

Regulamento IV CODE RACE

Campeonato de Programação

Capítulo I. Data

Art.1º - O Code Race IV (Quarto Campeonato de Programação da Região Central do Rio Grande do Sul) será realizado no dia 10 (dez) e 11 (onze) de novembro de 2017 (dois mil e dezessete).

Capítulo II. Local

Art.2º - O IV Code Race será realizado na Antonio Meneghetti Faculdade. Situada em Est. Recanto Maestro, nº 338, Distrito Recanto Maestro, Restinga Sêca, RS, Brasil, CEP: 97200-000

Capítulo III. Inscrição

Art.3º - As inscrições serão feitas somente no site www.coderace.com.br, a partir do dia 21/08 até o dia do evento às 20h00 — o pagamento do valor da inscrição poderá ser pago na chegada ao evento, conforme o último lote disponível.

Art.4º - Os lotes de inscrição do Code Race serão divididos em 3.

§1 - O lote promocional terá valor de R\$ 100,00 até a data 24/09/2017.

§2 - O segundo lote terá valor de R\$ 120,00 e será vendido entre 25/09/2017 e 22/10/2017.

§3 - O terceiro e último lote terá valor de R\$ 150,00 e será vendido entre os dias 23/10/2017 até a data do evento ou conforme disponibilidade dos ingressos.

Capítulo IV. Organização

Art.5º - O Code Race é organizado por alunos do curso de Sistemas de Informação da Antonio Meneghetti Faculdade.

§1 - Nenhum dos membros da equipe organizadora poderá concorrer como competidor.

Capítulo V. Horários

Art.6º - As equipes deverão apresentar-se na Antonio Meneghetti Faculdade às 20:00h (vinte horas) do dia 10/11/2017, para fazer seu credenciamento (nome da equipe, assinatura de termos, crachás e outros materiais de identificação).

Art.7º - O sorteio do tema específico será realizado às 21:45h (vinte e uma horas e cinquenta e cinco minutos), sendo acompanhada pela equipe organizadora e um representante de cada equipe.

Art.8º - Pelo menos 1 (um) integrante deve estar presente no horário do sorteio, caso contrário a equipe será desclassificada.

Art.9º - O campeonato começa pontualmente às 22:00h (vinte e duas horas) do dia 10 (dez) de novembro de 2017 (dois mil e dezessete) e indo até às 10:00h (dez horas) do dia 11(once) de novembro de 2017, horário de Brasília.

Art.10º - As equipes terão 12 (doze) horas para o desenvolvimento da sua solução (software/sistema web/etc).

Art.11º - No dia seguinte do início da competição, dia 11/11/2017, pontualmente às 10h (dez horas), as equipes terão que interromper seu trabalho e entregar o seu projeto, mesmo que não o tenham finalizado, pois é o fim do tempo regulamentado. Não podendo ser alterado nada após às 10h do dia 11/11/2017. Sobe a pena de desclassificação da equipe.

Art.12º - Todos os projetos devem ser entregues utilizando a plataforma GitHub — todos os softwares das equipes devem estar no GitHub até às 10h30m do dia 11/11/2017, ou seja, as equipes terão apenas 30 minutos para enviar os códigos fontes e documentação ao GitHub — onde poderá ser identificado os horários de entrega dos projetos, e também possibilitando que membros de outras equipes se certificar de que todos competidores entregaram no prazo.

§1 - O código e documentação do software serão analisados pelas bancas avaliadoras através do repositório do software no GitHub.

§2 - A apresentação do software deverá ser feita no computador/notebook de algum membro da equipe. Lembrando de que, a partir das 10:30h do dia 11/11/2017 nenhum competidor poderá utilizar o computador/notebook na competição — mantendo desligados. Após às 10:30h somente poderá ser utilizado o computador/notebook no momento da apresentação do software e com permissão da equipe organizadora.

Art.13º - Às 10:30h (dez horas e trinta minutos), as equipes serão direcionadas às salas onde acontecerão as apresentações de seus softwares, com bancas avaliadoras determinadas pela equipe organização.

Capítulo VI. Equipes

Art.14º - As equipes poderão ter no máximo 5 (cinco) integrantes.

Art.15º - O mínimo de participantes de uma equipe é de 1 (um) integrante.

Art.16º - Qualquer pessoa interessada poderá participar, estudantes, empresários, professores, profissionais de ti, civis em geral e mais.

Art.17º - É dever de cada equipe trazer seus próprios utilitários que necessitem (computadores pessoais, mouse, teclado, monitor, extensão, régua de energia e adaptadores, etc.) para realização da prova.

Art.18º - Fica a cargo das equipes a escolha da linguagem de programação e plataforma de desenvolvimento usada na resolução da competição.

Art.19º - O tipo de solução escolhida (software, sistema web, etc) e plataforma também fica por critério da equipe.

Art.20º - Devido a problemas em edições passadas, a equipe organizadora e afins não garantem a conexão com a internet 100% funcional durante a competição, devendo aos competidores possuírem outros meios para conectar a internet, caso seja realmente necessário.

Capítulo VII. Alimentação

Art.20º - As equipes receberão lanches e bebidas por parte da organização do campeonato (café, pizza, Coca-Cola, erva-mate, etc). É permitido e recomendado que as equipes também levem seus lanches.

Art.21º - As equipes podem trazer alimentos para consumo próprio. Exceto bebidas alcoólicas, cigarros e afins para dentro da competição.

Capítulo VIII. Avaliação

Art.22º - A avaliação será feita a partir dos seguintes itens, pontuados de 0 (zero) à 10 (dez):

§1 - Funcionalidade e Usabilidade;

§2 - Inovação;

§3 - Aplicabilidade do Projeto e Impacto na sociedade;

§4 - Documentação do software;

§5 - Apresentação;

Capítulo IX. Apresentação

Art.23º - Semifinais: Para melhor apresentação, as equipes serão divididas em grupos de 5 equipes para cada Sala de Avaliação.

§1 - Cada equipe terá 5 (cinco) minutos para apresentar seu projeto. Cada jurado terá 2 (dois) minutos para fazer suas avaliações e/ou perguntas.

Art.26º - Finais: A apresentação contará com as equipes vencedoras de cada Sala de Avaliação. A apresentação ocorrerá no Salão Principal.

§1 - Cada equipe terá 5 (cinco) minutos para apresentar seu projeto. Cada jurado terá 2 (dois) minutos para fazer suas avaliações e/ou perguntas.

Art.27º - Critério classificatórios: A equipe que receber maior nota dos jurados nos itens de avaliação, será a classificada. Na Semifinal, em cada Sala de Avaliação haverá apenas um vencedor, na Final terá um 1º lugar, um 2º lugar e 3º lugar.

Art.28º- Em caso de empate, será aberto para a votação através de todo o público presente no salão principal.

Art.29º - Caso alguma equipe se manifeste contrariamente à equipe que esteja apresentando a mesma será desclassificada.

Art.30º - A ordem de apresentação será definida por sorteio na Semifinal (Salas de Avaliação) e Final (Salão Principal).

Capítulo X. Jurados

Art.31º - Na semifinal serão 3 (três) jurados por banca, separados por categorias: 2 (dois) técnicos e 1 (um) empresário;

Art.32º - Na final serão 3 (três) jurados, separados por: 1 (um) profissional de tecnologia da informação; 1 (um) empresário de outra área de atuação; 1 (um) avaliador da apresentação.

Art.33º - A equipe será imediatamente desclassificada caso:

§1 - Abandone o local determinado para a realização da prova;

§2 - Cometa qualquer tipo de plágio (código e interface), seja cópia da internet ou de outras equipes;

§1 - Interfira na avaliação dos jurados;

§1 - Algum integrante da equipe agir de maneira imprópria durante a realização da prova ou durante a apresentação;

§1 - Não obedeçam às regras definidas pelos organizadores.

Capítulo XI. Premiação

Art.34º - A premiação será feita em dinheiro e um troféu para cada uma das 3 (três) primeiras colocadas.

§1 - Primeiro Lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil e quinhentos reais) e troféu.

§2 - Segundo Lugar: R\$ 1.000,00 (um mil reais) e troféu.

§3 - Terceiro Lugar: R\$ 500,00 (quinhentos reais) e troféu.

Art.35º - A equipe organizadora tem até três mês para realizar o pagamento para as equipes vencedoras;

Capítulo XII. Assuntos Gerais

Art.37º - Todos os participantes receberão certificados de participação (via e-mail).

Art.38º - Caso alguma divergência venha a ocorrer, a mesma será avaliada e decidida pela equipe organizadora da competição.

Art.38º - O campeonato finda a IX Semana Acadêmica de Sistemas de Informação, que ocorre entre os dias 06/11/2017 até 09/11/2017.

Art.38º - Qualquer dúvida, entrar em contato com a equipe organizadora através do e-mail: contato@coderace.com.br.