**Regulamento Geral - Festa Linux**



A Festa Linux é um evento que visa a desmistificação dá ideia de que o Linux é difícil de usar e complicado de instalar e mostrar que existem alternativas em software livre de altíssima qualidade e confiabilidade, bem como ajudar quem quer instalar, mas não sabe por onde começar. Este objetivo é algo da Festa Linux para Principiantes. Além disso, o Desafio Linux, evento integrante da Festa Linux, irá proporcionar oportunidades e incentivar o treinamento do estudante universitário quanto à sua capacidade para a resolução de problemas referente a instalação e configuração de sistemas operacionais Linux e serviços de rede em tempo limitado. Com este fim, criam-se mecanismos para a premiação de tais habilidades, estimulando seu aperfeiçoamento.

* **Linux para Principiantes:**
	+ As inscrições para o Básico de Linux ocorrerão durante o período de inscrição na Infoeste, na opção "Linux para Principiantes" na lista de atividades disponíveis na ficha de inscrição da Infoeste e deverão ser realizadas na Faculdade de Informática de Presidente Prudente – FIPP – UNOESTE ou pelo site http://www.unoeste.br/fipp/infoeste/
	+ Na abertura de cada evento, haverá uma sessão de apresentação e distribuição de materiais.
	+ Podem participar estudantes graduação devidamente matriculados nos cursos de Informática da FIPP.
* **Desafio Linux:**
	+ Recomenda-se às equipes concorrentes que procurem estar no local de realização da prova com um mínimo de meia hora de antecedência, ou seja, as 18:45h. Não serão tolerados atrasos.
	+ Na abertura, haverá uma sessão de apresentação e distribuição de materiais. Após o início da sessão de apresentação não será permitida acesso ao local da prova.
	+ Para acesso ao ambiente de aplicação da prova, o participante deverá identificar-se através de documento de identificação com foto (carteirinha da Unoeste).
	+ Não será permitida, após o início das provas, a ausência de qualquer integrante das equipes da sala de realização da competição, sob pena de desclassificação da equipe.
	+ **Condições para Participação do Desafio:**
		- Podem participar estudantes graduação devidamente matriculados nos cursos de Informática da FIPP.
		- Cada integrante das equipes de competição deverá estar inscrito individualmente na Infoeste.
		- Uma vez inscrito na Infoeste é obrigatório que os inscritos formem equipes com três alunos de qualquer curso ou turma da FIPP;
			* O grupo deverá preencher a fica de inscrição disponível no site do evento com o seu grupo e entregar por e-mail para robson@unoeste.br.
		- A equipe inscrita deverá apresentar as carteirinhas da universidade para que comprove ser aluno e o comprovante de inscrição na infoeste, sob pena de desclassificação.
		- Os membros de cada equipe participam exclusivamente de uma única equipe, sendo vedada à participação de um mesmo integrante em mais de uma equipe. Para a transferência de integrantes entre equipes, há a necessidade de cancelamento da inscrição das equipes e readequação das mesmas, durante o período de inscrições da competição.
		- Havendo um número excessivo de equipes inscritas, a seleção das equipes obedecerá ao critério de ordem de Inscrição. Caso o número de inscrições supere a disponibilidade física dos laboratórios, serão selecionadas as equipes cujas inscrições forem regularizadas com maior antecedência.
		- Serão aceitas no máximo 10 equipes devido a limitações de laboratório.
	+ **Recursos**:
		- O ambiente de realização da prova estará com acesso à Internet.
		- As equipes concorrentes poderão levar para o recinto da prova materiais de referência impressos, tais como: livros, apostilas e manuais.
		- As estações de trabalho serão PC Compatíveis, sendo destinado a cada equipe apenas 2 (dois) computadores. *Por favor, NÃO tragam as máquinas de vocês. Já teremos máquinas por aqui!*
		- Será disponibilizado aos grupos as ISOs com os Sistemas Operacionais Linux Debian.
		- Os grupos não poderão trazer suas mídias e com seus sistemas ou quaisquer outros softwares. Quais outros deverá ser previamente comunicação a comissão organizadora para sua aprovação ou negação;
	+ **Suporte:**
		- Estará disponível, no local da prova, uma equipe de suporte ao sistema, para solucionar possíveis ocorrências no decorrer da competição.
	+ **A Prova**
		- A prova da consistirá de uma bateria de problemas a serem resolvidos na data da prova.
		- As equipes submeterão as possíveis soluções à Comissão Julgadora à medida que as obtiverem. Essa avaliará a submissão, aprovando-a ou rejeitando-a e notificando os membros da equipe. No caso de rejeição, as equipes poderão submeter novas soluções para o mesmo problema.
		- Dúvidas sobre quaisquer ambiguidades ou erros na formulação dos problemas devem ser encaminhadas à comissão julgadora por meio de uma Requisição de Esclarecimento. Se a comissão organizadora concluir que realmente existe erro ou ambiguidade, o esclarecimento será estendido às demais equipes concorrentes.
	+ **Organização Disciplinar**
		- Os concorrentes não deverão estabelecer nenhum tipo de comunicação com pessoas que não integrem suas respectivas equipes ou que não tenham sido especificamente designadas pela Coordenação.
		- Eventuais problemas no sistema deverão ser comunicados à equipe de suporte obedecendo a procedimentos previamente combinados.
		- Qualquer comportamento irregular de um membro da equipe, que prejudique o bom andamento da prova, poderá, a critério da comissão organizadora, levar à desclassificação da equipe
	+ **Alterações na Duração da Prova**
		- Situações imprevistas podem, a critério da comissão organizadora, motivar um prolongamento do prazo para resolução dos problemas. Nesta eventualidade, todas as equipes serão notificadas em tempo hábil e de maneira uniforme
	+ **Contagem dos Pontos**
		- O primeiro critério para a classificação das equipes é a quantidade de problemas resolvidos corretamente. Uma resolução será considerada incorreta se a solução não funcionar corretamente;
			* Cada problema possui vários subproblemas com pontos individuais, que somados formam a pontuação máxima do problema.
			* Os grupos poderão submeter para avaliação os subproblemas resolvidos, que corretos terão seus pontos acrescidos ao total já adquirido pelo grupo. Vale ressaltar que, se uma solução incorreta for submetida, os pontos correspondentes serão atribuídos como penalidade, ou seja, retirada do total de pontos já adquirida pelo grupo.
		- Caso haja empate entre equipes quanto a quantidade questões resolvidas, o critério de desempate será o tempo total gasto na solução dos problemas.
			* O tempo total é a soma dos tempos consumidos para a resolução de cada um dos problemas ou subproblemas.
		- A Comissão Julgadora é a única responsável por decidir sobre a correção das soluções apresentadas para cada problema. Consultando-a, a comissão organizadora determinará os vencedores da competição. A Comissão Julgadora tem plenos poderes para julgar situações não previstas e suas decisões são finais.
	+ **Atividades Obrigatórias**
		- Todas as equipes homologadas deverão participar das atividades obrigatórias da Festa: Sessão de Apresentação e Prova.
		- As ausências implicam na automática desclassificação da equipe e suspensão de prêmios e certificados.
	+ **Premiação**
		- Os três primeiros grupos serão premiados com placas para seus integrantes;
		- Todos os participantes receberão um Certificado de Participação na competição emitido pelo evento;
		- Quaisquer dúvidas, em razão de detalhes não contemplados pelo presente regulamento, deverão ser encaminhadas à Comissão Organizadora, que goza de plenos poderes para o julgamento de situações pendentes.

Comissão Organizadora

Festa Linux