

Упутство за такмичаре

Пре свега, **честитамо на успеху и пласману на Јуниорску српску информатичку олимпијаду**. Да бисте и на овом такмичењу били успешни, молимо Вас да се придржавате следећих упутстава:

1. Задаци се раде на рачунару који Вам је додељен.
 - Пре почетка такмичења проверите да ли можете успешно да се пријавите на Арену. Тестирајте развојно окружење.
 - Питања у вези са поставкама задатака постављају се **искључиво** преко Арене.
 - Решења задатака се шаљу **искључиво** преко Арене.
 - С времена на време (на сваких петнаестак минута) пратите секцију **ОБАВЕШТЕЊА** на Арени.
 - При сваком слању пажљиво проверите да ли сте одабрали добар задатак и одговарајући програмски језик.
 - Током такмичења можете послати више решења за исти задатак.
 - Можете користити бели папир за прављење примера, записивање идеја и рачунања. Ти папири се не предају.
 - Од дежурног наставника можете добити додатне папире, уколико буду потребни.
2. Уколико имате технички проблем са рачунаром или Ареном, одмах се обратите дежурном наставнику.
3. Када завршите рад, пре него што напустите просторију, проверите да ли су сва решења која желите да предате успешно послата и евидентирана у систему. Затим се одјавите са Арене и без ометања других напустите учионицу.
4. **НИЈЕ ДОЗВОЉЕНО** да имате код себе мобилне телефоне, паметне сатове, калкулаторе, УСБ уређаје, било какву литературу, своје белешке, унапред припремљене темплејт кодове, готова решења или делове решења, као ни било какав други материјал који би могао представљати недозвољену помоћ током такмичења. Такође, није дозвољено разговарати са другим ученицима, гледати у туђ екран, преписивати туђ код, нити на било који други начин сарађивати током такмичења.
5. Рок за подношење жалби биће 48 сати од завршетка такмичења. **Измене кодова на жалбама неће бити могуће и неће бити могуће добити поене уколико решење не пролази одговарајуће групе тест примера.**

Члан 8.3 Правилника: *Комисија не може да усвоји жалбу у којој се тражи исправљање грешке у алгоритму, ма колико мала она била. Једине дозвољене исправке у изворном коду такмичара односе се на формат учитавања података и исписивања резултата на Општинском и Округном нивоу.*
6. У свим задацима постоји могућност тзв. *стековања* поена. То значи да, уколико ученик пошаље више решења која успешно решавају различите подзадатке (групе), поени остварени тим решењима могу бити сабрани накнадно, иако Арена то током самог такмичења неће приказивати, већ ће бити урачунати у прелиминарним резултатима.

Уколико желите стековање поена, **неопходно је попунити табелу на полеђини овог папира** и предати дежурном наставнику по завршетку рада. У супротном, није потребно да предате овај папир.

Желимо Вам пуно успеха.

Евиденција поена – стековање

Username: _____

Р. бр.	Поени
1.	
2.	
3.	
4.	
УКУПНО:	