



INSTITUTO FEDERAL

Minas Gerais

Campus Ouro Branco

Regulamento da Maratona de Programação do IFMG *campus* Ouro Branco 2025

Ouro Branco
2025

A maratona de programação é um meio de promover o conhecimento técnico científico por meio da realização de atividades que mobilizam habilidades de resolução de problemas e de colaboração. Este tipo de evento pode ser visto não só como uma forma de estudantes se desafiarem e evoluírem em seus conhecimentos, mas também como uma forma de confraternização entre entusiastas interessados no desenvolvimento de soluções em forma de algoritmos. Portanto, as maratonas de programação trazem uma competição saudável que pode motivar o estudante a continuar sua jornada pelo conhecimento. Neste sentido, este documento descreve as regras da Maratona de Programação do IFMG campus Ouro Branco - edição 2025.

Equipe organizadora:

Carlos Eduardo Souza - Coordenador de curso e Professor da área de Educação

Ederson Naves Fernandes Gonçalves Júnior - Professor da área de Computação

Ângelo Magno de Jesus - Professor da área de Computação

Suelen Mapa de Paula - Coordenadora de curso e Professora da área de Computação

Marcio Assis Miranda - Diretor de Ensino e Professor da área de Computação

1. O que é

A Maratona de Programação do IFMG - Campus Ouro Branco é um evento organizado por docentes e discentes da área de Computação do Instituto Federal de Minas Gerais - Campus Ouro Branco. O objetivo do evento é promover uma competição de programação em equipes, testando os conhecimentos de algoritmos, estruturas de dados e raciocínio lógico para resolver problemas seguindo o modelo de competições internacionais como a ICPC. Os problemas são contextualizados, multidisciplinares e exigem criatividade, trabalho em equipe, organização de tempo e estratégia para que os participantes realizem a maior quantidade de exercícios no menor espaço de tempo possível.

A competição é dividida em níveis que determinam a complexidade dos problemas e separa as equipes de forma que participantes de todas as idades disputam justamente e sejam premiados proporcionalmente. Ela é aberta tanto para os estudantes da instituição quanto para o público externo, desde que se inscrevam pelo formulário oficial. A maratona é realizada presencialmente dentro do campus, com máquinas monitoradas disponibilizadas previamente.

2. Local do evento

A Maratona de Programação deverá ocorrer nos laboratórios de informática das dependências do IFMG *campus* Ouro Branco localizado na Rua Afonso Sardinha, 90, Bairro Minas Talco - Ouro Branco/MG - CEP: 36494-018.

3. Formato

Devem ser formadas equipes de 2 a 3 participantes, sendo um desses o representante. A substituição de qualquer integrante deve ser notificada até 5 dias úteis antes da competição.

A competição tem duração de 3 horas e 10 problemas. Não é necessário que todos sejam realizados, apenas que a maior quantidade de problemas seja realizada dentro do prazo. As equipes são ranqueadas pelo número de problemas resolvidos, sendo o tempo em que realizaram o método de desempate.

Os problemas são disponibilizados na plataforma Beecrowd (<https://judge.beecrowd.com>). Os estudantes receberão seu login e senha no momento em que a competição começar, para evitar trapaças e acesso remoto.

Linguagens de programação permitidas: C, C++, Java, Python e Javascript.

4. Níveis e Horários

A competição será dividida em níveis com base na seguinte tabela:

Nível	Requisitos	Horário em que ocorrerá
Nível Iniciante	Os estudantes precisam estar cursando no máximo o 1º ano do Ensino Médio	13:00 - 16:00 3 horas de duração
Nível Técnico	Os estudantes precisam estar cursando no máximo o 3º ano do Ensino Médio	13:00 - 16:00 3 horas de duração
Público aberto (questões de nível universitário)	Qualquer pessoa pode participar - foco nos cursos superiores.	19:00 - 22:00 3 horas de duração

Sobre o Nível Aberto: Equipes inscritas nos Níveis iniciante ou técnico têm a opção de participar simultaneamente do Nível Aberto.

Sobre Equipes Mistas: Se uma equipe for composta por estudantes de anos escolares diferentes (dentro dos níveis iniciante e técnico), ela será classificada no nível do integrante de maior escolaridade.

5. Premiações

Serão premiadas as 3 melhores equipes de cada nível. Todos os participantes receberão certificados de participação. Ocorrerá uma cerimônia de premiação após a competição.

Além disso, serão concedidas medalhas de honra ao mérito:

- Melhor Equipe Feminina
- Melhor Equipe Externa

6. Calendário

Etapas	Datas
Período de inscrição	07/11 a 21/11 - 23:59
Fase Única	28/11
Cerimônia de premiação	28/11 16:20 - 17:00: níveis 1, 2 e 3 22:10 - 22:30: público aberto
Envio de certificados	A partir do dia 29/11

7. Execução da Maratona

As seguintes regras devem ser observadas para o desenvolvimento das atividades:

1. Materiais permitidos: Somente material impresso (livros, apostilas) pode ser usado para consulta. É proibido qualquer tipo de dispositivo eletrônico, como celulares e smartwatches.
2. Comunicação: É proibido conversar com outras equipes durante a prova.
3. Computador: Cada equipe tem acesso a um único computador com os principais editores e compiladores.
4. Solução de problemas: As equipes submetem suas soluções a um sistema online.
5. Desempate: Se o número de problemas resolvidos for igual entre duas ou mais equipes, vence aquela que tiver o menor tempo total (incluindo as penalidades).
6. Balanço de acertos: Cada submissão correta é premiada com um balão colorido.
7. Esclarecimentos: Os times podem solicitar esclarecimentos sobre a utilização do sistema de submissão das soluções.

8. Casos Especiais

Os casos omissos neste documento serão analisados pela comissão organizadora do evento.

9. Inscrições

As inscrições devem ser realizadas por meio do [formulário on-line oficial](#).

10. Dúvidas e Contato

Em caso de dúvidas e/ou esclarecimentos entre em contato com um dos membros da equipe organizadora:

- Ângelo Magno de Jesus <angelo.jesus@ifmg.edu.br>
- Ederson Naves Fernandes Gonçalves Júnior <ederson.junior@ifmg.edu.br>