



“Всё просто, подходишь и без задней
мысли знакомишься.”
двадь

День тринадцатый. Собеседование

Всё-таки, военко-мат — это
настоящая школа жизни. Каждый из

нас так или иначе проявил свои скрытые навыки — тактичность, внимательность, способность разумно и неразумно рисковать, умение чувствовать толпу и манипулировать ей, или же умение координироваться и командными действиями выдвигать свой **клан** в топ. Наконец, коммуникативные навыки можно будет измерить и зафиксировать, потому что **перед финалом военко-мата** (а он уже близится) нужно провести самое настоящее собеседование.

Интервьюировать вас будут в трёх кабинетах, которые работают почти в одинаковое время. На этот раз, мы посмелели, и можем скастовать «**мне только спросить**» в ДВУХ очередях.

На листочке сегодня записываем время в формате чч:мм, имя (не больше 14 символов), **порядок обхода** (123 в любой перестановке) и **число k** — номер кабинета (1, 2 или 3), возле которого **НЕ читается заклинание**.

Пример заявки — [23:30, 231, k=2, skt.Пупкин]

Начало1 — 10:30, Начало2 — 11:00, Начало3 — 11:00

Конец1 — 13:00, Конец2 — 14:00, Конец3 — 14:00

Время процедуры1 — $\left\lfloor \frac{\text{время работы кабинета в минутах}}{0.75 \cdot \text{число игроков}} \right\rfloor$

Время процедуры2 — $\left\lfloor \frac{\text{время работы кабинета в минутах}}{0.9 \cdot \text{число игроков}} \right\rfloor$

Время процедуры3 — $\left\lfloor \frac{\text{время работы кабинета в минутах}}{0.9 \cdot \text{число игроков}} \right\rfloor$

Когда игрок подходит к очереди кабинета $\neq k$, он добавляется **к началу очереди**, а не к концу.

В зачёт идут те, кто успешно прошёл все кабинеты.