

Reglamento del I Concurso Escolar de Programación CEP2013

Capítulo Estudiantil ACM UCSP

I. Presentación y Objetivos

1. El CEP es una competencia promovida por el Capítulo Estudiantil ACM de la Universidad Católica San Pablo. Esta competencia fomenta la creatividad e innovación en el análisis de problemas computacionales y su solución a través de algoritmos, permitiendo a sus participantes probar sus habilidades de programación.
2. Los objetivos del CEP son:
 - Incentivar el pensamiento computacional, la abstracción y el diseño de algoritmos en los estudiantes de educación secundaria.
 - Medir la habilidad de los estudiantes de educación secundaria en su capacidad de análisis, planteamiento y resolución de problemas.
 - Incentivar la participación de los escolares en las competencias de programación nacionales e internacionales
 - Presentar la Ciencia de la Computación a los estudiantes como una opción a seguir como carrera profesional.

II. Sobre los Requisitos para concursar

1. El participante debe estar cursando del primero al quinto año de educación secundaria durante el año 2013.
2. La participación es de forma individual.
3. No hay límite de representantes por Institución Educativa.
4. Todos los participantes 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 organización, la cual es la única autorizada para certificar la inscripción correcta de un participante.
5. La inscripción no tiene costo.
6. Para la inscripción es necesario realizar los siguientes pasos:

- a) Ingresar a <http://cs.ucsp.edu.pe/cep2013/> y llenar el formulario de inscripción con todos los datos requeridos.
- b) Esperar la confirmación de parte de la organización, que se comunicará a través del email acm@ucsp.edu.pe
- c) Una credencial será entregada el día de la sesión de prueba. Para ello, el participante deberá portar su documento de identidad.

III. Sobre el proceso del Concurso

1. El CEP consta de una fase presencial.
2. Los problemas serán propuestos por los miembros del comité elaborador de preguntas, el mismo que establecerá los archivos oficiales de entrada/salida esperados por cada problema.
3. Para enviar una solución, los participantes deberán subir su código en los lenguajes C, C++ o Java al juez.
4. El juez proporciona uno de los siguientes veredictos:
 - Aceptado
 - Respuesta Incorrecta
 - Tiempo límite excedido
 - Error de Compilación
 - Error en Tiempo de Ejecución
5. Existen 2 criterios para la asignación de puntaje, en orden de prioridad:
 - Número de problemas resueltos
 - El tiempo total utilizado
6. Un participante recibirá una penalización de tiempo de 5 minutos por cada solución errada enviada antes del envío de la solución correcta.
7. El informe final se hará el mismo día del concurso y la premiación se hará pública en la ceremonia de premiación.

IV. Sobre la fase presencial

1. Está prohibido portar cualquier tipo de aparatos electrónicos, dispositivos de almacenamiento u otros (laptops, usb, notebooks, celulares, radios).
2. Se realizará el día 7 de diciembre del 2013 a las 09:00 UTC -5 (horario de Lima).
3. Tendrá una duración de 3 horas.

4. Una vez iniciado el concurso no se permitirá la salida de los concursantes hasta el término del mismo.
5. Una vez iniciado el concurso no se permitirá el ingreso de más concursantes, en caso no llegar en el tiempo establecido será retirado automáticamente del concurso sin derecho a reclamo.
6. A cada participante se le asignará un equipo de cómputo (1 computadora personal) para su participación.
7. La asignación del equipo de cómputo para cada equipo se realizará durante la sesión de prueba.
8. En el interior del laboratorio pueden estar únicamente los miembros del Comité Organizador, los jueces y los participantes.
9. Los concursantes no tendrán acceso a internet.
10. El software a utilizarse contará con las siguientes características:
 - Sistema Operativo Windows 7
 - IDEs: Eclipse, NetBeans, Codeblocks
 - Editores: notepad++
 - Lenguajes: C++ y Java
 - Calificación: Sistema PC2
11. Un día antes del concurso presencial se llevará a cabo una sesión de prueba, donde los participantes probarán el hardware y software de su equipo de trabajo. Este tiempo también servirá para absolver consultas u observaciones acerca del proceso del concurso.
12. Durante el concurso, los participantes no podrán conversar con otros concursantes, ni realizar actos que perturben a los demás participantes.
13. Los miembros del Jurado calificador son los únicos responsables de establecer los ganadores del concurso. Sus decisiones serán inapelables.
14. Está permitido el uso de materiales impresos (manuales, libros, etc.).
15. No se permiten reclamos pasada la publicación de los ganadores.

V. Sobre los Jueces

1. Los miembros del jurado podrán ser los organizadores del CEP, profesores de la Universidad Católica San Pablo y/o profesional(es) con experiencia en concursos internacionales de programación designados por los miembros del comité de organización central del CEP.
2. El número de jueces por fase puede ser como mínimo 1 y como máximo 3.

3. El juez solo será un fiscalizador de la conformidad de los resultados que propicie el software juez que se desarrolló para el concurso.
4. El juez tiene la potestad de descalificar al participante que se encuentre en cualquier tipo de violación a las reglas del concurso.

VI. Sobre el comité elaborador de preguntas

1. Los miembros del comité serán los encargados de formular los problemas que serán usados en el concurso.
2. Los problemas serán de los siguientes temas:
 - Algoritmos Ad-hoc.
 - Algoritmos de fuerza bruta.
 - Algoritmos Avaros.
 - Algoritmos Divide y Vencerás
 - Matemática Discreta.
 - Geometría, Aritmética y Álgebra.
 - Manejo de Cadenas.

VII. Sobre las sanciones

1. Los concursantes que no cumplan con las normas del presente reglamento serán descalificados sin derecho a reclamos.
2. La descalificación de un concursante implica que su puntaje asignado será cero (0).

VIII. Sobre la premiación

1. Se entregarán reconocimientos a los 3 primeros puestos. Además:
 - a) 1er puesto: Tablet + BeagleBone Dark + premio sorpresa
 - b) 2do puesto: BeagleBone Dark + premio sorpresa
 - c) 3er puesto: Raspberry Pi B + premio sorpresa
2. Se entregará un reconocimiento a la institución que represente el primer lugar.
3. Los premios serán entregados directamente por la organización a los participantes ganadores.
4. Cualquier inconveniente no observado por este reglamento será resuelto por la organización.

IX. Fechas Importantes

1. Fecha inscripciones: del 28 de octubre al 24 de noviembre
2. Fecha Concurso: 7 de diciembre

Comité Organizador del CEP 2013
Capítulo Estudiantil ACM UCSP

#CEP2013