



sePei  
2026

IFSC NO  
CONTESTADO:  
TECENDO FUTUROS

# REGULAMENTO DA MARATONA DE PROGRAMAÇÃO



INSTITUTO FEDERAL  
Santa Catarina



# Sepei 2026

## Regulamento da Maratona de Programação

### 1. Dos objetivos

1.1. São objetivos da Maratona de Programação do Sepei 2026:

- I. Disseminar os conhecimentos científicos, técnicos e tecnológicos;
- II. Estimular os participantes do desafio ao aprendizado interdisciplinar, colaborativo e investigativo com o foco na ciência, inovação e tecnologia;
- III. Proporcionar momentos de interação entre os competidores;
- IV. Proporcionar a aprendizagem ativa de conhecimentos técnicos, propedêuticos, sociais e colaborativos.

### 2. Da inscrição

2.1. As inscrições serão realizadas por meio de formulário, no link abaixo:

[Clique aqui para acessar o formulário de inscrição](#)

2.2. Poderão se inscrever estudantes do IFSC matriculados nos cursos técnicos integrados em Informática (e correlatos) e estudantes dos cursos de graduação em Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Análise e Desenvolvimento de Sistemas e afins.

2.3. A inscrição deve ser feita **em dupla**.

2.4. O limite de inscritos para o evento será de 20 equipes.

2.5. Caso ocorra a inscrição de mais de 20 equipes, a seleção será realizada por ordem de inscrição.



- 2.6. Será comunicado à comunidade o encerramento das inscrições, caso ocorra antecipadamente ao cronograma informado.

### 3. Da competição

- 3.1. O desafio será realizado em modalidade única.
- 3.2. A competição terá duração de 3 horas, podendo ser estendida em até 30 minutos, a critério da organização.
- 3.3. Será utilizada a plataforma Beecrowd para realização da competição.
- 3.4. O desafio consiste em resolver questões de programação, as quais serão pontuadas pela quantidade de problemas resolvidos e pelo tempo total acumulado pelos competidores.
- 3.4.1. O cálculo será realizado pela plataforma Beecrowd.
- 3.5. Durante o desafio haverá um monitor da equipe organizadora disponível na sala de competição.
- 3.6. O desafio será realizado no dia **29 de agosto de 2026 (sábado) a partir das 09h**, no laboratório de informática do Câmpus Caçador - **sala 1007** (a disposição será divulgada oportunamente, conforme número de inscritos).
- 3.7. As linguagens de programação aceitas para a competição são Python, Java, PHP, Javascript, Typescript, C#, C++, C e Dart.
- 3.7.1. Os computadores dos laboratórios disporão de Python e VSCode para desenvolvimento dos códigos.
- 3.7.2. As linguagens de programação diferentes de Python deverão usar as seguintes IDEs online:
- a) PHP: <https://www.programiz.com/php/online-compiler/>
  - b) Java: <https://www.programiz.com/java-programming/online-compiler/>
  - c) Javascript: <https://www.programiz.com/javascript/online-compiler/>
  - d) Typescript: <https://www.programiz.com/typescript/online-compiler/>
  - e) C#: <https://www.programiz.com/csharp-programming/online-compiler/>
  - f) C++: <https://www.programiz.com/cpp-programming/online-compiler/>

g) C: <https://www.programiz.com/c-programming/online-compiler/>

## 4. Das regras gerais do desafio

- 4.1. Durante a Maratona de Programação do Sepei:
  - 4.1.1. Não será permitido o acesso a mecanismos de consulta da Internet ou à Inteligência Artificial Generativa;
  - 4.1.2. Não será permitido o acesso a dispositivos eletrônicos de qualquer tipo, incluindo celular, notebook, fones de ouvido sem fio, tablet, entre outros, que deverão permanecer desligados durante a competição;
  - 4.1.3. Não será permitido consulta a qualquer material digital;
  - 4.1.4. Será permitido apenas consulta à material impresso, como livros, apostilas, folhas impressas ou cadernos de anotação, que deverá ser trazido junto com o competidor;
  - 4.1.5. Não será permitida a comunicação ou troca de material entre equipes, apenas entre os membros da própria equipe;
  - 4.1.6. Serão permitidas idas ao banheiro apenas de uma pessoa da sala por vez.
- 4.2. A equipe que não cumprir as regras estabelecidas nos subitens de 4.1.1 à 4.1.6 deste regimento está passível de eliminação da competição.
- 4.3. Durante a competição, os competidores poderão solicitar esclarecimentos apenas sobre o enunciado ou problemas técnicos ao monitor da sala.

## 5. Da avaliação

- 5.1. A avaliação durante o torneio será realizada pela própria plataforma do Beecrowd, que computa o tempo gasto e a resolução de cada desafio.
- 5.2. Será realizado o ranking dos competidores conforme pontuação obtida nos desafios. Após o desafio, será disponibilizada uma lista com a pontuação final de cada equipe, em ordem crescente de classificação.
- 5.3. As três equipes que obtiverem a maior pontuação irão compor o pódio da Maratona de Programação do Sepei.

- 5.3.1. A plataforma Beecrowd exibirá, ao longo da competição, com exceção dos últimos 20 minutos, o ranking atualizado;
- 5.3.2. Empates são resolvidos pela própria plataforma, sendo a classificação apresentada pela plataforma considerada oficial;
- 5.3.3. Equipes que não resolverem nenhum problema não farão jus à premiação, ainda que figurem entre as três primeiras colocadas.
- 5.3.4. O tempo total corresponde à soma do tempo de submissão de cada problema aceito acrescido das penalidades por submissões incorretas, conforme regras da plataforma Beecrowd.

## 6. Do cronograma

- 6.1. O cronograma do evento obedecerá as seguintes etapas:

| Descrição                              | Data                                          |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Período de inscrições dos competidores | Até 21/08/2026 via <a href="#">formulário</a> |
| Divulgação dos competidores inscritos  | 24/08/2026                                    |
| Realização do desafio de programação   | 29/08/2026 – 09h às 12h                       |

## 7. Das questões gerais

- 7.1. Em caso de indisponibilidade da plataforma ou falha de infraestrutura, a comissão organizadora decidirá sobre eventual interrupção, prorrogação ou reinício da competição.
- 7.2. Questões omissas neste regulamento serão resolvidas pela comissão organizadora.

**Comissão Organizadora da**  
**Maratona de Programação do Sepei**  
Cristiano Mesquita Garcia  
Eduardo Guedes Villar



## Guia rápido para competidores

### Maratona de Programação do Sepei 2026

 **Data:** 29 de agosto de 2026 (sábado)

 **Horário da competição:** 09h às 12h

 **Local:** Sala 1007 - IFSC Câmpus Caçador

 **Equipes:** 2 competidores

### Objetivo

Resolver o maior número possível de problemas de programação dentro do tempo disponível.

A classificação será realizada conforme:

- Maior número de problemas resolvidos;
- Menor tempo total acumulado (conforme regras da plataforma Beecrowd).

### Linguagens permitidas

Python, Java, C, C++, C#, PHP, JavaScript, TypeScript, Dart

### É permitido

- ✓ Consultar **apenas material impresso** trazido pela equipe.
- ✓ Comunicação entre os dois integrantes da própria equipe.
- ✓ Solicitar auxílio dos monitores em caso de dúvidas sobre o funcionamento da competição ou problemas técnicos.

### Não é permitido

- ✗ Utilizar Inteligência Artificial Generativa.
- ✗ Pesquisar soluções na Internet.
- ✗ Utilizar celulares, notebooks pessoais, tablets, smartwatches ou outros dispositivos eletrônicos.
- ✗ Compartilhar informações com outras equipes.
- ✗ Consultar materiais digitais.

O descumprimento dessas regras poderá resultar na eliminação da(s) equipe(s).



## Plataforma

Toda a competição será realizada pela plataforma **Beecrowd**. As submissões serão avaliadas automaticamente pela plataforma.

## Em caso de problemas

Procure imediatamente um dos monitores da sala. Não tente resolver problemas técnicos por conta própria.

## Dicas para uma boa prova

- Chegue com 15 minutos de antecedência e leve documento de identificação.
- Leia todos os problemas antes de começar a resolvê-los.
- Resolva primeiro os exercícios mais fáceis.
- Faça submissões frequentes.
- Trabalhe em equipe.
- Controle o tempo.
- Não fique preso muito tempo em um único problema.

## Boa competição

Desejamos uma excelente maratona e muito sucesso a todas as equipes!

Comissão Organizadora da  
Maratona de Programação do Sepei