

# **REGULAMENTO**

## ***Maratona de Programação do VII ENCOMP***

### **1. Exigências para as equipes**

- 1.1. Ser composta por **TRÊS** participantes.
- 1.2. Os alunos devem estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino médio, técnico ou superior.

### **2. Inscrição**

- 2.1. Serão permitidas as inscrições de, no máximo, 14 equipes por limitação do espaço físico disponível.
- 2.2. A inscrição deve ser realizada através do formulário disponível em [www.encomp.com.br/marathon](http://www.encomp.com.br/marathon), com o pagamento da taxa de inscrição no valor de **R\$ 30,00 (Trinta reais)** para calouros e **R\$ 45,00 (Quarenta e cinco reais)** para veteranos, e envio do comprovante no mesmo formulário.
- 2.3. A vaga da equipe só é garantida mediante ao envio do formulário contendo o comprovante de pagamento.
- 2.4. Caso haja mais de uma inscrição com os mesmos participantes será considerada a última inscrição.
- 2.5. As inscrições serão encerradas às **23h do dia 03/11/2023**. As inscrições poderão ser interrompidas previamente mediante o pagamento da inscrição da 15ª equipe.

### **3. Credenciamento e Abertura**

- 3.1. O credenciamento ocorrerá das 12:00 horas às 12:30 horas sendo necessária a presença de todos os membros da equipe, para assinar a lista de presença.

### **4. Warm-up**

- 4.1. O Warm-up é a prova de “aquecimento” realizada anteriormente à prova principal que simula o ambiente virtual e as condições reais que estarão disponíveis na hora da prova.
- 4.2. Além de acostumar os competidores ao ambiente de competição utilizado, o Warm-up tem como intuito evitar defeitos (com o computador, a rede, etc.) e/ou falta de ferramentas (compiladores, editores de texto, etc.) disponíveis para cada equipe.

## **REGULAMENTO**

### ***Maratona de Programação do VII ENCOMP***

- 4.3. O Warm-up possui **três questões** que englobam conceitos básicos de programação.
- 4.4. O tempo de duração é de 120 minutos sem adiamento de término.
- 4.5. Caso alguma equipe tenha problemas com o computador (ou periféricos) deverá informar a equipe organizadora para que o mesmo possa ser substituído logo após o Warm-up.
- 4.6. É imprescindível a presença de ao menos dois dos três integrantes durante o Warm-up, sob pena de desclassificação da equipe.

#### **5. Prova**

- 5.1. A prova da maratona será composta por um conjunto de problemas de lógica e programação que englobam conceitos de algoritmos, estrutura de dados, otimização, entre outros. Cada questão propõe um problema computacional e exige um programa como resposta. O tempo de duração da prova é de **cinco horas**. Caso ocorra algum problema durante a realização da mesma, a organização do ENCOMP tem prerrogativa para adiar o seu término.
- 5.2. O número de programas-respostas corretos indica os vencedores. O tempo total das equipes, acrescido por eventuais penalidades, é usado como critério de desempate. Estas estatísticas são contabilizadas pelo sistema de correção.
  - 5.2.1. Tempo total da equipe é definido como a soma do tempo de solução de cada questão resolvida pela equipe.
  - 5.2.2. Tempo de solução de uma questão resolvida é definido como o tempo desde o início da competição até o momento em que a resposta da questão é dada como correta.
  - 5.2.3. A cada resposta considerada errada pelo sistema e pelos juízes, 20 minutos são acrescentados no tempo total da equipe.
- 5.3. Recursos disponíveis para os competidores:
  - 5.3.1. Um computador com compiladores Pascal, C, C++, Java e interpretador Python. Editores de texto padrões para o Linux, como VSCode, Sublime Text, Gedit e Vim.
  - 5.3.2. Os participantes podem levar qualquer material impresso que julguem necessário para consulta.

## **REGULAMENTO**

### ***Maratona de Programação do VII ENCOMP***

- 5.4. Os competidores poderão deixar a sala da competição para ir ao banheiro, beber água ou sair para comer (do lado de fora das salas) sob autorização da organização do ENCOMP.
- 5.5. Quando faltar 1 hora para o término da prova, o Score não será mais atualizado com as respostas das equipes.
- 5.6. Quando faltar 30 minutos para o término da prova, os balões físicos não serão mais entregues às equipes.
- 5.7. Quando faltar 15 minutos para o término da prova, nenhuma equipe receberá respostas para novas submissões

## **6. Premiação**

- 6.1. A melhor equipe receberá uma premiação.
  - 6.1.1. A organização do ENCOMP resguarda a possibilidade de prêmios e brindes serem dados a mais equipes enquadradas em outras categorias.
- 6.2. A cerimônia de premiação irá ocorrer no primeiro dia de evento do VII ENCOMP, 06/11, em sua abertura, às 13:00.

## **7. Penalidades**

- 7.1. Serão desclassificadas as equipes que:
  - 7.1.1. Após 15 minutos do início da competição, não estiverem completas.
  - 7.1.2. Algum dos membros seja visto utilizando algum equipamento eletrônico durante a competição, independentemente do local.
  - 7.1.3. Algum dos membros abandonar a competição nas primeiras quatro horas de prova, salvo casos em que a comissão organizadora libere.
  - 7.1.4. Todos os casos omissos neste regulamento serão julgados pela organização do ENCOMP.

- 8. A organização do ENCOMP resguarda seu direito de fazer alterações nesse documento em qualquer momento que julgar necessário.