



## REGULAMENTO DO TORNEIO ESTUDANTIL DE COMPUTAÇÃO MULTILINGUAGEM 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 Técnicos Superiores Profissionais, a ESTGA promove anualmente o Torneio Estudantil de Computação multiLinguagem 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 para alunos e professores interessados no tema. Ao participarem no torneio os alunos são convidados a resolver vários problemas de diferentes graus de complexidade, tendo para tal que aplicar os seus conhecimentos de Informática e Programação. O convívio entre estudantes, a competição leal e salutar e a promoção do gosto pela aprendizagem são os princípios fundadores da iniciativa.

Fazem parte da composição da equipa promotora do torneio duas comissões – uma Comissão Organizadora e uma Comissão Científica.

### ARTIGO 1.º

#### Âmbito

1. O Torneio Estudantil de Computação multiLinguagem de Aveiro (TECLA) é um torneio 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.

### ARTIGO 2.º

#### Objetivos

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

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

#### ARTIGO 3.º

##### **Comissão Organizadora**

1. A Comissão Organizadora do TECLA tem como função assegurar as condições necessárias à realização do torneio, nomeadamente:
  - a) A nomeação da Comissão Científica;
  - b) A divulgação do evento;
  - c) A aceitação de inscrições;
  - d) A preparação da infraestrutura de suporte;
  - e) O contacto com as diversas escolas participantes;
  - f) A organização da fase final e da entrega de prémios.

#### ARTIGO 4.º

##### **Comissão Científica**

1. A Comissão Científica do TECLA integra docentes do ensino superior e outras pessoas de reconhecida competência na área da Programação, competindo-lhe superintender o torneio do ponto de vista científico e pedagógico, nomeadamente:
  - a) A elaboração, aprovação e validação dos enunciados 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) A homologação dos resultados das provas;
  - e) 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 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 respetiva escola:
  - a) Promover a divulgação do evento;
  - b) Estabelecer todos os contactos com a organização do torneio respeitantes à participação da sua escola;
  - c) Submeter a inscrição das equipas participantes;
  - d) Solicitar eventuais alterações à composição das equipas;
  - e) Garantir as condições técnicas e a observação das normas deste regulamento.

#### ARTIGO 6.º

### **Equipas**

1. Podem concorrer todos os alunos que, no ano letivo 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. As equipas representam o estabelecimento de ensino a que pertencem.
4. A inscrição das equipas é feita pelo responsável local de cada estabelecimento de ensino participante.
5. Após a prova da primeira fase não é permitida a alteração da composição das equipas, exceto em casos de força maior, devidamente justificados, e mediante aprovação da Comissão Organizadora após consulta da Comissão Científica.
6. Cada inscrição deverá incluir a identificação de um docente responsável pela equipa, que apoia a participação da mesma nas diversas fases do Torneio.
7. Um docente pode acumular a responsabilidade por várias equipas, e estas funções podem ser acumuláveis com a de responsável local.

### **ARTIGO 7.º**

#### **Estrutura do Torneio**

1. O TECLA é composto por duas fases:
  - a) A fase preliminar que decorre no estabelecimento de ensino de origem dos alunos, sendo a participação efetuada através da Internet;
  - b) A fase final que decorre nas instalações da ESTGA.
2. Em cada uma das fases é realizada uma prova com duração máxima de 2 horas, onde será apresentado, simultaneamente a todos os concorrentes, um conjunto de problemas de programação.
3. Passam à fase final as 25 equipas melhor classificadas, sendo a participação limitada a três equipas por escola.
4. 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, submetendo as soluções a um sistema através de um navegador Web.

3. As linguagens de programação a utilizar no torneio são definidas atempadamente e divulgadas no sítio Web do Torneio.
4. O ambiente de desenvolvimento (Sistema Operativo, navegador Web, ferramentas de desenvolvimento, compilador, etc.) a utilizar na fase final será definido atempadamente e divulgado no sítio Web do Torneio.
5. Cada programa poderá ser submetido múltiplas vezes até que o sistema de avaliação valide a solução como correta.
6. O sistema automático de avaliação informa se a solução está correta ou incorreta, indicando o tipo de erro.
7. Durante as provas não é permitida a utilização de material de apoio, com exceção do sistema de ajuda próprio das linguagens de programação, disponibilizado pela organização.

#### ARTIGO 9.º

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

1. A avaliação das soluções efetuada pelo sistema automático de avaliação será confirmada pela Comissão Científica.
2. As equipas serão classificadas de acordo com o maior número de problemas resolvidos corretamente.
3. Em caso de empate, as equipas serão classificadas em função do menor tempo de resolução do conjunto dos problemas resolvidos corretamente.
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 correta, 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 na página Web 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 Organizadora.
4. As decisões da Comissão Organizadora são irrevogáveis e delas não há recurso.