

Informātikas (programmēšanas) 23.olimpiāde

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.
2. Olimpiādes saturs ir vērsts uz efektīvu algoritmu izstrādi un to programmēšanu ar personālā datora palīdzību.
3. Visi olimpiādes oficiālie materiāli tiek sagatavoti valsts valodā.
4. Olimpiādes organizācija un vadība:
 - 4.1. Olimpiādi organizē un vada Valsts izglītības satura centrs, Latvijas Universitātes Matemātikas un informātikas institūts, SIA „Progmeistars”, Rēzeknes Augstskola un pašvaldības, pienākumus sadalot pēc savstarpējas vienošanās;
 - 4.2. Olimpiādes organizācijai un vadībai tiek organizētas rīcības un žūrijas komisijas;
 - 4.3. Komisiju sastāvs tiek publicēts olimpiādes tīmekļa vietnē;
 - 4.4. Par olimpiādes organizāciju atbild rīcības komisija. Rīcības komisijas pienākumos ietilpst:
 - a) katra sacensību posma sacensību vietas piemērotības sacensībām noteikšana un izvēle;
 - b) dalībnieku un tos pavadošo personu informēšana par olimpiādes norises kārtību;
 - c) galīgā lēmuma pieņemšana un paziņošana visos ar olimpiādes organizāciju saistītajos jautājumos.
 - 4.5. Par olimpiādes saturu atbild žūrijas komisija. Žūrijas komisijas pienākumos ietilpst:
 - a) uzdevumu atlase un visu posmu uzdevumu komplektu sagatavošana. 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 ievaddatu faili, atrisinājuma pareizības pārbaudes datorprogramma un viens vai vairāki nepareizi vai neoptimāli risinājumi, kā arī citi materiāli pēc vajadzības;
 - b) kompilatoru, to slēdžu un sacensību laikā pieejamo izstrādes vižu izvēle un paziņošana olimpiādes tīmekļa vietnē;
 - c) testēšanas sistēmas sagatavošana un tās darbības pārraudzība olimpiādes laikā, katrā brīdī klātesot vismaz diviem žūrijas locekļiem (viens no tiem žūrijas vadītājs vai vadītāja vietnieks);
 - d) lēmumu pieņemšana par olimpiādes sākuma atlikšanu un/vai olimpiādes laika pagarināšanu tehnisku problēmu gadījumā un dalībnieku informēšana par notiekošo;
 - e) apelāciju, sūdzību un ierosinājumu izskatīšana, lēmumu pieņemšana ar to izskatīšanu saistītajos jautājumos;
 - f) apbalvojamo skaita noteikšana katrā vecuma grupā atkarībā no olimpiādes rezultātiem;
 - g) oficiālo rezultātu publicēšana olimpiādes tīmekļa vietnē;
 - h) galīgā lēmuma pieņemšana un paziņošana visos citos ar olimpiādes saturu, norisi un vērtēšanu saistītajos jautājumos.
 - 4.6. Olimpiādes tīmekļa vietnes vietnādis ir <http://www.lio.lv> .
 - 4.7. Saziņai ar olimpiādes žūriju izmantojama elektroniskā pasta adrese askola@latnet.lv .

5. Olimpiādes norise:

5.1. Olimpiāde tiek organizēta vairākos posmos:

5.1.1. **1.posms** – skolas olimpiāde;

- a) olimpiādē var piedalīties ikviens vispārīzglītojošās skolas izglītojama, kuram ir programmēšanas iemaņas;
- b) olimpiādi organizē un dalībnieku reģistrēšanu olimpiādei testēšanas sistēmā veic skolas informātikas skolotājs vai cits atbildīgais darbinieks, ņemot vērā pieejamo datoru skaitu un iespēju pārraudzīt dalībnieku darbu, kā arī citus apstākļus;
- c) olimpiāde notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā (tiešsaistē izmantojot testēšanas sistēmu un atbildīgajam darbiniekam pārraugot olimpiādes norisi) ne vēlāk kā divas nedēļas pirms otrā posma sacensībām;
- d) olimpiādes ilgums – piecas astronomiskās stundas;
- e) olimpiāde notiek divās vecuma grupās: 8.-10.klašu un 11.-12.klašu izglītojamie.
- f) katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;
- g) rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;
- h) kārtību, kādā reģistrējami dalībnieki un kā būs iespējams saņemt savu izglītojamo rezultātus, ne vēlāk kā divas nedēļas pirms olimpiādes sākuma būs iespējams uzzināt olimpiādes tīmekļa vietnē (saskaņā ar šīs norises kārtības 3.5 apakšpunktu).

5.1.2. **2.posms** – novada (pilsētas), novadu apvienības olimpiāde:

- 5.1.2.1 olimpiādei piesaka dalībniekus, kuri uzrādījuši labus rezultātus 1.posma olimpiādē. Olimpiādes 2.posmam drīkst pieteikt arī citus izglītojamus, kas uzrādījuši labus panākumus programmēšanas apgūvē. Piedalīšanās 1.posma olimpiādē nav obligāts priekšnoteikums dalībai 2.posma olimpiādē;
- 5.1.2.2 dalībniekus olimpiādei piesaka skolas informātikas skolotājs vai atbildīgais darbinieks;
- 5.1.2.3 olimpiādi organizē novada (pilsētas), novadu apvienības rīcības komisija, kuras sastāvā ir attiecīgā novada (pilsētas), novadu apvienības izglītības pārvaldes pārstāvis, informātikas metodiskās apvienības vadītājs un informātikas pedagogi;
- 5.1.2.4 dalībnieku pieteikšanas kārtību nosaka un savlaicīgi izziņo novada (pilsētas), novadu apvienības informātikas olimpiādes rīcības komisija;
- 5.1.2.5 dalībnieku reģistrēšanu olimpiādei 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;
- 5.1.2.6 olimpiāde notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā **2010.gada 3.februārī**, izmantojot testēšanas sistēmu;
- 5.1.2.7 olimpiādes ilgums – piecas astronomiskās stundas;
- 5.1.2.8 olimpiāde notiek divās vecuma grupās: 8.-10.klašu un 11.-12.klašu izglītojamie.
- 5.1.2.9 katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;
- 5.1.2.10 rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;
- 5.1.2.11 kārtību, kādā reģistrējami dalībnieki un kā būs iespējams saņemt savu izglītojamo rezultātus, ne vēlāk kā divas nedēļas pirms olimpiādes sākuma būs iespējams uzzināt olimpiādes tīmekļa vietnē.

5.1.3. **3.posms** – valsts olimpiāde:

- 5.1.3.1. pēc 2.posma olimpiādes rezultātu apkopošanas katrā no olimpiādes dalībnieku grupām valsts informātikas olimpiādes rīcības komisija pieņem lēmumu par uzaicināto uz 3.posma olimpiādi dalībnieku skaitu katrā vecuma grupā;
 - 5.1.3.2. uz 3. posma olimpiādi katrā vecuma grupā tiek uzaicināti:
 - a) divdesmit pieci labākie dalībnieki no tiem 2.posma olimpiādes dalībniekiem, kuri šajā posmā uzrādījuši labāko rezultātu savā novadā (pilsētā), novadu apvienībā;
 - b) iepriekšējā gada valsts informātikas olimpiādes 3.posma godalgoto vietu (I–III) ieguvēji;
 - c) valsts vienības dalībnieki iepriekšējā gada Baltijas vai starptautiskajā informātikas olimpiādē;
 - d) 2.posma dalībnieki, kas parādījuši labākos rezultātus visu novadu (pilsētu), novadu apvienību dalībnieku kopvērtējumā, bet neatbilst šī punkta apakšpunktos a, b un c minētajiem kritērijiem. Dalībnieki tiek uzaicināti pēc kārtas 2.posma rezultātu dilšanas secībā;
 - 5.1.3.3. valsts informātikas rīcības komisija informē novadu (pilsētu), novadu apvienību izglītības pārvaldes par to, kurus izglītojamos uzaicina piedalīties olimpiādes 3.posmā, kā arī publicē uzaicināto dalībnieku sarakstu katrā no vecuma grupām olimpiādes tīmekļa vietnē;
 - 5.1.3.4. novada (pilsētas), novadu apvienības rīcības komisijai līdz **2010.gada 25.februārim** ir jāiesūta pieteikums Valsts izglītības satura centram (Strūgu iela 4, 11.kab., Rīga, LV-1003, uz aplokšnes norādot „Pieteikums Valsts informātikas olimpiādei”), kurā norāda dalībnieka vārdu, uzvārdu, personas kodu, informātikas skolotāja vārdu, uzvārdu un atbildīgās personas vārdu, uzvārdu un amatu, kura pavadīs uz valsts 3.posmu izvirzītos olimpiādes dalībniekus.
 - 5.1.3.5. dalībnieku reģistrēšanu olimpiādei testēšanas sistēmā veic valsts informātikas olimpiādes rīcības komisijas pārstāvis uz saņemto pieteikumu pamata;
 - 5.1.3.6. olimpiāde notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā **2010.gada 10. un 11.martā**, izmantojot centralizēto testēšanas sistēmu, Rēzeknes Augstskolas Inženieru fakultātes Informācijas tehnoloģijas centrā, Atbrīvošanas alejā 115, Rēzeknē;
 - 5.1.3.7. olimpiādes ilgums katru dienu – piecas astronomiskās stundas;
 - 5.1.3.8. olimpiāde notiek divās vecuma grupās: 8.-10.klašu un 11.-12.klašu izglītojamiem.
 - 5.1.3.9. katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;
 - 5.1.3.10. rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi;
 - 5.1.3.11. pēc 3.posma olimpiādes rezultātu apkopošanas, valsts olimpiādes žūrijas komisija pieņem lēmumu par apbalvoto dalībnieku skaitu katrā no vecuma grupām.
- 5.1.4. atlases kārtā** – valsts vienības sastāva noteikšana dalībai Baltijas valstu informātikas olimpiādei:
- 5.1.4.1. pēc 3.posma olimpiādes rezultātu apkopošanas, valsts informātikas olimpiādes žūrijas komisija pieņem lēmumu par no katras vecuma grupas uzaicināto dalībnieku skaitu;
 - 5.1.4.2. valsts informātikas rīcības komisija informē novadu (pilsētu), novadu apvienību izglītības pārvaldes par to, kurus izglītojamos uzaicina piedalīties olimpiādes atlases kārtā, kā arī publicē uzaicināto dalībnieku sarakstu olimpiādes tīmekļa vietnē;
 - 5.1.4.3. olimpiādes atlases kārtā notiek pārraudzītā tiešsaistes režīmā **2010.gada aprīlī**, izmantojot centralizēto testēšanas sistēmu;

- 5.1.4.4. olimpiādes atlasē kārtā notiek vienā grupā, visiem dalībniekiem risinot vienu uzdevumu komplektu;
- 5.1.4.5. dalībniekus, kas uzrādījuši labākos rezultātus olimpiādes atlasē kārtā, iekļauj valsts vienības sastāvā. Ja vairākiem dalībniekiem atlasē olimpiādes atlasē kārtā ir identiski rezultāti, tad par labāku uzskata tā dalībnieka rezultātu, kuram bija labāks rezultāts 3.posma olimpiādē;
- 5.1.5. valsts vienības sastāvā dalībai vispasaules informātikas olimpiādē (Kanādā) 2010.gada augustā tiek iekļauti četri labāko rezultātu ieguvēji 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 (apzīmēsim to ar P)), tad valsts vienībā tiek iekļauti:
 - a) visi dalībnieki, kas Baltijas informātikas olimpiādē saņēmuši vairāk par P punktiem,
 - b) tie dalībnieki (skaitā papildinot līdz četriem pēc šī punkta apakšpunktā a) minētā kritērija atlasītos dalībniekus), kas Baltijas informātikas olimpiādē saņēmuši tieši P punktus, bet olimpiādes atlasē kārtā savstarpējā konkurencē uzrādījuši labākos rezultātus.

5.2. Katra olimpiādes posma norise:

- 5.2.1. katrs dalībnieks strādā pie sava personālā datora un drīkst izmantot šādu programmatūru:
 - a) operētājsistēmas pamatprogrammas un biroja programmatūru (piemēram, kalkulatoru, failu pārlūku, izklājprogrammu);
 - b) Interneta pārlūkprogrammu (tikai piekļūšanai testēšanas serverim, skat. tālāk);
 - c) valodu C/C++ un *Pascal* izstrādes un atklūdošanas vides un kompilatorus;
 - d) programmēšanas valodu dokumentāciju;
- 5.2.2. katrs dalībnieks pieslēdzas testēšanas sistēmai, izmantojot unikālu lietotāja identifikatoru un paroli;
- 5.2.3. dalībnieka identifikators olimpiādes laikā nemainās;
- 5.2.4. ja olimpiāde notiek vairākas dienas, tad katrā no olimpiādes norises dienām dalībnieks saņem citu paroli;
- 5.2.5. katrā olimpiādes dienā katrai klašu grupai risināšanai tiek piedāvāts savs uzdevumu komplekts;
- 5.2.6. uzdevumu komplekts sastāv no uzdevumu apskata un vairāku uzdevumu formulējumiem;
- 5.2.7. uzdevumu apskats ietver tehnisku informāciju par katru uzdevumu: ievad- un izvadfailu nosaukumus, kā arī vienam testam atvēlētā izpildes laika un atmiņas apjoma ierobežojumus;
- 5.2.8. katra uzdevuma formulējums satur risināmā uzdevuma aprakstu, ievaddatu formātu un pieļaujamo vērtību apgabalu aprakstu, izvaddatu formāta aprakstu un vienu vai vairākus piemērus;
- 5.2.9. olimpiādes laikā uzdevumu komplekts ir pieejams testēšanas sistēmā;
- 5.2.10. olimpiādes laikā dalībnieks drīkst komunicēt tikai ar žūriju, izmantojot testēšanas sistēmu vai vēršoties tieši pie žūrijas pārstāvja;
- 5.2.11. dalībniekiem olimpiādes norises vietā atļauts ienest tikai rakstāmpiederumus un tukšu rakstāmpapīru;
- 5.2.12. pirms olimpiādes, olimpiādes norises vietā dalībniekiem ir aizliegts:
 - a) lasīt uzdevumu formulējumus un citus drukātos materiālus;
 - b) veikt jebkādas darbības ar olimpiādes norisei domāto datoru;
- 5.2.13. olimpiādes laikā dalībniekiem ir aizliegts:

- a) lietot jebkādus palīglīdzekļus (drukātus vai rakstītus materiālus ārpus žūrijas izsniegtajiem, mobilos tālruņus, datorus, mūzikas atskaņotājus, kalkulatorus, zibatmiņas, CD, DVD, u.c.);
 - b) mēģināt pieslēgties no testēšanas servera atšķirīgām tīmekļa vietnēm;
 - c) komunicēt (tieši vai ar tehnisko līdzekļu starpniecību) ar trešajām personām;
 - d) mēģināt traucēt testēšanas sistēmas vai citu dalībnieku darbu;
 - e) censties piekļūt citu dalībnieku risinājumiem;
 - f) mēģināt pieslēgties testēšanas sistēmai ar cita dalībnieka identifikatoru un paroli;
 - g) veikt jebkādas citas darbības, kas neatbilst godīgas sacensības principiem;
- 5.2.14. dalībnieks, kas apzināti pārkāps iepriekšējā noteikumu punktā minētos aizliegumus ar žūrijas lēmumu tiks sodīts. Sods var būt līdz pat diskvalifikācijai.

5.3. Uzdevumu risinājumi:

- 5.3.1. katra uzdevuma risinājums ir datorprogrammas izejas teksts kādā no programmēšanas valodām Pascal vai C/C++ (pēc dalībnieka izvēles);
- 5.3.2. dažādu uzdevumu risinājumus var realizēt atšķirīgās programmēšanas valodās, vai, ja kādai programmēšanas valodai pieejami dažādi kompilatori, dažādiem risinājumiem izmantot vienas valodas dažādus kompilatorus;
- 5.3.3. veidojot risinājumu, jāuzskata, ka visi nepieciešamie faili atrodas tekošajā katalogā un programmas tekstā tie jāraksta **bez** pilnā ceļa norādīšanas;
- 5.3.4. ja uzdevuma formulējumā nav minēts citādi, tad var uzskatīt, ka ievaddati pilnībā atbilst uzdevuma formulējumā minētajiem ierobežojumiem un formatējumam;
- 5.3.5. risinājuma izvaddati jāformatē atbilstoši uzdevuma formulējumā minētajām prasībām;
- 5.3.6. uzdevumu risinājumos **aizliegts**:
- 5.3.6.1. izmantot tīkla līdzekļus;
 - 5.3.6.2. veidot un strādāt ar failiem, kas atšķiras no ievaddatu un izvaddatu failiem;
 - 5.3.6.3. izsaukt ārējas programmas un veidot jaunus procesus;
 - 5.3.6.4. lasīt un/vai mainīt failu sistēmas informāciju;
 - 5.3.6.5. strādāt ar apakškatalogiem;
 - 5.3.6.6. veidot grafisku saskarni (logus, dialogus, utt.);
 - 5.3.6.7. sadarboties ar ārējām iekārtām (drukātāju, utt.);
 - 5.3.6.8. izsaukt sistēmas komandas, kas nav saistītas ar olimpiādes uzdevuma risināšanu;
 - 5.3.6.9. veikt citas darbības, kas var ietekmēt testēšanas servera darbību;
- 5.3.7. Olimpiādes laikā dalībniekiem būs iespēja piekļūt saviem testēšanas sistēmā iesūtītajiem risinājumiem;
- 5.3.8. Dalībnieka pienākums ir katra uzdevuma hronoloģiski pēdējo pamattestēšanai derīgo risinājumu saglabāt uz lokālā datora;

5.4. Risinājumu vērtēšana:

- 5.4.1. visu uzdevumu testēšana (pārbaude) notiek izmantojot centralizētu testēšanas sistēmu, kurā jāiesūta uzdevumu risinājumi;
- 5.4.2. iesūtot risinājumu, dalībniekam jānorāda uzdevuma, kura risinājums tiek iesūtīts, nosaukums, kompilators, kas jāizmanto kompilēšanai un ceļš uz risinājuma pirmkodu (.c, .cpp vai .pas failu);
- 5.4.3. iesūtītie risinājumi tiek testēti nemodificētā veidā;
- 5.4.4. maksimālais punktu skaits par katru uzdevumu ir 100 punkti. Dalībnieka rezultātu olimpiādes posmā veido pa atsevišķiem posma uzdevumiem iegūto punktu kopsumma;

5.5. Testēšanas sistēma:

- 5.5.1. olimpiādes sākuma un beigu laiks tiek fiksēts pēc testēšanas sistēmas pulksteņa;
- 5.5.2. vērtēti tiek tikai tie risinājumi, kas testēšanas sistēmā iesūtīti sacensību laikā;
- 5.5.3. visu dalībnieku programmas tiek testētas tādā secībā, kādā tās iesūtītas testēšanas sistēmā;
- 5.5.4. dalībnieks katram uzdevumam risinājumu var iesūtīt vairākkārt. Pamattestēšana tiks veikta tikai vienam risinājumam (skat. 5.5.19.);
- 5.5.5. ja risinājums kādam testam pārsniedz atvēlēto operatīvās atmiņas apjomu vai izpildes laiku, tad tiek uzskatīts, ka konkrēto testu programma nav izpildījusi;
- 5.5.6. programmas izejas teksta apjoms nedrīkst pārsniegt 100Kb un tā kompilēšanas laiks nedrīkst pārsniegt 30 sekundes;
- 5.5.7. pirms programmas pārbaudes tā tiek kompilēta ar iepriekšzināmiem kompilēšanas slēdžiem. Ja programmas izejas tekstu nav iespējams nokompilēt, risinājums netiek vērtēts;
- 5.5.8. 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;
- 5.5.9. ar iesūtītās programmas kompilēšanas un akcepttestēšanas rezultātu dalībnieks var iepazīties testēšanas sistēmā tiklīdz attiecīgais process (kompilēšana vai akcepttestēšana) ir beidzies;
- 5.5.10. katra akcepttesta iespējamais izpildes rezultāts ir kāds no šādiem variantiem: „Pareizs”, „Nepareizs”, „Laika limits”, „Atmiņas limits”, „Izpildes laika kļūda”, „Nav izvaddatu faila”.
- 5.5.11. ja visi akcepttesti ir izpildīti sekmīgi, risinājums tiek atzīts par derīgu pamattestēšanai – programmas izpildei uz visiem pamattestiem pēc kārtas;
- 5.5.12. katram uzdevumam visiem dalībniekiem tiek izmantots viens un tas pats testu komplekts;
- 5.5.13. pamattestēšanas rezultāti līdz olimpiādes dienas beigām netiek publiskoti;
- 5.5.14. olimpiādes dienas beigās katrs dalībnieks saņem protokolu ar savu risinājumu rezultātiem;
- 5.5.15. pamattestēšanā izmantotie testi tiek publiskoti ne agrāk kā olimpiādes dienas beigās;
- 5.5.16. testi tiks vērtēti pa grupām. Katrā grupā ir viens vai vairāki testi.
- 5.5.17. tests ir izpildīts sekmīgi, ja tas iekļāvies 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 žūrija ņem vērā sliktāko no tiem;
- 5.5.18. testu grupa ir izpildīta sekmīgi, ja visi tajā iekļautie testi ir izpildīti sekmīgi. Punkti tiek piešķirti tikai par sekmīgi izpildītām testu grupām;
- 5.5.19. 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;
- 5.5.20. olimpiādes laikā, izmantojot testēšanas sistēmu, žūrijai var uzdot jautājumus olimpiādes dalībniekiem 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”;

5.5.21. nepieciešamības gadījumā žūrija var sniegt atbildi izvērstā formā. Ja saturā līdzīgus jautājumus iesniedz vairāki olimpiādes dalībnieki, žūrija atbildi uz konkrēto jautājumu var publicēt visiem dalībniekiem pieejamā formā.

5.6. Apelācijas:

- 5.6.1. pēc katras olimpiādes dienas dalībnieks var iesniegt apelāciju par savu risinājumu vērtēšanu un olimpiādes norisi;
- 5.6.2. apelācija jāiesniedz žūrijai rakstiskā formā ne vēlāk kā vienu stundu pēc rezultātu paziņošanas;
- 5.6.3. apelāciju nevar iesniegt par testu komplekta un atsevišķu testu izvēli, izņemot gadījumu, kad kāds tests neatbilst uzdevuma formulējumā vai tehniskajos noteikumos minētajiem ierobežojumiem. Kļūdaina testa gadījumā žūrijas komisija to nomaina ar noteikumiem atbilstošu testu (testiem) un pārtestē visus šī uzdevuma risinājumus;
- 5.6.4. par katru apelāciju žūrija atbildi sagatavo rakstiskā formā ;
- 5.6.5. olimpiādes beigu rezultāti nevar tikt uzskatīti par galīgiem pirms visu iesniegto apelāciju izskatīšanas.