

# REGULAMENTO TOPCOM 20

## *Torneio de programação de Computadores*

### **1. Comissão organizadora**

- 1.1. A organização do Topcom 20 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. Os alunos devem estar regularmente matriculados em uma instituição de ensino superior, médio ou técnico.
- 2.3. Casos omissos serão avaliados pela organização.

### **3. Inscrição**

- 3.1. Para estudantes da UFES Goiabeiras, a inscrição será realizada de forma presencial, na sala do PET Engenharia da Computação (UFES Goiabeiras, CT-13, sala 18).
  - 3.1.1. Para estudantes de outras instituições, é necessário seguir o passo a passo presente na página de inscrição do site: <https://topcom20.pet.inf.ufes.br/>
  - 3.1.2. A organização do Topcom 20 explicita que o evento, por possuir natureza gratuita, oferece por meio de uma taxa opcional de R\$25,00 por competidor, a aquisição de uma camisa estilizada da competição, com intuito de oferecer uma experiência memorável e única. O PET Eng Comp não recebe absolutamente nenhum retorno financeiro e reiteramos que tudo foi feito com muito zelo. A equipe espera que os participantes possam adquirir as camisas para guardar uma lembrança do evento.
- 3.2. As inscrições começarão **dia 14/04/2023 às 14 horas da tarde**.
- 3.3. As inscrições serão encerradas **às 18 horas do dia 05/05/2023**.
  - 3.3.1. 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.

- 3.4. 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 9:00 às 10:30, 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. Os participantes serão informados das suas credenciais do BOCA na hora da competição, tanto no Warm-up quanto para a Prova.
- 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 utilizado 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

8.1. A prova possuirá **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.

8.2. 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.

8.2.1. Tempo total da equipe é definido como a soma do tempo de solução de cada questão resolvida pela equipe.

8.2.2. 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.

8.3. Recursos disponíveis para os competidores:

8.3.1. Os times terão à sua disposição um computador e todo o material escrito que desejarem. Entretanto, não poderão fazer uso de material armazenado em meio digital ou ter acesso à Internet durante a competição.

8.3.2. As linguagens aceitas pelo BOCA são: **C, C++11, Java, Python 2 e Python 3**.

8.3.3. Há possibilidade de imprimir seu código para análise através da guia **Tasks** do BOCA.

8.4. Quando faltar 1 hora para o término da prova, o Score não será mais atualizado com as respostas das equipes.

8.5. Durante a cerimônia de encerramento, os vencedores serão divulgados.

## 9. Premiação

9.1. Será oferecido a inscrição para a fase regional da Maratona de Programação às seguintes equipes:

9.1.1. As três equipes melhores classificadas da competição

9.2. Caso não ocorra a fase regional da Maratona, a premiação será algum periférico de mesmo valor da inscrição da maratona.

9.3. Os integrantes das três equipes melhores colocadas receberão, como segue: 1º lugar - licença Alura Plus de 6 meses; 2º lugar - licença Alura Plus de 3 meses; 3º lugar - licença Alura Plus de 1 mês.

9.4. Serão entregues os troféus para as 3 primeiras equipes na colocação geral, ao final da competição.

## 10. Orientações

10.1. É proibido 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>