

ВСЕРОССИЙСКИЙ
ЧЕМПИОНАТ → <>
ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

«Спортивное программирование»
Отборочный этап

Москва
2023

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

В рамках трека участникам предлагается решить несколько задач по программированию в течение 2 астрономических часов. Проверка правильности решения задач будет выполняться автоматизировано. Проверяющая система поддерживает следующие языки программирования: C, C++, Java, C#, Pascal, Python 3.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

Для участия в треке участникам необходимо пройти регистрацию [на сайте](#) в срок **до 23:00 07.06.2023** по московскому времени, заполняя все обязательные поля в форме регистрации и предоставляя Организатору необходимую для участия информацию. Участники, не прошедшие регистрацию на сайте в установленные сроки, к участию в треке не допускаются.

Доступ к конкурсному заданию и возможность отправки решений Участники получают в период решения конкурсного задания **10:00 - 12:00 11.06.23 по московскому времени**.

ДОСТУП К КОНКУРСНОМУ ЗАДАНИЮ

Доступ к конкурсному заданию и отправка решений задач, входящих в конкурсное задание, будет осуществляться через онлайн-платформу для решения задач по программированию [Codeforces](#).

Войти в систему можно по ссылке с логином и паролем, который будет направлен на почту, указанную при регистрации. Если вы не получили письмо на почту до 20.05.23, проверьте папки «Спам» и «Рассылки» или введите в поиске «Спортивное программирование». Если письма нет, напишите на почту it@fedcdo.ru.

ФОРМА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ВЫПОЛНЕНИЯ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Решением каждой задачи является **исходный код** на одном из перечисленных выше языков программирования, при этом различные задачи могут быть решены на разных языках программирования.

Требования:

- Исходный код решения задачи не должен превышать 64 KB.
- Время компиляции программы не должно превышать 30 секунд.
- Каждое решение должно считывать данные из стандартного ввода (с экрана) и выводить в стандартный вывод (на экран).
- Решение должно строго следовать формату чтения входных и записи выходных данных.

Для каждой задачи будет опубликовано максимальное время выполнения программы на каждом тесте и максимальное количество используемой программой памяти. Решение не засчитывается, если программа не укладывается в указанные лимиты времени и памяти.

Задача считается решённой, если решение выдало правильные ответы на всех тестах. Частичные решения не учитываются.

Если решение не зачтено, сообщается тип ошибки и номер теста, на котором произошла ошибка.

ОЦЕНКА КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Программы тестируются на большом количестве различных входных тестов, заранее подготовленных и неизвестных Участникам, но одинаковых для всех. Все тесты соответствуют ограничениям, изложенным в условиях задач. После отправки на проверку решения Участник может продолжать работать над другими задачами. Решения проверяются во время соревнования. Как только проверка очередного решения завершается, Участник немедленно уведомляется о её результате. Если решение не принято, Участник может попытаться исправить свою программу и послать её на проверку ещё раз.

Наибольшее количество баллов получает Участник, решивший правильно наибольшее число задач. Если несколько Участников решают одинаковое количество задач, то их положение в рейтинге определяется штрафным временем. За каждую правильно сданную задачу к штрафному времени Участника прибавляют время, прошедшее с начала соревнования до момента сдачи задачи. Если зачётной попытке предшествовало несколько неудачных попыток сдать ту же задачу, то за каждую из них к штрафному времени прибавляется двадцать минут штрафного времени. За неудачные попытки сдать задачу, которую Участнику в итоге так и не удалось решить, штрафного времени не начисляется.