**Турнир Архимеда по программированию — всероссийская очная командная олимпиада по информатике.**

**Турнир пройдет 30-го апреля (суббота) на базе МАОУ СОШ № 31 г.**

**Калининграда (ул. Пролетарская 66А).**

|  |  |
| --- | --- |
| 9.00 – 9.30 | **Регистрация участников турнира** |
| 9.30 – 10.30 | **Знакомство с правилами проведения турнира**  **Пробный тур**  Перед основным туром проводится пробный тур, на котором участникам предлагаются 1-2 задачи для знакомства с рабочим местом и тестирующей системой. Продолжительность тура определяется местными организаторами. Результаты пробного тура никак не учитываются при подведении итогов турнира. Во время пробного тура допускается присутствие руководителей команд и их общение со школьниками. |
| 10.30– 13.30 | **Основной тур**  Продолжительность основного тура — 3 часа. На олимпиаде команде из трёх человек предоставляется один персональный компьютер и предлагается решить 8-12 задач. |
| 13.30 – 14.00 | **Подведение итогов**  При подведении итогов учитываются только полностью решенные задачи. Участники в таблице результатов упорядочиваются по убыванию количества решенных задач. |

**Порядок регистрации команд для участия в турнире**

К участию в турнире приглашаются учащиеся, первый год изучающие программирование (7-10-й класс). Предполагается, что к моменту участия в турнире учащиеся знакомы с правилами применения условных операторов, операторов цикла, одномерных и двумерных массивов, работы со строковым и символьным типом данных.

Количество команд участников турнира – не более двух команд от одной образовательной организации (в связи в конечным количеством рабочих мест, которые могут быть предоставлены командам). При регистрации возможно указание резервной команды, которая будет приглашена к участию в турнире, если после завершения регистрации останется возможность предоставить резервным командам рабочее место.

**Регистрация для участия в турнире:** [**http://qps.ru/pVB4b**](http://qps.ru/pVB4b)

**Регистрация участников турнира будет прекращена 27.04.2016, в 18.00**

В состав команды входят не более трех участников.

Команда может состоять из разновозрастных участников.

Итоги регионального этапа турнира будут подведены отдельно по двум возрастным категориям: для учащихся 7-8 классов и учащихся 9-10 классов. Учащиеся 11-х классов к участию в турнире не допускаются. В случае, если команда состоит из разновозрастных участников, категория определяется по возрасту самого старшего члена команды.

**Проверка решений**

Написанные участниками решения сдаются в автоматизированную тестирующую систему. Программа проверяется в течение нескольких минут на заранее подготовленном жюри, одинаковом для всех участников наборе примеров. Если на каждом из примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус «ОК» (решена верно). Если на одном из тестов решение не выдает правильный ответ в требуемом формате за указанное время, или программа выдает ошибку во время работы, решение считается неверным, и тестирование решения прекращается. На остальных тестах решение не проверяется, а участнику сообщается номер теста, на котором произошла ошибка и ее тип: «Неправильный ответ», «Превышено максимальное время работы», «Ошибка выполнения», «Неправильный формат вывода» и т. п. Сами тестовые примеры до окончания олимпиады участникам не показываются. Тестирующая система

Во всех задачах требуется написать консольное приложение. Входные данные считываются с клавиатуры, а выходные данные выводятся на экран. Программа должна при всех допустимых входных данных работать не более указанного времени (как правило, 1 сек) и использовать память в размере, не большем 64М (включая память на хранение данных и бинарного кода программы). В тестирующую систему сдается исходный текст программы — файл с расширением .py, .c, .cpp, .pas, .dpr и другими. Тестирующая система при необходимости самостоятельно компилирует исходный текст в исполняемый код, при ошибке на этом этапе участнику сообщается, что произошла Ошибка компиляции, а также показывается протокол компиляции с указанием конкретной ошибки. На штрафное время такие попытки не влияют. Также на штрафное время не влияют попытки по данной задаче, сделанные ПОСЛЕ ее успешной сдачи.

**Использование материалов**

Во время турнира участники могут использовать любые письменные материалы (книги, тетради с записями), но не могут пользоваться никакими электронными устройствами (мобильными телефонами, калькуляторами, плеерами, флешками), а также не имеют право использовать интернет, кроме страницы сдачи решений в тестирующей системе. Вопросы участники могут задавать вопросы по условиям задач через соответствующий интерфейс тестирующей системы.

**Языки программирования**

При регистрации необходимо точно указать среду программирования и ее версию, которую планируется использовать при работе над задачами.