



34^{as} Olimpíadas Nacionais de Informática

ONI'2022

Regulamento

- 01.** As Olimpíadas Nacionais de Informática são um concurso de âmbito nacional, promovido e organizado pela APDSI - Associação para a Promoção e Desenvolvimento da Sociedade da Informação -, em colaboração com o Departamento de Ciência de Computadores da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto e a Universidade do Algarve, destinado aos jovens que frequentam o ensino secundário ou o ensino básico em todo o território nacional, constituído por uma prova nacional realizada em duas fases.
- 02.** As Olimpíadas Nacionais de Informática têm como objetivo promover o gosto pela programação e pelas tecnologias de informação entre os jovens, constituir um ponto de encontro de âmbito nacional para professores e alunos interessados nestes temas e servir para selecionar uma equipa para representar Portugal nas Olimpíadas Internacionais de Informática.
- 03.** Nas Olimpíadas Nacionais de Informática, através da resolução de problemas de programação, os concorrentes podem aplicar os seus conhecimentos de Informática e de Programação, em competição leal e salutar com os seus colegas de outras escolas.
- 04.** Podem concorrer todos os jovens nascidos após 30 de Junho de 2002 e que no ano letivo 2021-2022 frequentem o ensino básico, secundário ou equivalente.

- 05.** A apresentação a concurso deverá ser feita individualmente, por meio de ficha de inscrição própria, disponível no sítio do concurso, em <https://oni.dcc.fc.up.pt/>.
- 06.** Cada inscrição deverá incluir a identificação de um professor responsável que apoia a participação do aluno concorrente nas diversas fases do concurso e que deve ser mandatado pela escola a que pertencem o professor e o aluno concorrente.
- 07.** Os contactos entre a organização do concurso e o concorrente serão feitos através do professor responsável ou com conhecimento deste.
- 08.** Nas Olimpíadas Nacionais de Informática os concorrentes representam a escola a que pertencem.
- 09.** A primeira fase da prova nacional, dita prova preliminar, consiste em três a cinco problemas apresentados simultaneamente a todos os concorrentes através da Internet por meio de um sistema de gestão de concursos de programação, problemas esses que deverão ser resolvidos individualmente pelos concorrentes, utilizando a linguagem de programação Pascal em ambiente Free Pascal (www.freepascal.org), as linguagens C ou C++ em ambiente GCC (<http://gcc.gnu.org>), a linguagem Java (<http://www.java.com>) ou a linguagem Python (<https://www.python.org/>) e submetidos através do mesmo sistema, para avaliação.
- 10.** Antes da prova preliminar, a organização disponibilizará na Internet um concurso fictício para que os concorrentes se possam familiarizar com o sistema.
- 11.** A classificação é atribuída automaticamente pelo sistema em função do número de testes avaliados corretamente pelos programas submetidos pelos concorrentes e será validada por um júri nacional, nomeado pela APDSI, o qual também desempatará os casos em que isso seja necessário, observando a qualidade da programação.
- 12.** Os melhores concorrentes da primeira fase, até um máximo de 30, participarão na segunda fase do concurso, que constitui a prova final. A organização pode estipular critérios específicos para a escolha destes concorrentes, sendo que no início da qualificação estes critérios serão explicitamente indicados no sítio oficial e num email enviado a todos os concorrentes.
- 13.** A prova final é individual e é realizada usando o mesmo sistema da prova preliminar, mas presencialmente, em local ou locais a anunciar.

- 14.** A classificação final do concurso, a atribuir pelo júri nacional, é a da prova final, atribuída nos mesmos moldes da prova preliminar.
- 15.** O calendário das provas será publicado no sítio do concurso, assim como o local ou locais das provas presenciais.
- 16.** As fraudes ou tentativas de fraude em qualquer fase do concurso serão punidas com a exclusão do concorrente.
- 17.** Os concorrentes mais bem classificados na prova final, em número que será determinado pelo júri nacional, poderão ser seleccionados para participarem num estágio de formação sobre resolução de problemas de programação em ambiente de concursos, no final do qual serão escolhidos, de entre os elementos desse grupo, em função do seu desempenho durante o estágio, um, dois, três ou quatro, para participarem, em representação de Portugal, nas Olimpíadas Internacionais de Informática de 2022 (<http://www.ioi2022.id/>) que se realizarão na Indonésia, de 7 a 15 de Agosto de 2022. Para efetuar esta seleção, será realizada uma prova no final do estágio, chamada de prova de seleção. Durante o estágio e para esta prova, apenas a linguagem C++ será permitida.
- 18.** No caso de o estágio previsto no número anterior não poder realizar-se, serão escolhidos, para participarem, em representação de Portugal, nas Olimpíadas Internacionais de Informática de 2022, os alunos mais bem classificados na prova final, em número de um, dois, três ou quatro.
- 19.** A decisão sobre a realização do estágio e a escolha do número de alunos que representarão Portugal nas Olimpíadas Internacionais de Informática de 2022 cabe à APDSI.
- 20.** A resolução dos casos omissos neste regulamento será da competência do júri nacional.
- 21.** As decisões do júri nacional são irrevogáveis e delas não há recurso.