

Reglas y Condiciones de la Competencia Técnica

Saga Formativa · Días 1 a 3

Reglas Generales

- **Autonomía obligatoria:** Está estrictamente prohibido el uso de **IA generativa**, asistentes inteligentes o motores de auto-completado.
- **Consulta limitada:** No se permite **navegar por internet, consultar foros o acceder a documentación externa** durante la competencia. Solo se aceptan apuntes personales elaborados previamente.
- **Integridad técnica:** El código debe ser producido por el participante de manera autónoma. No se admite apoyo externo ni colaboración entre competidores.
- **Originalidad comprobable:** Cualquier plagio, copia directa o reutilización de material externo implicará **descalificación inmediata**.

Lenguajes de Programación Permitidos

Lenguaje	Justificación pedagógica
Python	Sintaxis clara, ideal para pseudocódigo y grafos.
Java	Estructuras robustas, útil para simulaciones y árboles.
C++	Rendimiento, memoria y resolución de rutas optimizadas.
TypeScript	Lógica visual y estructuración modular para simulaciones educativas.

Cada participante deberá elegir un solo lenguaje al iniciar la jornada y mantenerlo durante toda la sesión oficial de resolución.

Horario Oficial de Resolución

- **Bloque único habilitado:** ⌚ De **8:00 a.m. a 12:00 m.** (*hora Venezuela*) ⓘ
Aplicable a cada jornada de competencia establecida por el instructor.
- **Condiciones temporales estrictas:** Este lapso de **4 horas continuas** es el **único autorizado** para:
 - Desarrollar los ejercicios
 - Codificar soluciones
 - Preparar presentaciones o respuestas explicativas

⚠ No se permite **extensión del plazo**, pausas prolongadas ni apoyo técnico fuera del marco pedagógico definido.

Presentación y Evaluación

- **Claridad estructural:** Se valora el uso de funciones bien definidas, modularidad y comentarios que expliquen la lógica aplicada.
- **Visualización simbólica (opcional):** Pueden usarse mapas conceptuales, árboles ASCII, diagramas y recursos visuales como complemento motivacional.
- **Informe final (opcional):** Cada participante podrá presentar su solución con breve descripción del enfoque aplicado y decisiones tomadas.

Origen de los recursos visuales permitidos

Todos los complementos deben ser **creados desde cero por el participante** durante el horario oficial de resolución. Esto garantiza que reflejen su propio razonamiento técnico, creatividad y estilo personal.

Fuente permitida: creación autónoma en sesión

- Diseñados manualmente por el participante, ya sea en papel, software de dibujo, editores de texto, herramientas básicas offline o código ASCII.
- Elaborados como parte del proceso de codificación, modelado lógico o estructuración simbólica.
- Sin uso de plantillas externas, generadores automáticos o diagramadores asistidos por IA.

Fuentes no permitidas:

- Diagramas extraídos de internet, libros, tutoriales o plantillas prefabricadas.
- Recursos visuales generados mediante herramientas de IA, editores automáticos o plataformas online que sugieren diagramas.
- Cualquier elemento que no haya sido producido íntegramente por el participante durante el lapso oficial.