

Regras

Estas regras foram definidas em 2019 e se aplicaram a última edição. Pode haver alguma modificação, mas caso estas modificações existam não devem ser muito grandes.

Os times são formados por um coach e três alunos regularmente matriculados desta instituição. Uma mesma instituição pode ter vários times participantes da primeira fase do concurso. Todos os times de uma instituição devem disputar a primeira fase em uma mesma sede. A aceitação de mais de dois times de uma escola está sujeita à capacidade da sede em que a inscrição se realiza e será atendida por ordem de chegada.

O coach será o representante do time junto à organização do concurso e deverá ser um docente desta escola ou poderá ser indicado (através deste formulário) para a função por um representante desta escola. O mesmo coach poderá representar vários times da escola. Uma mesma escola pode ter vários coaches. Os times da escola deverão ser inscritos na sede da primeira fase definida para sua região geográfica pelo Comitê Diretor do concurso. O coach poderá solicitar uma mudança de sede ao comitê diretor. Todos os times da escola devem competir na mesma sede.

Cada time é composto por três alunos e, no máximo, um reserva. Todos devem ser alunos regulares de cursos de graduação ou pós-graduação da escola. A participação do reserva no concurso se dará apenas em caso de algum problema ocorrer com um dos participantes antes da realização do concurso, e a **substituição deverá ser comunicada ao Comitê Diretor da Maratona de Programação até, no máximo, a véspera da competição. Depois de iniciado o concurso não há possibilidade de substituições no time.** Um time com dois ou menos componentes não poderá se qualificar às fases posteriores da Maratona de Programação. Assim, se algo ocorrer com um dos três componentes de um time sem reserva, este time fica desqualificado.

Cada membro, antes desta competição, **pode ter participado de no máximo uma final mundial do ICPC, de no máximo 4 (quatro) regionais sul-americanas do concurso** (ou seja, da Maratona de Programação) e deve ter iniciado seus estudos universitários no ano de 2015 ou anos posteriores (a contar do início do primeiro curso universitário do aluno, mesmo que não tenha completado este curso), ou ter nascido em 1996 ou anos posteriores.

Em cada uma das fases da Maratona de Programação os times receberão uma prova com diversos problemas que devem ser resolvidos durante 5 horas de competição. A prova da final brasileira será escrita em inglês. A prova da primeira fase poderá ser em português. Os problemas deverão ser resolvidos em alguma das linguagens de programação disponíveis. Na final brasileira os programas deverão ser feitos em **C, C++, python, Java ou kotlin**.

A Maratona de Programação da SBC oferece medalhas aos dez primeiros colocados na fase final da competição: ouro para os três primeiros; prata para o quarto, quinto e sexto; e bronze para o sétimo a décimo lugares. Além disso, o time campeão recebe uma cópia do troféu "Maratona de Programação".

O time campeão da Maratona de Programação garante vaga nas finais mundiais do concurso de programação do ICPC. Caso o Brasil receba outras vagas nas finais da competição, estas serão ocupadas pelos primeiros colocados da final brasileira, respeitado o limite de uma vaga por escola, conforme regra do ICPC.

As fontes destes problemas estão especificadas no próprio documento.

Editor: Frank Coelho de Alcantara.

Última alteração em: 18/05/2022 15:27



Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Maratona de Programação 2022

Não será permitido o uso de dispositivos eletrônicos (celulares, relógios, calculadoras ou computadores) durante as finais, ou eliminatórias. Nem consulta a qualquer material online.

AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO

Ubuntu 18.04 Linux (64-bit) - com pacotes Maratona-Linux

Desktop: Gnome 3

Editores:

- vim
- gvim
- emacs
- gedit
- geany
- kate
- codeblocks
- sublime
- VSCode

Linguagens:

- C: gcc (Ubuntu 7.3.0-12ubuntu1) 7.3.0 (c11)
- C++ +: g++ (Ubuntu 7.3.0-12ubuntu1) 7.3.0 (C++17)
- Python 2: Python 2.7.14+
- Python 3: Python 3.6.5.
- Java:
 - OpenJDK version 1.8.0_162
 - OpenJDK Runtime Environment (build 1.8.0_162-8u162-b12-1-b12)
 - OpenJDK 64-Bit Server VM (build 25.162-b12, mixed mode)
- Kotlin: Kotlin version 1.3.30

IDEs:

- Java - Eclipse 3.8.1
- Python - PyCharm Community - 2019.1
- Java - IntelliJ Idea Community - 2019.1

As fontes destes problemas estão especificadas no próprio documento.

Editor: Frank Coelho de Alcantara.

Última alteração em: 18/05/2022 15:27