

# Regulamento da Competição

## 1. Introdução

A Maratona de Programação é um evento da Sociedade Brasileira de Computação que existe desde o ano de 1996. A Maratona nasceu das competições regionais classificatórias para as finais mundiais do concurso de programação, o International Collegiate Programming Contest, e é parte da regional sulamericana do concurso. Neste ano ocorre a 24a. edição da Maratona (IME, 2019).

Ela se destina a alunos e alunas de cursos de graduação e início de pós-graduação na área de Computação e afins (Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, Matemática, etc). A competição promove nos estudantes a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão. De ano para ano temos observado que as instituições e principalmente as grandes empresas da área têm valorizado os alunos que participam da Maratona (IME, 2019).

O projeto **Olimpíada de Programação: Treinando Campeões** está selecionando 02 (duas) equipes para participarem do evento, que ocorre em **Juazeiro do Norte/CE**.

## 2. Local e horário de realização

A seleção para a Maratona de Programação ocorrerá no Centro Multidisciplinar de Pau dos Ferros-RN, no dia 12 de agosto de 2019, no horário das 18:00hmin às 20:00hmin.

## 3. Inscrições

- 3.1. As inscrições serão efetuadas no local da realização da seleção, até uma hora antes do início da competição. Deve-se também realizar uma pré-inscrição da equipe no link <https://forms.gle/fdXTbji9zhz22VU9>.
- 3.2. A competição receberá no máximo 10 equipes.
- 3.3. Os integrantes das equipes devem ser alunos de graduação de qualquer período.
- 3.4. As equipes serão definidas de acordo com a ordem de inscrição na maratona, tendo prioridade as equipes que primeiro se inscreverem.
- 3.5. Cada equipe deverá ter pelo menos um nome de usuário cadastrado no site URI - Online Judge (<https://www.urionlinejudge.com.br/>).
- 3.6. As equipes devem criar um time de mesmo nome no endereço (<https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/teams/add>).

## **4. Informações gerais**

- 4.1. A competição terá duração de 2 horas.
- 4.2. Cada equipe deverá ter 3 integrantes.
- 4.3. As submissões podem ser realizadas nas linguagens de programação C, C++, Java ou Python.
- 4.4. As equipes terão de resolver 8 ou mais problemas de programação.
- 4.5. Como critério de desempate, será considerado o tempo da última submissão correta, em que a equipe que resolveu o problema primeiro, será considerada vencedora. Se persistir o empate, será considerado o tempo da penúltima submissão como desempate, seguindo os critérios acima descritos, até que sejam esgotadas todas as submissões das equipes. Persistindo o empate, a equipe vencedora será definida por sorteio.
- 4.6. Ao se inscrever na seleção, as equipes autorizam o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da seleção.
- 4.7. Os casos omissos serão decididos pela organização da competição.

## **5. Regras**

- 5.1. Cada equipe terá direito a usar apenas um computador, que será alocado para ela pela organização da seleção.
- 5.2. Nos computadores disponibilizados, estarão instaladas as ferramentas necessárias para a submissão de problemas nas linguagens de programação permitidas na competição.
- 5.3. Não serão permitidos o uso de equipamentos de comunicação, tais como tablet, celulares, entre outros.
- 5.4. O acesso à internet será permitido apenas para a submissão dos problemas.
- 5.5. As equipes podem consultar materiais impressos, tais como livros, apostilas, etc.
- 5.6. Não será permitido o diálogo entre as equipes.
- 5.7. O acesso ao banheiro será permitido apenas acompanhado de um membro da equipe de seleção.
- 5.8. A equipe que infringir qualquer regra será eliminada da competição.

## **6. Premiação**

- 6.1. A premiação da seleção será a seguinte:
  - 1º colocado: uma vaga para a 24a Maratona de Programação da SBC.
  - 2º colocado: uma vaga para a 24a Maratona de Programação da SBC.
  - Demais colocados: os demais colocados ficarão com suplentes das equipes melhores classificados.

## **Referências**

IME. Disponível em <<http://maratona.ime.usp.br/sobre19.html>>. Acessado em 07 de agosto de 2019.