



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE

X MARATONA SECOMP DE PROGRAMAÇÃO

REGULAMENTO

1. DA DISPOSIÇÃO DAS EQUIPES:

1.1 O número de equipes participantes da Maratona será de, NO MÁXIMO, sete (7).

1.2 Cada time é composto por três alunos e, no máximo, um reserva. A participação do reserva no concurso se dará apenas em caso de algum problema ocorrer com um dos participantes antes da realização do concurso, e a substituição deverá ser comunicada ao Comitê de Organização da Maratona de Programação (a saber, o PET – Computação) **até, no máximo, antes do começo da Maratona.** Depois de iniciada a competição não há possibilidade de substituições no time.

1.3 Os membros da Coordenação do Evento diretamente envolvidos na realização da Maratona e os juízes por eles designados não poderão participar como competidores.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1 Todos os participantes deverão estar inscritos na Semana da Computação – SECOMP para poder participar da Maratona.

2.2 Será cobrada uma taxa de 15 (quinze) reais por equipe para a efetivação da participação a qual deverá ser paga no período de 17 a 25 de abril de 2017 na sala do Grupo PET Computação (Av. Silas Munguba, 1700 - Campus do Itaperi), ou por envio do comprovante de pagamento para o endereço de email maratonadeprogramacaouece@gmail.com.

2.2.1 Caso a equipe deseje enviar o comprovante, o depósito da taxa deverá ser feito na conta 38666-9, agência 0649-1.

3. DA DISPOSIÇÃO DA MARATONA:

3.1 O início da Maratona foi definido de 12h00min às 17h00min do dia 26 de abril de 2017 e será realizado da Secretaria de Educação a Distância - SEaD, na UECE. Todas as equipes inscritas devem estar obrigatoriamente presentes no local do evento nesse exato instante, do contrário, serão penalizadas com a desclassificação.

3.2 As equipes serão encaminhadas para o laboratório onde será realizado o Evento. Cada equipe terá direito a:

3.2.1 Um computador, configurado para auxiliar na resolução das questões em quatro linguagens de programação: C, C++, Java e Python.

3.2.2 Os computadores estarão configurados com o Sistema Operacional Linux, munidos dos editores de texto mais comuns (vim, eclipse, code blocks, Sublime Text).

3.3 O julgamento das questões será realizado através da plataforma online Codepit, sendo o acesso de internet limitado apenas a esta plataforma. As equipes são proibidas de trazer qualquer dispositivo

eletrônico que permita conexão com internet ou qualquer outro tipo de consulta. Equipes infratoras serão desclassificadas.

3.4 As equipes possuem total liberdade para trazer material **impresso** e **anotações** para auxílio na resolução das questões.

3.5 Qualquer material **digital** não previamente presente no computador, como documentos eletrônicos, pen-drives, CDs, etc, que for consultado por uma equipe, implicará em sua desclassificação.

3.6 As equipes, primeiramente, serão submetidas a um warm-up com duração de 30 minutos, onde terão a chance de resolver um pequeno número de questões, como um aquecimento. As equipes deverão, durante a realização do warm-up, verificar se suas máquinas estão funcionando corretamente e que as configurações estão corretas. Esta atividade se iniciará às 12h00min.

3.7 A partir da conclusão do warm-up haverá um intervalo de descanso de 30 minutos. Em seguida, será realizada a maratona de fato.

3.8 Cada equipe deverá fazer login na plataforma, para que possa entrar na competição criada pela coordenação da Maratona.

3.9 Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema poderá submeter seu código-fonte à correção na plataforma online utilizada, que compilará e executará este programa (para então julgar sua correteude) em uma bateria de testes.

3.10 Se um problema for considerado resolvido, a plataforma online informará o resultado. Para cada submissão a equipe recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido) ou insatisfatória (resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.).

3.11 Para cada questão correta, a equipe que acertou recebe o balão com a cor referente a essa questão.

3.12 O time vencedor é aquele que resolver a maior quantidade de problemas nas 4 horas de realização da competição.

3.13 Empates no número de problemas resolvidos são classificados pela pontuação da equipe, de forma que a plataforma online informará os pontos baseados no número de submissões e no tempo em que foram submetidas.

3.13.1 Caso haja empate, será considerado vencedor o time cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante.

3.14 Casos omissos serão julgados pela Coordenação do Evento.

3. DA ELIMINAÇÃO:

3.1 O grupo será eliminado se:

3.1.1 Deixar de comparecer à Maratona.

3.1.2 A comissão organizadora descobrir que está acessando diretórios ou qualquer outro site que não seja o da plataforma online que será utilizada.

4. DA DISPOSIÇÃO DOS PRÊMIOS:

4.1 Os integrantes da equipe vencedora receberão medalhas.

4.2 Todos os participantes da Maratona receberão um certificado.

Sucesso!