



13avo. CONCURSO DE PROGRAMACIÓN

ANIEI – ACM ICPC 2018

Dentro del **XXXI Congreso Nacional y XVII Internacional de Informática y Computación 2018**, a realizarse del **24 al 26 octubre de 2018**, en Guadalajara, Jalisco, se llevará a cabo el *Treceavo Concurso Nacional de Programación ANIEI 2018* y tiene como objetivo probar las habilidades de programación, de análisis y desarrollo de algoritmos de los estudiantes participantes.

BASES

El concurso se rige bajo las normas de competición establecidas por la ACM ICPC Región México, que se pueden consultar en el sitio:

<https://blogs.iteso.mx/acm/icpc-mexico-centroamerica/b-reglas-especificas-para-mexico-2018/>

Cualquier persona que sea alumno de una institución educativa de nivel superior (licenciatura) e inscrita en el Congreso puede participar.

También podrán participar alumnos de nivel medio superior o técnico superior universitario, con la aclaración que no pueden tener derecho a beneficios y premios que se pudieran otorgar desde la Dirección de la Región México.

Los equipos deben estar formados por 3 integrantes de la misma institución.

Cada participante deberá presentar una identificación oficial vigente de la institución educativa a la que represente antes de iniciar el concurso.

Para participar en el concurso, los integrantes del equipo deberán cubrir la cuota de inscripción de alumno al Congreso de la ANIEI.

La inscripción debe hacerse previamente al congreso a través del sistema de registro en línea en la página del evento.

Para poder realizar el registro del equipo al concurso, el representante de cada equipo deberá enviar llenado formato de elegibilidad (descargar: [equipos2018.doc](#)) a la dirección de correo electrónico: juan.lopez@academicos.udg.mx. Será necesario anexar la copia escaneada del depósito de pago

Más informes en - <http://aniei.unam.mx/>



correspondiente a la inscripción de cada integrante del equipo al congreso. En el asunto del correo colocar “13vo. Concurso de Programación ANIEI – ACM ICPC2018”

Es requerimiento registrarse en el formulario de inscripción al concurso a través de la dirección: <https://goo.gl/forms/XW0eK9mcwkz1pP0K3> donde otorgarán datos del equipo y su entrenador.

La cantidad tope de equipos participantes lo determina la sede, por lo que para este año será 60 equipos en total. En consecuencia, una misma institución podrá registrar a los equipos que desee.

Cada equipo tendrá acceso a una (y solo una) computadora personal equipada con compiladores de C/C++, Python y Java, así como otras herramientas de ambientes de desarrollo o IDE, como Eclipse, y editores de texto.

El equipo puede ingresar cualquier cantidad de material (libros, resúmenes, etc.) siempre y cuando sea impreso; no puede ser electrónico ni escrito a mano.

Los participantes pueden comunicarse sólo con integrantes de su equipo y con el personal encargado del concurso (cuando sea necesario).

Queda prohibido a los participantes ingresar al área del concurso con equipos o medios electrónicos (calculadoras, teléfonos celulares, computadoras portátiles, memorias flash, etc.).

No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso.

Cualquier intento de obtener ayuda de esta clase o de interferir con los demás equipos está prohibido.

No se permite acceso a ninguna documentación en línea, sitio web diferente al concurso de programación o cualquier otro sitio. La documentación de java y C++ estará disponible de forma local sin necesidad de Internet.

El equipo que desacate estas bases será descalificado.

Las instrucciones que describen la mecánica del concurso serán entregadas y explicadas al principio del mismo.

COSTOS

Solo el pago de inscripción al congreso. Revisar las políticas de inscripción.

Más informes en - <http://aniei.unam.mx/>