Concurso de Programación The 2013 ACM ICPC in ESCOM - IPN, México D. F. (2013)

Alcance de la convocatoria

La Escuela Superior de Cómputo del Instituto Politécnico Nacional convoca a todos los estudiantes universitarios y de nivel medio superior a participar en el Concurso de Programación “The 2013 ACM ICPC in ESCOM – IPN”.

Objetivo del concurso

La interacción entre los estudiantes en un ambiente de sana competencia para perfeccionar y demostrar su habilidad en resolución de problemas, programación y trabajo en equipo.
El concurso sirve de preparación para la competencia regional ACM ICPC Region México - Centro América.

Lugar y Fecha

El concurso será el día **viernes 24 de mayo del 2013** en las instalaciones de la ESCOM, ubicadas en:

- Av. Miguel Othón de Mendizábal s/n
- Col. La Escalera.
- C.P. 07738, Delegación Gustavo A. Madero
- México, Distrito Federal

Programa

Viernes 24 de mayo

- 09:00 – 09:10 Registro y acomodo de los participantes
- 09:10 – 09:30 Concurso de prueba
- 09:30 – 13:30 Concurso
- 13:30 – 15:30 Conferencia
- 15:00 – 16:00 Resultados y entrega de premios

Reglas

Participación

- Podrán participar estudiantes inscritos formalmente en alguna institución de nivel medio superior (preparatoria) o nivel superior (universidad).
- No hay límite de equipos por universidad.
- Cada estudiante inscrito debe formar parte de un equipo formado por mínimo 2 estudiantes o máximo 3. El equipo debe estar formado por estudiantes de la misma institución.
- Es recomendable que cada equipo tenga un asesor (coach).

Inscripción

Paso 1: Envío de datos

Enviar un correo a edgardo_franco@msn.com con los siguientes datos:

- Nombre del equipo
- Nombre de la escuela
- Nombre completo de cada uno de los integrantes del equipo
- Correo electrónico de cada integrante del equipo
- Nombre del asesor (coach) del equipo
- Correo electrónico del asesor del equipo
- Teléfono de contacto

Paso 1b: Inscripción en el sitio oficial del ACM-ICPC

Cada participante se debe inscribir en el sitio oficial de ICPC https://icpc.baylor.edu/register y tener una cuenta de tipo “contest” (participante) o “couch” (entrenador) según su caso.

- **Para el caso de los equipos de la ESCOM-IPN**, en su registro seleccionar la institución *“Escuela Superior De Computo Instituto Politécnico Nacional”* en la plataforma de ICPC y **deberán ponerse en contacto** con el Club de Algoritmia, o bien, mandar un correo a la dirección edgardo_franco@msn.com y **omitir los pasos siguientes**.

Para los equipos de otras instituciones el registro del equipo puede hacerlo el coach o un miembro del equipo.

Para inscribirse en la página oficial hay que realizar los siguientes pasos:

- En caso de no contar con una cuenta de entrenador, crear una cuenta de tipo "coach" para llevar a cabo las reservaciones del equipo.
- Ingresar al siguiente link: http://icpc.baylor.edu/public/worldMap/ACMICPCESCOM-2013 y hacer clic en la opción "Register now" y seleccionar la sede "ESCOM IPN", la página pedirá iniciar sesión con la cuenta del coach.

- Una vez iniciada la sesión, se debe ingresar el número de equipos que desea registrar el coach y proporcionar el nombre para cada uno de los equipos. Dar clic en siguiente (next).
- Para cada equipo, se debe proporcionar el correo de cada uno de los integrantes. Si un integrante ya se ha registrado en el sitio oficial de baylor, se debe proporcionar dicho correo. En caso de que no esté registrado en el sitio, se puede escribir cualquier correo donde llegarán las instrucciones para registrar al participante.
- Todos los integrantes de cada equipo deben estar registrados "completamente" en el sistema. Completamente significa que deben estar llenos todos los campos marcados como obligatorios, en el perfil de cada participante.
- Cada equipo debe someter una carta comprobatoria que manifiesta que cumplen el criterio de elegibilidad 2013, con las copias de las credenciales u otros documentos probatorios. Consultar http://escom-ipn.acm.org/ para descargar el formato y llenarlo debidamente.

Paso 2: Pago

- La cuota de recuperación será de $350.00 por equipo que deberán ser depositados a la cuenta Bancomer 0136983855 a nombre del IPN ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTO

- El comprobante de pago deberá ser entregado personalmente el día del evento, así como sus datos de facturación en caso de requerir factura.

¡Importante!

- **Cupo limitado a 30 equipos.**
- **La fecha límite de inscripción y pago será el día miércoles 20 de mayo de 2013.**
- El día del concurso s**e les pedirá a cada participante que presenten una credencial vigente** de su escuela.

Costo de la Inscripción

Para equipos externos a la ESCOM-IPN la cuota de recuperación es de **$350 pesos 00/100 M.N. por equipo** la cual incluye:

1. Registro
2. Refrigerio durante el concurso

El estacionamiento será gratuito para quien lo necesite.

Dinámica del concurso

Los equipos tendrán asignada una computadora para resolver entre 8 y 12 problemas. Cada problema tendrá que ser resuelto con un programa escrito por los integrantes del equipo.
El sistema que se utilizará para el concurso, es la plataforma BOCA. El día del concurso será asignado a cada equipo un usuario y contraseña para que puedan ingresar a la plataforma.
Por cada envío incorrecto a un problema se agregarán 20 minutos de penalización si el equipo logra resolverlo. La duración del concurso será de 4 horas.

- Queda prohibido usar cualquier tipo de aparato electrónico durante el concurso que no sea la computadora asignada al equipo.
- Cada equipo podrá llevar un documento de apoyo con extensión máxima de 25 hojas impresas por un solo lado, sin anotaciones manuscritas, además de un diccionario inglés-español.
- Los miembros del equipo sólo se pueden comunicar entre ellos durante el concurso.

Ganadores

Para determinar a los ganadores del concurso, se ordenará la lista de los equipos de acuerdo al número de problemas resueltos de forma descendente y en caso de empate, se utilizará la suma de los tiempos de forma ascendente.

Premios

- Se premiará a los 3 mejores equipos.

- Se otorgará una constancia de participación a todos los equipos participantes.

Ambiente de programación

Lenguajes de programación permitidos:

- C
- C++
- Java

Cualquier punto no especificado en esta convocatoria, será resuelta a disposición del Comité Organizador y su decisión será inapelable.

Más información

- Página oficial del ACM-ICPC http://cm.baylor.edu/welcome.icpc
- Reglamento oficial del ACM-ICPC http://cm.baylor.edu/ICPCWiki/Wiki.jsp?page=World%20Finals%20Rules
- Sitio de entrenamiento de la Universidad de Valladolid http://uva.onlinejudge.org/
- Sitio de entrenamiento del libro "Programming Challenges" http://www.programming-challenges.com/
- Sitio web del capítulo estudiantil ACM ESCOM-IPN http://escom-ipn.acm.org/