



REGULAMENTO

1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG

1. Objetivos

1.1 A 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG é uma iniciativa dos professores dos cursos da área de computação e áreas afins dos campi do IFMG que tem por objetivos:

- a. Estimular o interesse pela Computação e por Ciências em geral.
- b. Proporcionar novos desafios aos estudantes e melhorar seus conhecimentos na área.
- c. Divulgar os cursos que o IFMG oferta na área da computação, tanto para a comunidade interna quanto externa.
- d. Aumentar a visibilidade dos estudantes dos nossos cursos, dando a eles oportunidades para o acesso ao mercado de trabalho.
- e. Identificar talentos e vocações em Ciência da Computação de forma a melhor instruí-los e incentivá-los a seguir carreiras nas áreas de ciência e tecnologia.

2. Modalidades

2.1 A 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG será realizada em três modalidades: **Modalidade de Nível Iniciante, Modalidade de Nível Médio, Modalidade de Nível Superior.** Cada uma dessas modalidades definidas de acordo com a escolaridade e dificuldade das tarefas apresentadas.

2.2 Em todas as modalidades da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG as tarefas da prova versarão sobre problemas de programação, com uso de computador, exigindo conhecimento de estruturas de dados e técnicas de programação.

2.3 Cada participante pode ser inscrito em apenas uma modalidade.

3. Fases

3.1 A 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG será realizada em duas fases: Seletiva e Final.

3.2 A Fase Seletiva será realizada nos próprios campi e terão regras definidas pelos professores orientadores (coaches) dos alunos.

3.3 As provas da Fase Final serão realizadas no IFMG Campus Ouro Preto nos dias 18 e 19 de Maio de 2018..

4. Elegibilidade

4.1 É permitida a participação de alunos que obedeçam aos requisitos específicos das modalidades, descritos a seguir.

A) Modalidade de Nível Iniciante

4.2 É permitida a participação de alunos que estejam cursando o Ensino Fundamental em escolas atendidas por projetos de extensão do IFMG e alunos regularmente matriculados no 1º ano de um Curso Técnico Integrado ou Concomitante no IFMG.

B) Modalidade de Nível Médio

4.3 É permitida a participação de alunos regularmente matriculados em um Curso Técnico Integrado ou Concomitante no IFMG.

C) Modalidade de Nível Superior

4.4 É permitida a participação de alunos que estejam cursando uma graduação no IFMG ou em instituição de ensino superior parceira do evento (UFOP).

5. Inscrições

5.1 Os professores orientadores (coaches) de cada curso dos campi do IFMG, coordenadores de projetos de extensão em escolas de ensino fundamental e instituição parceira (UFOP) serão os responsáveis pela verificação da elegibilidade e inscrição dos alunos nas respectivas modalidades da competição.

5.2 As inscrições deverão ser registradas no site do evento no período de **23/04/2018 a 04/05/2018**.

5.3 O número de vagas em cada modalidade será dividido entre as instituições de ensino convidadas e os cursos na área de tecnologia de informação e áreas afins dos campi do IFMG.

A) Modalidade de Nível Iniciante

5.4 Número de alunos 46 (quarenta e seis)

Nível Iniciante (1º ano)	Alunos
Técnico de Informática	
Bambuí	4
Formiga	4
Ouro Branco	4
Ponte Nova	4
Ribeirão das Neves	4
Sabará	4
Téc. Manut. Sup. em Informática	
São João Evangelista	4
Técnico em Automação	
Betim	4
Itabirito	4
Ouro Preto	4
Ensino fundamental (Até 9ª ano)	6
Total	46

B) Modalidade de Nível Médio

5.5 Número de equipes: 20 (vinte) / Número de alunos 60 (sessenta)

Nível Médio	Nº Equipes	Alunos
Técnico de Informática		
BambuÍ	2	6
Formiga	2	6
Ouro Branco	2	6
Ponte Nova	2	6
Ribeirão das Neves	2	6
Sabará	2	6
Téc. Manut. Sup. em Informática		
São João Evangelista	2	6
Técnico em Automação		
Betim	2	6
Itabirito	2	6
Ouro Preto	2	6
Total	20	60

C) Modalidade de Nível Superior

5.6 Número de equipes: 18 (dezoito) / Número de alunos 54 (cinquenta e quatro)

Nível Superior	Nº Equipes	Alunos
Engenharia de Controle e Automação		
Betim	2	6
Tecnologia Análise Sistemas		
BambuÍ	2	6
DECOM/UFOP (Convidado)	2	6
Ciência da Computação		
Formiga	2	6
Engenharia da Computação		
BambuÍ	2	6
Sistemas de Informação		
Sabará	2	6
São João Evangelista	2	6
Ouro Branco	2	6
Licenciatura em Computação		
Ouro Branco	2	6
Total	18	54

5.7 Os professores orientadores (coaches) dos cursos dos campi do IFMG poderão realizar inscrição como excedentes de alunos para a Modalidade de nível Iniciante e equipes para as Modalidades de Níveis Médio e Superior até o mesmo número de vagas reservado para cada curso. Caso o número de vagas totais não seja preenchido ao final do período de inscrições as vagas remanescentes serão distribuídas entre as inscrições excedentes por meio de sorteio, onde uma vez sorteado um curso ele não participará mais dos sorteios subseqüentes até que eventualmente todos os cursos já tenham sido sorteados.

6. Provas da Fase Final

6.1 Os competidores devem obedecer rigorosamente as datas e horários estabelecidos pela organização da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG para as provas da Fase Final, sob pena de desclassificação dos competidores.

A) Modalidade de Nível Iniciante

6.2 Prova individual, **dia 18/05/2018 (sexta feira) de 14:00 às 16:00hs**, nos laboratórios da pavilhão do curso de Automação do IFMG Campus Ouro Preto.

B) Modalidade de Nível Médio

6.3 Prova por equipe formada por 3 alunos, **dia 18/05/2018 (sexta feira) de 14:00 às 17:00hs**, no ginásio do IFMG Campus Ouro Preto.

C) Modalidade de Nível Superior

6.4 Prova por equipe formada por 3 alunos, **dia 19/05/2018 (sábado) de 9:00 às 12:00hs**, no ginásio do IFMG Campus Ouro Preto.

6.5 As provas serão compostas de tarefas de programação cuja solução envolve a implementação de um programa de computador em uma das linguagens de programação permitidas na 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG.

6.6 As tarefas das provas serão estabelecidas por grupos de professores dos campi do IFMG e instituição parceira (UFOP) definidos pela comissão organizadora do evento.

A) Modalidade de Nível Iniciante

6.7 A prova da Modalidade de Nível Iniciante será composta por **5 (cinco) problemas** equivalentes aos problemas das modalidades da Olimpíada Brasileira de Informática - OBI (<https://olimpiada.ic.unicamp.br/info/ementa/geral/>), sendo **3 (três) problemas do Nível Júnior e 2 (dois) problemas do Nível 1 da OBI.**

B) Modalidade de Nível Médio

6.8 A prova da Modalidade de Nível Médio será composta por **5 (cinco) problemas** equivalentes às modalidades da Olimpíada Brasileira de Informática - OBI (<https://olimpiada.ic.unicamp.br/info/ementa/geral/>), sendo **3 (três) problemas do Nível 1 e (dois) problemas do Nível 2 da OBI.**

C) Modalidade de Nível Superior

6.9 A prova da Modalidade de Nível Superior será composta por **5 (cinco) problemas** equivalentes às modalidades da Olimpíada Brasileira de Informática - OBI (<https://olimpiada.ic.unicamp.br/info/ementa/geral/>), sendo **3 (três) problemas do Nível 2 e 2 (dois) problemas do Nível Sênior da OBI.**

6.10 No dia da prova será permitido o uso somente de lápis, caneta ou lapiseira, borracha, régua e papel para rascunho. Não é permitido o uso de calculadoras ou qualquer outro material.

6.11 O competidor que chegar atrasado no dia da prova não poderá participar da competição.

6.12 Durante a prova, cada participante ou equipe deverá ter acesso a um computador pessoal com o Sistema Operacional Linux, com capacidade adequada de processamento, com um ambiente de programação (Portugol Studio, NetBeans, Eclipse, Sublime text, Note Pad++, GCC e G++) e as linguagens de programação permitidas pela 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG. (ao menos uma linguagem).

7. Linguagens de Programação

7.1 Na Modalidade de **Nível iniciante** da **Fase Final da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG** os competidores deverão submeter as soluções no **Run.Codes** nas seguintes linguagens de programação:

- **Portugol Studio**
- **C / C++**
- **Java**

7.2 Nas Modalidades de **Nível Médio** e **Nível Superior** da **Fase Final da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG** as equipes deverão submeter as soluções no ambiente **BOCA** nas seguintes linguagens de programação:

- **C / C++**
- **Java**

8. Resultados

8.1 O vencedor em cada modalidade será o aluno (Nível Iniciante) ou equipe (Níveis Médio e Superior) que resolver a maior quantidade de problemas na competição.

8.2 Empates no número de problemas resolvidos serão classificados de acordo com as características dos ambientes (Run.Codes e BOCA) utilizados nas modalidades.

A) Modalidade de Nível Iniciante

8.3 Os empates serão classificados pelo total de pontos obtidos nos problemas resolvidos parcialmente segundo os casos de testes no Run.Codes. Permanecendo o empate serão classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido. O tempo corrigido é dado pela soma dos tempos corrigidos somente dos problemas corretamente resolvidos pelo time. O tempo corrigido de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da primeira submissão correta somado com uma penalidade de 20 minutos por submissão incorreta feita anteriormente neste problema. Em caso de empate, será considerado vencedor o aluno cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre os envolvidos.

B) Modalidades de Nível Médio e Nível Superior

8.4 Os eventuais empates nestas duas modalidades serão classificados pelo tempo corrigido. Ganha aquele que tem o menor tempo corrigido como descrito no item anterior. Em caso de empate, será considerado vencedor a equipe cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Persistindo o empate, passará à penúltima submissão correta e assim por diante. Se persistir o empate a organização fará um sorteio entre os envolvidos.

9. Certificados e Medalhas

9.1 Todos os participantes e colaboradores terão direito a certificados.

9.2 Os certificados serão disponibilizados pela Internet para impressão local.

9.3 Os três melhores alunos classificados na modalidade de Nível Iniciante terão direito a medalhas de 1º lugar, 2º lugar, e 3º lugar.

9.4 O curso da instituição de ensino do aluno classificado em 1º lugar da modalidade de Nível Iniciante receberá um troféu de campeão da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG nesta modalidade.

9.5 Os três alunos das três melhores equipes classificadas nas modalidades de Nível Médio e Nível Superior terão direito a medalhas de 1º lugar, 2º lugar, e 3º lugar.

9.6 O curso da instituição de ensino das equipes classificadas em 1º lugar nas modalidades de Nível Médio e Nível Superior receberão um troféu de campeão das respectivas modalidades da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG.

10. Disposições Gerais

11.1 Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam implicitamente com as regras estabelecidas neste regulamento.

11.2 As eventuais despesas com transporte, alimentação e hospedagem deverão correr por conta dos participantes.

11.3 Será disponibilizado alojamento coletivo no IFMG campus Ouro Preto entre os dias 18 e 19/05/2018 para os alunos dos outros campi do IFMG.

11.4 O refeitório do IFMG campus Ouro Preto estará disponível no dia 18/05/2018 para os alunos dos outros campi do IFMG ao mesmo custo dos alunos do campus Ouro Preto.

11.5 Os professores do IFMG participantes da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG receberão diária, segundo as normas da instituição, dentro do limite global de R\$5.000,00 definidos no Edital Nº 073/2017 de Eventos de Extensão da Reitoria de Extensão do IFMG.

11.6 A Comissão de organização da 1ª Maratona de Programação Intercampi do IFMG terá a última palavra sobre a interpretação deste regulamento.