

I BXComp

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

Idealização e Organização: PET-SI

O BXComp (1º Campeonato de Programação para Calouros do Curso de Sistemas de Informação) foi idealizado por nós, do Grupo PET-SI.

Temos como objetivo, além de promover a integração dos alunos, criar um ambiente divertido e desafiador, composto por atividades de resolução de problemas usando programação, para estimular e preparar os alunos do curso para atividades relacionadas como olimpíadas, competições e maratonas de programação (veja quadro com informações sobre iniciativas do gênero).

Olimpíada Brasileira de Informática (OBI): promovida pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC) e organizada pelo Instituto de Competição da UNICAMP. Veja mais detalhes em <http://olimpiada.ic.unicamp.br/>.

Maratona de Programação ACM: promovida pela Sociedade Brasileira de Computação (SBC), sendo uma eliminatória para a *ACM International Collegiate Programming Contest*. Veja mais em <http://maratona.ime.usp.br/>.

ACM International Collegiate Programming Contest (ICPC): promovida pela (ACM) e também conhecida como “A Batalha dos Cérebros”. Veja mais em <http://cm.baylor.edu/welcome.icpc>.

Quadro: Iniciativas nas quais o I BXComp foi inspirado

Neste ano, o campeonato será realizado no segundo semestre de 2011, sob gestão do Grupo PET-SI, contando com o apoio dos professores Fábio Nakano, Luciano Digiampietri, Norton Trevisan e Sarajane Marques Peres.

Nós, do grupo PET-SI, convidamos todos os calouros de 2011 do curso de Sistemas de Informação a participar. **Forme sua equipe e prepare-se para uma sequência de algoritmos desafiadores!**

O grupo PET-SI deseja a todas as equipes, boa sorte.

Regulamento do I BXComp - 1º Campeonato de Programação dos Calouros do Curso de Sistemas de Informação - 2011

Da participação

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

- Estar regularmente matriculado no curso de Sistemas de Informação da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP).
- Ser aluno ingressante no ano de 2011.

Da Inscrição

Para inscrever-se o interessado deve formar sua equipe, composta por quatro alunos e preencher o formulário de cadastramento de equipe em nosso site. **Acesse:** <http://www.each.usp.br/petsi/index.php/ensino/bxcompinscricao>.

As inscrições poderão ser feitas a partir de 21/06/2011, até o dia 05/08/2011.

Observações:

1. Não será cobrada taxa de inscrição por equipe.
2. O número de equipes é ilimitado.
3. O campeonato será realizado com o mínimo de três equipes.

Da Realização

O campeonato será composto por dez etapas, com pontuação organizada na forma de “pontos corridos”. As etapas ocorrerão conforme o calendário abaixo, no **Laboratório 7** do curso de Sistemas de Informação (3º corredor do prédio do Ciclo Básico, 2º andar).

ETAPA	DATA	HORÁRIO
1	10/08/2011	14h
2	17/08/2011	14h
3	24/08/2011	14h
4	31/08/2011	14h
5	14/09/2011	14h
6	05/10/2011	14h
7	19/10/2011	14h
8	26/10/2011	14h
9	09/11/2011	14h
10	16/11/2011	14h

Cronograma de etapas do I BXComp.

A duração do campeonato será de 10 semanas.

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 a cada etapa.
3. Em dias de competição, cada equipe deverá ter no mínimo dois competidores presentes. Caso contrário, a equipe será considerada ausente e não terá acréscimo nos pontos do *Ranking Geral* da competição.
4. Não haverá *coach* (treinador) para equipes, sendo as mesmas compostas apenas por competidores.
5. Em cada etapa do campeonato será proposto um ou mais desafios, e a cada um será associada uma quantidade de pontos pré-estabelecida.
 - 5.1. Em casos particulares, podem ser estabelecidas pontuações parciais, no caso do desafio permitir soluções de diferentes níveis de complexidade ou completude.
6. As equipes terão duas horas para resolver o(s) desafio(s) da etapa.
7. Ao final de cada dia de prova, será feito um *Ranking do Dia*, o qual ficará exibido no site do PET-SI. O *Ranking Geral* da competição, também disponível no site, será atualizado com a somatória dos resultados de todas as etapas até então realizadas.
8. É proibida a comunicação entre equipes durante a realização das etapas do campeonato.
9. É proibida a utilização de qualquer tipo de material de consulta durante a realização das etapas do campeonato.
10. A equipe que desobedecer as regras de número **oito** e **nove** não pontuará no *Ranking Geral*, no que se refere à etapa em que as regras foram transgredidas.
11. Em caso de plágio, as equipes envolvidas serão desclassificadas do campeonato até que uma delas assuma a culpa.

A etapa final do campeonato será composta por um “grande” desafio (mais difícil que os demais). Eventualmente, serão postadas algumas dicas referentes a este desafio no site PET-SI durante o campeonato.
12. A equipe campeã será a mais bem colocada no *Ranking Geral* do campeonato excluindo-se as duas piores notas de cada equipe.
13. Ao término do campeonato, em caso de empate, os seguintes critérios, na ordem em que são apresentados aqui, serão usados para escolher a equipe mais bem colocada, entre as que estão empatadas:
 - 13.1. A menor somatória de submissões de soluções erradas durante todo o campeonato.



- 13.2. A menor somatória de tempo de resolução dos desafios durante todo o campeonato.
- 13.3. A menor somatória de ausências da equipe nas etapas durante todo o campeonato.
14. Todas as equipes que comparecerem a, pelo menos, seis etapas receberão uma declaração de participação e as três primeiras colocadas receberão medalhas exclusivas do I BXComp.

Das Considerações Finais

O grupo PET-SI disponibilizará, três dias antes do início das etapas da competição, um manual sobre a dinâmica a ser aplicada durante a realização de cada etapa, incluindo os procedimentos de apresentação dos desafios às equipes e de submissão de soluções pelas equipes.

O número de desafios para cada etapa bem como a pontuação associada estará disponível, no site do PET-SI, pelo menos três dias antes da realização da etapa.

Casos omissos neste regulamento serão analisados pela organização do campeonato.