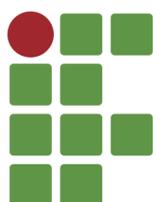


# Regulamento da II Maratona de Programação do IFB



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Brasília

# 1 Formato da Competição

A II Maratona de Programação 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 II Maratona de Programação do IFB , a competição possui o seguinte formato:

- 1) Os cadernos de problemas conterão os problemas elaborados pela organização da competição e eles deverão ser entregues somente no início da Maratona. Todas as equipes terão acesso aos mesmos problemas na mesma ordem, isto é, os cadernos são iguais.
- 2) As linguagens de programação que poderão ser utilizadas são as mesmas da versão oficial da competição organizada pela SBC, isto é, as linguagens permitidas restringem-se à:
  - C;
  - C++;
  - Java;
  - Python 2 ou Python 3.
- 3) 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.
- 4) Fica vetada a utilização da internet durante a competição e qualquer outro meio de comunicação entre as equipes ou com o mundo externo, exceto para utilizar a plataforma computacional do juiz.
- 5) É permitido que as equipes tragam material **impresso** para consulta como: livros, apostilas, códigos-fonte, notas de aula, *etc.* . .
- 6) 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 através da plataforma computacional do juiz.
- 7) As submissões das soluções e julgamento da correção dos programas pelo juiz serão feitos unicamente através da plataforma computacional da competição.
- 8) 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.
- 9) Dúvidas com relações aos enunciados dos problemas devem ser submetidas através da plataforma computacional da competição (*clarifications*).
  - 10) Nos últimos 60 minutos da Maratona, o placar ficará congelado e os vereditos do juiz não aparecerão até o término da competição.
  - 11) 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 10, 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.
  - 12) 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 do número problemas resolvidos e como critério de desempate o tempo acumulado. Isto é, como forma de desempate será privilegiada a equipe com menor tempo acumulado. Em outras palavras, a equipe vencedora é aquela que acertar mais problemas (possuir mais pontos) e, em caso de empate, aquela que possuir 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 1h30 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:

- Brindes, conforme disponibilidade de verba da comissão organizadora;
- Lugar especial no *Hall* da Fama da Maratona de Programação do IFB.
- Certificado de participação para cada membro da equipe com menção honrosa da colocação e horas complementares do evento.

2. As demais equipes serão premiadas com:

- Certificado de participação para cada membro da equipe com complementares do evento.

### 4 Participação

Qualquer time de qualquer escola poderá participar do evento, bastando cadastrar os dados no formulário presente neste link:

Esta edição contará com a possibilidade de participação remota. No entanto, as equipes que participarão remotamente não poderão ser premiadas com os possíveis brindes por simples questão de logística da competição.