

REGULAMENTO DO I CAMPEONATO DE PROGRAMAÇÃO DA FATEC/PR - CTC

REGULAMENTO

1. HABILITAÇÃO

1.1 Podem participar do **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC** alunos regularmente matriculados nos cursos superiores/tecnológicos da **FATEC/PR**.

1.2 As equipes deverão ser compostas por 3 (três) participantes.

2 INSCRIÇÃO

2.1 Cada grupo deverá indicar um nome ao time, este nome não deve conter palavras de baixo calão nem referências à termos inadequados que firam a honra ou a princípios da instituição de ensino superior, docente ou discente. Este nome representará o grupo junto a Comissão Organizadora do **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC**.

2.2 Para validar a inscrição dos grupos todos os campos da FICHA DE INSCRIÇÃO deverão ser preenchidos. Informações incorretas, indevidas ou inexistentes impedirão o time de receber qualquer tipo de premiação independente de sua colocação.

2.3 Limite de 12 pessoas.

2.4 Taxa de inscrição: R\$ 10,00 reais.

2.5 No ato da inscrição do grupo, os participantes reconhecem e aceitam os termos deste regulamento.

Faculdade de Tecnologia de Curitiba – FATEC-PR

2.6 O período de inscrições será de **09 até 11 de outubro de 2017**, ou até encerrar a quantidade de vagas disponíveis.

2.7 A inscrição ocorrerá mediante a entrega da FICHA DE INSCRIÇÃO com os professores Marcos Atar e Ismael Bezerra (FATEC/PR).

3 PROGRAMAÇÃO / LOCAL

3.1 O **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC** terá início oficialmente e pontualmente às 19:30 e finalizará às 21:30 (noite), nos dias 17/10/2017 (fase classificatória e eliminatória) e 18/10/2017 (fase final), no laboratório de informática 04 e 05 na **FATEC/PR**, **devendo as equipes se apresentarem 30 minutos antes do início da competição.**

3.2 A primeira fase, no dia 17/10/2017 com todas as equipes (2 horas) terá início às 19:30 e terminará as 21:30.

3.3 A fase final, no dia 18/10/2017, (2 horas) iniciará as 19:30 e terminará as 21:30.

3.4 A seguir, será realizada entrega de premiações.

3.5 Todos os competidores deverão estar presentes até o final da competição.

4 A COMPETIÇÃO

4.1 O **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC** realizar-se-á em duas etapas:

1ª Etapa: Warm-up – esta etapa consiste em um aquecimento para as equipes. As equipes receberão um problema no dia anterior ao evento, através do e-mail cadastrado pela equipe na ficha de inscrição, designado pela comissão organizadora. A resolução desse não conta pontos na colocação final das equipes.

2ª Etapa: I Campeonato de Programação da FATEC/PR – CTC - 2(duas) fases.

5 OBJETIVOS

5.1 Durante o Campeonato, cada equipe terá à disposição 01 Computador designado pela comissão e receberá um conjunto de 10 problemas divididos em 2 etapas.

5.2 O número máximo de equipes inscritas serão 12 (doze), sendo esse número passível de mudanças pela comissão organizadora, sem aviso prévio, durante o período de inscrição.

5.3 Na 1ª etapa:

5.3.1 Submeter até 5 problemas no tempo de até 2:00 (duas horas).

5.3.2 O número máximo de equipes inscritas serão 12 (doze), sendo esse número passível de mudanças pela comissão organizadora, sem aviso prévio, durante o período de inscrição.

5.3.3 As 6 (seis) primeiras equipes que receberem o aceite das 5 (cinco) tarefas propostas, classificarão para fase final.

5.4 Na 2ª etapa (FINAL):

5.4.1 Submeter até 5 problemas no tempo de até 2:00 (duas horas).

5.4.2 O número máximo de equipes inscritas na fase final serão 6 (seis).

5.4.3 A classificação geral atenderá aos mesmos critérios da primeira etapa, conforme itens: 5.11 e 5.13 deste regulamento.

5.5 Os problemas poderão ter diferentes graus de dificuldade.

5.6 Qualquer tentativa, por parte da equipe de burlar o regulamento acarretará na desclassificação da equipe, implicando em sua saída do local do evento.

5.7 No caderno de problemas estarão especificados os formatos de entrada e saída de cada problema. A atenção a cada detalhe é importante, uma vez que a avaliação da correção da solução será baseada nas respostas obtidas do programa.

5.8 O programa submetido deverá ler os dados da entrada padrão e deverá imprimir a resposta na saída padrão. Não será permitido o acesso a arquivos.

5.9 O programa submetido passará por um conjunto de testes não-público, elaborado pela Comissão Julgadora.

Faculdade de Tecnologia de Curitiba – FATEC-PR

5.10 A linguagem que será utilizada nesta 1ª edição do campeonato será C++.

5.10.1. Especificamente questões que envolvem estrutura de seleção e laços de repetição.

5.11 O critério de classificação é o número de problemas resolvidos. Inicialmente todas as equipes começam na mesma colocação do ranking e à medida que os problemas forem resolvidos corretamente, essas pontuarão e serão reclassificadas.

5.12 Caso haja empate entre equipes, quanto ao número de questões resolvidas, o critério de desempate será o tempo total gasto na solução dos problemas.

5.13 Será analisado se o código-fonte foi escrito em linguagem C++ e se o programa atende ao problema conforme critérios de correção especificados no item 21.

5.14 Após o julgamento, a equipe será informada do resultado da submissão. Onde cada questão passará pelos testes e será atribuído as seguintes pontuações:

a. Apresenta erro / Não compila ou escrito em outra linguagem de programação diferente de C++ / Programa não atende a nenhum dos testes submetidos pela Comissão Organizadora.

Será atribuída Nota: NA - Não Atendeu (0 de 100)

b. Programa falhou em ao menos 1(um) dos testes submetido pela Comissão Organizadora.

Será atribuída Nota: AP - Atendeu Parcialmente (50 de 100)

c. Programa não falhou ao ser submetido aos testes realizados pela Comissão Organizadora.

Será atribuída Nota: AT - Atendeu Totalmente (100 de 100)

5.15 A equipe receberá a pontuação total da soma dos trabalhos submetidos. Conforme atende a formula a seguir:

Trabalho1 + Trabalho2 + Trabalho3 + Trabalho4 + Trabalho5 = NOTA DE SUBMISSÃO E TEMPO TOTAL DE EXECUÇÃO.

Obs.: Pontuações serão zeradas a cada nova etapa.

Faculdade de Tecnologia de Curitiba – FATEC-PR

- 5.16 As equipes poderão trazer para o ambiente de competição: livros, dicionários e códigos de rotina, desde que impressos. É estritamente proibido o acesso à internet, o uso de telefones celulares ou qualquer outro meio eletrônico que não tenha sido fornecido e autorizado pela Comissão Organizadora.
- 5.17 Os concorrentes não deverão estabelecer nenhum tipo de comunicação com pessoas que não integrem suas respectivas equipes ou que não tenham sido especificamente designadas pela coordenação do **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC**. Qualquer comportamento irregular de qualquer membro da equipe, que prejudique o bom andamento da prova, poderá, a critério da coordenação do **I Campeonato de Programação da FATEC/PR - CTC**, levar à desclassificação da equipe.
- 5.18 As 6(seis) melhores equipes da 1ª Fase (conforme critérios no item 5.4.2 deste regulamento) irão para a fase final.

6 PREMIAÇÃO

6.1 A premiação das equipes vencedoras será no encerramento do **I Campeonato de Programação da FATEC/PR – CTC**.

6.2 Quanto à premiação:

- a) **Ao primeiro colocado serão atribuídos 20 horas de atividades complementares.**
- b) **Ao segundo colocado serão atribuídos 10 horas de atividades complementares.**
- c) **Ao terceiro colocado serão atribuídos 7 horas de atividades complementares.**
- d) **Demais equipes que receberem aceite total em ao menos 2(duas) submissões serão atribuídas 6 horas de atividades complementares.**



Faculdade de Tecnologia de Curitiba – FATEC-PR

7 CASOS OMISSOS

A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto neste regulamento.

Curitiba, 05 de outubro de 2017.

Organização do I Campeonato de Programação da FATEC/PR – CTC