

## **Código de Conduta**

Devido a pandemia que ocorre nesse ano de 2021, a **10ª edição da Maratona de Programação InterFatecs** será realizada de forma online. Dessa forma, é permitido a cada um dos integrantes das equipes participantes estar em locais diferentes ou não, se assim desejarem, utilizando seus próprios equipamentos computacionais e correlatos.

As equipes serão compostas por um técnico (*coach*), 03 (três) integrantes e, opcionalmente, um reserva, o qual no momento da competição não terá papel efetivo. O *coach* deverá ser um professor da Fatec em questão e poderá estar vinculado a mais de uma equipe.

Ressalta-se que os integrantes de cada equipe deverão ser estudantes regularmente matriculados em uma das unidades de ensino das Fatecs.

Com a intenção de obter a equidade entre as equipes participantes, será permitido o acesso e uso de material armazenado em meio digital, bem como consultas à internet durante a realização da competição, não sendo aplicado qualquer tipo de tratamento especial a qualquer equipe, em caso de falha de qualquer natureza, tais como problemas de rede, elétricos e afins. Recomenda-se o uso de sistemas com o máximo de redundância disponível.

Este documento busca esclarecer quais condutas são apropriadas ou não para o formato on-line seguindo os princípios usuais deste tipo de competição.

## ***Premissa de boa fé***

A participação da competição presume o entendimento e concordância com todas as condições deste documento.

Acredita-se que todas as mudanças e adaptações que se fizeram necessárias não impedirão a realização de uma competição justa e com os princípios usuais sempre aplicados às Maratonas de Programação InterFatecs, bem como, conta-se com a colaboração de todos para uma competição divertida e enriquecedora. Anormalidades que não estejam alinhadas a estes princípios devem ser comunicadas à organização.

## ***Comunicação***

Durante a competição, será permitida apenas a comunicação entre os integrantes em cada equipe. É expressamente vedada a comunicação com quaisquer outras pessoas, incluindo o *coach*.

O uso de redes sociais também é proibido. Recomenda-se obrigatoriamente o uso de canais de comunicação que não permitam interferência externa.

## ***Informações sobre a prova***

É expressamente proibido o compartilhamento de qualquer informação da prova ou do sistema com pessoas externas à equipe durante toda a duração da competição, incluindo enunciados das questões, códigos-fonte, casos de teste e/ou dados de acesso ao BOCA. Nem mesmo os técnicos deverão ter acesso aos enunciados durante a realização da prova.

## ***Compartilhamento de código***

---

**Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto**

Recomenda-se que para o compartilhamento de código entre integrantes de uma mesma equipe a utilização de ferramentas que garantam o sigilo do código.

Algumas ferramentas web não possuem tal garantia em suas versões gratuitas. Uma equipe que utilize tais ferramentas está expondo seu código a terceiros e poderá ser desclassificada.

Portanto, o uso de ferramentas que tenham a privacidade e segurança implementadas, como servidores de versionamento, ferramentas de compartilhamento de arquivo ou mesmo serviços de mensagens instantâneas devem ser observados.

### ***Sobre uso de ferramentas e código***

É permitido uso código escrito previamente pelos integrantes da equipe, sendo também permitido o uso de códigos escritos por terceiros, desde este código esteja disponível online antes do início da prova.

É expressamente proibido o uso de ferramentas de forma a se obter vantagens injustas, incluindo o acesso a serviços de computação de alto desempenho, o uso de juízes online ou outras ferramentas online de validação ou execução de código.

### ***Sobre o sistema da competição.***

A Maratona terá duração de 5 horas onde as questões deverão ser resolvidas utilizando as linguagens C, C++, Java ou Python. Os alunos participantes utilizarão seus próprios equipamentos computacionais na maratona e apenas um integrante de cada equipe poderá submeter os problemas.

O caderno de questões será enviado para todos os participantes no momento da abertura da maratona que poderá ser acompanhado pela no canal

---

**Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto**

do YouTube da Fatec Ribeirão Preto:

<https://www.youtube.com/channel/UCniCNDqvtQRkMX8XiUKafUQ>

Será utilizado o mesmo sistema de outras edições da Maratona de Programação, o BOCA.

O acesso deve ser feito seguindo as instruções fornecidas pela organização da competição, e é proibida qualquer outra tentativa de acesso ou comunicação com os servidores da competição.

Toda submissão deve ser uma tentativa legítima de resolução de um problema e não serão permitidas submissões que busquem obter informações sobre os casos de teste ou que desestabilizem o sistema.

Caso uma equipe acredite que seu programa solucionou o problema, a equipe poderá entregá-lo à correção dos juízes, os quais irão compilar e executar este programa para efetuar uma bateria de testes, de forma automática pelo BOCA. Um problema é considerado resolvido se, para todos os testes da bateria, ele devolve o resultado esperado pelos juízes.

Para cada submissão, a equipe receberá uma resposta, que pode ser satisfatória (e o problema está resolvido pelo time) ou indica algum erro ocorrido, como: resposta errada, tempo de execução excedido, erro de execução, erro de compilação, etc.

No início da competição, as equipes receberão o caderno de questões e nos enunciados dos problemas constam exemplos de casos de testes, porém as equipes não terão acesso às instâncias testadas pelos juízes.

A equipe que conseguir resolver o maior número de problemas será declarada vencedora. Em caso de empate, vencerá a equipe que resolveu o maior número de problemas em menor tempo.

O tempo corrigido de um problema é dado pelo número de minutos decorridos desde o início da competição até o momento da submissão correta,

---

**Faculdade de Tecnologia de Ribeirão Preto**

acrescido da penalidade por submissão incorreta, feita anteriormente neste problema.

A comissão organizadora não é responsável por prover os recursos computacionais para participação das equipes e em caso de eventuais incidentes, tais como queda de energia, falha de conexão, entre outros, estes não serão de responsabilidade da comissão organizadora.

### ***Casos omissos e punições***

Se for considerado que uma equipe se comportou de forma a ferir os princípios deste código de conduta, a mesma poderá ser desclassificada.

Todas as decisões a respeito e casos omissos estão a cargo do comitê diretor da Maratona de Programação.