Правила соревнования

1. Основные правила

1.1. Командная олимпиада проходит в течение 5 часов.

1.2. Предлагается от 6 до 10 задач для решения тремя участниками команды на одном компьютере.

1.3. Разрешается использовать любую литературу.

1.4. Запрещается использовать любые электронные источники и носители информации, включая, но не ограничиваясь ими, портативные компьютеры, калькуляторы, радиотелефоны, пейджеры, дискеты, компакт-диски.

1.5. Решением является программа, написанная на одном из следующих языков программирования:

язык программирования	компилятор
Паскаль	Borland Pascal 7.0
C	Borland C 3.1
C++	Borland CPP 3.1
Delphi	Delphi 7
Java	Java (jdk 1.5.0_05 и Eclipse 3)
Microsoft Visual C	C (Visual Studio 2003)
Microsoft Visual C++	C++ (Visual Studio 2003)

Требования к решениям:

1.6. На проверку посылается исходный текст программы, не исполняемый файл.

1.7. Программа должна полностью содержаться в одном файле, использование своих модулей и заголовочных файлов не допускается

1.8. Программа должна читать входные данные *только* из файла `input.txt` и выводить результат в выходной файл `output.txt`. Программа должна считать, что эти файлы находятся в *текущем* каталоге.

1.9. Результаты работы программы проверяются автоматически, поэтому программа должна точно соблюдать формат вывода, указанный в условии.

1.10. Гарантируется, что входные файлы будут соответствовать формату, указанному в условии.

1.11. Ввод с клавиатуры и вывод на экран строго запрещен.

1.12. Программа на Паскале (Delphi) должна содержать в себе все ключи компиляции, отличные от установленных по умолчанию. Программа на C/C++ (Borland) должна быть написана так, чтобы могла компилироваться и работать с моделью памяти large, как наиболее близкой к используемой в Borland Pascal.

2. Конфигурация компьютеров команд

2.1. Команде предоставляется один компьютер класса не ниже Pentium.

2.2. Во всех задачах будет указано максимальное время работы на одном тесте. Программа, превысившая допустимый предел времени работы прерывается.

2.3. Программе будет доступно не менее 500К динамической памяти для 16bit компиляторов.

2.4. Проверка решений проводится во время соревнования.

2.5. Жюри проверяет решение на наборе тестов, неизвестном командам, но одинаковом для всех.

2.6. После автоматизированного тестирования на компьютер команды приходит сообщение, содержащее информацию о результате работы программы по каждому тесту.

2.7. В случае намеренных действий по дестабилизации процесса проверки команда будет дисквалифицирована!

2.8. Команда имеет право посылать на проверку решения неограниченное число раз. Однако в случае, если жюри посчитает, что многочисленными посылками команда пытается дестабилизировать работу проверяющей системы, команда может быть дисквалифицирована.

2.9. Команда имеет право задавать жюри вопросы относительно возможного неоднозначного понимания условия задачи. Вопрос должен быть составлен в письменной форме на бланках вопросов, которые будут предоставлены всем командам, и подразумевать ответ "да"/"нет". Жюри может также ответить "без комментариев". Жюри имеет право распространить вопрос вместе с ответом между всеми командами.

3. Система оценок

3.1. Главным результатом команды является количество набранных баллов. Изначально каждая задача оценивается в 30 баллов. Этот балл команда получает при полном решении задачи с первой попытки. За каждую неудачную попытку вычитается один балл (до 15 баллов за задачу). Таким образом, если команда полностью решила задачу с третьей попытки, то она получает 28 баллов. Решение называется полным, если пройдены все тесты жюри по данной задаче. Частичные решения оценивается следующим образом. Максимум по задаче (30 баллов) за вычетом количества предыдущих попыток (минимальное значение 15 баллов) делится на 1.5 и умножается на долю пройденных тестов. Результатом для данной задачи является лучший балл по всем попыткам.

3.2. В процессе тура команды могут наблюдать промежуточные результаты.

3.3. Все промежуточные результаты являются неофициальными.

3.4. За час до окончания олимпиады обновление таблицы результатов прекращается. Окончательные результаты становятся известны командам только на процедуре награждения.