

REGULAMENTO

HACKATHON EDIÇÃO MARATONA DE PROGRAMAÇÃO IDP 2.2023



Este documento apresenta o regulamento do Hackathon Maratona de Programação do IDP, que será realizado no dia **7 de outubro de 2023**. É importante ressaltar que todas as regras e informações aqui contidas são válidas durante todo o período do evento. Por isso, é fundamental que os participantes leiam o regulamento completo para compreender e aproveitar ao máximo o Hackathon.

1. OBJETIVO

Oferecer uma atividade de programação competitiva aos estudantes do Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa (IDP), de iniciantes a experientes, para que possam testar seus conhecimentos e ter contato com as competições de programação. Os estudantes e outros interessados poderão utilizar a competição como uma forma de treino, visando aperfeiçoar suas habilidades para outras competições de programação.

2. INSCRIÇÕES

- 2.1. Podem se inscrever na maratona estudantes regularmente matriculados nos cursos do IDP;
- 2.2. Estudantes de qualquer semestre podem participar;
- 2.3. As inscrições serão realizadas por meio de um formulário online disponibilizado no link: [INSCREVA-SE](#); (leia o restante do regulamento, antes de se inscrever)
- 2.4. O período de inscrições vai de 27/09/2023 a 03/10/2023;
- 2.5. A participação em mais de uma equipe é proibida;
- 2.6. No ato da inscrição, a equipe cede e autoriza de forma gratuita, os direitos de utilização da imagem de todos os integrantes, assim como, os materiais e depoimentos produzidos durante o Hackathon IDP.

3. FORMATO DO EVENTO

- 3.1. A maratona ocorrerá de forma presencial nas dependências do IDP Asa Norte;
- 3.2. A duração total do evento será de 8 horas, distribuídas ao longo do dia, onde a competição terá duração de 4 horas e meia;
- 3.3. As equipes deverão ser formadas por 3 estudantes; e
- 3.4. Antes da competição, haverá palestras e workshops sobre o funcionamento e ambientação para a competição.

4. REGRAS

- 4.1. Os times recebem uma prova com diversos problemas computacionais que devem ser resolvidos durante 4 horas e meia de competição;
- 4.2. O caderno de provas será apresentado em português;
- 4.3. Os problemas podem ser resolvidos em uma das 4 (quatro) linguagens de programação disponíveis: C, C++, Python ou Java;

- 4.4. Para a implementação, os times têm à sua disposição um computador disponibilizado pelo evento;
- 4.5. É proibido a consulta a material digital ou acesso à internet durante a competição;
- 4.6. É permitido a consulta a material escrito (livros, cadernos, apostilas, anotações, etc);
- 4.7. Não é permitido utilizar, durante a competição, aparelhos eletrônicos, tais como celulares, smart watches ou fones de ouvido;
- 4.8. Não é permitida a mudança de equipe;
- 4.9. Não é permitido consultar ou receber ajuda de qualquer forma de pessoas externas à competição;
- 4.10. Será desclassificada do evento a equipe que não seguir as regras estabelecidas no presente regulamento;
- 4.11. É possível que haja desclassificação individual em caso de desrespeito às regras do evento sem que a equipe seja penalizada, continuando normalmente com um participante a menos;
- 4.12. Será emitido certificado de participação para os integrantes que participarem de todo o programa, até o resultado final e premiação. O certificado poderá ser utilizado para receber horas de atividades complementares;
- 4.13. Ao se inscreverem para participar do Hackathon IDP, todos os membros da equipe devem estar cientes e concordar integralmente com os termos estabelecidos neste regulamento. O ato da inscrição implica na aceitação total das regras por parte dos participantes.

5. JULGAMENTO DAS SOLUÇÕES E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- 5.1. Vence a equipe que resolver a maior quantidade de problemas no menor tempo;
- 5.2. O desempate no número de problemas resolvidos é definido pelo tempo corrigido do time, que é dado pela soma dos tempos corrigidos dos problemas corretamente resolvidos pelo time. Para cada problema, este tempo é determinado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da primeira submissão correta somado à uma penalidade de 20 minutos para cada submissão incorreta feita anteriormente neste problema. Se houver outro empate, considera-se vencedor o time cuja última submissão correta tenha sido feita mais cedo. Mantido o empate, considera-se a penúltima submissão correta, e assim por diante para todos os problemas corretamente resolvidos. Persistindo empate, o Comitê Organizador da Maratona de Programação fará um sorteio entre os times envolvidos.
- 5.3. Na divulgação dos resultados da avaliação, a organização irá anunciar a classificação geral de todas as equipes participantes.

6. PREMIAÇÃO

- 6.1. As três primeiras equipes receberão prêmios, que serão divulgados posteriormente pela organização do evento;

7. PROGRAMAÇÃO DO HACKATHON

O Hackathon será realizado no dia 07/10/2023, com horários e agendas específicas para cada dia, de acordo com a tabela abaixo.

Manhã	Almoço	Tarde
10:00 -10:15 Credenciamento 📄 10:15 - 12:00 Workshop e configuração	12:00 - 13:00 Almoço 🍴 13:00 - 13:25 Últimos ajustes	13:30 - 18:00 Maratona 🖥️ 18:00 - Resultado 🏁

8. OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES

- 8.1. Zelar pelo bom ambiente do evento, mantendo uma postura profissional e respeitosa em relação aos demais participantes, mentores e organizadores;
- 8.2. Respeitar todos os participantes, independentemente de suas diferenças culturais, étnicas, de gênero, religiosas, políticas ou outras, evitando qualquer forma de discriminação, preconceito ou assédio;
- 8.3. Garantir a preservação da integridade das instalações e dos equipamentos alocados para o Hackathon, prevenindo eventuais danos ou perdas. No caso de qualquer dano ocorrido a um equipamento do IDP, a pessoa responsável deverá assumir integralmente a obrigação de efetuar os reparos necessários;
- 8.4. Cumprir rigorosamente as regras estabelecidas pela organização do evento, incluindo prazos, horários, normas de conduta e todas as disposições deste Regulamento;
- 8.5. Cooperar com a organização do evento no que for necessário para o bom andamento do Hackathon e para a solução de eventuais problemas ou impasses.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 9.1. A organização do evento se reserva o direito de cancelar o Hackathon em caso de falta de inscrições ou outras eventualidades que impeçam a realização do evento;
- 9.2. A participação no Hackathon implica na aceitação integral deste regulamento pelos participantes;
- 9.3. Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do evento, cujas decisões são finais e irrecorríveis.

Contato: davi.vale@idp.edu.br

