



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS PAU DOS FERROS

BR 405, Km 154, Chico Cajá, S/N, Pau dos Ferros/RN. CEP: 59900-000

Fone: (84) 4005-4109; E-mail: gabin.pf@ifrn.edu.br

EDITAL Nº 018/2016-DG/PF/IFRN
2º DESAFIO DE PROGRAMAÇÃO DO ETAL

O Diretor-Geral em Exercício do Campus Pau dos Ferros do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, no uso de suas atribuições delegadas através da Portaria nº 1787/2013-Reitoria/IFRN, de 30 de dezembro de 2013, publicada no Diário Oficial da União, de 3 de janeiro de 2014, e de acordo com o Art. 61 do Regimento Geral do IFRN, comunica a abertura das inscrições para o 2º Desafio de Programação que será realizado durante o II ETAL (Encontro de Tecnologia do Alto Oeste Potiguar).

I. INFORMAÇÕES

- 1.1 - O 2º Desafio de Programação é um evento que tem como objetivo promover uma maior integração do corpo docente e discente dos cursos de informática da região, além de público externo que goste de programar. O torneio envolve criatividade, raciocínio, muito trabalho em equipe, busca de novas soluções de software e habilidade de resolver problemas sob pressão.
- 1.2 - Outras informações poderão ser encontradas através dos links:
 - a) site do campus que sediará o evento <http://portal.ifrn.edu.br/campus/paudosferros>
 - b) perfil do evento <https://www.facebook.com/ETALpdf/>
 - c) página do evento <https://www.facebook.com/events/1776906629265805/>

II. DA INSCRIÇÃO

- 2.1 - As inscrições serão efetuadas no período de **11 de outubro até 18 de outubro de 2016**, através do formulário disponível em: <https://goo.gl/forms/4WYM0soBEsSojU5E2>
- 2.2 - As equipes poderão ser formadas por no mínimo 02 e no máximo 03 pessoas.
- 2.3 - Cada uma das equipes deverá possuir um nome, que deve ser o mesmo cadastrado no site do URI - Online Judge (<https://www.urionlinejudge.com.br/>).

III. FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 3.1 - Será realizada uma seletiva com as equipes de cada campus do IFRN que manifestem interesse em participar do evento.
 - 3.1.1 - A seletiva será realizada no dia 26/10/2016. Ao se inscrever na competição, a equipe pode optar entre um dos seguintes horários:
 - 3.1.1.1 - Manhã, de 9:00hs às 11:00hs
 - 3.1.1.2 - Tarde, de 15:00hs às 17:00hs.
 - 3.1.2 - A seletiva será realizada no campus de origem da equipe.
 - 3.1.3 - As finais acontecerão durante o evento principal, a saber, o II ETAL.
- 3.2 - Em cada uma das fases do evento as equipes receberão uma lista com diversos problemas que devem ser resolvidos durante as 02 horas de competição.
- 3.3 - Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema, ela pode submetê-lo à correção.

- 3.4 - As equipes classificadas para a final serão aquelas que conseguirem as 10 maiores pontuações.
- 3.5 - Será divulgada uma lista com as equipes finalistas. As mesmas deverão responder o e-mail da organização, que será enviado antes do evento, confirmando ou não a sua participação na final.
- 3.6 - Caso alguma dentre as equipes com as maiores pontuações desista de participar da final, outra equipe, da lista de espera, será questionada sobre o interesse de participar da final.
- 3.7 - Para a final, a pontuação obtida na fase seletiva será zerada. A equipe vencedora será aquela que conseguir a maior pontuação.
- 3.8 - Em caso de empate, será considerada vencedora a equipe cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre as equipes envolvidas.
- 3.9 - 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.

IV. REGRAS

- 4.1 - Cada equipe terá direito a utilizar apenas um computador, o qual estará disponível no laboratório fornecido pela instituição. Os computadores que serão utilizados no desafio serão devidamente configurados com as ferramentas necessárias e somente serão utilizadas ferramentas que forem instaladas pela junta organizadora do evento. O uso de outros softwares não permitidos pela organização acarretará em eliminação da equipe sem direito a pleito.
- 4.2 - Será proibido o uso de celulares, tablets e qualquer forma de comunicação com o meio externo à competição. Caso um(a) participante seja flagrado(a) utilizando-se dos itens descritos, o(s) participante(s) será(ão) desclassificado(s).
- 4.3 - O acesso à Internet não será permitido, exceto para submissão de problemas.
- 4.4 - Será permitida a consulta apenas a materiais físicos, como anotações ou livros.
- 4.5 - Não será permitido de nenhuma forma o diálogo entre equipes.

V. PREMIAÇÃO

- 5.1 - Os três primeiros lugares do 2º Desafio de programação receberão os seguintes itens:
- 1º Lugar: Medalha de ouro (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 1º lugar;
 - 2º Lugar: Medalha de prata (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 2º lugar;
 - 3º Lugar: Medalha de bronze (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 3º lugar.

*Os Prêmios Especiais de 1º, 2º e 3º lugares serão definidos pelos organizadores.

Pau dos Ferros-RN, 10 de outubro de 2016.

ULYSSES VIEIRA DA SILVA FERREIRA
Diretor-Geral em Exercício