

REGULAMENTO TOPCOM 19

Torneio de programação de Computadores

1. Comissão organizadora

- 1.1. A organização do Topcom 19 está a cargo do PET Engenharia de Computação em conjunto com o Laboratório de Administração de Redes (LAR). O trabalho da comissão organizadora é unicamente voluntário, não incorrendo em benefícios ou remuneração de qualquer espécie para seus integrantes. Os membros da comissão organizadora não poderão participar do evento como competidores.
- 1.2. A comissão avaliadora é composta por professores de instituições locais e nacionais, mas não restrita aos mesmos. Sua decisão é soberana e absoluta.

2. Formação das equipes

- 2.1. As equipes representam instituições de ensino, podendo ser essas de ensino superior, médio ou técnico, aqui chamadas de escolas. Uma escola é definida pela instituição de ensino e a cidade de onde vêm os participantes. Assim, por exemplo, a Ufes poderá ter equipes de várias escolas: Ufes-Goiabeiras, Ufes-São Mateus, etc.
- 2.2. Exigências para as equipes:
 - 2.2.1. Ser composta por **três** alunos.
 - 2.2.2. Todos os estudantes devem ser da mesma instituição, em caso de participantes de diferentes instituições na mesma equipe, entre em contato com a comissão organizadora para realizar a inscrição.
 - 2.2.3. Os alunos devem estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino superior ou médio.
- 2.3. Casos omissos serão avaliados pela organização.

3. Inscrição

- 3.1. A inscrição será realizada através do preenchimento de dados no formulário no site <https://topcom19.pet.inf.ufes.br>;
- 3.2. As inscrições começarão **dia 29/05/2022 às 9 horas da manhã**.
- 3.3. Caso haja mais de uma inscrição com os mesmos participantes será considerada a última inscrição.
- 3.4. As inscrições serão encerradas **às 17 horas do dia 10/06/2022**.
 - 3.4.1. Caso a comissão organizadora julgue necessário, ela poderá estender o prazo das inscrições. Caso isso ocorra será divulgado via site, instagram e mídias sociais. Por isso, fique atento.
- 3.5. Cada membro da equipe permite, ao realizar a inscrição, o possível compartilhamento de dados pessoais fornecidos como também a captura de fotos que poderão ser utilizadas tanto pela comissão organizadora quanto pelos próprios patrocinadores.

4. Abertura

4.1. A abertura ocorrerá das 8:30 às 10:30, através de uma live, contando com a participação dos patrocinadores e organizadores do evento.

5. BOCA Online Contest Administrator

5.1. O BOCA é a plataforma utilizada na competição para julgar e gerenciar o progresso das equipes.

5.2. No dia da competição é disponibilizado à cada equipe a URL, o login e a senha para o Warm-up e para a Prova via e-mail.

5.3. Quaisquer soluções produzidas pela equipe, sejam estas relativas ao Treinamento, ao Warm-up ou à Prova, devem ser submetidas na plataforma através da guia *Runs* para serem julgadas.

5.4. A divulgação do resultado de uma submissão será feita para equipe através da guia *Runs*.

5.5. Cada equipe terá direito a pedir um esclarecimento através da guia *Clarifications* na plataforma, sendo que este poderá ser respondido à equipe ou a todos os competidores.

6. Treinamento

6.1. A aba de treinamento não terá influência na competição. Nela se encontram questões de edições antigas da competição, no mesmo ambiente virtual de correção utilizada no dia do evento (BOCA).

6.2. A prova não necessariamente se baseia em questões anteriores.

6.3. Todos os participantes da equipe podem ter cadastro no BOCA de treinamento. Para tal o participante deve preencher os dados necessários no site.

7. Warm-up

7.1. O Warm-up é a prova de "aquecimento" realizada anteriormente à prova principal que simula o ambiente virtual e as condições reais que estarão disponíveis na hora da prova.

7.2. Além de acostumar os competidores ao ambiente de competição utilizado, o Warm-up tem como intuito evitar defeitos (com o computador, a rede, etc.) e/ou falta de ferramentas (compiladores, editores de texto, etc.) disponíveis para cada equipe.

7.3. O Warm-up possui questões que englobam conceitos básicos de programação. O tempo de duração é de **1 hora e 30 minutos** sem adiamento de término.

7.4. É imprescindível a presença de ao menos um membro da equipe durante o Warm-up, para o envio da questão teste (que será usada para confirmação da equipe no evento).

8. Prova Online

8.1. Durante toda a prova será realizada uma live no canal do [PET Eng Comp Ufes](#) no Youtube, em que será narrada pelos juizes no decorrer de toda a competição.

8.2. A prova será totalmente online, possuindo **em torno de 10 questões** que

- englobam conceitos de algoritmos, estrutura de dados, otimização, entre outros. Cada questão propõe um problema computacional e exige um programa como resposta. O tempo de duração da prova é de **cinco horas**. Caso ocorra algum problema durante a realização da mesma, a organização tem poderes para adiar o seu término.
- 8.3. O número de programas-respostas corretos indica os vencedores. O tempo total das equipes, acrescido por eventuais penalidades, é usado como critério de desempate. Estas estatísticas são contabilizadas pelo BOCA.
- 8.3.1. Tempo total da equipe é definido como a soma do tempo de solução de cada questão resolvida pela equipe.
- 8.3.2. Tempo de solução de uma questão resolvida é definido como o tempo desde o início da competição até o momento em que a resposta da questão é dada como correta.
- 8.4. Recursos disponíveis para os competidores:
- 8.4.1. A URL de acesso ao BOCA que será utilizado na Prova, assim como as devidas credenciais da equipe (usuário e senha);
- 8.4.2. As linguagens aceitas pelo BOCA são: **C, C++11, Java, Python 2 e Python 3**.
- 8.4.3. Há possibilidade de imprimir seu código para análise através da guia **Tasks** do BOCA.
- 8.5. Quando faltar 1 hora para o término da prova, o Score não será mais atualizado com as respostas das equipes.
- 8.6. Durante a cerimônia de encerramento, os vencedores serão divulgados.

9. Premiação

- 9.1. Será oferecido um prêmio ao primeiro colocado geral da competição 1 licença da Alura para cada membro da equipe vencedora do Espírito Santo. Além disso, serão apresentadas as seguintes equipes:
- 9.1.1. As duas equipes melhores classificadas da Ufes-Goiabeiras;
- 9.1.2. A equipe melhor classificada da Ufes-São Mateus;
- 9.1.3. A equipe melhor classificada da Ufes-Alegre;
- 9.1.4. A equipe melhor classificada de instituições externas.
- 9.1.5. A equipe melhor classificada da turma de calouros do Departamento de Informática da UFES 2021/1.
- 9.2. Serão entregues os troféus para as 3 primeiras equipes na colocação geral, em uma data posterior à competição, determinada pela comissão organizadora. A entrega ocorrerá na Ufes - Goiabeiras.
- 9.3. A equipe deve submeter ao menos uma questão para que todos os participantes recebam o certificado de competidor.
- 9.4. Apesar de ser aberto para todo o Brasil, o foco do Topcom são equipes do estado do Espírito Santo. Sendo assim, equipes de fora do estado do Espírito Santo não serão contempladas com premiação.
- 9.4.1. Ainda haverá menção honrosa para as equipes melhores classificadas.

10. Orientações

- 10.1. É aconselhável que os participantes da competição não compartilhem seus códigos, apenas entre os integrantes da equipe.
- 10.2. Caso encontre algum problema, entre em contato conosco:
topcomufes@gmail.com

Todos os casos omissos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora. A Comissão organizadora resguarda seu direito de fazer alterações nesse documento em qualquer momento que julgar necessário.

Base: <http://maratona.sbc.org.br/sobre20.html>