



REGULAMENTO DA MARATONA DE PROGRAMAÇÃO INTERIF

Edição 2025

O que é?

A **Maratona INTERIF** é um evento do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo que foi baseado na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação.

Este evento é uma competição de programação de computadores destinada aos alunos regularmente matriculados nos cursos do Instituto Federal de São Paulo. Além da competição, os alunos desenvolvem a criatividade, a capacidade de trabalho em grupo e, principalmente, o conhecimento para resolver problemas.

Os alunos são divididos em equipes de três integrantes, e tentarão resolver o maior número de problemas possíveis dentro de um prazo estipulado. Cada equipe terá à sua disposição apenas um computador e poderá trazer para a competição qualquer material impresso (livros, listagens, manuais, anotações, etc). Nenhuma mídia magnética ou eletrônica será permitida (pendrive, disquete, cd, dvd, celular, notebook, tablet, etc).

No início da competição os competidores recebem um caderno com as questões a serem resolvidas. Nos enunciados das questões constam exemplos dos dados dos problemas (entrada e saída) que devem ser utilizados para testar os programas, mas eles não têm acesso aos dados utilizados para a correção oficial dos problemas. A cada submissão incorreta é atribuída uma penalidade de tempo de 20 minutos. Vence a equipe que conseguir resolver o maior número de problemas e, no caso de empate, vence a equipe com menor tempo acumulado com as penalidades.

Formação das equipes

As equipes representam os campi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo. Um campus é definido pela unidade onde os alunos estão matriculados.

As equipes são formadas por um *coach* (técnico) e três alunos regularmente matriculados. Cada campus pode ter várias equipes participantes. O coach será o representante da equipe junto à organização da competição e deverá ser um servidor do campus. O mesmo *coach* poderá representar várias equipes de um mesmo campus. Um campus pode ter vários *coachs*. Cada equipe é composta por três alunos. Todos devem ser alunos regulares de cursos do IFSP.

Etapas

A Maratona de Programação INTERIF está na oitava edição em 2025 que ocorrerá em duas etapas:

- **Primeira Etapa (Classificatória)** - As equipes competirão em seus próprios câmpus que ficarão responsáveis pela organização local. O ambiente BOCA (software que irá gerenciar a competição, receber e corrigir os problemas) ficará sediado na Reitoria do IFSP. O resultado desta etapa classifica as equipes para a final, segundo critérios definidos pela comissão central do evento.
- **Etapa Final** - Conterá com a participação das equipes classificadas na etapa anterior e será realizada no campus São Carlos.

Crítérios de classificação para a etapa final

40 equipes serão classificadas para a etapa final a ser realizada presencialmente. Os critérios de classificação serão definidos após a inscrição dos *campi* e equipes e serão apresentados na página do evento, sendo definidos pela comissão central.

Formato da Competição

Haverá uma etapa de aquecimento da etapa local em dias que serão divulgados na página do evento. As credenciais para que as equipes participantes serão enviadas por e-mail, e poderão ser utilizadas para acessar questões de aquecimento remotamente, permitindo também a familiarização com o ambiente da maratona.

A primeira etapa da competição terá duração de 3 horas, iniciando às 08h30 e finalizando às 11h30. A classificação final oficial será disponibilizada na página do evento.

A fase final terá também uma etapa de aquecimento presencial (que não será considerado para a classificação final) anterior ao início da prova, sendo que o cronograma de horário desta fase será publicado na página oficial do evento.

Em cada uma das etapas as equipes receberão uma prova com diversos problemas que devem ser resolvidos no tempo determinado. Os problemas poderão ser resolvidos nas linguagens C, C++, C#, Java ou Python. Não será possível resolver os problemas em nenhuma outra linguagem. As equipes poderão resolver um problema da prova em uma linguagem de programação e um outro problema em outra linguagem, sem qualquer prejuízo.

Para a implementação as equipes terão à sua disposição um computador e todo o material escrito que desejarem. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio digital ou ter acesso à Internet durante a competição.

Não é permitido em hipótese alguma o uso de qualquer tipo de Inteligência Artificial Generativa, incluindo aquelas integradas em IDEs de desenvolvimento. A utilização de tais ferramentas resultará em desclassificação. Contamos com a colaboração de todos para garantir a integridade do evento.

Fique atento às versões e *flags* de compilação do nosso juiz eletrônico. Elas serão disponibilizadas na página do evento, e podem ser atualizadas antes de cada etapa.

Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema, ele pode submetê-lo à correção dos juízes, que compilam e executam este programa para uma bateria de testes desconhecidas das equipes. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes. Para cada submissão a equipe recebe uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pela equipe) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

A equipe vencedora é aquela que resolve a maior quantidade de problemas no tempo determinado da competição. Empates no número de problemas resolvidos são classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido. O tempo corrigido da equipe é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pela equipe. O tempo corrigido de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da primeira submissão correta somado com uma penalidade de 20 minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste

problema. Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante.

A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto. As equipes inscritas permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

Datas importantes, atualizações deste regulamento e outras informações importantes serão publicadas sempre na página do evento (link a seguir).

<https://www.ifsp.edu.br/interif>