

Regulamento da 1º Maratona de Programação para Iniciantes do IFB



**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

1 Formato da Competição

A I Maratona de Programação para Iniciantes do IFB é baseada na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. Desta forma, as duas competições compartilham grande parte das regras.

No caso da I Maratona de Programação para Iniciantes do IFB , a competição possui o seguinte formato:

- 1) A maratona será subdividida em Aquecimento; cuja função é habituar as equipes à plataforma computacional; e a Maratona, a competição propriamente dita.
 - (a) Apenas os resultados da Maratona serão utilizados para determinar a colocação final.
- 2) O Aquecimento será realizado no dia 26/08/2017 das 10h às 11h. Já a Maratona será realizada no mesmo dia, mas de 13h às 18h.
- 3) Os cadernos de problemas conterão os problemas elaborados pela organização da competição e eles deverão ser entregues somente no início do Aquecimento/Maratona. Todas as equipes terão acesso aos mesmos problemas na mesma ordem, isto é, os cadernos são iguais.
- 4) As linguagens de programação que poderão ser utilizadas são as mesmas da versão oficial da competição organizada pela SBC, isto é, as linguagens permitidas se restringem à:
 - C;
 - C++;
 - Java;
 - Python 2 ou Python 3.
- 5) Cada equipe é composta por três pessoas.
 - (a) Cada equipe tem direito a apenas **um computador**. Ficando a cargo da equipe uma estratégia para otimizar os resultados;
 - (b) Cada membro da equipe tem direito a um caderno de problemas impresso.
- 6) Fica vetada a utilização da internet durante a competição e qualquer outro meio de comunicação entre as equipes ou com o mundo externo.
- 7) É permitido que as equipes tragam material **impresso** para consulta como: livros, apostilas, códigos-fonte, notas de aula, *etc.*...
- 8) Durante a competição será disponibilizada uma impressora para que as equipes possam solicitar a impressão de códigos-fonte, que por exemplo, tenham algum erro. Desta forma, cada equipe pode otimizar o tempo no computador.
 - (a) A impressora não deverá ser utilizada para outras tarefas;
 - (b) A solicitação de impressão deve ser feita para a comissão organizadora.

- 9) As submissões das soluções e julgamento da correção dos programas serão feitas unicamente através da plataforma computacional da competição.
- 10) O julgamento do juiz pode ter vários vereditos, como:
- **Accepted**: a solução foi aceita, isto é, todas as respostas dos casos de teste conferem com o gabarito dentro do tempo limite do problema.
 - **Compilation Error**: o programa falhou durante a sua compilação;
 - **Wrong Answer**: o programa falha em algum caso de teste;
 - **Time Limit Exceeded**: o programa demorou mais tempo do que o permitido para executar os casos de teste. Não necessariamente ele está correto;
 - **Runtime Error**: o programa está abortando abruptamente com algum caso de teste.
- 11) Dúvidas com relações aos enunciados dos problemas devem ser submetidas através da plataforma computacional da competição (*clarifications*).
- 12) Nos últimos 60 minutos da Maratona e 15 do Aquecimento, o placar ficará congelado, e os vereditos do juiz não aparecerão até o término da competição.
- 13) Caso alguma equipe venha a acertar um problema, ela é premiada com um ponto, representado simbolicamente com um balão, desde que antes dos 30 minutos finais da Maratona. Note que, de acordo com o item 12, uma equipe pode receber o balão com o placar congelado, desta forma, apesar de não aparecer no placar, a entrega simbólica da pontuação é feita com o balão.
- 14) A desobediência de qualquer uma destas regras pela equipe acarreta a sua eliminação da competição.

2 Critérios

A Maratona consiste de vários problemas dispostos no caderno de prova. Cada equipe é encarregada de realizar submissões para os problemas do caderno através da plataforma computacional da competição.

A pontuação da equipe consiste de pontos e como critério de desempate o tempo acumulado. Isto é, como forma de desempate será privilegiada a equipe com menor tempo acumulado. Ou seja, a equipe vencedora é aquela que acertar mais problemas (tiver mais pontos) e, em caso de empate, aquela que tiver o menor tempo acumulado.

Especificamente:

1. Caso o veredito da submissão seja **Accepted**, a equipe ganha um ponto, simbolizado com um balão, e o tempo em que a submissão foi feita é adicionado ao tempo total da equipe.
 - Por exemplo, se a equipe fez uma submissão correta as 1h:30min de competição, é adicionado um ponto à equipe e 90 minutos ao tempo acumulado.

2. No caso dos vereditos serem **Wrong Answer**, **Time Limit Exceeded**, **Runtime Error**, **Compilation Error**, a equipe é penalizada com 20 minutos no tempo acumulado por cada submissão com problema. Estas penalidades são aplicadas **desde que a equipe venha a acertar o problema depois**. Se a equipe não acerta o problema, a penalidade não é adicionada.