

## **Инструкции към състезателите за логване (към Windows и към тестващата системата) и за други важни неща по време на състезанието**

- При влизане в залата съобщете на квестора дали сте съгласни резултатите Ви от състезанието/олимпиадата да бъдат публикувани. Ако носите декларация за това – предайте я на квестора.
- Предайте на квестора за съхранение по време на състезанието всичките си мобилни телефони и други умни устройства за комуникация, изчисления и съхраняване на информация.
- За логване към Windows на работния Ви компютър използвайте потребителско име и парола, предоставени Ви от квестора.
- За логване към състезателната система за предаване и оценка на програмите Ви използвайте някой от наличните браузери на компютъра. (ПРЕПОРЪЧВАМЕ ДА НЕ Е InternetExplorer !!!) Адресът на сайта със състезателната система е <https://noibg.com/> Потребителско име и парола за логване в системата ще получите от квестора.  
**Внимавайте:** Потребителското име и парола за логване в състезателната система са различни от името и паролата за логване към Windows!
- В страницата със състезателната система ще са качени текстовете на задачите за Вашата състезателна група, както и информация за ограничения за памет и време за изпълнение на програмите Ви, както и максимален общ брой за изпратени решения на състезателните задачи. Текстовете на задачите няма да се раздават в хартиен вариант.
- Предавайте решенията си в състезателната система веднага след написването им, дори и да не са окончателни и да са непълни. Винаги може след това да пратите ново по-добро решение, с което да подобрите предишното. **ИЗЧАКВАНЕ НА ПРАЩАНЕТО НА РЕШЕНИЯ В ПОСЛЕДНИТЕ МИНУТИ ОТ СЪСТЕЗАТЕЛНОТО ВРЕМЕ МОЖЕ ДА ДОВЕДЕ ДО ПРЕТОВАРВАНЕ НА СЪСТЕЗАТЕЛНАТА СИСТЕМА И РЕШЕНИЯТА ДА НЕ БЪДАТ ПРИЕТИ В СРОК!**
- При квесторите има бели листа за чернова – взимайте си когато и колкото Ви потрябват.
- Може да приключите състезанието по всяко време. Ако го направите предсрочно, трябва да натиснете бутона „Край“ в горния десен ъгъл в прозореца на състезателната система.
- Преди да си тръгнете **ЗАДЪЛЖИТЕЛНО СЕ РАЗПИШЕТЕ В ПРОТОКОЛА ПРИ КВЕСТОРА!**

## **Инструкции за квесторите**

1. Още при влизане на състезател в залата го питате дали е съгласен резултатите му от състезанието/олимпиадата да бъдат публикувани. Декларация в този смисъл трябва да е подадена от състезателя (или родителите му, ако той е под 16 г.) до училището, в което учи. Състезателят трябва да Ви съобщи дали декларацията съдържа съгласие или несъгласие за публикуване. Ако състезателят не си спомня съдържанието на декларацията – да се консултира с родител през мобилния си телефон. Ако състезателят носи декларацията – приберете му я и после я предавате на организаторите. Отбелязвате съгласието (или несъгласието) в протокола на квестора в колонката „Съгласие за публикуване на резултат“ като попълвате „Да“ (или „Не“ при несъгласие).
2. Приберете за съхранение по време на състезанието всичките мобилни устройства за комуникация, изчисления и съхранение на данни на състезателя. Внимавайте! – някои състезатели имат по няколко такива устройства (смарт-часовници, смарт-гривни, флаш-памет и др. под.). Ако по време на състезанието установите, че някой състезател ползва такива устройства – отбелязвате обстоятелството в протокола на квестора, отстранявате го от състезанието и го приканвате да напусне залата. Ползването на флаш-памети е забранено и в минутите преди самото състезание! При констатирано такова нарушение – постъпвате както е описано по-горе.
3. Състезателите имат право да включат към работните компютри собствени клавиатури и мишки, стига да не са от категорията на умните устройства (особено важи за клавиатури с

- възможности за запаметяване на големи обеми въведени текстове). Ако не можете да прецените дали клавиатурите и мишките са от обикновените или от умните устройства – поискайте експертно мнение от комисията за организация и провеждане на състезанието/олимпиадата преди да разрешите на състезателя да ги използва.
4. След като приберете за съхранение устройствата за комуникация на състезателя, веднага му давате листче с инструктаж за състезателя (ако в училището, в което квесторувате, е подготвено персонално за всеки състезател) или му прочитате инструктажа. Давате на състезателя и листче с потребителското му име и паролата му за логване към състезателната система. **Листчето с потребителското име и паролата раздавате възможно най-скоро след като сте прибрали средствата за комуникация на състезателя, не бива да се дава в последния момент преди началото на самото състезание, за да имат време състезателите да се включат към състезателната система и да се реагира при технически проблеми с включването.**
  5. Проследете всеки състезател да заеме точно определеното му работно място.
  6. Отбелязвате в протокола на квестора началото на състезанието. Имайте предвид, че понякога състезанието в някои състезателни групи може да започне по-късно от предварително планираното. В такива случаи ще получите от комисията за организация и провеждане на състезанието информация за по-късното начало и в кои състезателни групи е. Тази информация трябва също да бъде отразена в протокола на квестора.
  7. След началото на състезанието в протокола на квестора срещу имената на неявилите се състезатели отбелязвате „Не се явил“
  8. По време на състезанието следите състезателите „да играят честно“ – да не преписват един от друг, от външни носители (хартиени и/или електронни), да не си подсказват, да не си пречат един другиму с неподходящо поведение (говорене, навлизане в чуждо работно и лично(!) пространство)
  9. Раздавате на състезателите листове за чернова – когато и по колкото поискат. Предварително раздаване на листа за чернова преди състезанието е нерационално, но е допустимо.
  10. Не ограничавате състезателите колко пъти да посещават тоалетна по време на състезанието. Посещаването на тоалетната не се отразява в протокола на квестора.
  11. **Не ограничавате състезателите кога да приключат състезанието. Състезателите могат да приключат дори и в първата минута от състезателното време и да пожелаят да си тръгнат от изпитната зала!** Ако състезател приключва предсрочно, трябва да Ви покаже, че е натиснал бутона „Край“ в горния десен ъгъл в прозореца на състезателната система.
  12. Ако по време на състезанието възникнат технически проблеми с техниката и/или връзката със състезателната система – иформирайте комисията за организация и провеждане на състезанието/олимпиадата в училището, в което квесторувате. Ако комисията премести някой състезател на друго работно място – отбележете обстоятелството на преместването в протокола на квестора. **За смяна на работно място считайте и размяна на компютъра на състезателя с друг, макар и самият състезател физически да остава на първоначалното си работно място.**
  13. Когато състезател приключи работа, трябва да отбележите времето му на приключване в протокола на квестора и състезателят да се разпише в протокола. След това връщате на състезателя мобилните му устройства и той напуска залата.
  14. Имайте предвид, че понякога се налага удължаване на състезателното време в някои от състезателните групи. Ако това се случи и при настоящето състезание, комисията за организация и провеждане ще Ви информира.
  15. Отбелязвате в протокола за край на състезанието в изпитната зала, в която квесторувате, времето на последния приключил състезанието в залата.
  16. След състезанието предавате на комисията за организация и провеждане на състезанието протокола на квестора и евентуално останали нераздадени материали за състезателите.