



ENSINO MÉDIO

REGULAMENTO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), Campus João Pessoa, através da Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet (CSTSI) e do Projeto Olímpico de Programação (POP), torna público o presente regulamento da Maratona POP – IFTech 2019.

1. OBJETIVO

É uma competição destinada para as pessoas que estão regularmente matriculadas em uma Instituição de Ensino, em cursos do nível médio, no ano 2019, que possuem o interesse no estudo de programação, promovendo a criatividade, o espírito de coletividade (equipe) e a resistência ao trabalho sob pressão. Habilidades que representam diferencial importante no profissional de TI.

2. TIMES

Os times são formados por até 02 (dois) alunos regularmente matriculados, ano 2019, em um curso nível médio de uma instituição de ensino localizada no estado da Paraíba.

Não será permitida a inscrição de time formado por competidores de diferentes instituições de ensino.

A Competição possui 20 (vinte) vagas para formação dos times. A aceitação de mais de dois times de uma mesma instituição de ensino estará sujeita à capacidade da competição e será atendida por ordem de inscrição.

3. INSCRIÇÕES

O representante de cada time deverá preencher formulário de inscrição online, disponível em:
<http://joapessoa.ifpb.edu.br/pop/maratona>

4. COMPETIÇÃO

A Maratona POP Ensino Médio será realizada em fase única, no dia 26/11/2019, com duração de 02 (duas) horas e 30 (trinta) minutos, seguindo a programação:

Evento	Horário
Abertura dos Laboratórios	08:00h
Aquecimento	08h:00min – 08h:30min
Competição	09:00h – 11:30min
Premiação	12h

Durante a competição, o time terá acesso a um computador (desktop), Linux/Windows, com capacidade de processamento compatível com as exigências dos problemas propostos e sem acesso à Internet. Qualquer problema com o equipamento só poderá ser resolvido durante o “aquecimento”.

Os times **NÃO** poderão consultar material impresso, nem digital. A prova será composta **por até 10** (dez) problemas, seguindo o formato adotado na OBI¹ (Olimpíada Brasileira de Informática).

Os times deverão enviar suas respostas, durante a realização da competição, através do sistema de submissão eletrônica BOCA².

5. LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Os times poderão submeter soluções nas seguintes linguagens.

Linguagem	Entrada e Saída de Dados
C	scanf, getchar, printf, putchar
C++	scanf, getchar, printf, putchar, cin, cout
Java	Qualquer classe ou função padrão
Python3	input, print

6. RESULTADOS

Os resultados oficiais serão divulgados ao final da competição e também serão disponibilizados no site do POP (<http://joapessoa.ifpb.edu.br/pop>).

¹ <http://olimpiada.ic.unicamp.br>

² <http://bombonera.org>

7. CERTIFICADOS E PREMIAÇÕES

Todos os participantes (competidores e colaboradores) receberão certificados. Os melhores classificados receberão medalhas nas categorias ouro, prata e bronze.

8. CALENDÁRIO

Inscrição dos Times	28/10/2019 até 15/11/2019
Confirmação da Aceitação dos Times Inscritos	Até 19/11/2019
Competição Nível Médio	26/11/2019
Resultado da Competição	26/11/2019

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer caso não previsto. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

Valéria Cavalcanti
Coordenadora POP Ensino Médio
Campus João Pessoa