



universidade de aveiro  
escola superior de tecnologia e gestão de águeda

## **REGULAMENTO DO TORNEIO ESTUDANTIL DE COMPUTAÇÃO MULTI-LINGUAGEM DE AVEIRO -TECLA**

### **Preâmbulo**

A Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Águeda (ESTGA) da Universidade de Aveiro tem como missão preparar técnicos para o exercício de profissões qualificadas em áreas tecnológicas, administrativas e de gestão, e contribuir para a sua formação global; promover a difusão da cultura, da ciência e da tecnologia; e contribuir para o desenvolvimento, em particular, da região em que se insere.

No âmbito da sua missão, consubstanciando sua a estratégia de ligação à comunidade envolvente e no contexto das formações que oferece na área das tecnologias da informação e que incluem a Licenciatura em Tecnologias da Informação e diversos cursos de especialização tecnológica, a ESTGA promove anualmente o Torneio Estudantil de Computação multi-Linguagem de Aveiro (TECLA).

O torneio visa sensibilizar os alunos do ensino secundário ou equivalente para a área da programação de computadores e constitui um ponto de encontro de âmbito regional para alunos e professores interessados no tema. O convívio entre estudantes, a competição leal e salutar e a promoção do gosto pela aprendizagem são os princípios fundadores da iniciativa.

### **ARTIGO 1.º**

#### **Âmbito**

1. O Torneio Estudantil de Computação multi-Linguagem de Aveiro (TECLA) é um torneio de âmbito regional, promovido e organizado pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Águeda (ESTGA) da Universidade de Aveiro, destinado aos alunos que frequentam o ensino secundário ou equivalente em estabelecimentos de ensino da Região de Aveiro e realizado em duas fases.
2. Excepcionalmente, mediante manifestação de interesse, poderão ser admitidas equipas de alunos provenientes de estabelecimentos de ensino de outras regiões.

### **ARTIGO 2.º**

#### **Objectivos**

1. O TECLA tem como objectivo sensibilizar os alunos para a área da programação de computadores e constituir um ponto de encontro de âmbito regional para alunos e professores interessados no tema.

2. No TECLA, através da resolução de problemas, os concorrentes podem aplicar os seus conhecimentos de Informática e de Programação, em competição leal e salutar com os seus colegas de outras escolas.

#### ARTIGO 3.º

##### **Comissão Científica**

1. A Comissão Científica do TECLA integra docentes do ensino superior e do ensino secundário, competindo-lhe superintender o torneio do ponto de vista científico e pedagógico, incluindo, nomeadamente:
  - a) A aprovação dos enunciados e dos casos de teste dos problemas das provas;
  - b) O esclarecimento de eventuais dúvidas que possam ocorrer durante as provas;
  - c) A decisão de exclusão de equipas por fraude ou tentativa de fraude;
  - d) O Juízo e a decisão sobre os casos omissos.
2. O exercício de funções como membro da Comissão Científica é incompatível com o exercício de funções como responsável local e como docente responsável por equipa.

#### ARTIGO 4.º

##### **Comissão Organizadora**

A Comissão Organizadora do TECLA tem como função assegurar toda a logística necessária à realização da prova, incluindo, nomeadamente:

- a) A divulgação do evento;
- b) A aceitação de inscrições;
- c) A preparação da infra-estrutura central;
- d) O contacto com as diversas escolas participantes;
- e) A organização da fase final e da entrega de prémios.

#### ARTIGO 5.º

##### **Responsável Local**

1. As escolas interessadas em promover a participação dos seus alunos nomeiam um professor que assume as funções de responsável local pelo TECLA.
2. Este responsável local fica encarregue de, na respectiva escola, promover a divulgação do evento, submeter a inscrição das equipas participantes e garantir as condições técnicas e a observação das normas deste regulamento durante a primeira fase do Torneio.

#### ARTIGO 6.º

##### **Composição das Equipas**

1. Podem concorrer todos os alunos que, no ano lectivo correspondente à data do Torneio, frequentem o ensino secundário ou equivalente, organizados em equipas de dois elementos.
2. Cada aluno só pode pertencer a uma equipa.
3. A inscrição das equipas é feita pelo responsável local de cada estabelecimento de ensino participante.

4. Uma vez encerradas as inscrições, não é permitida a alteração da composição das equipas.
5. Cada inscrição deverá incluir a identificação de um docente responsável pela equipa que apoia a participação da mesma nas diversas fases do Torneio e que é mandatado para tal pelo estabelecimento de ensino a que pertencem tanto o docente como os alunos concorrentes.
6. Os contactos entre a organização do Torneio e a equipa serão feitos através do docente responsável pela equipa ou com o conhecimento deste.
7. Um docente pode acumular a responsabilidade por várias equipas e estas funções são igualmente acumuláveis com a de responsável local.
8. As equipas representam o estabelecimento de ensino a que pertencem.

#### ARTIGO 7.º

##### **Provas**

1. O TECLA é composto por duas fases, com duração de 2 horas e 30 minutos cada, onde serão apresentados, simultaneamente a todos os concorrentes, quatro problemas de programação:
  - a) A fase preliminar decorre no estabelecimento de ensino de origem dos alunos, sendo a participação feita pela Internet;
  - b) A fase final decorre nas instalações da ESTGA com as 10 equipas melhor classificadas na fase preliminar
2. Caso existam condições logísticas e o número total de equipas o justifique, a Comissão Organizadora, ouvida a Comissão Científica, pode, sem aviso prévio, alargar o número de equipas participantes na fase final.

#### ARTIGO 8.º

##### **Ambiente das Provas**

1. Cada equipa usará apenas um computador, equipado com as ferramentas adequadas para a prova.
2. As equipas resolvem os problemas utilizando uma ou mais linguagens de programação à sua escolha entre as linguagens de programação C/C++, Java e Pascal e, quando entenderem, submetem as soluções a um sistema de avaliação automático, através de um navegador Web.
3. Os programas deverão residir num ficheiro isolado e deverão obedecer às normas padrão:
  - a) ANSI-C;
  - b) ISO-Pascal;
  - c) C++ com STL;
  - d) Java com as packages de classes base.
4. O sistema automático de avaliação informa se a solução está correcta ou incorrecta. No caso de estar incorrecta, a submissão será marcada como tendo gerado um: "compile time error", "run-time error", "time-limit exceeded", "wrong answer", "presentation error" ou "contest rule violation".

5. Cada programa poderá ser submetido múltiplas vezes até que o sistema de avaliação valide a solução como correcta.
6. Durante as provas não é permitida a utilização de material de apoio em suporte informático, com excepção do sistema de ajuda próprio das linguagens de programação.

#### ARTIGO 9.º

##### **Apuramento dos resultados**

1. A avaliação das soluções feita pelo sistema automático de avaliação será confirmada pela Comissão Científica.
2. As equipas serão classificadas de acordo com o maior número de problemas resolvidos correctamente.
3. Em caso de empate, as equipas serão classificadas em função do menor tempo de resolução do conjunto dos problemas resolvidos correctamente.
4. Para efeitos do ponto anterior, o tempo de resolução de um problema é igual ao tempo passado desde o início da prova até à sua submissão correcta, acrescido de uma penalização de 5 minutos por cada submissão considerada errada para esse problema.

#### ARTIGO 10.º

##### **Disposições finais**

1. O calendário das provas será publicado no sítio do Torneio.
2. As fraudes ou tentativas de fraude em qualquer fase do Torneio serão punidas com a exclusão da equipa.
3. A resolução dos casos omissos neste regulamento é da competência da Comissão Científica.
4. As decisões da Comissão Científica são irrevogáveis e delas não há recurso.