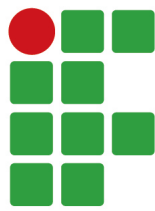


# Regulamento da V Maratona de Programação do IFG Formosa

Prof. Daniel Saad Nogueira Nunes



**INSTITUTO FEDERAL**  
Goiás

Câmpus  
Formosa

# 1 Formato da Competição

A V Maratona de Programação do IFG Formosa é baseada na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. Desta forma, as duas competições compartilham grande parte das regras.

No caso da V Maratona de Programação do IFG Formosa, a competição possui o seguinte formato:

- 1) A V Maratona de Programação será subdividida em Aquecimento; cuja função é habilitar 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 15/10/2016 das 10h às 12h. Já a Maratona será realizada no mesmo dia, mas de 14h 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;
  - Python2 ou Python 3.
- 5) As equipes se dividirão em grupos de no máximo 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 30 minutos do Aquecimento e da Maratona, 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 simbolicamente com um balão, desde que antes dos 15 minutos finais do Aquecimento ou 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.

Estes atributos são manipulados conforme os seguintes critérios:

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.

### 3 Premiação

No final da competição, as equipes serão premiadas de acordo com a colocação final estabelecida pelos critérios da competição.

1. As três equipes mais bem colocadas serão premiadas com:
  - Medalhas de ouro (1°), prata (2°) e bronze (3°).;
  - Brindes, conforme disponibilidade de verba da comissão organizadora;
  - Certificado para cada membro da equipe indicando que a equipe foi a vencedora, ou segunda, ou terceira colocada. Este certificado também trará o número de horas complementares do evento;
  - Lugar especial no *Hall* da Fama da Maratona de Programação do IFG Formosa.
2. As demais equipes serão premiadas com:
  - Certificado de participação para cada membro da equipe. Este certificado também trará o número de horas complementares do evento.