

## **REGULAMENTO DA 7ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO**

O INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL (IFRS), Campus Osório, representado pela Comissão Organizadora da 7ª Maratona De Programação e pela Comissão Organizadora da 10ª Mostra de Trabalhos de Ensino, Extensão e Pesquisa – MOEXP, estabelece normas e condições para a participação na Maratona de Programação, que ocorrerá *on-line* no dia 03 de março de 2021, promovida pelo IFRS - 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 individualmente ou por grupos formados por até 3 (três) estudantes.

Art 3.No ato da inscrição as equipes devem apresentar os seus integrantes e o representante responsável pela submissão das soluções;

Art 4.A inscrição deverá ser realizada entre os dias 01.12.2020 a 22.02.2021 no site [moexp.osorio.ifrs.edu.br](http://moexp.osorio.ifrs.edu.br)

Art 5.Os estudantes dos grupos devem estar cursando o ensino médio ou superior.

Art 6.Durante a competição, será fornecido um conjunto de problemas. Cada grupo deve se organizar para resolvê-los. Os problemas podem estar em português ou inglês.

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 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. Os competidores devem utilizar seus computadores pessoais para a codificação das soluções. Os times devem se organizar de forma remota, se comunicando através da internet, mantendo assim o isolamento social.

Art 11. A implementação de cada solução deve ser numa das seguintes linguagens de programação: C, C++ ou Java.

Art 12. Agenda:

**18h45min:** recepção dos times através do google meet

**19h15min:** início da maratona

**22h15min:** encerramento da maratona através do google meet

Art 13. Vinte e quatro horas antes de início da maratona será disponibilizado para os competidores um manual de instruções com os detalhes sobre o acesso e o uso da plataforma virtual que será utilizada na competição.

Art 14. 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 15. A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto neste regulamento.

Art 16. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos para a organização da competição.

Osório, 30 de setembro de 2020.

Comissão Organizadora da 7ª Maratona de Programação  
Comissão Organizadora da 10ª MOEXP