



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ИМИ СВФУ:

Н.Р. Пинигина

марта 2022 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ

об Открытой республиканской командной олимпиаде Института математики и информатики по программированию в рамках Недели студенческой науки СВФУ

### 1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения «Открытой республиканской командной олимпиады Института математики и информатики по программированию» (далее – Олимпиада).
- 1.2. Организатором Олимпиады является Институт математики и информатики (ИМИ) Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова».
- 1.3. Основными целями и задачами Олимпиады являются:
  - Пропаганда программирования как средства интеллектуального досуга, развитие умения работать в коллективе.
  - Выяснение уровня знаний и навыков в области программирования у студентов разных направлений подготовки, выявление творчески одаренной студенческой молодежи для привлечения их к участию в олимпиадах и конкурсах более высокого уровня.
  - Интеллектуальное развитие и профессиональная ориентация школьников республики в область ИТ.
  - Определение команд лучших программистов среди разных категорий участников.
- 1.4. Олимпиада проводится в двух формах – очной (локально) и очной с использованием информационно-коммуникационных технологий (дистанционно) на нескольких площадках. Места проведения олимпиады:
  - центральная площадка (локально) – Институт математики и информатики СВФУ;
  - удаленные площадки<sup>1</sup> (дистанционно) – организации среднего общего, среднего профессионального или высшего образования на территории Республики Саха (Якутия).
- 1.5. Выполнение олимпиадных заданий на удаленных площадках допускается только в аудиториях, оборудованных средствами видеофиксации.
- 1.6. Для организации и проведения Олимпиады приказом по ИМИ создаются оргкомитет и экспертная комиссия.  
Оргкомитет в пределах своей компетенции:
  - согласует сроки и порядок проведения олимпиады;
  - согласовывает места проведения Олимпиады;
  - формирует и координирует рабочие органы Олимпиады (в том числе рабочие группы на местах удаленного участия);

<sup>1</sup> По согласованию с оргкомитетом

- обеспечивает рабочие места участникам центральной площадки Олимпиады (в соответствии с настоящим Положением, техникой безопасности, санитарно-гигиеническими нормативами и с учетом санитарно-эпидемиологических требований), проверяет на соответствие всем требованиям удаленные площадки;
- осуществляет непосредственную подготовку и проведение Олимпиады;
- организует награждение победителей и призеров;
- осуществляет иные функции в соответствии с Положением об Олимпиаде.

Экспертная комиссия олимпиады решает следующие вопросы:

- разрабатывает комплект задач Олимпиады, включающий в себя тексты условий, наборы тестов и проверяющие программы;
- подготавливает на сервере Олимпиады специализированное программное обеспечение (систему автоматизированной проверки решений участников);
- определяет перечень разрешенных к использованию в Олимпиаде языков программирования, компиляторов и сред разработки;
- на общем заседании определяет победителей и призеров и распределяет призы для них;
- осуществляет иные функции в соответствии с Положением об Олимпиаде.

1.1. Рабочим языком Олимпиады является русский язык.

1.2. Информация об Олимпиаде освещается в средствах массовой информации и размещается на сайте ФГАОУ ВО «Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова».

## **1. Участники Олимпиады и условия их допуска**

1.1. Олимпиада является открытой, в ней принимают участие на добровольной основе:

- студенты учреждений среднего профессионального и высшего образования,
- обучающиеся общеобразовательных организаций среднего общего образования,
- специалисты и работники различных организаций.

Участники должны образовать команды из трех человек.

1.2. Локально на центральной площадке принимают участие команды студентов и/или сотрудников Северо-Восточного федерального университета, а также команды предприятий и организаций, не относящихся к образовательным учреждениям, из города Якутска и близлежащих муниципальных образований.

1.3. В случае организации удаленной площадки образовательное учреждение направляет в адрес оргкомитета скан письма<sup>1</sup>, подписанного руководителем и заверенного печатью, подтверждающего полномочия координатора от образовательного учреждения, ответственного за взаимодействие с оргкомитетом и экспертной комиссией Олимпиады. Для успешной работы удаленной площадки необходимо создать рабочую группу, в состав которой помимо координатора, осуществляющего общее руководство и организацию Олимпиады, как минимум, необходимо включить специалиста, ответственного за техническое сопровождение Олимпиады. В состав рабочей группы запрещено включать учителей и сотрудников учреждения, подавших заявку на участие в Олимпиаде. Администрация образовательного учреждения вправе разрешить участие на своей удаленной площадке командам предприятий и организаций своего муниципального образования, не относящихся к образовательным учреждениям.

1.4. Заявку на участие каждая команда подает в электронном виде через гугл-форму<sup>2</sup>. Перед подачей заявки команда должна определиться с составом, категорией и

<sup>1</sup> Образец такого письма приведен в Приложении 1

<sup>2</sup> Ссылка на гугл-форму указывается в информационном письме

способом участия, выбрать площадку. Заполнение заявки означает согласие совершеннолетних участников на обработку персональных данных организаторами Олимпиады. Несовершеннолетние участники должны загрузить в гугл-форму скан согласия на обработку персональных данных, подписанный одним из родителей (законным представителем) участника.

- 1.5. Команды школьников в обязательном порядке должны иметь руководителя из числа педагогических работников образовательного учреждения, которое они представляют. Остальным командам достаточно указать в заявке контактное лицо.
- 1.6. По решению экспертной комиссии при дефиците посадочных мест на площадках количество команд может быть ограничено.

## 2. Порядок проведения Олимпиады

- 2.1. Олимпиада проводится по правилам и по образцу студенческого чемпионата мира по программированию ACM/ICPC<sup>3</sup>.
- 2.2. Олимпиада проводится с использованием платформы проведения соревнований по программированию Codeforces (далее – сайт Олимпиады<sup>4</sup>).
- 2.3. Олимпиада проводится в один компьютерный тур. На туре команде предоставляется **один** персональный компьютер (ноутбук<sup>5</sup>) и предлагается решить несколько задач. Продолжительность тура – 4 часа. Экспертная комиссия может продлить время тура в случае каких-либо непредвиденных обстоятельств.
- 2.4. Для проверки работоспособности рабочих мест и конфигурации программного обеспечения за один час до начала Олимпиады проводится пробный тур. Длительность пробного тура – максимум 30 минут. После пробного тура участники обязаны выйти из аудитории.
- 2.5. На всех площадках должно быть организовано дистанционное видеонаблюдение через систему ВКС (ZOOM ИМИ), а также дежурство педагогических работников в аудиториях<sup>6</sup> и в коридоре (для сопровождения участников, временно выходящих из аудитории). Дополнительно на удаленных площадках должна быть организована видеозапись всей процедуры проведения Олимпиады, начиная с пробного тура, тиражирования и раздачи заданий до конца состязания. Видеокамера должна быть расположена так, чтобы были видны все действия участников Олимпиады и дежурных в аудитории. Видеозапись может быть при необходимости затребована экспертной комиссией и должна храниться на местах проведения в течение одного года.
- 2.6. Доступ к условиям задач для тиражирования рабочие группы на удаленных площадках получают через чат ZOOM'а за 30 минут до начала Олимпиады. Задания Олимпиады необходимо размножить из расчета минимум 2 (два) экземпляра на команду. Распечатанные условия задач раздаются участникам только после начала тура. Также после начала тура команды могут ознакомиться с условиями задач в электронном виде на сайте Олимпиады.

---

<sup>3</sup> Подробнее на сайте

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Международная студенческая олимпиада по программированию](https://ru.wikipedia.org/wiki/Международная_студенческая_олимпиада_по_программированию)

<sup>4</sup> Ссылка на сайт приведена в Памятке участника (Приложение 3)

<sup>5</sup> В случае использования ноутбуков рабочие группы должны предоставить участникам внешние клавиатуры и мыши. Можно разрешить участникам использование своих клавиатур и мышей. Клавиатуры и мыши не должны быть программируемыми. Использование клавиатур не должно доставлять дискомфорта другим участникам олимпиады

<sup>6</sup> Инструкция для дежурного организатора в аудитории приведена в Приложении 2

2.7. Рабочие группы на всех площадках обязаны:

- ограничить доступ в сеть Интернет, кроме сайта Олимпиады и сайтов с официальной документацией по языкам программирования. Например, к сайтам:
  - <https://ru.cppreference.com/>
  - <https://www.freepascal.org/docs.var>
  - <https://docs.python.org/3/>
  - <https://docs.oracle.com/en/java/>
  - <https://docs.microsoft.com/>
  - и т.д.
- обеспечить невозможность передачи данных между компьютерами команд через локальную сеть (в локальной сети не должно быть общих сетевых ресурсов, доступных на запись, а также каких-либо других сервисов, позволяющих осуществить передачу данных между компьютерами участников);
- обеспечить техническое сопровождение Олимпиады (оснащение аудитории необходимым оборудованием – принтер, видеокамера, компьютеры участников и дежурного, оперативное решение возникающих технических проблем);
- обеспечить участников печатными экземплярами условий задач из расчета не менее двух экземпляров на команду;
- обеспечить неразглашение условий задач вплоть до начала Олимпиады;
- предоставить в распоряжение команд Памятку участника<sup>7</sup> – в бумажном или электронном виде.

2.8. Рабочие группы на местах обязаны предоставить участникам персональные компьютеры (или ноутбуки) с установленной операционной системой семейства Windows. Для решения задач участники могут использовать языки программирования, поддерживаемые платформой Codeforces<sup>8</sup>, и соответствующие им среды разработки. Рабочие группы обязаны заранее подготовить рабочие места команд, установив на компьютерах необходимое программное обеспечение согласно потребностям команд. Рекомендуется предусмотреть также, как минимум, одно-два запасных рабочих места.

2.9. Кроме подготовленных рабочими группами компьютеров во время тура участникам запрещается пользоваться любыми электронными устройствами, в том числе ноутбуками, мобильными телефонами и смартфонами, электронными книгами, планшетами, электронными часами, CD- и MP3- плеерами, любыми наушниками.

2.10. Участникам запрещается пользоваться любыми электронными носителями информации, в том числе компакт-дисками, модулями флэш-памяти, картами памяти. Участникам запрещается пользоваться любой учебной литературой и подготовленными до начала тура личными записями.

2.11. Участникам разрешается пользоваться чистыми листами, в том числе листами в клетку, а также письменными принадлежностями – ручкой, карандашом, стиральной резинкой, циркулем, линейкой.

2.12. Ответственность за сохранность своих данных во время тура каждый участник несёт самостоятельно.

2.13. Во время тура участники не вправе свободно перемещаться по аудитории. Выход из аудитории и вход в неё во время тура возможен только в сопровождении дежурного.

2.14. Во время тура участники могут общаться только с членами своей команды и с дежурными организаторами, находящимися в месте проведения олимпиады.

2.15. За нарушение правил олимпиады команда может быть дисквалифицирована.

---

<sup>7</sup> Приложение 3

<sup>8</sup> Подробнее см. <https://codeforces.com/blog/entry/79>

- 2.16. В процессе тура команды имеют право задавать вопросы экспертной комиссии по условиям задач через интерфейс сайта Олимпиады. Если экспертная комиссия считает, что ответ на вопрос следует из условия задачи, она отвечает «Без комментариев» или «Смотрите условие». В противном случае может быть дано разъяснение. В случае, если неоднозначность понимания условия приводит к многочисленным вопросам, экспертная комиссия может сделать общее объявление для всех участников.
- 2.17. Апелляция не проводится.
- 2.18. Экспертная комиссия обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления оценок, определения победителей и дисквалификации участников, разбирает вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств. Решения комиссии окончательны и обжалованию не подлежат.

### **3. Методика оценивания олимпиадных заданий**

- 3.1. Во время тура участники решают предложенные задачи. Набор задач единый для всех категорий<sup>9</sup>. Решением задачи является программа, составленная на одном из допустимых языков программирования. Для проверки и оценивания решений используется автоматическая тестирующая система. Программа не должна содержать вспомогательных модулей или файлов. Разные задачи можно решать на разных языках программирования.
- 3.2. Для ввода-вывода следует использовать стандартные потоки данных (чтение данных с клавиатуры, вывод на экран монитора).
- 3.3. Проверка решений производится во время соревнований. По мере готовности своих решений команда отправляет их по сети автоматизированной системе проверки. Эта система осуществляет проверку с помощью набора тестов. После отправки очередного решения команда может продолжать работу над другими задачами.
- 3.4. После того, как решение будет проверено, команда может ознакомиться с результатами тестирования. Задача засчитывается как решенная только в случае, если не возникло ошибок компиляции и решение успешно прошло все тесты. Если решение не засчитано, то указывается вид ошибки и номер первого непрошедшего теста. Частичные решения (прошедшие не все тесты) не оцениваются. Результат проверки на каждом тесте может быть:
- тест пройден (ОК)
  - неверный ответ (WA – Wrong answer)
  - превышение лимита памяти (ML – Memory limit exceeded)
  - превышение лимита времени (TL – Time limit exceeded)
  - программа завершилась аварийно (RE – Runtime error)
  - неверный формат выходных данных (PE – Presentation error)
- 3.5. Время тестирования и решения и доступная память на каждом тесте ограничены. Решения, превысившие установленное ограничение, считаются неэффективными для данной задачи. В этом случае тест считается не пройденным, а решение, как следствие, неверным. Экспертная комиссия указывает ограничения на время работы программы на одном тесте и на размер доступной памяти в формулировках задач.
- 3.6. В решениях задач запрещено использовать:
- чтение и запись векторов прерываний;
  - создание подкаталогов;
  - любой ввод/вывод, кроме указанных в условии задачи;
  - любое использование сетевых средств;

---

<sup>9</sup> Список категорий участников см. в пункте 5.3 данного Положения

- любые другие средства или действия, которые могут нарушить процесс проверки и прохождения первенства.
- 3.7. Решение должно выдавать одинаковые ответы на одинаковые тесты, не зависимо от времени запуска и программного окружения. Комиссия вправе произвести неограниченное количество повторных тестирований программы участника и выбрать наилучший результат по каждому из тестов.

#### **4. Система оценок, подведение итогов Олимпиады и награждение победителей**

- 4.1. Выше в итоговой таблице олимпиады оказывается классифицирована команда, решившая большее количество задач.
- 4.2. При равенстве количества решенных задач выше в итоговой таблице оказывается классифицирована команда, у которой меньше суммарное штрафное время. Штрафное время вычисляется следующим образом: для решенных задач, штрафное время представляет собой время в минутах, прошедшее с начало тура до сдачи задачи, плюс 20 штрафных минут за каждую неудачную попытку сдать задачу. За нерешенные задачи штрафное время не начисляется.
- 4.3. Итоги олимпиады подводятся раздельно по трем категориям:
- команды студентов учреждений СПО и ВО направления подготовки «Педагогическое образование» (**категория С**);
  - команды студентов 1-2 курсов бакалавриата остальных направлений подготовки ИМИ СВФУ (**категория В**);
  - все остальные команды независимо от возраста участников (**категория А**).
- 4.4. Победители и призеры в каждой из категорий награждаются дипломами. Команды могут также награждаться похвальными грамотами, специальными и другими поощрительными призами.
- 4.5. Участники, являющиеся студентами СВФУ, могут поощряться бонусными баллами по дисциплинам, связанным с программированием.

## Приложение 1

Письмо оформляется на официальном бланке ОУ и заверяется подписью и печатью

В оргкомитет ОРКО ИМИ по программированию

Просим согласовать дистанционное участие команд и организацию удаленной площадки в \_\_\_\_\_.

*полное наименование образовательного учреждения по Уставу*

Средствами видеофиксации аудитории для проведения олимпиады оснащены.

Полномочиями по взаимодействию с оргкомитетом и экспертной комиссией ОРКО ИМИ по программированию по вопросам организации и проведения Олимпиады наделяется \_\_\_\_\_

*(указать Ф.И.О., должность, место работы, контактную информацию координатора)*

Директор ОУ \_\_\_\_\_  
*Подпись*

/ \_\_\_\_\_  
*Расшифровка подписи*

М.П.

Дата \_\_\_\_\_

**Инструкция для дежурного организатора в аудитории**

Действия	Время	Примечание	Дополнительно
<b>Подготовительный этап</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознакомиться с Положением данных командных состязаний.</li> <li>2. Проверить готовность аудитории и рабочих мест для команд. Проверить работоспособность компьютера дежурного (с установленной программой ZOOM) и его веб-/видеокамеры (первая камера), а также работоспособность отдельной видеокамеры (вторая камера), охват видеокамерами всех команд. Камера дежурного должна показывать место тиражирования заданий. Проверить работоспособность компьютерной и оргтехники для распечатки и тиражирования заданий (проверить картридж с краской), подготовить достаточный запас бумаги для печати.</li> <li>3. Подготовить достаточное количество чистой черновой бумаги (лучше, чтобы это были тетрадные листы в клетку) и запасные ручки.</li> <li>4. Выяснить, нужно ли будет кому-то из участников во время олимпиады принимать лекарственные препараты.</li> <li>5. Распечатать Памятки участника и правила поведения.</li> <li>6. Распечатать карточки с логинами и паролями команд для входа на сайт Олимпиады.</li> </ol>	До тура	<p>Каждой команде предоставляется один компьютер. Компьютер дежурного и оргтехника также должны попадать в поле зрения видеокамеры ZOOM. Если кто-то из членов команды нуждается в приеме лекарственных препаратов предупредить медицинского работника и попросить его о дежурстве в день олимпиады.</p>	<p>Непосредственную подготовку компьютеров, оргтехники и средств видеофиксации осуществляет специалист-техник. Желательно, чтобы были подготовлены запасные рабочие места</p>
<b>В день тура</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. На каждое рабочее место положить достаточное количество черновой чистой бумаги (листов в клетку).</li> <li>2. Пригласить команды на пробный тур. Рассадить команды по три человека за <b>одним</b> компьютером. Провести инструктаж участников по правилам поведения, раздать памятки и карточки с логином и паролем для входа на сайт Олимпиады.</li> </ol>	12.45-13.00	<p>Замена участников команд без согласования с оргкомитетом не допустима. Участник не имеет права проносить с собой в аудиторию личные записи, справочные материалы, электронные средства связи, и иное техническое оборудование. Участники во время туров могут использовать чистую бумагу, шариковую ручку, карандаш, стиральную резинку, циркуль, линейку.</p> <p><i>В случае показаний к применению лекарств, дежурный медицинский работник в месте состязаний</i></p>	<p>Можно файл с текстом памятки разместить на рабочем компьютере команды.</p>



		<p><i>должен быть предупрежден об этом и обеспечить в нужное время прием лекарств, принесенных с собой участником.</i></p> <p>Выход из аудитории – только в сопровождении дежурного.</p> <p>Все вопросы членам жюри по условиям задач задаются письменно на специальном бланке, организатор передает вопрос жюри через ZOOM</p>	
<p>3. Подключиться к видеонаблюдению через ZOOM.</p> <p>4. Начать видеозапись олимпиады второй видеокамерой.</p> <p>5. Провести <b>пробный тур</b>. Оперативно с помощью специалиста-техника устранять возникающие неполадки в работе сети или компьютера.</p> <p>6. По окончании попросить команды выйти из аудитории.</p>	13.00-13.30	Требуется присутствие специалиста-техника для оперативного устранения неполадок с выходом в Интернет, доустановки необходимого программного обеспечения	
<p>7. Через чат ZOOM'а получить тексты условий задач, распечатать и размножить необходимое количество экземпляров.</p> <p><b>НЕ раскладывать</b> по рабочим местам участников!</p>	13.30-13.50	Компьютер и оргтехника должны попадать в поле зрения видеокамеры ZOOM.	При распечатке рекомендуется минимум по 2 экземпляра на команду.
<p>8. Пригласить команды на основной тур. При входе в аудиторию попросить, чтобы участники выключили мобильные телефоны и с личными вещами сдали или сложили в специально отведенное место.</p>	13.50-14.00	Лучше подготовить отдельную комнату или стол (столы) в помещении, где будет проходить соревнование. Организовать сохранность личных вещей	
<p>9. Объявить о начале олимпиады, раздать участникам условия задач</p>	14.00	Участники олимпиады работают по три человека за одним компьютером.	
<p>10. Дежурить во время <b>основного тура</b>, оперативно решать возникающие проблемы. Не оставлять аудиторию без присмотра. Не допускать нарушения правил поведения участниками олимпиады.</p> <p>11. В 17.00 объявить участникам, что рейтинговая таблица олимпиады «заморожена».</p> <p>12. По окончании олимпиады напомнить, чтобы участники забрали все свои личные вещи.</p>	В течение 4 часов, до 18.00	<p>При возникновении у участников вопросов по условиям задач они обращаются к жюри через систему олимпиады, по другим вопросам – к дежурному в аудитории.</p> <p>При временном выходе участников из аудитории сообщать в чат ZOOM'а.</p> <p>Напомнить участникам о времени окончания тура за 10 и 5 минут до окончания тура.</p> <p>При досрочном завершении олимпиады участники забирают свои личные вещи и покидают место олимпиады.</p>	<p>Желательно на время всего тура присутствие в ОУ специалиста-техника для оперативного устранения технических проблем.</p> <p>Требуется присутствие дежурного в коридоре для сопровождения участников в туалет/буфет и обратно.</p>

## ПАМЯТКА УЧАСТНИКА

### Открытой республиканской командной олимпиады ИМИ по программированию

Участие происходит очно на специально отведенных площадках проведения с соблюдением санитарно-эпидемиологических норм.

Перед пробным туром команде будет выдана персональная карточка с информацией о способе входа в интерфейс тестирующей системы.

Для работы вам понадобится браузер. Для входа на сервер соревнования требуется перейти по адресу

**<https://orkop.contest.codeforces.com>**

и ввести логин и пароль. Для участия в олимпиаде перейдите к соответствующему туру олимпиады, нажав на кнопку «Войти».

Старт и окончание тура	Автоматически в указанное организаторами время
Способ получения условий задач	Ознакомиться на сайте соревнований или получить в бумажном виде от организаторов
Возможности веб-интерфейса (см. Рисунок 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Выбрать задачу и отправить ее решение (к форме отправки можно перейти через вкладку «Отослать»: в форме нужно выбрать отправляемую задачу и язык программирования, а также вставить исходный код в форму или отправить файл с исходным кодом)</li> <li>Ознакомиться с результатами проверки своих решений во вкладке «Мои посылки», проводить тестирование решений на вкладке «Запуск»</li> <li>Задавать вопросы жюри по текстам условий задач (в нижней части главной страницы есть кнопка «Задать вопрос», позволяющая задавать вопросы по задаче, вопросы должны подразумевать ответ «Да» или «Нет»)</li> </ul>

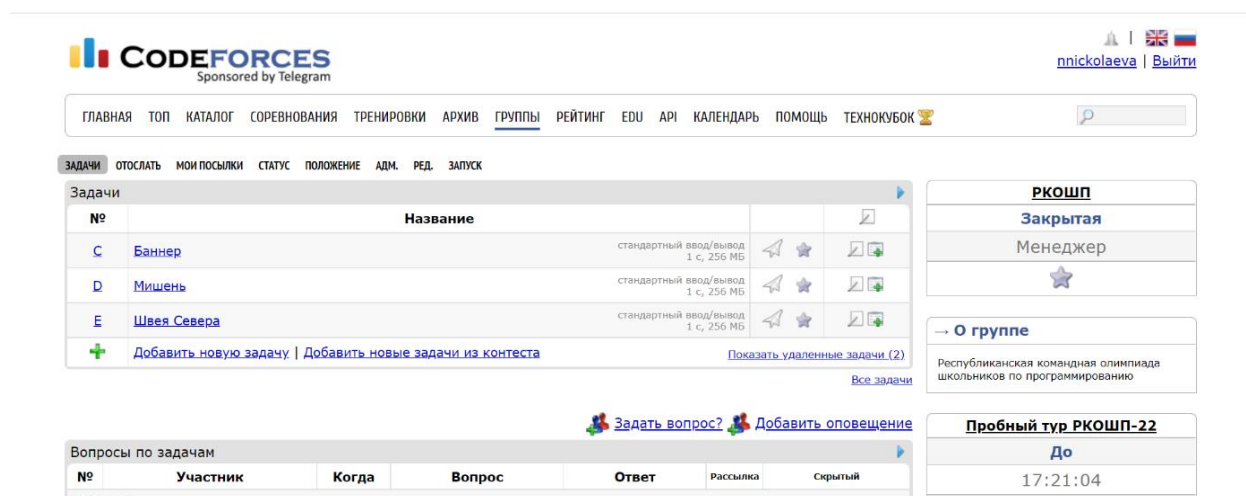


Рисунок 1. Пример главной страницы соревнования

При отправке решения выберите правильный язык программирования (компилятор), задачу и верный файл с исходным кодом. При отсылке исходных кодов обратите внимание, что:

- Ваша программа должна быть написана в одном файле, отсылать следует исходный текст программы.
- Программа должна точно следовать форматам ввода и вывода, описанным в условии задачи.
- Все ограничения на входные данные, написанные в условии задачи, выполняются во всех тестах, проверять их в программе не нужно.
- Программа не должна явным образом читать/писать в файловую систему, не должна использовать сетевые возможности или системные возможности работы с другими ресурсами компьютера (например, с реестром Windows).
- Программа не должна препятствовать ходу тестирования, не должна совершать любые действия, которые могут нарушить процесс проверки решений и прохождения олимпиады.
- Решение должно выдавать одинаковые ответы на одинаковые тесты, независимо от времени запуска и программного окружения. Экспертная комиссия вправе произвести неограниченное количество повторных тестирований программы участника и выбрать наихудший результат по каждому из тестов.
- Задача засчитывается как решенная только в случае, если не возникло ошибок компиляции и решение успешно прошло ВСЕ тесты. Если решение не засчитано, то указывается вид ошибки и номер первого непрошедшего теста. Частичные решения (прошедшие не все тесты) не оцениваются. Если задача засчитана после нескольких неудачных попыток, то за каждую неудачную попытку сдать задачу начисляется **20 штрафных минут**.

При отправке решения выберите правильный язык программирования (компилятор), задачу и верный файл с исходным кодом (см. Рисунок 2).

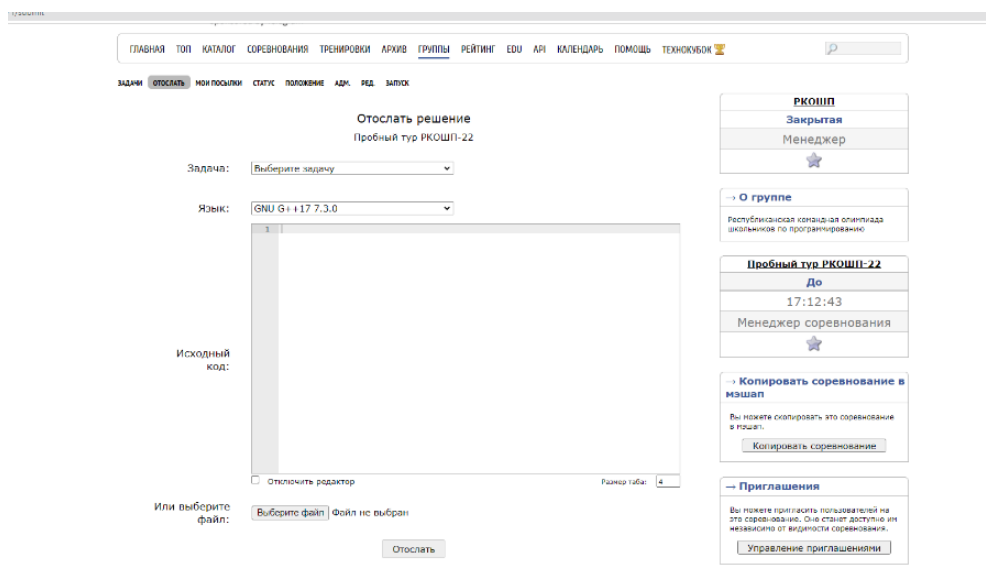


Рисунок 2. Пример формы отправки решения

После отправки перейдите в раздел «Мои попытки» для ознакомления с результатами тестирования. Результат проверки на каждом тесте может быть:

- тест пройден (OK)
- неверный ответ (WA – Wrong answer)
- превышение лимита памяти (ML – Memory limit exceeded)

- превышение лимита времени (TL – Time limit exceeded)
- программа завершилась аварийно (RE – Runtime error)
- неверный формат выходных данных (PE – Presentation error)

Тестирование производится во время тура. Длительность тестирования зависит от количества тестов по задаче, эффективности вашей программы и размера очереди тестирования тестирующей системы.

### Правила поведения участников по время проведения туров

1. Каждая команда размещается за выделенным ему рабочим местом в соответствии с планом размещения участников, подготовленным администрацией учебного заведения.
2. Перед началом тура все компьютеры участников находятся во включенном состоянии. Участникам **строго запрещено** трогать компьютер и клавиатуру до начала тура. Распечатанные тексты условий раздаются только после начала тура.
3. Участники во время тура не вправе свободно перемещаться по аудитории. Выход из места проведения олимпиады и вход в него во время тура возможен только в сопровождении дежурного.
4. Участникам категорически **запрещается** перед началом и во время туров передавать свои логин и пароль другим участникам, пытаться получить доступ к информации на компьютерах других участников или пытаться войти в тестирующую систему от имени другой команды.
5. В процессе тура участники имеют право задавать вопросы жюри по условиям задач через систему проведения олимпиады. Желательно, чтобы вопрос был сформулирован так, чтобы ответом было «да» или «нет».
6. Участники во время туров могут использовать чистые листы, тетрадь/листы в клетку, шариковую ручку, карандаш, стиральную резинку, циркуль, линейку. *В случае показаний к применению лекарств, дежурный в месте состязаний должен быть предупрежден об этом и обеспечить в нужное время прием лекарств, принесенных с собой участником.*
7. Участникам **запрещается** пользоваться любой литературой и личными записями. Запрещается использовать любую информацию в электронном виде, любые электронные устройства, в том числе личные ноутбуки и калькуляторы, мобильные средства связи.
8. Во время тура участники одной команды имеют право общаться только между собой и с дежурными организаторами, находящимися в месте проведения олимпиады.
9. Ответственность за сохранность своих данных во время тура каждый участник несет самостоятельно. Чтобы минимизировать возможные потери данных на компьютере, участники должны своевременно сохранять свои файлы и данные на компьютере.
10. По истечении времени тура всем участникам запрещается выполнять любые действия на компьютере.