1. Zawody II stopnia Olimpiady Informatycznej polegają na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w ciągu dwóch pięciogodzinnych sesji odbywających się w różnych dniach.
2. Rozwiązywanie zadań konkursowych poprzedzone jest trzygodzinną sesją próbną umożliwiającą uczestnikom zapoznanie się z warunkami organizacyjnymi i technicznymi Olimpiady. Wyniki sesji próbnej nie liczą się do klasyfikacji. Jedno z zadań sesji próbnej zostanie opublikowane w witrynie Olimpiady na dwa tygodnie przed zawodami. Zawodnicy mogą opracować wcześniej koncepcję jego rozwiązania (i są do tego gorąco zachęcani).
3. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych każdy uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer zgodny ze standardem IBM PC. Zawodnikom wolno korzystać wyłącznie ze sprzętu dostarczonego przez organizatora. Stanowiska są przydzielane losowo.
4. Na sprawdzenie kompletności oprogramowania i poprawności konfiguracji sprzętu jest przeznaczone 45 minut przed rozpoczęciem sesji próbnej. W tym czasie wszystkie zauważone braki powinny zostać usunięte. Jeżeli nie wszystko uda się poprawić w tym czasie, rozpoczęcie sesji próbnej w tej sali może się opóźnić.
5. W przypadku stwierdzenia awarii sprzętu w czasie zawodów, termin zakończenia pracy przez uczestnika zostaje przedłużony o tyle, ile trwało usunięcie awarii.
6. Twój program nie powinien nic wypisywać na ekran, ani oczekiwać na przyciśnięcie klawiszy, bo czas pracy programu jest liczony do momentu zakończenia jego działania.
7. W czasie trwania zawodów nie można korzystać z żadnych książek ani innych pomocy takich jak: dyski, kalkulatory, książki, notatki, pamięci USB itp. Nie wolno mieć na stanowisku komputerowym telefonu komórkowego.
8. W czasie każdej sesji:
   - W ciągu pierwszej godziny nie wolno opuszczać przydzielonej sali zawodów. Zawodnicy spóźnieni więcej niż godzinę nie będą w tym dniu dopuszczeni do zawodów.
   - W ciągu pierwszej godziny uczestnik może zadawać w formie pisemnej pytania kierowane do jurorów, na które otrzymuje na piśmie jedną z trzech odpowiedzi: "TAK", "NIE", "BEZ ODPOWIEDZI". Pytania mogą dotyczyć jedynie treści zadań. Kartki z pytaniami muszą być podpisane.
   - Jakikolwiek inny sposób komunikowania się z członkami Jury co do treści i sposobów rozwiązywania zadań jest niedopuszczalny.
   - Komunikowanie się z innymi uczestnikami Olimpiady w czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań jest zabronione pod rygorem dyskwalifikacji. Każda próba komunikacji poprzez sieć będzie karana dyskwalifikacją porozumiewających się zawodników!
   - Każdy zawodnik ma prawo drukować wyniki swojej pracy w sposób podany przez organizatorów.
   - Gdy sesja zbliża się ku końcowi każdy zawodnik powinien umieścić ostateczne rozwiązania zadań - pliki źródłowe - w katalogu podanym w "Ustaleniach technicznych".
9. Każdy program zawodnika powinien mieć na początku komentarz zawierający imię i nazwisko autora.
10. Każdego dnia zawodnik otrzyma wydrukowany raport z nieoficjalnymi wynikami wstępnego sprawdzenia przedstawionych przez siebie rozwiązań (na wybranych testach). Raport będzie też zawierał po 10 początkowych wierszy tych rozwiązań. Zawodnik jest w szczególności zobowiązany do sprawdzenia, czy do oceny pobrano właściwe rozwiązania.
11. W sprawach spornych decyzje podejmuje Jury Odwoławcze.
12. Szczegółowe decyzje dotyczące zadań w każdym dniu zawodów, a w szczególności nazw plików, zasad kompilacji, liczby punktów za poszczególne zadania zostaną ogłoszone w "Ustaleniach dotyczących zadań" i są obowiązujące. "Ustalenia ..." są dostarczane zawodnikom, wraz z zadaniami, w momencie rozpoczynania zawodów.

13. Po zakończeniu zawodów II stopnia, w dniach od 17.02.2006r. (od godz. 20-tej) do dnia 20.02.2006r. (do godz. 20-tej) każdy zawodnik poprzez witrynę Olimpiady będzie mógł zapoznać się ze wstępną oceną swojej pracy (na wszystkich testach) i zgłosić uwagi do oceny. Reklamacji nie podlega jednak dobór testów, limitów czasowych, kompilatorów i sposobu oceny. Reklamacje złożone po 20.02.2006r. nie będą rozpatrywane.