



**encontro nacional de
estudantes de informática**

Porto 2025

Regulamento da Competição Break the Safe, Win the Prize

Powered by Kevel

Índice

| | |
|-----------------------|---|
| 1. Admissão | 2 |
| 2. Formato do desafio | 2 |
| 2.1. Eliminatória | 2 |
| 2.2. Fase Final | 3 |
| 3. Prémios | 4 |
| 4. Outros | 4 |

1. Admissão

É permitida apenas uma inscrição por pessoa.

Apenas serão consideradas válidas inscrições de participantes inscritos no ENEI 2025, tendo estes de usar o mesmo endereço de email em ambas as inscrições.

É recomendada a inscrição na prova antes da publicação do primeiro problema.

2. Formato do desafio

O desafio está dividido em duas fases:

- Uma fase eliminatória, que se inicia às 20 horas de dia 11, e termina às 11 horas do dia 14.
- Uma fase final, em que um problema será resolvido ao vivo, com um tempo limite de uma hora.

Os dois participantes com melhor pontuação são aprovados para a fase final. O participante com melhor pontuação na fase final é declarado o vencedor. O anúncio dos vencedores e entrega de prémios será feito na cerimónia de encerramento do ENEI 2025, entre as 15h30 e as 17h00 de dia 14 de abril de 2025.

2.1. Eliminatória

A fase eliminatória está aberta a qualquer participante do ENEI 2025 que se inscreva na plataforma.

A fase eliminatória consiste em 3 problemas que vão sendo revelados ao longo do evento. Os problemas consistem em pequenos desafios de programação. Dependendo do problema, podem ter que submeter ou código fonte ou ficheiros com a resposta. No caso de código fonte, apenas C, C++, Java e Python são aceites na plataforma de submissões.

São aceites inúmeras melhorias e submissões de código, sendo a pontuação final a soma da pontuação máxima obtida em cada problema.

Em caso de empate, ganha o concorrente que atingiu primeiro a melhor pontuação. Na fase final, caso ambos os concorrentes não consigam nenhum ponto, vence aquele que tiver ficado melhor colocado na fase eliminatória.

Cada problema tem um número variável de casos de teste escondidos. Sendo N o número de casos de teste que uma determinada submissão acerta e D o número total de casos de teste para um determinado problema, a pontuação de uma submissão será igual a $N/D*100$. Assim sendo, a pontuação máxima de cada problema é 100.

- O primeiro problema será revelado dia 11 às 20h.
- O segundo problema será revelado dia 12 às 11h.
- O terceiro problema será revelado dia 13 às 11h.
- A partir do momento em que um problema é revelado, os concorrentes têm até à data final do concurso para fazer submissões.

2.2. Fase Final

A fase final está reservada aos dois melhores classificados da fase eliminatória.

- Caso um dos vencedores esteja indisponível para participar na fase final, o seu lugar passará para o próximo classificado da fase eliminatória
- A fase final durará 60 minutos e será um frente a frente com público, numa sessão que antecede a sessão de encerramento.

Na fase final os participantes devem resolver o problema por eles mesmos sendo que, durante o desafio, devem limitar-se a usar:

- Editores de código, sem plugins que acedam à internet ou usem LLMs
- Ferramentas necessárias para compilar e testar o código localmente
- O browser, apenas com a plataforma de desafios aberta

Em caso de incumprimento, consoante a gravidade, a organização reserva o direito de desqualificar imediatamente o participante.

Cada participante deve usar o seu portátil e irá partilhar o ecrã, para que a audiência possa acompanhar a prova em tempo real.

- É recomendado que os participantes configurem o seu sistema atempadamente e desliguem qualquer aplicação que possa apresentar notificações durante o concurso, para evitar quebrar as regras acidentalmente.

3. Prémios

- O vencedor irá ganhar uma Playstation 5 Slim edition.
- Os três primeiros classificados da eliminatória irão ganhar pontos:
 - Primeiro classificado: 16500 bytes
 - Segundo classificado: 15000 bytes
 - Terceiro classificado: 6000 bytes

4. Outros

Os participantes comprometem-se a apenas submeter código da sua autoria. As submissões poderão ser desqualificadas por suspeita de plágio. A consulta de LLMs não é proibida, mas a submissão de soluções obtidas a partir destes sistemas pode ser considerada plágio.

A Kevel apenas entrará em contacto com os participantes pelos canais oficiais do ENEI, nomeadamente:

- O grupo de WhatsApp oficial (ponto de comunicação preferencial)
- E-mails oficiais da Kevel (terminados em @kevel.com ou @kevel.co)
- A secção “Comunicações” na plataforma do concurso

O código elaborado para este desafio é propriedade do participante, mas a Kevel reserva-se o direito de publicação do código submetido depois do concurso.

O não-cumprimento de qualquer uma destas regras implica a desqualificação.

Na eventualidade de se darem ocorrências que colidam com o bom e regular funcionamento da competição, a Kevel reserva-se o direito de cancelar, alterar ou suspender a competição ou os participantes em causa.