



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.becrowd.com.br/>).
- 3.6. As equipes devem criar um time de mesmo nome no endereço (<https://judge.becrowd.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.