

REGULAMENTO DA 6ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO

O INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL (IFRS), *Campus* Osório, representado pela Comissão Organizadora da 6ª Maratona De Programação e pela Comissão Organizadora da 9ª Mostra de Trabalhos de Ensino, Extensão e Pesquisa – MoExP, estabelece normas e condições para a participação na Maratona de Programação, que ocorrerá no dia 10 de setembro de 2019, promovida pelo IFRS - *Campus* Osório, no IFRS – *Campus* Osório, situado na Rua Santos Dumont, 2127, Bairro Albatroz, Cidade de Osório/RS. A 9ª MoExP acontecerá se houver a liberação de recursos orçamentários por parte do MEC para a Reitoria do IFRS e, conseqüentemente, desta para o *Campus* Osório.

Art 1. A Maratona de Programação é um evento que visa promover a capacidade de trabalho em equipe, a criatividade e a habilidade de solucionar problemas de *software*, mesmo sobre pressão.

Art 2. A Maratona de Programação será disputada por grupos formados necessariamente por 3 (três) estudantes.

Art 3. Cada grupo deverá indicar um representante, o qual representará o grupo junto à organização da Maratona.

Art 4. O grupo que, no início da competição, não apresentar os 3 (três) estudantes estará automaticamente eliminado.

Art 5. Os estudantes dos grupos devem estar cursando o Ensino Médio ou Superior.

Art 6. No início da competição, será fornecido um conjunto de problemas. Cada grupo deve se organizar para resolvê-los.

Art 7. Para cada problema será fornecido os valores de entradas que poderão ser utilizados para validar o correto funcionamento do programa.

Art 8. Ao submeter o código fonte com a solução para o problema proposto juntamente com as instruções para sua execução, será protocolada a hora da entrega e, assim, calculado o número de minutos gastos para entregar a solução.

Art 9. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolver o resultado esperado pelos juízes. Para cada submissão, o time recebe uma resposta, que pode ser satisfatória, que indica que o problema está resolvido pelo time, ou pode indicar algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

Art 10. Serão utilizados os computadores do IFRS *Campus* Osório para a codificação das soluções, com os sistemas operacionais Windows ou Linux, em que estão dispostos *softwares* para implementação nas linguagens de programação C, C++, Java e Javascript, que deverão ser utilizadas para implementar as soluções.

Art 11. Agenda:

18h45min: recepção e credenciamento dos times

19h15min: abertura do primeiro problema

22h15min: encerramento

Art 12. O time vencedor é aquele que resolve a maior quantidade de problemas nas 3 horas de competição. Empates no número de problemas resolvidos serão classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele grupo que tem o menor tempo corrigido.

- a. O tempo corrigido do time é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pelo time.
- b. O tempo corrigido de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da primeira submissão correta, somado com uma penalidade de 20 minutos por cada submissão incorreta feita anteriormente para tal problema.
- c. Em caso de 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. Se persistir o empate, a organização fará um sorteio entre os times envolvidos.

Art 13. A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto neste regulamento.

Art 14. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos para a organização da competição.

Osório, 15 de julho de 2019.

Comissão Organizadora da 6ª Maratona de Programação
Comissão Organizadora da 9ª MoExp