



## REGULAMENTO

### XIII BXComp – 14º Campeonato de Programação dos Calouros do Curso de Sistemas de Informação – 2024

#### Da Participação

Para participar do Campeonato de Programação dos Calouros do Curso de Sistemas de Informação, o aluno deve atender aos seguintes requisitos:

1. Estar regularmente matriculado no curso de Sistemas de Informação da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP);
2. Ser aluno ingressante no ano de 2024;
3. Ter cursado no ano de 2024, pela primeira vez, a disciplina ACH2001 – Introdução à Programação, ou possuir reaproveitamento nesta disciplina;
4. Não possuir reaproveitamento de matéria referente à programação ou estrutura de dados, com exceção de matéria equivalente a ACH2001 – Introdução à Programação.

#### Da Inscrição

Para inscrever-se, o interessado poderá formar sua equipe, composta de três ou quatro alunos, sendo que os integrantes da equipe não precisam ser necessariamente do mesmo turno. No ato da inscrição, apenas um integrante da equipe deverá responder o formulário de inscrição, preenchendo com os dados dos outros integrantes. Haverá uma opção, caso seja uma equipe de três pessoas, de a equipe estar disponível para receber uma pessoa que se inscreveu individualmente.

Caso o interessado não tenha uma equipe formada ainda, ele terá a opção de se inscrever individualmente ou em dupla e, nesse caso, ocorrendo disponibilidade de vagas, o grupo PET-SI formará a equipe ou o integrará em uma equipe aberta a um novo integrante. Ambos os métodos serão feitos de forma **aleatória**.

Cada equipe deverá ter um nome, o qual não deve fazer referência a palavras de baixo calão ou termos pejorativos. O PET-SI tem total poder para vetar o nome de uma equipe.

As inscrições serão gratuitas e poderão ser feitas entre **12h00 de 5 de agosto de 2024 até às 23h59 de 26 de agosto de 2024** via formulários Google. Todos os inscritos estão sujeitos a anexar uma cópia do histórico escolar gerado pelo jupiterweb e autenticado no momento do preenchimento do formulário. A inscrição do grupo só será válida perante a submissão dos históricos de todos os integrantes do grupo.

Ao se inscrever, você está ciente de que o seu e-mail será disponibilizado para as empresas parceiras, para fins comerciais e acadêmicos.

Devido à limitação de capacidade física de um laboratório de informática de Sistemas de Informação, há uma limitação de 20 equipes. Caso o número de equipes inscritas exceda a capacidade, a preferência de participação será dada às equipes que se inscreveram com maior antecedência.

### **Da Realização**

O campeonato ocorrerá mediante a inscrição de ao menos três equipes. O campeonato será composto por cinco etapas, com pontuação organizada no sistema de pontos corridos. As etapas ocorrerão às 14h30 presencialmente no laboratório 05 do Ciclo Básico (Primeiro andar, terceiro bloco), EACH-USP.

Tabela com as datas das etapas (sujeita a alterações)

<b>30/08</b>	<b>Etapa 0</b>
<b>13/09</b>	<b>Etapa 1</b>
<b>20/09</b>	<b>Etapa 2</b>
<b>27/09</b>	<b>Etapa 3</b>
<b>04/10</b>	<b>Etapa 4</b>

Todas as etapas cumprem o seguinte cronograma detalhado:

14h30	Esquenta e Apresentações Pré Etapa
14h45	Tolerância Máxima de Entrada
15h00	Início das Etapas
17h00	Fim das Etapas e Pós Etapa

## Das Regras

1. Cada competidor poderá inscrever-se somente em uma única equipe;
2. As equipes serão classificadas em um ranking geral de acordo com a quantidade de pontos ganhos em cada etapa;
3. Serão considerados atrasados aqueles que chegarem após o horário de tolerância máxima (14h45 pelo horário de Brasília);
4. Em dias de competição, cada equipe deverá ter no mínimo **2 (dois) competidores** presentes e não atrasados. Caso contrário, a equipe será considerada ausente, e não terá acréscimo nos pontos do Ranking Geral da competição, mas poderá participar da etapa.
5. É proibida a comunicação entre equipes ou com pessoas que não integrem a equipe durante a realização das etapas do campeonato. Equipes que infringirem a regra não pontuarão no ranking geral, no que se refere à etapa em que as regras foram transgredidas.
6. Não será contabilizada a presença do participante que chegar atrasado.
7. Será permitido o uso da internet pelos participantes do campeonato. Entretanto, é proibido o uso de ferramentas que ofereçam soluções diretas a problemas, como por exemplo IAs. Equipes flagradas estarão sujeitas à desclassificação.
8. É proibido o uso de dispositivos eletrônicos com acesso a internet que não sejam o computador fornecido. Equipes flagradas estarão sujeitas à desclassificação.
9. Não haverá coach (treinador) para equipes, sendo as mesmas compostas apenas por competidores;
10. As equipes terão duas horas para resolver o(s) desafio(s) da etapa;
11. Os desafios deverão ser desenvolvidos na linguagem de programação C;
12. As submissões dos desafios serão feitas no sistema DomJudge e podem ser feitas por qualquer membro utilizando apenas o computador definido para a equipe.
13. Em cada etapa do campeonato serão propostos cinco desafios, e a cada desafio será associada uma quantidade de pontos preestabelecida;
14. Cada equipe recebe a quantidade de pontos referentes apenas aos desafios por ela submetidos corretamente. Para cada um dos desafios, a primeira equipe a resolver é bonificada com um ponto. Eventualmente poderão ocorrer etapas com pontuação diferenciada. Elas serão explicadas e divulgadas durante a realização do campeonato;
15. Ao término do campeonato, em caso de empate na Classificação Geral, os seguintes critérios, na ordem em que são apresentados aqui, serão usados para escolher a equipe mais bem colocada, dentre as que estiverem empatadas:

1. A maior somatória de desafios corretos submetidos durante todo o campeonato;
  2. A menor somatória de tempo de resolução dos desafios durante todo o campeonato;
  3. A menor somatória do número de submissões de soluções erradas durante todo o campeonato;
  4. A menor somatória de ausências de membros da equipe nas etapas durante todo o campeonato.
16. Não serão permitidas demonstrações de mau comportamento, como, por exemplo, falar palavras de baixo calão ou agir com o intuito de tirar a concentração de outras equipes. Equipes que desrespeitarem a regra durante o campeonato serão advertidas e, na terceira advertência, serão desclassificadas da competição;
17. A ocorrência de qualquer forma de discriminação de gênero, raça ou orientação sexual estará passível de desclassificação dos participantes envolvidos;
18. Em caso de plágio na resolução de algum desafio, as equipes envolvidas serão desclassificadas do campeonato;
19. Todos os participantes que comparecerem a, pelo menos, 80% do campeonato receberão uma declaração de participação. A contabilização de presença será registrada durante o encontro pré-etapa pela organização do campeonato.

### **Das Considerações Finais**

1. O grupo PET-SI não se responsabiliza por falhas na infraestrutura, sejam elas locais (na máquina) ou globais (queda de energia ou da internet). Na existência de problemas adversos, a organização tem autonomia para tomar decisões de gerenciamento de crise;
2. O campeonato ocorrerá integralmente no formato presencial na Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP);
3. Este regulamento está sujeito a alterações a qualquer momento, caso o grupo PET-SI considere conveniente.
4. Casos omissos neste regulamento serão analisados pelo grupo PET-SI.