

## **Código de Conduta para a maratona de programação online**

No ano de 2021, por conta da pandemia, a Maratona de Programação ocorrerá online. Os competidores poderão estar em lugares separados, ou no mesmo local, como preferirem, e poderão utilizar cada um o seu computador pessoal. Os times deverão estar completos (3 componentes) no início da competição. Os times não devem usar mais do que três computadores durante o evento. O acesso a material disponível na Internet também será possível, de acordo com as diretrizes abaixo. Não será dado tratamento especial em caso de falha de qualquer natureza, como problemas de rede ou elétricos. Recomenda-se a utilização de sistemas com o máximo de redundância disponível.

Tendo em vista a necessidade de realização de uma competição online, este documento busca esclarecer quais condutas são apropriadas ou não para este formato de competição, seguindo os princípios usuais deste tipo de competição.

### **Premissa de boa fé**

A participação da competição presume o entendimento e concordância com todas as condições deste documento. Confiamos que as mudanças necessárias não impedirão a realização de uma competição com os princípios usuais da Maratona de Programação e contamos com a colaboração de todos para uma competição divertida e enriquecedora. Anormalidades que não estejam alinhadas a estes princípios devem ser comunicadas à organização.

### **Comunicação**

Durante a competição, só é permitida a comunicação com os integrantes da equipe. É vedada a comunicação com qualquer outra pessoa, incluindo o professor orientador (ou outro técnico). O uso de redes sociais também é proibido. Recomenda-se o uso do aplicativo Discord (<https://discord.com/>).

### **Informações sobre a prova**

Não é permitido o compartilhamento de nenhuma informação da prova ou do sistema com pessoas externas ao time durante toda a competição. Isso inclui os enunciados das questões, códigos-fonte, casos de teste e dados de acesso ao URI. Nem mesmo os técnicos (professor responsável pela equipe) deverão ter acesso aos enunciados durante a realização da prova.

### **Compartilhamento de código**

Para o caso de compartilhamento de código entre integrantes de uma mesma equipe que não estejam fisicamente no mesmo local, é importante que sejam utilizadas ferramentas que garantam o sigilo do código. Algumas ferramentas web não possuem tal garantia em suas versões gratuitas. Uma equipe que utilize tais ferramentas está expondo seu código a terceiros e poderá ser desclassificada por isso, ainda que tal compartilhamento não seja intencional. Recomenda-se, portanto, o uso de ferramentas com criptografia, como servidores de versionamento, ferramentas de compartilhamento de arquivo ou mesmo serviços de mensagens instantâneas.

### **Sobre uso de ferramentas e código**

É permitido uso código escrito previamente pelos integrantes da equipe. É também permitido o uso de códigos escritos por terceiros, desde este código esteja disponível online antes do início da prova. Não é permitido o uso de ferramentas de forma a se obter vantagens injustas. Isso inclui o acesso a serviços de computação de alto desempenho, o uso de juízes online ou outras ferramentas online de validação ou execução de código.

### **Sobre o sistema da competição.**

Será utilizado o mesmo sistema de outras edições da Maratona de Programação do CESIT, o URI (<https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/login>). O acesso deve ser feito seguindo as instruções fornecidas pela organização da competição, e é proibida qualquer outra tentativa de acesso ou comunicação com os servidores da competição. Como sempre, toda submissão deve ser uma tentativa legítima de resolução de um problema. Não são permitidas submissões que busquem obter informações sobre os casos de teste ou que desestabilizem o sistema.

### **Participação de reservas**

Em caso de necessidade, são permitidas substituições de integrantes de uma equipe até o dia 14 de Maio, desde que comunicadas à organização. O líder deve informar por email ([kayro@uea.edu.br](mailto:kayro@uea.edu.br)) os dados do novo integrante e informar qual competidor será substituído, no máximo, até o dia 14 de maio de 2021. Caso isso não seja feito, o time se tornará inelegível para competir.

### **Casos omissos e punições**

Se for considerado que uma equipe se comportou de forma que fere os princípios deste código de conduta, a mesma poderá ser desclassificada. Todas as decisões a respeito e casos omissos estão a cargo do comitê diretor da Maratona de Programação.