

# **ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DE SISTEMAS**

## **BASES CONCURSO DE PROGRAMACIÓN CUSCONTEST IX**

### **DE LA INSCRIPCIÓN Y PARTICIPACIÓN.**

- Todos los miembros del equipo deben de inscribirse previamente en el concurso. Las inscripciones son consideradas válidas solamente si son realizadas dentro de las fechas y cumpliendo los requisitos impuestos por la comisión organizadora, la cual es la única autorizada para certificar la inscripción correcta de un equipo.
- Cada equipo estará formado por un número mínimo de 1(un) estudiante y máximo de 3(tres) estudiantes.

### **DEL HARDWARE Y EL SOFTWARE**

- Cada equipo contará con 1(una) computadora con sistema operativo Windows para desarrollar la solución de los problemas, siendo admitidos los siguientes lenguajes de programación:

**Java, C, C++, Python, C#.**

### **DE LA COMPETENCIA Y CALIFICACIÓN**

- El día del evento, los participantes deberán presentarse a las 07:30 a.m. para la inauguración del evento y posteriormente para el inicio del concurso.
- Los participantes solo podrán portar lo siguiente: material de escritorio, hojas en blanco, material impreso.
- El concurso será supervisado por los controladores del evento y docentes.
- No se permitirá salir del lugar asignado durante las horas que dure el concurso, excepto por abandono o por causa de fuerza mayor.
- El acceso a Internet estará bloqueado.

- Las consultas referidas al concurso serán resueltas por los docentes participantes y los controladores del evento durante un tiempo prudencial y en ningún caso serán referidas a la organización del concurso o solución de los problemas.
- Los problemas planteados serán de carácter algorítmico y matemático.
- La calificación de los problemas estará basado en el estándar del ACM ICPC, el equipo con más problemas resueltos será denominado ganador, es caso de empate en la cantidad de problemas se da como ganador al equipo con menor penalidad de tiempo. En caso de empate en cantidad de problemas y penalidad de tiempo se considera ganador al equipo que hizo el envío de su último problema antes.
- Cada problema resuelto tendrá una penalidad de tiempo, esta penalidad estará dada por la cantidad de minutos entre el inicio del concurso y el envío del problema. En caso de tener envío no satisfactorio se le dará una penalidad de 20(veinte) minutos, que serán considerados sólo si el problema anteriormente enviado es aceptado en el transcurso del concurso.

### **DE LOS PARTICIPANTES**

- 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 será sancionado con la descalificación del equipo.
- Los ganadores se anunciarán y premian en ceremonia de premiación ya programada.
- Los participantes deberán mostrar buena conducta; así mismo estarán prohibidos de fumar o presentarse en estado de ebriedad, igualmente portar beeper, USB, teléfono celular, walkman, iPod o cualquier otro dispositivo electrónico, excepto calculadoras electrónicas.

## **DISPOSICIONES FINALES**

- Cualquier situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por el comité organizador