



*regulamento*

# Maratona de Programação

*1ª edição*



THE  
NEW

## ÍNDICE

1. Do Evento
2. Das Inscrições
3. Da Agenda
4. Das Regras
5. Do Uso de Frameworks
6. Dos Critérios para Vitória
7. Dos Direitos de Imagem
8. Da Premiação



## 1. Do Evento

- 1.1 A Maratona de Programação é um evento do New Tech que visa promover a capacidade de trabalho em equipe, a criatividade, e a habilidade de solucionar problemas de software, mesmo sob pressão.
- 1.2 A Maratona de Programação será disputada por times formados por até 3 (três) estudantes.
- 1.3 A maratona será realizada nos Laboratórios 1 e 2 (Lab. 1 e 2).

## 2. Das Inscrições

- 2.1 A inscrição deverá ser realizada entre os dias 01/06/2025 a 11/06/2025.
- 2.2 É obrigatório que todos os participantes da equipe estejam inscritos no Evento New Tech.
- 2.3 Equipes que não estiverem inscritas no evento serão desclassificadas.
- 2.4 Cada membro da equipe deve inscrever-se no site <https://forms.gle/eLstYWckGNVpzajUA> na atividade Maratona de Programação.
- 2.5 A equipe então terá de pagar a taxa de inscrição e enviar o comprovante para o email: [reidner.cavalcante@ifgoiano.edu.br](mailto:reidner.cavalcante@ifgoiano.edu.br)
- 2.6 O preço da inscrição é de R\$30,00 por equipe.
- 2.7 O email deve conter as seguintes informações:

- 2.7.1 o nome da equipe,
- 2.7.2 o nome de todos os seus integrantes e o nome do capitão,
- 2.7.3 o comprovante de inscrição do New Tech,
- 2.7.4 o comprovante de pagamento.

### 3. Da Agenda

- 3.1 Data de realização: 11/06/2025
- 3.2 Horário da sessão:
  - 3.2.1 13:15: Recepção dos times.
  - 3.2.2 13:30 Introdução da Maratona e ambientação no sistema.
  - 3.2.3 13:40: Aquecimento
  - 3.2.4 14:00: Fim do aquecimento
  - 3.2.5 14:00: Início da Maratona.
  - 3.2.6 16:50: Fim da maratona.

### 4. Das Regras

- 4.1 Os estudantes dos times devem estar cursando no Ensino Médio ou Ensino Superior e competirão conforme as seguintes categorias:
  - 4.1.1 Divisão Médio: Do 1º ano ao 3º ano do Ensino Médio;
  - 4.1.2 Divisão Superior: a partir do 1º semestre do Ensino Superior.
- 4.2 Todos os estudantes do time devem pertencer à mesma categoria conforme Item 4.1.

- 4.3 Durante a competição, será fornecido um conjunto de problemas. Cada time deve se organizar para resolvê-los. Os problemas serão apresentados em Português.
- 4.4 A plataforma que será utilizada para a realização da maratona é o **Virtual Judge (<https://vjudge.net/>)**
- 4.5 Para cada problema será fornecido os valores de entradas que poderão ser utilizados para validar o correto funcionamento do programa.
- 4.6 No momento em que o time enviar o código fonte com a solução para o problema proposto ela será avaliada. O Juiz pode retornar os seguintes estados:
- 4.6.1 Accepted(Aceito): A solução está correta.
  - 4.6.2 Wrong Answer(Resposta errada): A solução está incorreta.
  - 4.6.3 Presentation Error(Erro de apresentação): Ocorre quando a saída do programa submetido pelo competidor não está formatada de acordo com as especificações do problema.
  - 4.6.4 Time Limit Exceeded(Limite de tempo excedido): Ocorre quando o programa submetido pelo competidor não conseguiu produzir uma resposta dentro do tempo limite estabelecido pelo juiz.
  - 4.6.5 Memory Limit Exceeded(Limite de memória excedido): Ocorre quando o programa submetido pelo competidor

consome mais memória do que o limite estabelecido pelo juiz.

4.6.6 Output Limit Exceeded(Limite de saída excedido): Ocorre quando o programa submetido produz uma saída que é maior do que o limite estabelecido pelo juiz.

4.6.7 Runtime Error(Erro de tempo de execução): Ocorre quando o programa submetido apresenta algum tipo de problema durante a sua execução(divisão por zero, acesso a uma área de memória não alocada, estouro de pilha...)

4.6.8 Compile Error(Erro de Compilação): Ocorre durante a fase de compilação do programa submetido pelo competidor, antes mesmo de executá-lo. Significa que a solução contém erros que impedem o compilador de traduzi-lo em código executável.

4.6.9 Remote OJ Unavailable(Juiz Online Remoto indisponível): Ocorre quando não é possível entrar em contato com o Juiz Online.

4.6.10 Unknown Error(Erro desconhecido): Ocorre quando o programa submetido apresenta um erro inesperado e não especificado durante a sua execução.

4.6.11 Submit Failed(Falha no envio): Ocorre quando a sua submissão apresenta um problema que o impede de ser aceito.

4.6.12 Queuing(Em fila): Indica que o programa submetido está aguardando na fila para ser testado pelo Juiz.

4.6.13 Judging(Julgando): Indica que o programa submetido chegou à frente da fila. Durante o Judging, o sistema de julgamento online executa o código em um conjunto de casos de teste projetados para avaliar a correção e a eficiência da sua solução.

4.7 Os competidores devem utilizar apenas os computadores disponibilizados pela equipe do evento para a codificação das soluções.

4.8 A implementação de cada solução deve ser numa das seguintes linguagens de programação: **C/C++, Python, PHP ou JavaScript.**

4.9 A implementação das soluções deve ser realizada numa das seguintes linguagens de programação:

4.9.1 C/C++ - A plataforma Virtual Judge fornece os seguintes compiladores:

- C (gcc 12.2.0)
- C++ 17 (Clang 16.0.6)
- C++ 17 (gcc 12.2)
- C++ 20 (Clang 16.0.6)
- C++ 20 (gcc 12.2)
- C++ 23 (Clang 16.0.6)
- C++ 23 (gcc 12.2)

4.9.2 Python - A plataforma Virtual Judge fornece os seguintes compiladores:

- Python (PyPy 3.10-v7.3.12)
- Python (CPython 3.11.4)
- Python (Mambaforge / CPython 3.10.10)
- Python (Cython 0.29.34)

4.9.3 PHP - A plataforma Virtual Judge fornece a seguinte versão do PHP:

- php 8.2.8

4.9.4 JavaScript - A plataforma Virtual Judge fornece os seguintes compiladores:

- Deno 1.35.1
- Node.js 18.16.1

4.10 Será desclassificada a equipe caso:

4.10.1 Fique constatado que a equipe buscou pela solução dos problemas na internet durante o desafio.

4.10.2 Fique constatado que a equipe utilizou de aplicações de Inteligência Artificial (IA) durante o desafio.

4.10.3 Fique constatado que a equipe utilizou de smartphones ou tablets ou outros dispositivos para realizar consultas.

4.10.4 Fique constatado que a equipe consultou pessoas fora da equipe.

## 5. Do Uso de Frameworks

5.1 Não será permitido o uso de qualquer Frameworks.

## 6. Dos Critérios Para Vitória

6.1 O time vencedor de cada categoria é aquele que resolver a maior quantidade de problemas nas 02h50 de competição.

6.2 Em caso de empate no número de problemas resolvidos, a classificação será feita a partir do menor tempo total.

6.3 O tempo total do time é dado pela soma dos tempos dos problemas corretamente resolvidos.

6.4 O tempo consumido para um problema resolvido é o tempo decorrido desde o início da competição até o envio da primeira submissão aceita, mais 20 minutos de penalidade para cada submissão rejeitada anteriormente para esse problema.

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

## 7. Dos Direitos de Imagem

7.1 Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos para a organização da competição

## 8. Dos Critérios Para Vitória

8.1 A premiação será definida a partir da quantidade de equipes inscritas na competição.

8.2 Serão premiados os 3 primeiros colocados da categoria.

