VIII ENCONTRO DE COMPUTAÇÃO DO OESTE POTIGUAR
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO

Regulamento da Competição

1. Introdução

A VIII Maratona de Programação - ECOP 2026 objetiva desenvolver nos estudantes o raciocínio para a resolução de problemas de programação e a competência de trabalho em equipes, por meio de uma competição saudável em que os alunos são estimulados a resolver problemas desafiadores e motivadores. A VIII Maratona de Programação ocorrerá durante o VIII Encontro de Computação do Oeste Potiguar e contará com premiação para as equipes melhores classificadas.

2. Local e horário de realização

A VIII Olimpíada de Programação ocorrerá no Centro Multidisciplinar de Pau dos Ferros-RN, Laboratório de Informática 2 no prédio do LTI, no dia 20 de maio de 2026, no horário das 16h00 às 19h00. As equipes devem chegar 30 minutos antes do horário para um breve aquecimento sobre o uso da plataforma empregada na Maratona de Programação.

3. Inscrições

3.1. As inscrições serão efetivadas no local do evento, até uma hora antes do início da competição. Para se inscrever, os membros da equipe devem ser inscritos no evento principal, a saber VIII ECOP através do site https://ecop.com.br. Deve-se também realizar uma pré-inscrição da equipe no link https://forms.gle/Bi8t1UhNP8cAgV27A.
3.2. A competição receberá no máximo 10 equipes.
3.3. Os integrantes das equipes devem ser alunos de graduação de qualquer período.
3.4. As equipes serão definidas de acordo com a ordem de inscrição na maratona, tendo prioridade as equipes que primeiro se inscreverem.
3.5. Cada equipe deverá ter pelo menos um nome de usuário cadastrado no site BeeCrowd - Online Judge (https://www.beecrowd.com.br/).
3.6. As equipes devem criar um time de mesmo nome no endereço (https://judge.beecrowd.com/pt/teams).

4. Informações gerais

4.1. A competição terá duração de 2 horas.

4.2. Cada equipe deverá ter 3 integrantes.

4.3. As submissões podem ser realizadas nas linguagens de programação C (C-99), C++(C++20), Java (Java19) ou Python (Python 3.9).

4.4. As equipes terão 5 ou mais problemas de programação a serem resolvidos.

4.5. Como critério de desempate, será considerado o tempo da última submissão correta, utilizando o algoritmo de classificação da plataforma Beecrowd. Em caso de empate, a equipe vencedora será definida por sorteio.

4.6. Ao se inscrever na VIII Maratona de Programação, as equipes autorizam o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da VIII Maratona de Programação.

4.7. Os casos omissos serão decididos pela organização da competição.

5. Regras

5.1. Cada equipe terá direito a usar apenas um computador, que será alocado para ela pela organização da VIII Olimpíada de Programação.

5.2. Nos computadores disponibilizados, estarão instaladas as ferramentas necessárias para a submissão de problemas nas linguagens de programação permitidas na competição.

5.3. Não será permitido o uso de equipamentos de comunicação, tais como tablet, celulares, entre outros.

5.4. O acesso à internet será permitido apenas para a submissão dos problemas.

5.5.As equipes podem consultar materiais impressos, tais como livros, apostilas, etc.

5.6. Não será permitido o diálogo entre as equipes.

5.7. O acesso ao banheiro será permitido apenas acompanhado de um membro da VIII Maratona de Programação.

5.8. A equipe que infringir qualquer regra será eliminada da competição.

6. Premiação

6.1. A premiação da VII Maratona de Programação será a seguinte:

- 1º colocado: certificado de melhor equipe.
- 2º colocado: certificado de segunda melhor equipe.
- 3º colocado: certificado de terceira melhor equipe.