильную работу программной системы проведения олимпиады.

Во время просмотра предварительных результатов участнику **запрещается** копировать какие-либо файлы на личные носители.

В случае нарушения порядка проведения школьного этапа олимпиады, правил поведения, других несанкционированных действий участник по решению жюри может быть дисквалифицирован.

Порядок проведения школьного этапа

Школьный этап Всероссийской олимпиады школьников по информатике проводится в один компьютерный тур. Длительность тура составляет четыре астрономических часов. Жюри олимпиады может продлить туры в случае наступления каких-либо непредвиденных обстоятельств.

Перед основным туром для участников будет организован пробный тур, основное назначение которого – знакомство участников с установленным на рабочих местах программным обеспечением проведения соревнований и автоматизированной системой проверки решений. Продолжительность пробного тура — один час.

Во время соревнований каждому участнику предоставляется один IBM PC совместимый компьютер в следующей конфигурации: процессор с частотой 866 МГц или выше, ОЗУ не менее 256 Мб. Все компьютеры объединены в локальную вычислительную сеть.

На рабочем месте участника олимпиады установлено следующее программное обеспечение, в том числе компиляторы со встроенной системой помощи: Windows, среды разработки на языках C/C++, Pascal, Basic.

Перед началом основного тура компьютеры участников включены, клавиатура находится на системном блоке, под клавиатурой лежат условия задач и идентификатор рабочего места. Тур начинается по сигналу жюри.

Участники пересылают свои решения на проверку и задают вопросы жюри по условиям задач на сайте олимпиад http://ipc.susu.ac.ru, используя стандартный браузер.

Решения задач можно сдавать только во время тура. Участник может посылать решение для одной и той же задачи несколько раз за время соревнования. Во время тура выполняется предварительная проверка посланных решений на тестах, указанных в условии задачи.

Окончательная проверка решений осуществляется после завершения тура. Проверяются только решения прошедшие предварительную проверку на тестах из условия задачи. В итоговую таблицу записывается результат, показанный последним из присланных решений для каждой задачи.

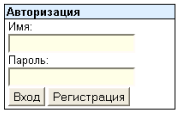
Окончательная проверка проводится на наборе тестов, подготовленном региональной методической комиссией по информатике, при этом ни один из тестов этого набора не совпадает с тестами, указанными в условии задачи. Тест считается успешно пройденным, если решение участника выдает правильный ответ с учетом указанных в задаче ограничений времени и памяти. Решение должно выдавать одинаковые ответы на одинаковые тесты вне зависимости от времени запуска и программного окружения. Жюри вправе произвести неограниченное количество запусков программы участника и выбрать наихудший результат по каждому из тестов. Результат вычисляется по формуле K*100/N, где K — количество успешно пройденных тестов, N — общее количество тестов.

После окончания основного тура через 10 минут на сайте олимпиад будут размещены примеры решения задач с комментариями. Там же каждый участник на своем рабочем месте индивидуально может ознакомиться с предварительными результатами проверки своих решений и используемыми при проверке тестами. В случае несогласия с результатами предварительной проверки участник подает апелляцию жюри в письменной форме. Жюри обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления оценок, определения победителей и дисквалификации участников. Жюри разбирает вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения жюри принимаются большинством голосов при наличии кворума (не менее 2/3 состава), оформляются соответствующим протоколом, являются окончательными.

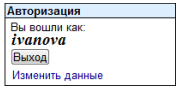
Инструкция по работе с ПО проведения олимпиады

Все взаимодействия участников олимпиады с программным обеспечением проведения соревнований и жюри осуществляются через браузер. Для начала работы с ПО нужно ввести в панели адреса браузера http://ipc.susu.ac.ru и нажать Enter.

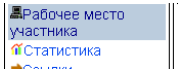
Далее, в левом нижнем углу главной страницы сайта, в поля Авторизации ввести логин и пароль, полученный от региональной методической комиссии:



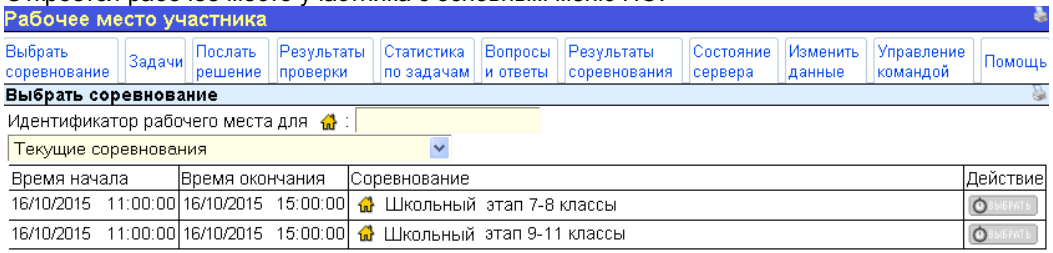
После правильной авторизации система подтвердит ваш вход на сайт:



В подразделах нужно выбрать пункт «Рабочее место участника»:



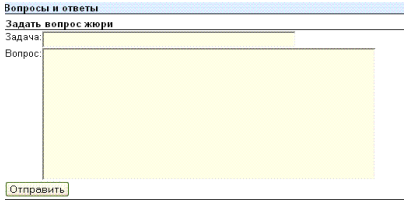
Откроется рабочее место участника с основным меню ПО:



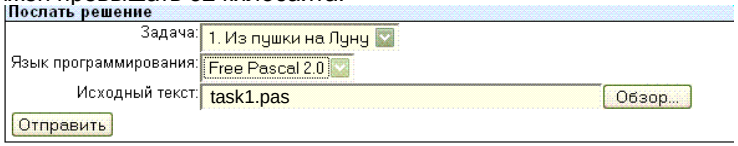
Для выбора соревнования нужно ввести идентификатор рабочего места (выдается для каждого тура) и выбрать тур соревнования, щелкнув по соответствующей строке списка доступных соревнований.

На странице «Задачи» можно скопировать тесты для предварительной проверки решений.

Через страницу «Вопросы и ответы» можно задать вопрос жюри, просмотреть ответ и данные жюри возможные пояснения к условиям задач или объявления. Вопросы должны составляться в форме, предполагающей ответ «ДА» или «НЕТ».



Страница «Послать решение» позволяет отправить готовое решение на предварительную проверку. При отправке решения необходимо выбрать задачу, язык программирования и файл с исходным текстом программы. Размер файла с исходным текстом не должен превышать 32 килобайта.



Результаты предварительной проверки можно увидеть через некоторое время на странице «Результаты проверки».

Возможны следующие результаты:

Результат	Сообщение	Возможная причина и действия
OK	Принята	Программа прошла тесты из условия задачи. Основная проверка будет выполнена после завершения соревнования.
CE	Ошибка компиляции	Синтаксическая ошибка в программе, возможно вы неверно указали язык программирования при отправке решения или используете конструкции языка, не соответствующие стандарту. Посмотрите листинг ошибок компиляции для определения строк с ошибкой.
NO	Тест #: *сообщение*	Программа не прошла тест из условия задачи. Смысл возможных сообщений рассмотрен ниже.
	Тест #: неверный ответ	Неверный алгоритм решения. Протестируйте программу и найдите ошибку.
	Тест #: превышение предела времени	Неэффективное решение, ошибка в в условии выхода из цикла или ожидание нажатия клавиши в конце программы. Проверьте программу на больших тестах.
	Тест #: превышение предела памяти	Программа использует слишком много памяти. Используйте более эффективные способы для хранения информации.
	Тест #: ошибка времени исполнения	1) Ошибка типа выхода за границу массива, деления на 0 или логарифма от отрицательного числа; 2) Программа на Си не завершается оператором return 0; 3) Завершение программы с ненулевым кодом с помощью функций exit(1) или halt(1); 4) превышение предела памяти
	Тест #: ошибка представления	Формат выходного файла не соответствует требованиям в условии задачи.

Эта же страница используется при ознакомлении с предварительными результатами окончательной проверки своих решений. При этом в колонке результата отображается число, означающее процент пройденных тестов, а в колонке сообщений — информация по всем тестам, которые не смогла пройти программа. В колонке «исходный текст» можно просмотреть исходный текст посланного решения.

На странице «Помощь» можно найти информацию по интерпретации сообщений, ключи компиляторов, используемые при компиляции программ участников, а также примеры программ, работающих с файлами `input.txt` и `output.txt`.

Pascal, Delphi:
```
var a,b:integer;
begin
  assign(input,'input.txt');
  reset(input);
  assign(output,'output.txt');
  rewrite(output);
  read(a,b);
  writeln(a+b);
  close(input);
  close(output);
end.
```

C:
```
#include <stdio.h>
int main()
{ int a,b;
  freopen("input.txt","r",stdin);
  freopen("output.txt","w",stdout);
  scanf("%d%d",&a,&b);
  printf("%d\n",a+b);
  return 0; /* вернуть 0! */
}
```

Basic:
```
open "input.txt" for input as #1
open "output.txt" for output as #2
input #1, a
input #1, b
print #2, a+b
close #1
close #2
end
```

C++:
```
#include <cstdio>
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{ int a,b;
  freopen("input.txt","r",stdin);
  freopen("output.txt","w",stdout);
  cin>>a>>b;
  cout<<(a+b)<<"\n";
  return 0;
}
```