



## Reglamento

La 1er Competencia de Programación San Francisco es un evento organizado por la Escuela Experimental San Francisco.

### Misión

Desarrollar una competencia de programación en la localidad (con características similares a las competencias internacionales) en la que participen alumnos de diferentes niveles con el objetivo de fomentar la programación competitiva, fortalecer el pensamiento crítico y generar vínculos entre instituciones y personas interesadas en programación.

Se pretende promover las siguientes actitudes y habilidades:

- Desafío: de competir, de participar en algo nuevo y de enfrentarse a problemas no conocidos.
- Autoestima: de superarse, de ir más allá de los conocimientos impartidos durante los procesos de formación formales.
- Trabajo en equipo: desde la conformación hasta la participación en la competencia.
- Empleo de nuevo medios: lenguajes de programación profesionales y el sitio juez para enviar los problemas y evaluarlos.

### Descripción general

Durante la competencia, los equipos compuestos por 3 estudiantes trabajan en la resolución de un conjunto de problemas cuyas soluciones deben implementarse mediante un lenguaje de programación, contando con una única computadora por equipo.

### Organización

La competencia está organizada en un único nivel. En él pueden participar alumnos de los dos últimos años de escuelas de nivel secundario y de los dos primeros años de nivel superior y universitario.

### Requisitos para participar

- Los equipos participantes deben estar formados por 3 (tres) alumnos.
- Cada equipo participa con 1 (una) computadora (propiedad de algún integrante del equipo). En caso de no disponer de una, por favor comunicarse con anticipación para gestionar que la organización les facilite una.
- Se deberá completar y enviar el **formulario de inscripción** hasta el 01/09/2017. Se puede acceder al mismo a través de la página [escuelaexperimentalsanfco.github.io/competencia2017](http://escuelaexperimentalsanfco.github.io/competencia2017).

### Procedimientos para la competencia

1. La Competencia se desarrollará de manera presencial en la Escuela Experimental San Francisco (Las Guayanas N° 584).
2. Los equipos participantes pueden llevar código impreso (libros, apuntes de programación, etc).
3. La competencia se realizará utilizando el juez en línea **URI Online Judge** ([www.urionlinejudge.com.br](http://www.urionlinejudge.com.br)), por lo que los participantes deberán tener un usuario registrado en dicho sitio. Cada equipo participará con una computadora (propiedad de alguno de los integrantes del equipo).
4. El **lenguaje de programación** sugerido oficialmente para codificar la solución de los problemas será **C++**. Además, también se sugiere la utilización del entorno integrado [Zinjal](#) para el desarrollo y prueba local de las soluciones antes de ser enviadas al juez. Asimismo **cada equipo puede, bajo su propia responsabilidad, utilizar el lenguaje y entorno con el que se sienta cómodo**, pudiendo elegir entre cualquiera de los lenguajes aceptados por el sitio juez para participar.
5. La competencia consiste en un **conjunto de entre 8 y 10 problemas**. Los equipos pueden enviar una posible solución del problema al sitio juez, quien la calificará como *"Aceptada"* o *"Rechazada"*. En caso de rechazo, se pueden reenviar las soluciones todas las veces que sea necesario.
6. La duración de la Competencia es de **tres horas y media**. La misma puede ser alterada por la ocurrencia de eventos no planificados que afecten su normal desarrollo, hecho que deberá comunicarse de manera uniforme a todos los participantes.
7. Durante el desarrollo de la Competencia los participantes no podrán hablar con nadie más que sus

compañeros de equipo o personal asignado a la competencia. **Está prohibido el uso de celulares y los mismos deberán permanecer apagados durante la Competencia.** Cualquier conducta irregular que perjudique el desarrollo de la Competencia puede dar lugar a la descalificación del grupo.

8. **Clasificación:** El criterio principal para clasificar a los equipos es el número de problemas resueltos (aceptados por el juez). Si más de un equipo resuelve la misma cantidad de problemas, el orden queda establecido según el tiempo requerido para resolver dichos problemas. El tiempo total es la suma de los tiempos usados para resolver cada problema correctamente. El tiempo consumido para resolver un problema es el tiempo transcurrido desde el inicio de la competencia hasta el momento de la aceptación de un envío de solución, a lo que se suman 20 minutos de penalidad por cada envío rechazado (respuesta errónea).
9. **El juez puede no aceptar una solución** enviada por las siguientes razones:
  - El programa no compila correctamente.
  - La respuesta que entrega es incorrecta.
  - El tiempo de ejecución excede el tiempo máximo permitido para el problema.
  - Se produce algún error en tiempo de ejecución
  - El formato de la salida generada es diferente del especificado en la descripción del problema.
10. El **Comité de Organización** tiene la **autoridad** para resolver los casos no previstos en éste reglamento y su decisión es inapelable.
11. Todos los competidores recibirán un **certificado de participación**.

Los equipos participantes deberán estar familiarizados con el uso del juez en línea. Se aconseja la inscripción en [www.urionlinejudge.com.br](http://www.urionlinejudge.com.br) (el trámite es gratuito), y el intento y envío de la solución de algunos problemas allí publicados.

- **Lugar:** Escuela Experimental San Francisco (Las Guayanas N° 584)
- **Fecha:** 09 de Septiembre de 2017 a las 13:30 hs
- **Contacto:** [escuelaexperimentalsanfco@gmail.com](mailto:escuelaexperimentalsanfco@gmail.com)