Памятка для участников IT NATION 2024
по спортивному программированию

Процесс соревнования

1. **Решение задач:** Задачи оцениваются в зависимости от правильности представленного решения. Участники сдают свои решения через специальную систему, где они автоматически проверяются на тестовых примерах.
2. **Штрафное время:** Штрафное время рассчитывается как сумма минут до правильного решения плюс 20 минут за каждую неправильную попытку. Штраф за нерешенные задачи не начисляется. Например, если задача A решена на 5-й минуте с двумя попытками и задача C на 23-й минуте с первой попытки, при этом другие задачи остались нерешенными, общее штрафное время будет 48 минут: 25 минут за задачу A (5 минут + 20 минут за одну ошибку) и 23 минуты за задачу C, без штрафа за нерешенные задачи.
3. **Определение победителей:** Победители определяются по количеству правильно решенных задач, начиная с наибольшего. В случае равенства количества правильно решенных задач, преимущество получает участник, решивший задачи за меньшее штрафное время, что позволяет ему занять более высокое место в рейтинге.
4. В отборочном и финальном турах участникам будут представлены от 8 до 12 задач по программированию различной сложности.
5. Олимпиада по спортивному программированию пройдет через платформу **codeforces.com** по ссылке https://itnation2024.contest.codeforces.com
6. Допустимые языки программирования: C++, Python 3, Java, Free Pascal, C#.
7. На компьютере разрешено использовать программы Paint, Calculator.
8. Требуется хорошее подключение к Интернету для работы с системой тестирования.
9. Участник может использовать любой персональный компьютер среднего класса (например, с 8 ГБ ОЗУ, не менее 64 ГБ свободного места для хранения, ЦП 2,5 ГГц с минимум 2 ядрами/4 потоками).
10. Операционная система может быть Windows, Linux (например, Ubuntu) или другой.
11. Рекомендуемый браузер для работы с системой соревнований – Google Chrome.
12. Технические характеристики компьютерного оборудованияучастника не обязательно совпадают с техническими характеристиками оценивающего компьютера.
13. Участник должен записать экран своего компьютера и лицо через веб-камеру. Рекомендуемое программное обеспечение для записи экрана — OBS Studio (https://obsproject.com/ru/download). Настройте два источника данных:
    a. запись экрана (ваш экран)
    b. устройство видеозахвата (ваша веб-камера)
14. Участники могут использовать любую среду разработки (IDE).
15. Логин и пароль для доступа к системе проверки на https://itnation2024.contest.codeforces.com будут отправлены участникам за 120 минут до начала олимпиады. Если вы не получите письмо с данными для входа, свяжитесь с организаторами по электронной почте itnation2024@gmail.com, указав ваше полное имя, город, образовательное учреждение, класс и контактный номер телефона для связи через WhatsApp.

Прокторинг (обязательное требование)

Для участия требуется компьютер с интернетом, веб-камерой и микрофоном. Во время тура необходимо вести запись экрана и лица участника. Записи следует загрузить на облачное хранилище или YouTube и прислать ссылки на itnation2024@gmail.com в

течение 12 часов после каждого из туров — отборочного и, при прохождении, финального. В теме письма указывайте ФИО участника. Жюри оставляет за собой право дисквалификации за подозрительные действия.

Расписание олимпиады

Отборочный тур по спортивному программированию состоится 2 марта 2024 г. с 10:00 до 14:00 (UTC+05:00).

Участники Финального этапа определяются на основе результатов отборочного этапа.

Финальный (Заключительный) тур по спортивному программированию состоится 16 марта 2024 г. с 10:00 до 14:00 (UTC+05:00).