

REGULAMENTO VII MAPCOM

Maratona de Programação de Computadores

1. Comissão organizadora

- 1.1. A organização do VII MAPCOM está a cargo do CAEC (Centro Acadêmico de Engenharia de Computação) e do CACC (Centro Acadêmico de Ciências da Computação). O trabalho da comissão organizadora é unicamente voluntário, não incorrendo em benefícios ou remuneração de qualquer espécie para seus integrantes.
Os membros da comissão organizadora não poderão participar do evento como competidores.
- 1.2. A comissão avaliadora é composta por professores do CEUNES. Sua decisão é soberana e absoluta.

2. Formação das equipes

- 2.1. As equipes representam instituições de ensino, podendo ser essas de ensino superior, médio ou técnico, aqui chamadas de escolas. Uma escola é definida pela instituição de ensino e a cidade de onde vêm os participantes. Assim, por exemplo, a UFES poderá ter equipes de várias escolas: UFES-São Mateus, IFES-São Mateus, MULTIVIX etc.
- 2.2. Em caso de participantes de diferentes instituições na mesma equipe entre em contato com a comissão organizadora para realizar a inscrição.
- 2.3. Exigências para as equipes:
 - 2.3.1. Ser composta por **TRÊS** alunos.
 - 2.3.2. Os alunos devem estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino superior ou médio.

3. Inscrição

- 3.1. Serão permitidas as inscrições de, no máximo, 15 equipes por limitação do espaço físico disponível.
- 3.2. A inscrição é composta por duas etapas:
 - 3.2.1. Preenchimento de dados no formulário no site <http://caecufes.com.br/mapcom>.
 - 3.2.2. Pagamento do valor de **R\$ 30,00 (Trinta reais)** da inscrição caso a equipe seja composta por calouros, caso contrário o valor será de **R\$45,00 (Quarenta e cinco reais)**, o mesmo deve ser pago em dinheiro ou via PicPay a algum integrante da organização, mais detalhes serão enviados após efetuar a inscrição. Quaisquer dúvidas ou problemas favor comunicar via contato no site <http://caecufes.com.br/mapcom>.
- 3.3. A vaga da equipe só é garantida mediante as duas etapas acima concluídas. Efetuando o pagamento, o mesmo não será devolvido caso ocorra desistência da equipe. Caso haja mais de uma inscrição com os mesmos participantes será considerada a última inscrição.

REGULAMENTO VII MAPCOM

Maratona de Programação de Computadores

3.4. As inscrições serão encerradas às **18h do dia 21/05/2023**. As inscrições poderão ser **interrompidas previamente mediante o pagamento da inscrição da 16ª equipe**.

3.4.1. Caso a comissão organizadora julgue necessário ela poderá estender o prazo das inscrições. Caso isso ocorra será divulgado via site, facebook e mídias sociais.

4. Credenciamento e Abertura

4.1. O credenciamento ocorrerá das 12:00 horas às 12:30 horas sendo necessária a presença de todos os membros da equipe, para assinar a lista de presença.

5. Warm-up

- 5.1. O Warm-up é a prova de “aquecimento” realizada anteriormente à prova principal que simula o ambiente virtual e as condições reais que estarão disponíveis na hora da prova.
- 5.2. Além de acostumar os competidores ao ambiente de competição utilizado, o Warm-up tem como intuito evitar defeitos (com o computador, a rede, etc.) e/ou falta de ferramentas (compiladores, editores de texto, etc.) disponíveis para cada equipe.
- 5.3. O Warm-up possui **três questões** que englobam conceitos básicos de programação. O tempo de duração é de 30 minutos sem adiamento de término.
- 5.4. Caso alguma equipe tenha problemas com o computador (ou periféricos) deverá informar a equipe organizadora para que o mesmo possa ser substituído logo após o Warm-up.
- 5.5. É imprescindível a presença de ao menos dois dos três integrantes durante o Warm-up, sob pena de desclassificação da equipe.

6. Prova

- 6.1. A prova possui **em torno de 10 questões** que englobam conceitos de algoritmos, estrutura de dados, otimização, entre outros. Cada questão propõe um problema computacional e exige um programa como resposta. O tempo de duração da prova é de **cinco horas**. Caso ocorra algum problema durante a realização da mesma, a organização tem poderes para adiar o seu término.
- 6.2. O número de programas-respostas corretos indica os vencedores. O tempo total das equipes, acrescido por eventuais penalidades, é usado como critério de desempate. Estas estatísticas são contabilizadas pelo BOCA.
 - 6.2.1. Tempo total da equipe é definido como a soma do tempo de solução de cada questão resolvida pela equipe.
 - 6.2.2. Tempo de solução de uma questão resolvida é definido como o tempo desde o início da competição até o momento que em que a resposta da questão é dada como correta.

REGULAMENTO VII MAPCOM

Maratona de Programação de Computadores

- 6.2.3. A cada resposta considerada como errada pelo sistema e pelos juízes, 20 minutos são acrescentados no tempo total da equipe.
- 6.3. Recursos disponíveis para os competidores:
 - 6.3.1. Um computador com compiladores Pascal, C, C++, Java e interpretador Python. Editores de texto padrões para o Linux, como Kate, Gedit e Vim.
 - 6.3.2. Os participantes podem levar qualquer material **impresso** que julguem necessário para consulta.
- 6.4. Os competidores poderão deixar a sala da competição para ir ao banheiro, beber água ou sair para comer (do lado de fora das salas) sob autorização da comissão organizadora.
- 6.5. Quando faltar 1 hora para o término da prova, o Score não será mais atualizado com as respostas das equipes.
- 6.6. Quando faltar 30 minutos para o término da prova, os balões físicos não serão mais entregues às equipes.
- 6.7. Quando faltar 15 minutos para o término da prova, nenhuma equipe receberá respostas para novas submissões.
- 6.8. Durante a cerimônia de encerramento, os juízes julgarão as últimas submissões e os vencedores serão divulgados.

7. Premiação

- 7.1. Haverá premiações para a segunda e terceira equipe melhor colocada, mais detalhes serão divulgados no site do evento.
- 7.2. Haverá premiações para a primeira equipe composta apenas por calouros,
- 7.3. Haverá premiações para a primeira equipe composta apenas por mulheres.

8. Penalidades

- 8.1. Serão desclassificadas as equipes que:
 - 8.1.1. Após 15 minutos do início da competição, não estiverem completas.
- 8.2. Algum dos membros seja visto utilizando algum equipamento eletroeletrônico durante a competição, independentemente do local.
 - 8.2.1. Algum dos membros abandonar a competição nas primeiras quatro horas de prova, salvo casos em que a comissão organizadora libere.

Todos os casos omissos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora. Comissão organizadora resguarda seu direito de fazer alterações nesse documento em qualquer momento que julgar necessário.

Base:

<https://topcom.pet.inf.ufes.br/regulamento.php>