



Saskaņā ar 2012.gada 5.jūnija Ministru kabineta noteikumu Nr.384 „Mācību priekšmetu olimpiāžu organizēšanas noteikumu” 5.punktu un 2012.gada 20.augusta Valsts izglītības satura centra rīkojuma Nr.1-03/290 6.punktu ir noteikta šāda kārtība:

### **Informātikas (programmēšanas) 26.olimpiādei**

#### **1. Olimpiādes mērķi un uzdevumi:**

1.1. paplašināt un padziļināt izglītojamo zināšanas informātikā, radīt papildus stimulus informātikas apguvei, aktivizēt ārpusstundu darbu;

1.2. atlasīt Latvijas valsts vienības kandidātus dalībai starptautiskajās sacensībās;

1.3. vērst saturu uz efektīvu algoritmu izstrādi un to programmēšanu ar datora palīdzību.

#### **2. Olimpiādes organizētāji:**

2.1. pirmā un otrā posma olimpiādi organizē un vada Valsts izglītības satura centrs sadarbībā ar Liepājas Universitātes Dabas un sociālo zinātņu fakultāti un Saldus novada pašvaldības Izglītības pārvaldi;

2.2. trešā posma olimpiādi organizē un vada Valsts izglītības satura centrs sadarbībā ar Latvijas Universitātes Matemātikas un informātikas institūtu un Daugavpils Universitātes Dabaszinātņu un matemātikas fakultāti;

2.3. katra posma olimpiādes organizācijai un vadībai tiek organizēta rīcības komisija, kas atbild par:

2.3.1. dalībnieku un to pavadošo personu informēšanu par olimpiādes norises kārtību;

2.3.2. uzdevumu atlasī un visu posmu sacensību uzdevumu komplektu sagatavošanu. Uzdevuma komplektā ietilpst uzdevuma formulējums, viens vai vairāki pareizie risinājumi un ievaddatu testi. Atkarībā no uzdevuma specifikas, uzdevumu komplektā papildus var ietilpt arī ievaddatiem atbilstošie izvaddatu faili, atrisinājuma pareizības pārbaudes datorprogramma un viens vai vairāki nepareizi vai neoptimāli risinājumi, kā arī citi materiāli pēc vajadzības;

2.3.3. kompilatoru, to parametru un sacensību laikā pieejamo izstrādes vižu izvēli un paziņošanu olimpiādes tīmekļa vietnē;

2.3.4. testēšanas sistēmas sagatavošanu un tās darbības pārraudzību olimpiādes laikā, katrā brīdī klātesot vismaz diviem rīcības komisijas locekļiem (viens no tiem rīcības komisijas vadītājs vai vadītāja vietnieks);

2.3.5. lēmumu pieņemšanu par olimpiādes sākuma atlikšanu un/vai olimpiādes laika pagarināšanu tehnisku problēmu gadījumā un dalībnieku informēšanu par notiekošo;

2.3.6. protestu, sūdzību un ierosinājumu izskatīšanu, lēmumu pieņemšanu ar to izskatīšanu saistītajos jautājumos;

2.3.7. materiālu publicēšanu olimpiādes tīmekļa vietnē;

2.3.8. galīgā lēmuma pieņemšanu un paziņošanu visos citos ar olimpiādes saturu, norisi un vērtēšanu saistītajos jautājumos;

2.3.9. komisiju sastāvs tiek publicēts olimpiādes tīmekļa vietnē;

2.4. olimpiādes tīmekļa vietnes vietādis ir <http://www.lio.lv>;

2.5. saziņai ar olimpiādes pirmā un otrā posma rīcības komisiju izmantojama elektroniskā pasta adrese [normunds@druva.lv.](mailto:normunds@druva.lv), bet trešā posma sacensībās elektroniskā pasta adrese [askola@latnet.lv](mailto:askola@latnet.lv),

3. **Olimpiādes adresāts:** sacensības notiek divās vecuma grupās: jaunākajā (8.–10.klašu izglītojamie) un vecākajā (11.–12.klašu izglītojamie). Jaunākajā klašu grupā drīkst piedalīties arī jaunāki izglītojamie par astoto klasi.

4. **Olimpiādes norise:**

4.1. **1.posma**– izglītības iestādes olimpiāde;

4.1.1. sacensībās var piedalīties ikviens vispārējās izglītības iestādes izglītojamais, kuram ir programmēšanas iemaņas;

4.1.2. sacensības organizē un dalībnieku reģistrēšanu olimpiādei testēšanas sistēmā veic izglītības iestādes informātikas pedagogs vai cits atbildīgais darbinieks, ņemot vērā pieejamo datoru skaitu un iespēju pārraudzīt dalībnieku darbu, kā arī citus apstākļus. Ja izglītojamā mācību iestādē nenotiek informātikas nodarbības, viņš var vērsties pie rīcības komisijas, izmantojot elektroniskā pasta adresi ar lūgumu ļaut piedalīties sacensībās un reģistrēt viņu sistēmā. Šajā gadījumā dalībnieka reģistrēšanu veic rīcības komisijas pārstāvis;

4.1.3. sacensības notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā (tiešsaistē izmantojot testēšanas sistēmu un atbildīgajam darbiniekam pārraugot olimpiādes norisi) ne vēlāk kā vienu nedēļu pirms otrā posma sacensībām;

4.1.4. sacensību ilgums – piecas astronomiskās stundas;

4.1.5. katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā, vecuma grupā;

4.1.6. rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;

4.1.7. kārtību, kādā reģistrējami dalībnieki un kā būs iespējams saņemt savu izglītojamo rezultātus, ne vēlāk kā divas nedēļas pirms sacensību sākuma, būs iespējams uzzināt olimpiādes tīmekļa vietnē;

4.2. **2.posma sacensības** – novada (pilsētas vai novadu apvienības) olimpiāde:

4.2.1. sacensībām piesaka dalībniekus, kuri uzrādījuši labus rezultātus pirmā posma sacensībās. Sacensībām drīkst pieteikt arī citus izglītojamus, kas uzrādījuši labus panākumus programmēšanas apgūvē. Piedalīšanās pirmā posma sacensībās nav obligāts priekšnoteikums dalībai otrā posma sacensībās;

4.2.2. dalībniekus sacensībām piesaka izglītības iestādes informātikas pedagogs vai atbildīgais darbinieks;

4.2.3. sacensības organizē novada (pilsētas vai novadu apvienības) rīcības komisija, kuras sastāvā ir attiecīgā novada (pilsētas vai novadu apvienības) izglītības pārvaldes pārstāvis, informātikas metodiskās apvienības vadītājs un informātikas pedagogi;

4.2.4. dalībnieku pieteikšanas kārtību nosaka un savlaicīgi izziņo novada (pilsētas, novadu apvienības) informātikas olimpiādes rīcības komisija;

4.2.5. dalībnieku reģistrēšanu testēšanas sistēmā veic novada (pilsētas, novadu apvienības) rīcības komisijas norīkots pārstāvis, ņemot vērā pieejamo datoru skaitu olimpiādes norises vietā(-s), iespēju pārraudzīt visu dalībnieku darbu, kā arī citus apstākļus;

4.2.6. sacensības notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā **2012.gada 11.decembrī**, izmantojot testēšanas sistēmu;

4.2.7. sacensību ilgums – piecas astronomiskās stundas;

4.2.8. katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;

4.2.9. rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;

4.2.10. kārtību, kādā reģistrējami dalībnieki un kā būs iespējams saņemt savu izglītojamo rezultātus, ne vēlāk kā divas nedēļas pirms sacensību sākuma būs iespējams uzzināt olimpiādes tīmekļa vietnē;

4.2.11. otrā posma sacensību noslēgumā, tūlīt pēc visu dalībnieku programmu notestēšanas, rīcības komisija testēšanas sistēmā padara pieejamus visu dalībnieku rezultātus un uzdevumu risinājumus, sacensībās iesaistītajām personām nosūtot piekļuves paroles. Piekļuves paroles tiek nosūtītas:

4.2.11.1. olimpiādes rīcības komisijai, ļaujot piekļūt visu dalībnieku rezultātiem un risinājumiem;

4.2.11.2. skolēniem, ļaujot piekļūt saviem risinājumiem;

4.2.11.3. pedagogiem, ļaujot piekļūt savu mācāmo skolēnu risinājumiem;

4.2.12. testu datu kopa saarhivētā formātā un aizslēgta ar paroli tiek publicēta testēšanas sistēmā pirms otrā posma sacensību sākuma, bet pieejas parole tiek publicēta tajā pašā vietnē pēc sacensību noslēguma;

4.3. **3.posma sacensības** – valsts olimpiāde:

4.3.1. pēc otrā posma sacensību rezultātu apkopošanas valsts informātikas olimpiādes rīcības komisija uzaicina uz trešā posma sacensībām ne vairāk kā 40 labākos dalībniekus katrā vecuma grupā pēc 4.3.2. apakšpunktā norādītajiem kritērijiem;

4.3.2. uz sacensībām katrā vecuma grupā tiek uzaicināti:

a) ne vairāk kā divdesmit pieci labākie dalībnieki no tiem 2.posma sacensību dalībniekiem, kuri uzrādījuši vislabāko rezultātu savā novadā (pilsētā, novadu apvienībā) un ir savākuši vismaz 25% punktu no 10 labāko savas grupas dalībnieku vidējā rezultāta. Ja kopējais novadu (pilsētu, novadu apvienību), kurās notikušas otrā posma sacensības, kopskaits ir mazāks par 25, pēc šī kritērija uzaicināto dalībnieku skaits nepārsniedz otrā posma sacensību norises vietu kopskaitu. Ja kādā novadā (pilsētā, novadu apvienībā) otrā posma sacensības tiek organizētas vairākās mācību iestādēs, tās šī nolikuma punkta izpratnē tiek uzskatītas par vienu otrā posma sacensību norises vietu. Ja kādā novadā (pilsētā, novadu apvienībā) vislabāko rezultātu vienlaikus ir sasnieguši vairāki dalībnieki, tad pēc šī kritērija dalībnieki no šī novada (pilsētas, novadu apvienības) netiek uzaicināti;

b) iepriekšējā gada valsts informātikas olimpiādes trešā posma sacensību godalgoto vietu (I–III) ieguvēji;

c) valsts vienības dalībnieki iepriekšējā gada Baltijas vai starptautiskajā informātikas olimpiādē;

d) otrā posma sacensību dalībnieki, kas parādījuši labākos rezultātus visu novadu (pilsētu, novadu apvienību) dalībnieku kopvērtējumā, bet neatbilst 4.3.2. apakšpunkta a), b) un c) apakšpunktos minētajiem kritērijiem. Dalībnieki tiek uzaicināti pēc kārtas 2. posma sacensību rezultātu dilšanas secībā, nepārsniedzot 4.3.1. punktā minēto kopējo uzaicināto skaitu savā vecuma grupā. Dalībnieki, kuru sacensību kopvērtējuma punktu summas ir vienādas, šī punkta nozīmē nav šķirami;

4.3.3. valsts rīcības komisija informē novadu (pilsētu, novadu apvienību) izglītības pārvaldes par to, kurus izglītojamus uzaicina piedalīties olimpiādes trešā posma sacensībās, publicējot uzaicināto dalībnieku sarakstu Valsts izglītības satura centra mājaslapā [www.visc.gov.lv](http://www.visc.gov.lv) un olimpiādes tīmekļa vietnē atsevišķi pa vecuma grupām;

4.3.4. novada (pilsētas, novadu apvienības) rīcības komisija līdz **2013.gada 18.janvārim** iesūta pieteikumu Valsts izglītības satura centram elektroniski ([visc@visc.gov.lv](mailto:visc@visc.gov.lv)) un vienlaicīgi uz olimpiādes oficiālo elektroniskā pasta adresi (norādot tematu "Pieteikums Valsts informātikas olimpiādei"), kurā norāda dalībnieka

vārdu, uzvārdu, personas kodu, informātikas pedagoga vārdu, uzvārdu un atbildīgās personas vārdu, uzvārdu un amatu, kura pavadīs uz trešā posma sacensībām uzaicinātos olimpiādes dalībniekus;

4.3.5. ja kāds no uzaicinātajiem dalībniekiem atsaka savu dalību, valsts rīcības komisijai ir tiesības papildus uzaicināt nākamos otrā posma labāko rezultātu ieguvējus saskaņā ar 4.3.2. apakšpunkta d) kritēriju;

4.3.6. dalībnieku reģistrēšanu testēšanas sistēmā veic valsts olimpiādes rīcības komisijas pārstāvis uz saņemto pieteikumu pamata;

4.3.7. sacensības notiek klātienē pārraudzītā tiešsaistes režīmā **2013.gada 7. un 8.februārī Daugavpilī**, izmantojot testēšanas sistēmu;

4.3.8. sacensību ilgums katru dienu – piecas astronomiskās stundas;

4.3.9. uzdevumu apskats un uzdevumu formulējumi līdz sacensību katras dienas beigām ir pieejami tikai rīcības komisijai un sacensību dalībniekiem;

4.3.10. katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;

4.3.11. rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;

4.4. **atlases kārtas sacensības** – valsts vienības sastāva noteikšana dalībai Baltijas valstu informātikas olimpiādei;

4.4.1. pēc trešā posma olimpiādes rezultātu apkopošanas, valsts informātikas olimpiādes rīcības komisija pieņem lēmumu par uzaicināmo dalībnieku skaitu no katras vecuma grupas;

4.4.2. valsts informātikas rīcības komisija informē novadu (pilsētu, novadu apvienību) izglītības pārvaldes par to, kurus izglītojamus uzaicina piedalīties olimpiādes atlases kārtā, kā arī publicē uzaicināto dalībnieku sarakstu olimpiādes tīmekļa vietnē;

4.4.3. atlases kārtas sacensības notiek klātienē pārraudzītā tiešsaistes režīmā, izmantojot testēšanas sistēmu;

4.4.4. atlases kārtas sacensību organizētājs, datums un norises vieta tiek izziņoti olimpiādes tīmekļa vietnē ne vēlāk kā divas nedēļas pirms sacensību sākuma;

4.4.5. atlases kārtas sacensības notiek vienā grupā, visiem dalībniekiem risinot vienu uzdevumu komplektu;

4.4.6. sacensību ilgums - divas dienas, katru dienu – piecas astronomiskās stundas;

4.4.7. uzdevumu apskats un uzdevumu formulējumi līdz sacensību katras dienas beigām ir pieejami tikai rīcības komisijai un sacensību dalībniekiem;

4.4.8. dalībniekus, kuri uzrādījuši labākos rezultātus atlases kārtas sacensībās, iekļauj valsts vienības sastāvā. Ja vairākiem dalībniekiem olimpiādes atlases kārtas sacensībās ir vienāds punktu skaits, tad par labāku uzskata tā dalībnieka rezultātu, kuram bija labāks rezultāts trešā posma sacensībās;

4.4.10. valsts vienības sastāvā dalībai starptautiskajā informātikas olimpiādē (Austrālijā) 2013.gada jūlijā tiek iekļauti četri labāko rezultātu ieguvēji no Latvijas Baltijas valstu informātikas olimpiādē. Ja četrus labākos dalībniekus pēc Baltijas valstu informātikas olimpiādes rezultātiem noteikt nav iespējams (ceturtais un piektais dalībnieks ir ieguvis vienādu punktu skaitu (turpmāk – P)), tad valsts vienībā tiek iekļauti:

4.4.10.1. visi dalībnieki, kas Baltijas informātikas olimpiādē saņēmuši vairāk par P punktiem;

4.4.10.2. tie dalībnieki (skaitā papildinot līdz četriem pēc šī punkta apakšpunktā a) minētā kritērija atlasītos dalībniekus), kas Baltijas informātikas olimpiādē saņēmuši tieši P punktus, bet atlases kārtas sacensībās savstarpējā konkurencē uzrādījuši labākos rezultātus.

## 5. Katra olimpiādes posma norise:

5.1. katrs dalībnieks strādā pie sava datora un drīkst izmantot šādu programmatūru:

5.1.1. operētājsistēmas pamatprogrammas un biroja programmatūru (piemēram, kalkulatoru, failu pārlūku, izklājprogrammu);

5.1.2. interneta pārlūkprogrammu (tikai piekļūšanai testēšanas sistēmai, skat. tālāk);

5.1.3. valodu *C/C++* un *Pascal* izstrādes un atklūdošanas vides un kompilatorus;

5.1.4. programmēšanas valodu dokumentāciju;

5.2. katrs dalībnieks pieslēdzas testēšanas sistēmai, izmantojot unikālu lietotāja identifikatoru un paroli;

5.3. dalībnieka identifikators sacensību laikā nemainās;

5.4. ja sacensības notiek vairākas dienas, tad katrā no sacensību norises dienām dalībnieks saņem citu paroli;

5.5. katrā sacensību dienā dalībniekiem risināšanai tiek piedāvāts savs uzdevumu komplekts;

5.6. uzdevumu komplekts sastāv no uzdevumu apskata un vairāku uzdevumu formulējumiem;

5.7. uzdevumu apskats ietver tehnisku informāciju par katru uzdevumu: maksimālo punktu skaitu, kādu iespējams par to iegūt, ievadfailu un izvadfailu nosaukumus, kā arī datora resursu apjoma ierobežojumus;

5.8. katra uzdevuma formulējums satur risināmā uzdevuma aprakstu, ievaddatu formātu un pieļaujamo vērtību apgabalu aprakstu, izvaddatu formāta aprakstu un vienu vai vairākus piemērus;

5.9. sacensību laikā uzdevumu komplekts ir pieejams testēšanas sistēmā;

5.10. sacensību laikā dalībnieks drīkst komunicēt tikai ar žūriju, izmantojot testēšanas sistēmu vai vēršoties tieši pie rīcības komisijas pārstāvja;

5.11. dalībniekiem sacensību norises vietā atļauts ienest tikai rakstāmpiederumus un baltu rakstāmpapīru;

5.12. pirms sacensībām, sacensību norises vietā dalībniekiem ir aizliegts:

5.12.1. lasīt uzdevumu formulējumus un citus drukātos materiālus;

5.12.2. veikt jebkādas darbības ar sacensību norisei domāto datoru;

5.13. sacensību laikā dalībniekiem ir aizliegts:

5.13.1. lietot jebkādus palīgīdzekļus (piemēram, drukātus vai rakstītus materiālus ārpus rīcības komisijas izsniegtajiem, mobilos tālruņus, datorus, mūzikas atskaņotājus, kalkulatorus, zibatmiņas, CD, DVD);

5.13.2. mēģināt pieslēgties no testēšanas sistēmas atšķirīgām tīmekļa vietnēm;

5.13.3. komunicēt (tieši vai ar tehnisko līdzekļu starpniecību) ar trešajām personām;

5.13.4. mēģināt traucēt testēšanas sistēmas vai citu dalībnieku darbu;

5.13.5. censties piekļūt citu dalībnieku risinājumiem;

5.13.6. ļaut piekļūt saviem risinājumiem;

5.13.7. mēģināt pieslēgties testēšanas sistēmai ar cita dalībnieka identifikatoru un paroli;

5.13.8. veikt jebkādas citas darbības, kas neatbilst godīgas sacensības principiem;

5.14. dalībnieks, kas apzināti ir pārkāpis iepriekš minētos aizliegumus ar rīcības komisijas lēmumu tiks sodīts. Maksimālais soda veids – diskvalifikācija.

## 6. Uzdevumu risinājumi:

6.1. katra uzdevuma risinājums ir datorprogrammas izejas teksts kādā no programmēšanas valodām *Pascal* vai *C/C++* (pēc dalībnieka izvēles) vai datu apstrādes ar datora palīdzību rezultāts;

6.2. dažādu uzdevumu risinājumus var realizēt atšķirīgās programmēšanas valodās, vai, ja kādai programmēšanas valodai pieejami dažādi kompilatori, dažādiem risinājumiem izmantot vienas valodas dažādus kompilatorus;

6.3. veidojot risinājumu, jāuzskata, ka visi nepieciešamie faili atrodas tekošajā katalogā un programmas tekstā tie jāraksta **bez** pilnā ceļa norādīšanas;

6.4. ja uzdevuma formulējumā nav minēti citādi, tad var uzskatīt, ka ievaddati pilnībā atbilst uzdevuma formulējumā minētajiem ierobežojumiem un formatējumam;

6.5. risinājuma izvaddati jāformatē atbilstoši uzdevuma formulējumā minētajām prasībām;

6.6. uzdevumu risinājumos **aizliegts**:

6.6.1. veidot un strādāt ar failiem, kas atšķiras no ievaddatu un izvaddatu failiem;

6.6.2. izsaukt ārējas programmas un veidot jaunus procesus;

6.6.3. mainīt failu sistēmas informāciju;

6.6.4. izsaukt sistēmas komandas, kas nav saistītas ar olimpiādes uzdevuma risināšanu;

6.6.5. iekļaut darbības, kas var ietekmēt citu dalībnieku risinājumu vai testēšanas sistēmas darbu paredzētajā režīmā;

6.7. sacensību laikā dalībniekiem būs iespēja piekļūt saviem testēšanas sistēmā iesūtītajiem risinājumiem;

6.8. dalībnieka pienākums ir katra uzdevuma hronoloģiski pēdējo pamattestēšanai derīgo risinājumu saglabāt uz darba datora (datora, kas izmantots sacensību laikā risinājumu sagatavošanai).

**7. Risinājumu vērtēšana:**

7.1. visu uzdevumu testēšana (pārbaude) notiek izmantojot testēšanas sistēmu, kurā jāiesūta uzdevumu risinājumi;

7.2. iesūtot risinājumu, dalībniekam jānorāda uzdevuma, kura risinājums tiek iesūtīts, nosaukums, kompilators, kas jāizmanto kompilēšanai un ceļš uz risinājuma pirmkodu (.c, .cpp vai .pas failu);

7.3. iesūtītie risinājumi tiek testēti nemodificētā veidā;

7.4. dalībnieka rezultātu olimpiādes posma sacensībās veido pa atsevišķiem posma uzdevumiem iegūto punktu kopsumma.

**8. Testēšanas sistēma:**

8.1. sacensību sākuma un beigu laiks tiek fiksēts pēc testēšanas sistēmas pulksteņa;

8.2. vērtēti tiek tikai tie risinājumi, kas testēšanas sistēmā iesūtīti sacensību laikā;

8.3. visu dalībnieku programmas tiek testētas tādā secībā, kādā tās iesūtītas testēšanas sistēmā;

8.4. dalībnieks katram uzdevumam risinājumu var iesūtīt vairākkārt. Pamattestēšana tiek veikta tikai vienam risinājumam (sk. 8.19. punktu);

8.5. ja risinājums kādam testam pārsniedz atvēlētos datora resursa apjoma ierobežojumus (piemēram, operatīvās atmiņas apjomu vai izpildes laiku), tad tiek uzskatīts, ka konkrēto testu programma nav izpildījusi;

8.6. ja uzdevumu apskata lapā nav norādīts citādi, programmas izejas teksta apjoms nedrīkst pārsniegt  $10^5$  baitus un tā kompilēšanas laiks nedrīkst pārsniegt 30 sekundes;

8.7. pirms programmas pārbaudes tā tiek kompilēta ar iepriekšzināmiem kompilēšanas parametriem. Ja programmas izejas tekstu nav iespējams nokompilēt, risinājums netiek vērtēts;

8.8. ja programma ir sekmīgi nokompilēta un iegūts izpildāms programmas modulis, tā vispirms tiek izpildīta uz viena vai vairākiem akcepttestiem (testiem, kuru izpilde ir nepieciešama, lai risinājums tiktu atzīts par derīgu pamattestēšanai). Ja kādam no akcepttestiem rezultāts nav pareizs, risinājums netiek vērtēts;

8.9. ar iesūtītās programmas kompilēšanas un akcepttestēšanas rezultātu dalībnieks var iepazīties testēšanas sistēmā tiklīdz attiecīgais process (kompilēšana vai akcepttestēšana) ir beidzies;

8.10. katra akcepttesta iespējamais izpildes rezultāts ir kāds no šādiem variantiem: "Pareizs", "Nepareizs", "Laika limits", "Atmiņas limits", "Izpildes laika kļūda", "Nav izvaddatu faila";

8.11. ja visi akcepttesti ir izpildīti sekmīgi, risinājums tiek atzīts par derīgu pamattestēšanai – programmas izpildei uz visiem pamattestiem pēc kārtas;

8.12. katram uzdevumam visiem dalībniekiem tiek izmantots viens un tas pats testu komplekts;

8.13. visu dalībnieku kopējos pamattestēšanas rezultātus rīcības komisija publicē tikai pēc sacensību beigām;

8.14. pēc katras sacensību dienas katrs dalībnieks saņem protokolu ar savu risinājumu rezultātiem;

8.15. pamattestēšanā izmantotie testi tiek publicēti ne agrāk kā pēc sacensību dienas risinājumu protokolu izdalīšanas;

8.16. testi tiek vērtēti pa grupām. Katrā grupā ir viens vai vairāki testi;

8.17. tests ir izpildīts sekmīgi, ja tas iekļāvies datora resursu apjoma ierobežojumos (atvēlētajā laikā un atmiņas apjomā), un rezultāts izvaddatu failā ir pilnīgi vai (īpašos gadījumos, ja tā norādīts uzdevuma formulējumā) daļēji pareizs. Testējamajai datorprogrammai, izpildot to vairākkārt, vienam un tam pašam testam, ir jāizdod viens un tas pats rezultāts. Atšķirīgu rezultātu gadījumā tests nav izpildīts sekmīgi;

8.18. testu grupa ir izpildīta sekmīgi, ja visi tajā iekļautie testi ir izpildīti sekmīgi. Punkti tiek piešķirti tikai par sekmīgi izpildītām testu grupām;

8.19. pamattestēšana viena dalībnieka vienam uzdevumam tiek veikta tikai vienam risinājumam – hronoloģiski pēdējam iesūtītajam risinājumam, kas atzīts par derīgu pamattestēšanai. Šī risinājuma pamattestēšanas rezultāti nosaka punktu skaitu par attiecīgo uzdevumu;

8.20. olimpiādes laikā, izmantojot testēšanas sistēmu, olimpiādes dalībnieki var uzdot jautājumus rīcības komisijai par sistēmas darbību vai uzdevumu saturu. Katrs jautājums par uzdevumu saturu jāformulē tā, lai uz to būtu iespējams atbildēt ar "jā" vai "nē". Standarta atbilžu varianti ir: "Jā", "Nē", "Atbildēts uzdevuma nosacījumos (tieši vai netieši)", "Nekorekts jautājums", "Nav komentāru";

8.21. nepieciešamības gadījumā rīcības komisija var sniegt atbildi izvērstā formā. Ja saturā līdzīgus jautājumus iesniedz vairāki olimpiādes dalībnieki, rīcības komisija atbildi uz konkrēto jautājumu var publicēt visiem dalībniekiem pieejamā formā. Rīcības komisijas locekļi neskaidros gadījumos var doties sacensību telpā pie dalībnieka, lai klātienē risinātu radušos problēmu;

8.22. ja sacensību laikā rodas tehniska datoru kļūme, kuru neizdodas atrisināt īsā laikā, tad rīcības komisijas pienākums ir pārsēdināt dalībnieku pie cita datora, piešķirot kompensācijas laiku;

8.23. ja sacensībās piedalās liels dalībnieku skaits, sacensību telpās norīko dežurantus, kuru pienākums ir nodrošināt kārtību sacensību norises vietā. Dežurantu skaits un pienākumi sacensību laikā tiek saskaņoti ar rīcības komisiju. Pirms sacensībām rīcības komisijas loceklis veic dežurantu instruktāžu. Dežuranti nav tiesīgi pieņemt lēmumus, kas attiecas uz sacensību saturu (piemēram, sniegt atbildes uz dalībnieku jautājumiem par uzdevumu formulējumiem).

#### **9. Protesti:**

9.1. pēc katras olimpiādes dienas dalībnieks var iesniegt protestu par savu risinājumu vērtēšanu un olimpiādes norisi;

9.2. protests jāiesniedz rīcības komisijai rakstiskā formā ne vēlāk kā vienu stundu pēc rezultātu paziņošanas;

9.3. protestu nevar iesniegt par testu komplekta un atsevišķu testu izvēli, izņemot gadījumu, ka kāds tests vai testi neatbilst uzdevuma formulējumā vai tehniskajos noteikumos minētajiem ierobežojumiem. Kļūdaina testa (testu) gadījumā rīcības komisija to nomaina ar noteikumiem atbilstošu testu (testiem) un pārtestē visus šī uzdevuma risinājumus;

9.4. par katru protestu rīcības komisija sagatavo rakstisku atbildi;

9.5. sacensību rezultāti nevar tikt uzskatīti par galīgiem pirms visu iesniegto protestu izskatīšanas.