

I BXComp

1º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação 2011

Manual de Orientações em Etapas de Competição

Esse manual tem intuito instruir os fiscais, juízes e calouros para as competições BXCOMP, bem como transparecer os procedimentos adequados para todos os presentes em dias de competição.

Da organização

- A cada etapa estarão presentes ao menos dois fiscais de prova. Suas funções são gerais, incluindo desclassificar equipes de acordo com os critérios estabelecidos no regulamento oficial da competição.
- A cada etapa estarão presentes ao menos dois juízes de prova. Sua função é receber as soluções das equipes via Sistema BOCA e retornar o mais rápido possível sua análise.
- Fiscais e juízes não responderão qualquer tipo de dúvida sobre o enunciado e resolução do(s) desafio(s) proposto(s). Em caso de dúvidas em como proceder em relação ao campeonato, o capitão da equipe deve levantar a mão e aguardar um fiscal em sua mesa.
- O início e o término de cada etapa de competição serão marcados através do estouro de uma bexiga. A cada trinta minutos, outra será estourada para marcação de tempo.

Das equipes

- Todos os competidores devem chegar pelo menos 15 minutos antes do início das etapas de competição, portando identificação USP. Só será permitida a entrada no laboratório de competição calouros inscritos e identificados via carteira USP (haverá um fiscal na entrada até as 14 horas).
- Competidores atrasados serão autorizados a entrar no laboratório de competição somente até a primeira equipe resolver o(s) desafio(s).
- Não será permitida a saída, e posterior retorno, de competidores do laboratório em qualquer situação.
- Ao entrar no laboratório, cada competidor deve encaminhar-se ao respectivo computador reservado para sua equipe (o mesmo estará marcado com os nomes).
- Tudo o que o competidor necessita está no enunciado, caso contrário será informado por um fiscal.
- Os competidores estão autorizados a utilizarem qualquer tipo de IDE para realizar o(s) desafio(s), entretanto, estejam cientes de que o uso das mesmas poderá interferir na correção automática do algoritmo. Recomendamos utilizar apenas os



conhecimentos e procedimentos adquiridos na disciplina ICC-1 para garantir a correção plena, sem hipótese de ocorrer erros desse tipo.

- Em caso de empate entre equipes, ou seja, enviarem resoluções corretas ao mesmo tempo, os critérios de desempate descritos no regulamento oficial da competição serão utilizados.
- Quando a equipe julgar ter terminado o(s) desafio(s), submeta-o(s) via Sistema BOCA e aguarde o julgamento.
- Caso a equipe obtenha julgamento positivo em relação a todos os desafios, a mesma poderá estourar sua bexiga. Em seguida, aguardem um fiscal de prova para que a equipe seja liberada.
- O primeiro colocado no Ranking da Etapa receberá dez pontos, o segundo nove e assim sucessivamente, até o oitavo colocado, que receberá três pontos. As demais equipes que resolverem o(s) desafio(s) após essa colocação receberão dois pontos cada. Aquelas que não realizarem o(s) desafio(s) dentro do tempo proposto (duas horas), desistirem ou não comparecerem à etapa não pontuarão.

Das Considerações Finais

Casos omissos neste manual serão analisados pela organização do campeonato.