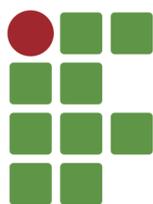


Regulamento da IV Maratona de Programação do IFB



**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

1 Formato da Competição

A IV Maratona de Programação do IFB é baseada na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. Conseqüentemente, as duas competições compartilham grande parte das regras.

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

- 1) Os cadernos de problemas possuem 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:
 - C;
 - C++;
 - Java;
 - Python 2 e Python 3.
- 3) Cada equipe deverá ser composta por até 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) Ficam vetados durante a competição a utilização da Internet ou qualquer outro meio de comunicação, entre as equipes ou com o mundo externo, exceto com o objetivo de 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) As submissões das soluções e julgamento da correção dos programas pelo juiz serão feitos unicamente através da plataforma computacional da competição.
- 7) 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.

- **Presentation Error**: A solução está correta, mas a formatação dos resultados apresenta algum problema como espaços extras ou linhas a menos.
- 8) Dúvidas com relações aos enunciados dos problemas devem ser submetidas através da plataforma computacional da competição (*clarifications*).
 - 9) Nos últimos 60 minutos da Maratona, o placar ficará congelado, isto é, o placar da competição não é atualizado.
 - 10) Nos últimos 15 minutos da Maratona, os vereditos não são enviados para a equipe quando uma submissão é realizada (modo *blind*).
 - 11) Caso alguma equipe venha a acertar um problema, ela é premiada com um ponto, representado simbolicamente com um balão, desde que antes dos 15 minutos finais da Maratona. Note que, de acordo com o item 9, uma equipe pode receber o balão com o placar congelado, desta forma, apesar do placar não refletir a submissão aceita, 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 equipes serão contempladas com:

- Brindes, conforme disponibilidade de verba da comissão organizadora;
- Certificado de participação para cada membro da equipe indicando a carga horária do evento.

4 Participação

Qualquer time de qualquer escola poderá participar do evento.

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.