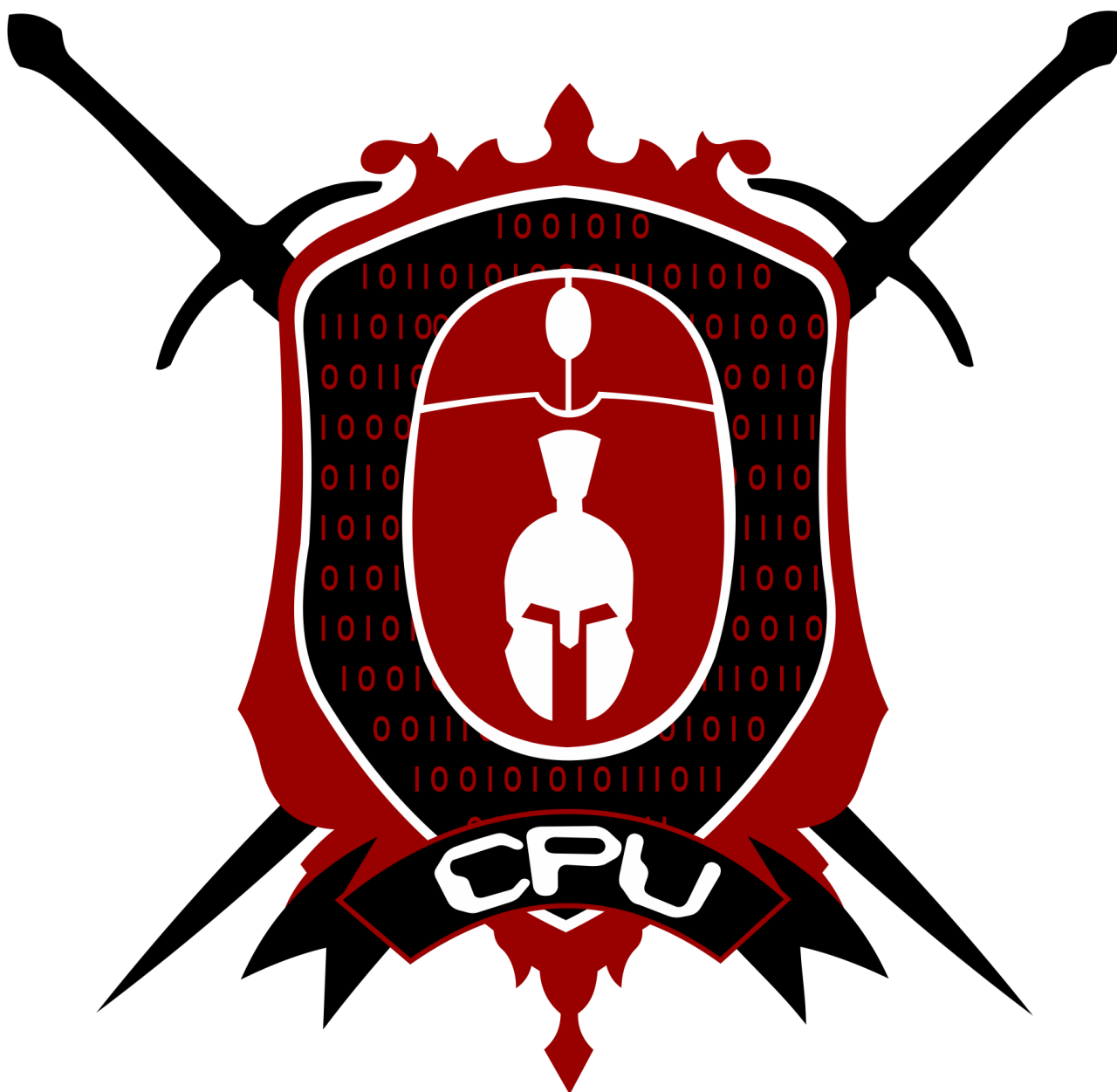


# REGRAS



## Regras

### I. Objetivo

O Campeonato de Programação Universitário – CPU é um campeonato realizado pela Empresa Júnior de Computação da UESC – Tecnojr, destinado aos alunos do curso de graduação na área de computação e afins (Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, Matemática, etc.) com o objetivo de:

- Estimular o interesse pela programação de computadores
- Aumentar a integração aluno-empresa
- Proporcionar a prática nas disciplinas de programação
- Proporcionar desafios aos estudantes das Faculdades ou Universidades da região
- Estimular o trabalho em equipe

### II. Participantes

Podem participar do campeonato estudantes de ensino técnico e cursos de graduação na área de computação ou afins (Ciência da Computação, Engenharia de Computação, Sistemas de Informação, Matemática, etc.), presenciais ou EAD, credenciado pelo MEC – Ministério da Educação.

- Somente poderão participar alunos que estejam, na data de inscrição, com a matrícula ativa no 2º semestre de 2011.
- Cada participante pode participar de no máximo uma equipe.
- Cada equipe é formada por no mínimo dois participantes e no máximo três, sendo que todos devem atender aos critérios do regulamento.
- Será permitida a inclusão ou substituição de um (um) membro da equipe, desde que a coordenação do campeonato seja avisada com, no mínimo, 3 (três) dias de antecedência do campeonato.
- Para facilitar a comunicação, um dos membros de cada equipe deve ser escolhido como representante da mesma perante a organização.
- A escolha do representante será feita no ato da inscrição da equipe no campeonato.

- É vetada a participação de qualquer membro da TecnoJr no campeonato.

### III. Características do Campeonato

- O Campeonato será realizado em apenas 1 (um) único dia e terá duração de 4 (quatro) horas.
- Cada equipe terá disponível apenas um computador e qualquer material impresso que achar necessário para solucionar os problemas.
- Não é permitida a utilização de material digital (arquivos salvos em pendrive, CD-ROM, etc.) ou acesso à internet durante a competição.
- Serão distribuídas 10 (dez) questões envolvendo diversos problemas, com um exemplo de entrada e suas respectivas saídas.
- Quando a equipe julgar que já tem a solução de um problema, deve enviar o código - fonte para a bateria de testes dos juízes. Os juízes irão compilar e executar uma bateria de testes desconhecida dos times.
- O problema é considerado resolvido se, para todos os testes realizados pelos juízes, ele retornar o resultado esperado.
- Para cada submissão, a equipe recebe uma resposta indicando o resultado do teste realizado. Esta resposta pode ser satisfatória ou indicar algum erro no programa. Por exemplo, resposta errada, tempo de execução excedido, erro de compilação, erro de execução, etc.
- O envio de uma questão errada resulta na penalidade de 20 (vinte) minutos no tempo da equipe.
- A equipe vencedora é a que responder mais questões corretamente.
- Em caso de empate, ganha o time que respondeu as questões em menos tempo.
- Persistindo o empate, será considerada vencedora a equipe que fez a primeira submissão correta.
- O tempo total é calculado somando - se os minutos decorridos desde o início da competição até o momento da submissão correta, descontando - se as penalidades existentes.
- Serão aceitos códigos escritos em linguagens de programação C, C++ ou Java.
- O sistema operacional utilizado na competição será o GNU/Linux.
- O sistema de avaliação utilizado pelos envolvidos no campeonato será o BOCA.
- A organização da competição é responsável pela decisão de qualquer situação não prevista.

#### IV. Das inscrições

As inscrições para o campeonato podem ser feitas através da internet no site do CPU [www.tecnोजr.com.br/cpu](http://www.tecnोजr.com.br/cpu) ou na sede da empresa localizada na Universidade Estadual de Santa Cruz, Rod. Ilhéus - Itabuna, km 16, Ilhéus/BA, CEP: 45.622-000.

- O número de vagas é limitado a 7 (sete) equipes.
- O valor da taxa de inscrição é de R\$ 30,00 (Trinta Reais) por equipe, e deverá ser paga na sede da TecnoJr da empresa localizada na Universidade Estadual de Santa Cruz, Rod. Ilhéus - Itabuna, km 16, Ilhéus/BA, CEP: 45.622-000.
- A equipe deverá entregar cópias dos comprovantes de matrícula de todos os integrantes no ato de pagamento da taxa de inscrição.
- A confirmação da inscrição da equipe será feita no ato de pagamento da taxa de inscrição.

#### V. Desclassificação

- Serão desclassificadas as equipes que tentar invadir ou violar o sistema do jogo, ou de qualquer forma, adulterar os resultados na competição.
- Serão desclassificadas as equipes que, por si ou por seus integrantes, agirem de forma desrespeitosa ou antiética em relação às demais equipes, aos colegas ou aos integrantes da organização do campeonato, cabendo a comissão organizadora o julgamento de cada caso.

#### VI. Disposições Gerais

- A inscrição no campeonato implica necessariamente na aceitação integral e irrevogável de todos os termos, condições e cláusulas do presente regulamento.
- Não será feita a devolução da taxa de inscrição às equipes que desistirem ou forem desclassificadas ou excluídas da competição.
- Os participantes cedem e autorizam a divulgação de seus nomes, voz e imagem de forma gratuita para promoção desta competição por tempo indeterminado, mesmo após o término do campeonato.
- Fica eleito o Foro da comarca de Ilhéus (BA) para a resolução e julgamento de qualquer questionamento referente às decisões tomadas pela Comissão Organizadora.