



Regulamento da 2ª edição do Coder Rerun

O *Coder Rerun (2)* é um evento *online* aberto de programação competitiva promovido pelo Ramo Estudantil IEEE - UEL. Seu objetivo é auxiliar a comunidade do Ramo Estudantil e da UEL a desenvolver e testar suas habilidades em lógica e programação, bem como divulgar o Ramo e suas atividades.

Serão recompensadas a três equipes que mais pontuarem durante a competição, conforme os critérios da Seção 5. Os prêmios para as equipes vencedoras serão:

- **1º lugar:** a equipe receberá o valor de **R\$300,00** em dinheiro disponibilizado pelo patrocínio do **IEEE - Seção Sul**;
- **2º lugar:** a equipe receberá o valor de **R\$200,00** em dinheiro disponibilizado pelo patrocínio do **IEEE - Seção Sul**;
- **3º lugar:** a equipe receberá o valor de **R\$100,00** em dinheiro disponibilizado pelo patrocínio do **IEEE - Seção Sul**.

A premiação recebida em dinheiro será transferida somente para o(a) gerente de equipe (Seção 3.1).

Haverá também uma premiação interna para os(as) 3 primeiros(as) voluntários(as) ou membros do Ramo Estudantil IEEE da UEL no ranking da competição, cada um(a) recebendo um cupom do iFood no valor de R\$15,00.

O *Coder Rerun (2)* será realizado de forma *online*, durante o sábado, dia **30 de abril de 2022**, com início programado para as **14h** e término às **18h30 do mesmo dia**, no horário de Brasília (UTC-3).

Este Regulamento **pode ser atualizado a qualquer momento** antes do início do *Coder Rerun (2)* sendo **responsabilidade dos(as) participantes** verificar e consultar a versão mais recente disponível no *site*: <https://www.ieeeuel.org/coderrerun/>

1 Realização

1. A inscrição será feita de forma *online* e gratuita.
2. É permitida a participação de qualquer pessoa.
3. O evento ocorrerá no dia **30 de Abril de 2022**.
4. O horário de realização do evento será entre **14:00 e 18:30** (horário de Brasília). Quaisquer submissões após esse horário serão **ignoradas**.



2 Participação no Coder Rerun (2)

1. É imprescindível a disponibilidade para se dedicar às atividades propostas pelo *Coder Rerun (2)* nos horários reservados na programação do evento (**de 14h00 até 18h30 de 30/04/2022**, UTC-3).
2. A **participação na competição é aberta** para todas as comunidades: membros e voluntários(as) do Ramo Estudantil IEEE - UEL, Comunidade Interna da Universidade Estadual de Londrina (UEL) e também sua Comunidade Externa, de qualquer nível de formação e área de trabalho.
3. A equipe já deve estar formada no ato da inscrição.
4. Toda equipe deverá informar o **número de identificação da conta** no *beecrowd* (preferencialmente do(a) gerente da equipe) com a qual serão submetidas as respostas dos problemas no *contest*.
5. Cada equipe precisará definir um(a) gerente de equipe, que deve ter **18 anos ou mais e uma conta bancária** para que seja possível a entrega do prêmio.
6. Caso a equipe seja premiada, a organização do evento entrará em contato com o(a) gerente da equipe para a entrega do prêmio.
7. Caso o(a) gerente da equipe **seja menor de idade e não seja emancipado(a)** ou não possua conta bancária, a equipe poderá participar regularmente da competição, **só não** poderá ser premiada.
8. Caso o(a) gerente da equipe premiada não responda dentro de **48 horas** após a primeira tentativa de comunicação ou não cumpra os requisitos descritos acima para premiação, o **prêmio será direcionado para a próxima equipe** com maior pontuação e os demais prêmios serão reajustados em sequência
Exemplo: Caso a equipe vencedora em 1^o lugar não responda às tentativas de comunicação, o prêmio será encaminhado para a equipe em 2^o lugar. Dessa forma, o prêmio da equipe em 2^o lugar será destinado para a equipe em 3^o lugar, e assim consecutivamente, até que todos os prêmios sejam entregues satisfatoriamente.
9. A comissão organizadora do *Coder Rerun (2)* **não** poderá participar da competição e estará disponível para ajudar participantes com dificuldades técnicas e dúvidas.
10. A diretoria do Ramo IEEE - UEL **poderá** participar da competição, mas **não** estará elegível para nenhuma premiação.
11. Recomenda-se que, durante o evento, a comunicação entre os(as) membros da equipe seja feita pelos canais do *Discord* disponibilizados pela organização do evento. O servidor será enviado por *e-mail* para as equipes antes da competição.



12. A organização também **não** é responsável por eventuais problemas da equipe que possam impedir a participação ou envio das submissões dos problemas durante a participação do evento (falta de energia, falhas na conexão e/ou no aparelho, entre outros).

3 Inscrições

1. As inscrições serão feitas *online* no *site* do evento: <https://www.ieeeuel.org/coderrerun/> até **quarta-feira 27 de abril** (até 23:59h do horário de Brasília).
2. A inscrição é **aberta e gratuita**.
3. A realização da inscrição implica na **plena aceitação de todos os termos e condições** do presente Regulamento pela equipe inscrita, incluindo a ciência de suas eventuais alterações e da responsabilidade de se atentar a elas.
4. A inscrição deve ser feita com a equipe já definida, contando com **no mínimo duas e no máximo três** pessoas.
5. Deverá ser informado **número de identificação** do *beecrowd* da conta que será utilizada para realizar as submissões da equipe.
Esse **id** pode ser visualizado nas configurações do perfil.
6. É pedido que na inscrição seja informado o **nome da equipe** pelo qual ela será chamada durante o evento.
7. No ato da inscrição é necessário informar de qual comunidade cada participante faz parte, são três categorias:
 - (a) **Comunidade Interna do Ramo Estudantil:** estudantes da Universidade Estadual de Londrina que sejam membros ou voluntários(as) do Ramo Estudantil IEEE - UEL;
 - (b) **Comunidade Interna da UEL:** estudantes, docentes ou demais servidores(as) e funcionários(as) da UEL, que **não** sejam membros ou voluntários(as) do Ramo IEEE - UEL;
 - (c) **Comunidade Externa:** pessoas externas à Universidade Estadual de Londrina, podendo ser estudantes de todos os níveis de formação e/ou profissionais de qualquer área, independente de localidade.
8. Já deve ser identificado(a) um(a) **gerente** da equipe com **idade igual ou superior a 18 anos e conta bancária** no ato da inscrição.

Não é preciso identificar a conta bancária, somente quem representará a equipe no caso de premiação.



9. O(a) gerente da equipe poderá ser de qualquer comunidade ou localidade.
10. Caso não haja participante que atenda aos requisitos para gerente na equipe, alguém deverá ser identificado(a) como gerente arbitrariamente, sendo recomendado que esse(a) participante responda rapidamente às tentativas de contato e informe a condição da equipe, no caso de premiação.
11. A organização **não** será responsável por inscrições enviadas com informações incorretas, inválidas ou imprecisas.
A veracidade das informações de cada participante é de **responsabilidade da equipe**.
12. A organização também **não** é responsável por eventuais problemas técnicos que possam impedir a finalização da inscrição (falta de energia, falhas na conexão e/ou no aparelho, entre outros).
13. Problemas na inscrição e/ou dúvidas podem ser comunicados pelo *e-mail*: ieeeeuel@gmail.com ou pelo *website*: <https://www.ieeeeuel.org/contato/>.
Caso seja necessária alguma alteração ou correção na inscrição, entre em contato com a organização pelo mesmo *e-mail/website* citado acima, explique a situação e seu caso será analisado.
14. A organização do *Coder Rerun (2)* **não** garante que o formulário de inscrição estará disponível de forma ininterrupta durante todo o período.
Ao identificar problemas, entre em contato como instruído acima.

3.1 Sobre gerentes de equipe

São de competência do(a) gerente de equipe as seguintes funções:

1. **Ter uma conta bancária e pelo menos 18 anos** (ou ser emancipado(a)) para que, caso a equipe seja contemplada, seja possível a entrega do prêmio por transferência.
2. Representar sua equipe.
3. **Ter ou criar uma conta** na plataforma *beecrowd* (antigo *URI - Online Judge*) e se inscrever (*join*) no *contest* do evento.
4. **Submeter as soluções** dos problemas na plataforma em nome da equipe.

Caso sejam submetidas resoluções separadamente por mais de um(a) participantes, as pontuações não serão computadas corretamente.

Para caso o(a) gerente da equipe tenha problemas de conexão, é prudente informar *login* e senha para a equipe, de maneira que outro(a)(s) participante(s) possa(m) acessar a conta e submeter as respostas independentemente.



5. Atentar-se à caixa de entrada e de *spam* do endereço de *e-mail* informado no ato da inscrição, no qual serão enviadas as instruções, a chave para entrada no *contest* do *beecrowd* e também *link* de acesso ao servidor do *Discord* do evento. Em caso de alterações significativas no evento, essa será a forma de comunicação utilizada.
6. Se a equipe for premiada, responder no período de até **48 horas** o *e-mail* enviado.
7. Se a partilha do prêmio for combinada entre integrantes, será responsabilidade do(a) gerente de equipe fazê-la e cumpri-la após receber o valor.
8. Enviar *e-mail* para ieeeeuel@gmail.com ou entrar em contato pelo *website* <https://www.ieeeeuel.org/contato> em caso de problemas técnicos e/ou dúvidas.

4 Plataforma e Desafios

1. A competição ocorrerá através da plataforma *beecrowd* (antigo *URI Online Judge*), utilizada para programação competitiva com um vasto banco de dados de diferentes tipos e dificuldades de exercícios.
2. O(a) gerente da equipe precisa possuir uma **conta na plataforma** para a realização da competição.
3. Uma chave para a entrada no *contest* será informada por *e-mail* para as equipes antes do início da competição, bem como outras instruções necessárias.
4. A competição contará com um total de **14 problemas de variadas dificuldades**.
5. Os problemas serão escolhidos pela comissão organizadora do *Coder Rerun (2)*.
6. Serão permitidas as linguagens suportadas pelo *beecrowd*:

• C	• Haskell	• Lua	• Python 3.9
• C99	• Java 7	• Lua 5.4	• PHP
• C#	• Java 8	• OCaml	• R
• C++	• Java 14	• PHP	• Rust
• C++17	• JavaScript	• Pascal	• Ruby
• Clojure	• JavaScript 12.18	• Python 2.7	• Ruby 2.7
• Dart		• Python 3.4	• Ruby 2.7
• Go	• Kotlin	• Python 3.8	• Scala
7. É de **responsabilidade da equipe** estar ciente que as linguagens têm **tempo de compilação e execução diferentes**, acarretando assim em possíveis **alterações** na pontuação ou até mesmo em **erros nas submissões** dos problemas.



8. No decorrer do evento as equipes competidoras irão se deparar com diferentes mensagens de compilação. Seus significados podem ser encontrados em: <https://www.beecrowd.com.br/judge/pt/answers/>.
9. Caso os(as) participantes não conheçam a plataforma, é recomendado que tentem se familiarizar com o formato de submissão de respostas com os problemas fáceis disponíveis em <https://www.beecrowd.com.br/judge/pt/problems/index/1> e criem conta com antecedência para tal.

5 Critérios de Avaliação e Pontuação

Todas as equipes terão o mesmo **tempo determinado** para resolver e submeter os desafios durante a competição. Ao término do evento as pontuações serão calculadas. As equipes serão classificadas pela **quantidade de desafios concluídos corretamente**.

No caso de **empate** no número de problemas resolvidos, a equipe com **menor tempo total acumulado** na resolução de todos os problemas ficará em primeira. O tempo acumulado é a soma do tempo em minutos desde o início do evento até o primeiro *Accepted* para cada um dos problemas, somando ainda 20 minutos para cada submissão errada enviada antes do acerto do problema (não são contabilizadas as submissões para problemas não solucionados, não havendo penalização pelos erros).

Por exemplo, se uma equipe submete:

1. solução correta (*Accepted*) para o problema C (41 minutos depois do início da competição).
2. solução errada (WA) para o problema A (aos 50 minutos).
3. solução errada (WA) para o problema A (aos 53 minutos).
4. solução correta (*Accepted*) para o problema A (aos 55 minutos).
5. solução errada (*Wrong Answer*) para o problema B (aos 58 minutos).

A soma dos tempos para a equipe será: 41 min + 55 min + 2 penalidades (40 min) por ter acertado o problema A apenas na terceira tentativa. Como o problema B não teve acerto, a submissão de 58 min não é contabilizada nem penalizada no total: 136 minutos. Se outra equipe resolver dois problemas com tempo acumulado de 135 minutos ou menos, ficará na frente. E caso outra equipe tenha resolvido três ou mais problemas, independente do tempo acumulado, ficará na frente.

Alguns pontos importantes sobre os resultados são:

1. A classificação das equipes pode **não** ser divulgado imediatamente após o término do evento.
2. As equipes premiadas terão seu **código examinado para evitar fraudes**. Por conta disso o contato com as equipes pode **não** ser realizado imediatamente após o término do evento.



-
3. Qualquer irregularidade ou fraude encontrada no código ou nos outros procedimentos descritos nesse regulamento terão como consequência a **desclassificação** da equipe, excluindo-a da premiação.

6 Contato

1. *e-mail*: ieeeeuel@gmail.com
2. *Website*: <https://www.ieeeeuel.org/contato/>
3. *Instagram*: <https://www.instagram.com/ieeeeuel/>
4. *Facebook*: <https://www.facebook.com/ramoIEEEEUEL/>
5. *YouTube*: <https://www.youtube.com/RamoIEEEEUEL/>

7 Patrocínio

A premiação é patrocinada pela **Seção Sul Brasil do IEEE**.

