



REGULAMENTO DA IV MARATONA DE PROGRAMAÇÃO SEMINFO CESIT/UEA

Data da competição: 19/05/2021

Local: Plataforma URI Online Judge

Hora de inicio: 14:00 (Horário de Manaus)

Hora de Término: 18:00 (Horário de Manaus)

1. Formato da Competição

Será utilizada a plataforma “URI Online Judge” <https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt> - O URI Online Judge é um repositório de problemas de programação, os problemas são divididos por tópicos e nível de dificuldade que variam de 1 a 10. É necessário fazer autenticação no site do URI para ter acesso à maratona, faça isso por meio de uma das seguintes contas: Google (seu email da UEA ex: fulano@uea.edu.br, Facebook, Gitlab, Github, Bitbucket, Twitch ou cadastro na própria plataforma do URI. Sendo que cada equipe indicará seu “Líder”, o Líder será o usuário responsável pelo envio das respostas dos problemas. É sugerido que seu login na plataforma URI seja testado previamente. A Maratona consiste de vários problemas dispostos no caderno de prova. Cada equipe é encarregada de realizar submissões para os problemas do caderno através da plataforma computacional da competição.

Cada Instituição poderá inscrever mais de uma equipe, contudo, serão inscritas apenas 10 equipes, obedecendo o algoritmo da Fila para a inscrição. Além disso, será permitida a inscrição de equipes formadas por integrantes de instituições diferentes.

2. Inscrições

As inscrições para a IV Maratona de Programação SEMINFO UEA/CESIT devem ser realizadas por meio do formulário Google, link a seguir:

Formulário de Inscrição: <https://forms.gle/V5xXQU3r6dRdnqqr9>

Período de inscrições: 05/04 a 10/05



3. Dos Problemas

Os problemas definidos para a IV Maratona de Programação SEMINFO UEA/ CESIT serão apresentados no início da maratona, assim como a chave de acesso a competição.

Todas as equipes terão acesso aos mesmos problemas. Os problemas da maratona serão limitados do nível 2 até o nível 7 de dificuldade dentre os 10 níveis disponíveis no URI.

As linguagens de programação que poderão ser utilizadas são:

- C;
- C++;
- Java;
- Python 3.

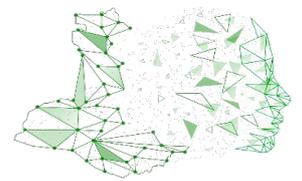
4. Regras

4.1. Cada equipe deverá ser composta por até três pessoas, sendo um dos integrantes definido como “Líder”, que será o responsável pela submissões.

4.2. Cada equipe terá direito a utilizar a plataforma de comunicação remota do Discord (<https://discord.com/>), onde será disponibilizada uma sala para cada equipe. Além dos três (3) participantes da equipe, haverá na sala um mediador da maratona (a ser indicado pela organização).

4.2.1 A organização do evento não se responsabiliza por falhas técnicas que impeçam a comunicação da equipe com a coordenação da maratona, como queda de energia, falha na rede de internet, problemas no computador do participante ou falhas de qualquer natureza, uma vez que o líder pode determinar qualquer outro membro da equipe para fazer as submissões das soluções dos problemas propostos. Contudo, caso todos os membros da equipe saiam da plataforma do URI e da sala de comunicação simultaneamente, esta será eliminada por abandono.

4.3. Cada membro da equipe tem direito a um caderno de problemas em PDF, que será repassado por email/whatsapp para o líder da equipe no início do evento.



4.4. Fica vetada durante a competição a comunicação com pessoas que não sejam da equipe para tratar sobre as questões/problema da maratona, é permitido apenas a comunicação entre os integrantes da equipe e o acesso a plataforma do URI Online Judge.

4.5. É permitido que as equipes utilizem material impresso ou digitais para consulta como: livros, apostilas, códigos-fonte, notas de aula, etc., contudo, é vetada a pesquisa de soluções prontas dos problemas ou a participação de pessoas que não sejam integrantes das equipes na solução dos problemas.

4.6. As submissões das soluções e julgamento da correção dos programas pelo juiz serão feitos unicamente através da plataforma “URI Online Judge”.

4.7. O julgamento do juiz pode ter vários vereditos, tais como:

- In queue: A sua submissão está na fila para ser julgada.
- Accepted: A submissão passou por todos os casos de teste.
- Compilation error : O código-fonte foi submetido com erro de compilação.

A(s) linha(s) com erro aparecerão ressaltadas na visualização do código fonte, para isto, basta clicar sobre o ID da submissão. Ali você também encontrará um maior detalhamento do erro.

- Runtime error
- Time limit exceeded.
- Presentation error.
- Wrong answer.
- Possible Runtime Error.
- Thinking.
- Closed.

Para maiores detalhes consultar a página de respostas da plataforma:

<https://www.urionlinejudge.com.br/judge/pt/answers>



4.8. Quaisquer dúvidas sobre as questões ou eventuais erros na plataforma, devem ser enviadas pelo canal de Clarifications do URI Online Judge:

<https://www.urionlinejudge.com.br/guardian/clarifications/authors/1JACfowLPOWKDTF9j3Rxu4ml>

4.9. A desobediência de qualquer uma destas regras pela equipe acarreta a sua eliminação da competição.

5. Como funciona a classificação nos Contests?

O usuário(equipe) que resolver o maior número de problemas de um Contest ficará em primeiro lugar. No caso de empate no número de problemas resolvidos, o usuário com menor tempo total acumulado na resolução de todos os problemas ficará em primeiro. Tempo acumulado é a soma do tempo em minutos desde o início do contest até o primeiro accepted para cada um dos problemas, somando ainda 20 minutos para cada submissão errada enviada previamente ao acerto, caso houver.

Por exemplo, se uma equipe submete:

- solução correta para o problema C (minuto 41)
- solução errada (WA) para o problema A (minuto 50)
- solução errada (WA) para o problema A (minuto 53)
- solução correta para o problema A (minuto 55)

A soma dos tempos para a equipe será: $41 + 55 + 2$ penalidades (40 minutos) por ter acertado o problema A apenas na terceira tentativa. Total: 136 minutos. Se outra equipe resolveu os mesmos dois problemas com tempo acumulado de 135 minutos ou menos, ficará na frente.

6. Resultado e Premiação

O resultado da maratona de programação será divulgado durante a cerimônia de encerramento do evento XIV SEMINFO UEA/CESIT.

Serão premiados os três primeiros lugares, as equipes serão premiadas de acordo com a colocação final estabelecida pelos critérios da competição.



As equipes serão contempladas com premiação a ser definida pela organização do evento, bem como com o certificado de participação para cada membro indicando a carga horária da atividade.

A Coordenação irá comunicar as equipes sobre a entrega da premiação da maratona de programação, que será feita quando retornarem as atividades presenciais. Serão premiados o 1º , 2º e 3º lugar, e haverá certificados para todos os participantes.

7. Participação

A participação será remota, portanto, não haverá atendimento presencial no CESIT/UEA.

Coordenação da Maratona

Prof. Kayro Figueira Pires

E-mail: kayro@uea.edu.br

Fone: 92 991744103