**Регламент   
Открытого турнира по спортивному программированию   
на приз Главы Республики Мордовия**

**2023**

1. **Общие положения**
   1. Открытый турнир по спортивному программированию на приз Главы Республики Мордовия (далее – Турнир) проводится в два этапа:

отборочный – в дистанционной форме с использованием сети «Интернет» в период с 18 февраля по 11 марта 2023 г;

заключительный – в очной форме с 23 по 25 марта 2023 г.

* 1. Отборочный этап Турнира состоит из двух независимых туров и проводится заочно с применением дистанционных технологий на платформе codeforces.com. Принять участие в отборочном этапе можно в любом регионе Российской Федерации при наличии компьютера, подключенного к сети «Интернет».
  2. Для участия в отборочном этапе необходимо создать команду из трех обучающихся 5-8-х классов общеобразовательных учреждений и направить заявку в Оргкомитет по утвержденной форме (форма представлена на официальной электронной странице Турнира <http://rlc-rm.gosuslugi.ru/tournament>).
  3. Адреса, календарные даты и время проведения туров отборочного этапа публикуются на сайте Турнира в срок до трех дней до начала их проведения. Начало и окончание всех мероприятий Турнира указываются по московскому времени.
  4. Решение участниками заданий отборочного и заключительного этапов Турнира должно происходить самостоятельно, без использования сторонней помощи. Методический совет и жюри Турнира вправе использовать средства автоматической проверки на списывание и могут аннулировать решения отдельных задач или дисквалифицировать команду при выявлении скопированных решений. Организаторы Турнира запрещают какое-либо обсуждение заданий отборочных туров до их завершения в установленные сроки.
  5. В части, не противоречащей настоящему регламенту, применяются Правила соревнований Codeforces (codeforces.com/blog/entry/4088), которые описывают списки используемых языков программирования и компиляторов, требования к программам участников и вердикты системы тестирования решений участников.
  6. Для завершения регистрации и ознакомления с системой соревнования в период проведения отборочного этапа организуется пробный тур, который можно проходить как лично, так и в составе команды. Баллы за прохождение пробного тура не учитываются при подведении итогов отборочного этапа. Инструкция для прохождения пробного тура направляется участникам ответным письмом на заявку на участие в Турнире.

1. **Порядок проведения отборочного этапа**
   1. Регистрация участников Турнира является обязательной. После направления в оргкомитет на участие командам-участникам на указанный ими электронный адрес сообщаются инструкции по завершению регистрации. Зарегистрированные участники получают доступ к соревнованиям группы «Открытый турнир по спортивному программированию на приз Главы Республики Мордовия» и выполнению заданий пробного тура Турнира.
   2. Для получения доступа к турам отборочного этапа каждому участнику следует иметь корректный аккаунт (хэндл) на платформе codeforces.com; определить одного участника (назовем его капитаном), который будет регистрировать команду. Далее, капитану необходимо: зайти в свой аккаунт на <https://codeforces.com/>; перейти в настройки своего аккаунта (кликнуть по нему); в пункте меню «Команды» нажать «Создать новую команду», придумать и указать английское и русское названия команды, после этого нажать ссылку «Пригласить участника», указать аккаунт другого участника команды и повторить последние действия для приглашения третьего участника. Второму и третьему участникам надо принять такое приглашение в команду из собственных аккаунтов.
   3. Участники самостоятельно обеспечивают безопасное хранение данных аккаунта и не имеют права передавать эти сведения третьим лицам.
   4. В день проведения тура отборочного этапа команда должна собраться в одном месте за одним компьютером. Необходимо грамотно спланировать время, так как длительность отборочного тура составляет 4 астрономических часа.
   5. Для прохождения первого тура отборочного этапа капитану команды следует зайти в аккаунт на codeforces.com; выбрать меню «Группы»; войти в группу «Открытый турнир по спортивному программированию на приз Главы Республики Мордовия»; в соревновании «Открытый турнир по спортивному программированию 2023. Отбор-1» выбрать «Начать»; далее отметить принять участие – «**в составе команды**», выбрать свою созданную команду и нажать «Зарегистрироваться». Обратите внимание, что соревнование можно стартовать только единожды; после старта его нельзя перенести или поставить на паузу.

Участие во втором туре отборочного этапа осуществляется по такой же схеме выбором соревнования второго отборочного тура.

* 1. Максимальный балл за каждую задачу отборочного тура равен 100. Во время проведения тура участникам становятся известны только ими полученные баллы.
  2. Технические результаты каждого отборочного тура публикуются на сайте Турнира в течение семи дней по их окончании. По итогам первого отборочного тура на заключительный этап могут быть приглашены до 50% его участников.

1. **Порядок проведения заключительного этапа**
   1. К участию в заключительном этапе приглашаются команды, набравшие в отборочном этапе необходимое количество баллов. Количество команд от одного региона РФ может быть ограничено согласно Положению о Турнире.
   2. Списки команд, приглашенных на заключительный этап, публикуются на сайте Турнира в течение семи дней после окончания отборочного этапа. Приглашенным школьникам необходимо подтвердить участие в Турнире, отправив соответствующее письмо на электронную почту контактного лица Турнира не позднее 20 марта 2023 г.
   3. Участники заключительного этапа Турнира должны представить в его Оргкомитет ряд документов, перечень необходимых документов размещается на сайте Турнира до 11 марта 2023 г.
   4. Заключительный этап является очным и проводится в один тур.
   5. Решением задачи считается программа, написанная на одном из следующих языков программирования: C, C++, Python, C#, Java, Pascal, Delphi. Среды программирования: CodeBlocks, MS Visual Studio, Intellij IDEA, Wing IDE, Embarcadero RAD Studio XE, PascalABC.NET.
   6. Решения участников проверяются непосредственно во время Турнира с помощью тестирующей системы.
   7. Тестирующая система работает по следующим принципам:

* используя специальный web-интерфейс, участники отправляют исходный код решения на проверку на сервер, указывая при этом номер задачи и компилятор, который следует использовать. На сервере каждое решение компилируется и запускается на выполнение на некотором заранее определенном для каждой задачи секретном наборе тестов, который одинаков для всех участников;
* время выполнения и доступная программе-решению память ограничены. Эти ограничения указываются в условии задачи;
* тест считается пройденным, если для входных данных теста программа-решение генерирует файл с правильным ответом, а также укладывается в ограничения времени и памяти, предусмотренные для задачи.
  1. Решение задачи считается верным, если программа проходит все тесты.
  2. Через web-интерфейс системы участники могут задать жюри вопросы по условию какой-либо из задач. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы на него можно было бы ответить одним из следующих вариантов: «Да», «Нет», «Без комментариев». Жюри оставляет за собой право публиковать вопросы, которые содержат в себе уточнения, существенные для правильного понимания условия задачи.
  3. В условие каждой задачи включаются четкие требования к форматированию результирующего вывода. Необходимо строго соблюдать их. Несоблюдение указанных условий приведет к тому, что тестирующая система воспримет решение как неверное.
  4. Программа-решение не должна:
* обращаться к сети;
* выполнять какие-либо операции ввода/вывода, за исключением операций создания, открытия, закрытия, чтения, записи файлов, непосредственно указанных в условии задачи;
* запускать какие-либо программы, создавать процессы;
* работать с внешними устройствами;
* работать с какими-либо директориями, кроме текущей;
* выполнять любые инструкции, нарушающие работу тестирующей системы либо операционной системы, на которой она запущена.
  1. Результаты заключительного этапа формируются автоматически в итоговую таблицу по следующим основным правилам (ICPC):
* команда, решившая большее количество задач, располагается выше;
* если команды решили одинаковое количество задач, то выше располагается та, у которой меньше суммарное штрафное время по всем решенным задачам;
* если равны количество решенных задач и суммарное штрафное время участников, то выше располагается тот, кто раньше сдал свою последнюю решенную задачу;
* если задача решена, то последующие попытки отправки на проверку этой задачи не учитываются при формировании итоговой таблицы.
  1. Участники, не решившие ни одной задачи, располагаются в итоговой таблице по алфавиту.
  2. Во время соревнования участникам не разрешается общаться с участниками других команд, пользоваться любыми электронными устройствами, кроме компьютеров организаторов Турнира.
  3. Итоговые результаты объявляются на церемонии закрытия.
  4. Жюри обладает исключительным правом определения правильности прохождения тестов, выставления баллов, определения победителей и призеров, а также дисквалификации участников за нарушение правил Турнира, тестирующей системы или общепринятых этических норм. Жюри разбирает любые вопросы, возникающие в результате непредвиденных событий и обстоятельств.