



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

3º MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DO ETAL

I. INFORMAÇÕES

- 1.1 - A 3ª Maratona 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 no site do campus que sediará o evento <http://portal.ifrn.edu.br/campus/paudosferros>

II. DA INSCRIÇÃO

- 2.1 - As inscrições serão efetuadas no período de 9 a 16 de novembro de 2018, através do formulário disponível em: <https://goo.gl/forms/p21rYW0bPI0yPyax2>
- 2.2 - As equipes devem ser formadas por no máximo duas (02) 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 do campus Pau dos Ferros do IFRN, demais campus e instituições da região no dia 26 de novembro de 2018:
- 3.1.1 - Ao se inscrever na competição, a equipe pode optar entre um dos seguintes horários:
- 3.1.1.1 - Tarde, de 14:30hs às 17:30hs;
- 3.1.1.2 - Noite, de 19:00hs às 22:00hs.
- 3.1.2 O número de vagas por horário é limitado, portanto, as equipes inscritas primeiro terão prioridade e as outras serão automaticamente remanejadas para o outro horário.
- 3.2 - As equipes de outros campi do IFRN ou de outras instituições, que não sejam da região de Pau dos Ferros, que manifestem interesse em participar da competição, poderão participar de uma dessas seletivas, mediante contato prévio por um professor responsável até o dia 20 de novembro de 2018.
- 3.2.1 O professor será responsável por organizar e garantir o cumprimento das regras em seu campus.
- 3.3 - As finais acontecerão durante o evento principal, a saber, o III ETAL.
- 3.4 - As equipes receberão uma lista com diversos problemas que devem ser resolvidos durante o tempo da competição.
- 3.5 - Quando uma equipe julgar que tem um programa que resolve um problema, ela pode submetê-lo à correção.
- 3.6 - As linguagens de programação permitidas serão: Java, Python e C++.

- 3.7 - As equipes classificadas para a final serão aquelas que conseguirem as 10 maiores pontuações.
- 3.7.1 50% das vagas estão reservadas para equipes formadas exclusivamente por alunos do Campus Pau dos Ferros.
- 3.8 - 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.
- 3.9 - 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.
- 3.10- Para a final, a pontuação obtida na fase seletiva será zerada. A equipe vencedora será aquela que conseguir a maior pontuação.
- 3.11- 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.
- 3.12- 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 da 3^o Maratona de Programação receberão os seguintes itens:
- 1^o Lugar: Medalha de ouro (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 1^o lugar;
 - 2^o Lugar: Medalha de prata (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 2^o lugar;
 - 3^o Lugar: Medalha de bronze (no caso de equipe, uma medalha para cada integrante) e um Prêmio Especial* de 3^o lugar.

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

Paudos Ferros-RN, 09 de novembro de 2018.

ELENILSON VIEIRA DA SILVA FILHO
Coordenador da 3^a Maratona de Programação do ETAL
elenilson.vieira@ifrn.edu.br