

ICPC Región México

#GranPremioMX2025, Final Mexicana #ICPMX

Manual del Director de Sede

Propósito

El propósito de este manual es que el Director de Sede sepa que debe hacer antes, durante y después de un Concurso de Programación en formato ICPC de forma que la organización del concurso en su sede sea un éxito. El manual se nutre de buenas prácticas y, por tanto, de lo que ha funcionado a otros organizadores en concursos anteriores, por lo tanto, el presente documento estará en actualización permanente.

Alcance de este manual

Aunque la información del manual es general, se enfoca, sobre todo, a los Directores de Sede de la Primera Fase, el #GranPremioMX. No obstante, algunos temas aplican también a la Final Mexicana #ICPMX.

ICPC en México

El Concurso Internacional de Programación Universitaria, ICPC por sus siglas en inglés, es un concurso de programación algorítmica para estudiantes universitarios. Equipos de tres, que representan a su universidad, trabajan para resolver los problemas del mundo real, fomentando la colaboración, la creatividad, la innovación y la capacidad de desempeñarse bajo presión. A través del entrenamiento y la competencia, los equipos se desafían entre sí para elevar el nivel de lo posible. En pocas palabras, es el Concurso de Programación más antiguo, más grande y prestigioso del mundo. El ICPC está afiliado a la Fundación ICPC.

El ICPC presenta varios niveles de competencia:

- Concursos Internos y Locales.
- Finales por Regiones.
- Campeonatos Regionales.
- La Final Mundial.

Primera Fase. #GranPremioMX

El #GranPremioMX es un circuito anual de Concursos de Programación en formato ICPC que se organiza entre los meses de enero y principios de noviembre y que tiene como propósito el seleccionar a los equipos que participarán en la Final Mexicana #ICPMX. Los concursos que forman parte del circuito pueden ser internos o locales. Pueden tener lugar en una sola sede, de forma presencial, o de forma distribuida en varias sedes. Pueden estar organizados por un Centros Universitarios o por Agrupaciones o Asociaciones de Universidades, bajo las reglas de los Concursos Regionales del ICPC. No existen restricciones en la cantidad de concursos que se organizan en un ciclo competitivo y serán registrados como concursos que forman parte del #GranPremioMX.

El registro de los equipos es abierto y la cantidad de los equipos será determinada por los organizadores de cada concurso. Los equipos deberán registrarse completamente en el Sistema de Registro del ICPC. No existen tampoco restricciones en la cantidad de equipos por centro universitario ni en la cantidad total de equipos que participen. Estos concursos tienen como propósito lograr una mejor preparación de los equipos de la región con vistas a la Final Mexicana y, algunos, son clasificatorios para la misma. Los concursos

clasificatorios son los que acumulan puntos, problemas resueltos y tiempo de solución, al standing del #GranPremioMX. Los concursos de entrenamiento solo tienen como propósito prepararse, con vistas a mejorar el nivel de cada equipo.

Sedes

La mayoría de los concursos que forman parte del #GranPremioMX son distribuidos. Los concursos que son clasificatorios tienen que organizarse en este formato, para facilitar la participación de todos los equipos interesados. Al inicio de cada ciclo se lanzará una convocatoria abierta para que los centros universitarios interesados puedan participar como sede. Para esto solo se debe tener en cuenta la información solicitada en la convocatoria y los requisitos para ser sede.

Segunda Fase. Final Mexicana #ICPCMX

Denominada anteriormente Concurso Regional de México, es la Segunda Fase del #ICPC en la Región México y se organiza de acuerdo con las reglas de los Concursos Regionales del #ICPC. Tiene lugar el segundo fin de semana de noviembre y se celebra de forma conjunta con las restantes regiones de Latinoamérica. Participan equipos clasificados desde el #GranPremioMX, por lo tanto, no hay inscripción abierta. A partir de los resultados de este concurso, clasifican equipos al Campeonato Regional #LATAMRegionalChampionship y a la Final Mundial #ICPCWF.

Tercera Fase. Campeonatos Regionales

Los Campeonatos Regionales se dividen en 8 áreas:

- The Africa & Arab Championship.

- The Asia East Championship.

- The Asia Pacific Championship.

- The Asia West Championship.

- The European Championship.

- The Latin America Championship.

- The Northern Eurasia Championship.

- The North America Championship.

El nivel más alto de las Finales por Región podría ser el Campeonato Regional y, por lo tanto, podría otorgar el título de Campeón de la Super Región, al equipo ganador del Campeonato. La composición de los equipos y las reglas del Campeonato Regional son las mismas de la Final Mundial. En la Región México, el Campeonato Regional de Latinoamérica #LATAMRegionalChampionship es el Tercer Nivel de Competencia y otorga cupos para la Final Mundial #ICPCWF, que es el Cuarto y Último Nivel del ICPC.

Formato del concurso

El concurso de programación ICPC es un concurso por equipos de tres integrantes. Los equipos deben estar representados por un entrenador que, por lo general, es un académico de la institución representada. La competencia dura cinco horas. Durante la misma los equipos no pueden tener contacto con su entrenador u otros equipos. Además de eso, no deben tener acceso a Internet o a repositorios locales de archivos. Los equipos deben resolver problemas, desarrollando programas que pueden ser escritos en C, C++, C++11, Java, Python o Kotlin. En los concursos que forman parte del #GranPremioMX pueden utilizarse otros lenguajes. Pero en la Final Mexicana #ICPCMX solo se permiten los

lenguajes enunciados inicialmente. Cada equipo puede someter envíos en varios lenguajes de programación. El conjunto de problemas del Gran Premio podrá ser escrito en inglés o en español, mientras que el conjunto de problemas de la Final Mexicana será escrito en inglés. Los equipos representan a instituciones de educación superior. Cuenta como una institución diferente, para efectos del registro, la institución de educación superior y el campus de dónde vienen los alumnos participantes del equipo. Por ejemplo: Universidad de Guadalajara Campus CUCEI y Universidad de Guadalajara Campus CUSUR son instituciones diferentes, para efectos del registro. La misma institución puede tener varios equipos participantes en la primera fase de la competencia. Un mismo entrenador puede representar varios equipos de la institución. Una institución puede tener varios entrenadores. Los integrantes de un equipo pueden ser estudiantes de nivel pregrado o posgrado de la institución.

ANTES DEL CONCURSO

La organización del concurso implica varios aspectos: divulgación del evento y de la sede, elaboración del conjunto de problemas, instalación del sistema de control del concurso, ya sea en el servidor o en el cliente, según aplique; y organización de la competencia.

Divulgación y preparación del concurso en cada sede

Cada sede puede ayudar en la difusión del evento distribuyendo la información de forma electrónica o física entre los centros universitarios interesados en participar, en su región geográfica ya sea por canales propios y/o apoyándose en los canales que tiene la dirección del concurso en México. La dirección del concurso en México tiene un sitio web y presencia en redes sociales para comunicar la información sobre el evento.

Sitio web

Es importante que cada sede tenga una página web sencilla con, al menos, la siguiente información:

- Agenda local.
- Ubicación de la sede.
- Ambiente computacional de la sede.
- Información del contacto.

Agenda y Calendario

Durante los días previos a cada concurso se publicará la agenda general del mismo.

La agenda de los concursos que forman parte del #GranPremioMX tienen, de forma general, las mismas actividades:

- Llegada y recibimiento de los equipos.
- Entrega del material.
- Sesión de calentamiento o Concurso de Prueba, en caso de que se organice.
- Concurso Real.
- Cierre del concurso, divulgación de los resultados y premiación.

Dado que el concurso se desarrolla de forma simultánea en varias sedes, las mismas deben respetar los horarios de los concursos de práctica y real. Cada sede puede agregar actividades adicionales a la agenda, específicas a la sede, siempre que se respete el horario

de los concursos de prueba y real. La hora de inicio del concurso real definirá el horario de las restantes actividades del evento.

Mínimos que se deben garantizar en la operación del concurso

Como Director de Sede debe asegurar:

- Apoyo a la Dirección Regional en la gestión del proceso de inscripción de los equipos, el cual finaliza cuando todo el equipo, entrenador y tres concursantes, han registrado toda la información obligatoria en su perfil en el ICPC Website, cumplen con el reglamento y con el criterio de elegibilidad y, por tanto, son ACEPTADOS.
- Reclutar un equipo de voluntarios que le apoye en la logística del evento. Sobre todo, para roles de staff y, en caso de que se requiera, de jueces. La cantidad de voluntarios a reclutar depende de la cantidad de equipos que participarán en su sede.
- Garantizar la impresión de, al menos, una copia impresa del conjunto de problemas por equipo. Lo deseable es que se entreguen tres copias impresas por equipo. Es importante aclarar que los sistemas de control de concursos permiten revisar la descripción de los problemas de forma electrónica y es mejor opción para tener acceso, en todo momento, a la última versión de dichas descripciones. Por lo tanto, en concursos preliminares puede revisarse si es válido imprimir la descripción de problemas o es suficiente con el acceso a las mismas en formato electrónico.
- Refrigerios para los concursantes.

En caso de contar con fondos suficientes, puede ofrecer, además:

- Playeras para los competidores, entrenadores, voluntarios, jueces, director y ganadores.
- Globos de colores para ser entregados a los equipos por cada problema resuelto.
- Regalos para los equipos y premios para equipos ganadores.
- Comida para los participantes.
- Ceremonia y fiesta de cierre.

Fondeo y Patrocinios

El Director de Sede es el responsable de buscar fondos para cubrir los gastos en que incurrirá en el concurso. El Director de Sede tendrá varias opciones:

- El centro universitario que aloja la sede puede apoyar financieramente al evento. Este escenario es más probable si en la sede solo participan equipos del centro universitario.
- Se pueden acceder a fondos federales y/o estatales. Existen fondos para eventos que divulguen y fomenten el interés por la ciencia y la tecnología por parte de los jóvenes.
- Pueden existir compañías locales que estén interesadas en apoyar el concurso.
- En caso de que no tenga posibilidad de acceder a fondos externos descritos en los puntos anteriores, el Director de Sede deberá establecer una cuota de recuperación que le permita cubrir los gastos del evento.

No necesariamente deben cubrirse los gastos con solo una de las alternativas mencionadas anteriormente. El Director de Sede puede combinar los puntos anteriores para lograr un fondeo adecuado del evento.

Conjunto de Problemas

La elaboración del conjunto de problemas estará a cargo de académicos y exparticipantes en el ICPC, liderados por el Juez Principal de ICPC México, el cual gestiona el proceso de elaboración del conjunto de problemas, hasta que esté listo para el concurso.

En el caso que se trate de un concurso local, el Director del Concurso recibirá directamente la versión final del conjunto de problemas y, posiblemente, estará al tanto del desarrollo de este, en todo momento.

En el caso que sea un concurso distribuido, como es el caso de la mayoría de los concursos clasificatorios que forman parte del #GranPremioMX, el conjunto de problemas será enviado a los Directores de Sede antes de iniciar el evento.

Algunas características y cuestiones para considerar, con respecto al conjunto de problemas, son las siguientes:

- Debe tener, al menos, 6 problemas, aunque la cantidad total oscila, generalmente, entre 9 y 13 problemas.
- Debe incluir, al menos, un problema sencillo, de modo que todos los equipos pueden resolverlo.
- Es deseable que ningún equipo resuelva todos los problemas.
- Es deseable que todos los problemas se resuelvan.
- Los autores deben formular los problemas con claridad y precisión.
- Es necesario que los problemas sean revisados varias veces y que las soluciones sean implementadas en todos los lenguajes de programación oficiales.
- Es recomendable contar, al menos, con dos soluciones independientes que no sean del autor, para cada uno de los problemas.

Configuración de Hardware / Software. Sistema de Control del Concurso

Existen sistemas que controlan toda la marcha de un concurso en formato ICPC. En la región se utilizó durante un tiempo el PC², pero actualmente se utiliza BOCA como sistema de Control del Concurso. Además, existe una configuración de hardware y software que debe proveerse a cada equipo. La parte de hardware establece las características mínimas que debe tener la computadora que se asigna a cada equipo. La imagen de software debe asegurar que se tengan las versiones actualizadas de los compiladores de los lenguajes oficiales, así como herramientas necesarias para el trabajo de programación como editores de texto o ambientes de desarrollo. Se cuenta con la imagen Maratona Linux, que contiene todas las herramientas de software que debe tener el equipamiento cliente. Es importante también que se permita la impresión de código a los equipos y que estos solo tengan acceso, vía internet, al servidor donde esté alojado el sistema de control del concurso.

Debe existir un responsable en cada sede para la gestión de la configuración de hardware y software. En algunos casos, dependiendo del tamaño de la sede, esta actividad podría ser asumida por el mismo Director de Sede. Aunque la configuración oficial es la deseable, lo importante es que las sedes se acerquen, aunque no la cumplan al 100%. En el caso del Sistema de Control de Concurso, debe existir un responsable técnico en aquellas sedes que en alguno de los concursos alojarán el servidor de este sistema. Las restantes sedes solo deben garantizar una conexión estable a internet para cada uno de los equipos que aloje. Los envíos de las soluciones a los problemas de los equipos deben ser juzgados por los jueces de la competencia en computadoras similares a las de los equipos y con el mismo

ambiente computacional. Normalmente los envíos son enviados a los jueces a través de la red. Es recomendable que los jueces cuenten con apoyo automático para evaluar los casos de prueba de los problemas los cuales suelen ser muy grandes, por lo que es casi imposible hacerlo de forma manual. La tarea de los jueces, con el apoyo de los sistemas de control del concurso, será verificar que las soluciones de los competidores, utilizando los archivos de prueba sean las mismas que el archivo de solución enviado por los autores / jueces.

Es importante probar de forma completa el sistema, una semana antes del concurso, con algunos equipos y algunos jueces. Se debe probar todo: envío de soluciones, clarificaciones, impresión de código, etc. En el caso de concursos distribuidos, se debe invitar a varias sedes a esta prueba.

En varios concursos se agenda una sesión de calentamiento o concurso de práctica, para realizar los últimos ajustes. Es el momento para probar que todo esté OK. Los equipos participantes deben probar todo para estar seguro de que, en el momento de la competencia, todo funcionará. La sesión de calentamiento sirve para probar el entorno del concurso. No hay necesidad de divulgar los resultados ni de entregar globos. Sólo hay que asegurarse de que todo estará listo para el concurso real.

Organización previa de la competencia

La competencia tiene lugar, típicamente, en un laboratorio de cómputo, donde los estudiantes deben estar aislados de los entrenadores y otros invitados. Cada equipo debe tener a su disposición una configuración de hardware y software, como se describió anteriormente y un espacio físico de trabajo adecuado en el que se puedan acomodar los tres integrantes.

Los entrenadores deben estar aislados de los equipos. En la zona donde están los competidores, solo pueden entrar los voluntarios y el personal que organiza el evento.

En esta zona, los competidores pueden tener refrigerios: agua, snacks, galletas, chocolates, etc.; y deben tener posibilidad de ir al baño. Si los baños están fuera del área aislada, los competidores deben ser controlados para evitar el contacto con personas ajenas a la competencia, entrenadores, etc.

El Director de Sede debe formar un equipo de voluntarios que lo apoyen durante la competencia y que permitan el buen desarrollo de esta. Una excelente fuente de voluntarios son los excompetidores. Se recomienda tener voluntarios, al menos uno, para:

- La sala donde están los competidores.
- La sala donde están los jueces.
- Para controlar las idas al baño de los competidores.
- Para controlar el área donde estarán los refrigerios.
- Para gestionar la entrega de impresiones.
- Para gestionar la entrega de globos.
- Para apoyar al administrador del Sistema de Control del Concurso.

De cualquier manera, la cantidad de voluntarios dependerá de la cantidad de equipos que estén participando en la sede.

Los Directores de Sede tendrán acceso a la información de los equipos que asisten a su sede, así como toda la información relacionada con la misma. Desde el sitio web del ICPC se pueden obtener los logos para las playeras y material promocional adicional. Igualmente se pueden generar los certificados y gafetes. Registre todos voluntarios y jueces de su sede en el sistema ICPC, ya que la tarea de impresión de los certificados y gafetes se facilita enormemente. Los certificados se generan en formato pdf y estarán disponibles para los competidores sin necesidad de imprimirlos en su sede. Desafortunadamente algunos integrantes de equipos llenan de forma incorrecta los datos en el sitio ICPC provocando errores en los certificados. Esto se puede solucionar directamente en la sede. En general, los directores apoyarán en que el registro, en el sitio ICPC, de todos los participantes en su sede, quede completo y correcto.

Es importante manejar con cuidado la distribución del conjunto de problemas. La seguridad es fundamental. Hay que imprimir entre una y tres copias para los equipos, copias suficientes para distribuir a jueces, entrenadores y otros involucrados. Por lo tanto, se debe tener cuidado con la distribución, para evitar episodios desagradables.

Algunas cifras sugeridas para la formación del equipo de voluntarios:

- 2 personas para el Sistema de Control del Concurso.
- Entre 4 y 6 jueces para un concurso con 60 equipos. Para la fase preliminar en México, Gran Premio de México, no serán necesarios.
- El número de voluntarios debe variar en dependencia del número de equipos. Tres voluntarios pueden ser suficientes para competencia con 15 equipos.

Estas cifras se sugieren para concursos que se están organizando de forma local. Para los concursos que corren en forma distribuida, no se requieren tantos voluntarios por sede.

Los Directores de Sede podrían estar en contacto con los Entrenadores de equipos antes de la competencia para varios asuntos. Primeramente, los entrenadores podrían validar con los directores si la sede establece alguna cuota de recuperación y el proceso para hacer efectiva la misma u otro requerimiento de logística a checar antes del concurso. Igualmente podrían entrar en contacto para revisar algún nombre inapropiado de algún equipo registrado. Ej.: nombre ofensivo, groserías, insultos.

Los Directores de Sede también trabajarán para tener planes alternos ante cualquier incidente que provoque que el concurso se interrumpa en su sede. Ej.: Corte de energía eléctrica o falla de la conexión a internet. Para esto, estará en comunicación permanente con la Dirección Regional.

DURANTE EL CONCURSO

En esta sección se describe lo que sucede en día de la competencia.

Equipos: Los equipos pueden ingresar al área del concurso libros, folletos, listas y otros materiales impresos. No pueden tener acceso a internet o cualquier otro material que esté en formato electrónico: disquetes, CDs, DVD, memorias USB u otros dispositivos que permitan la conexión a internet o cuenten con almacenamiento como teléfonos celulares y minicomputadoras. Cuando alguno de los integrantes no pueda participar, podrá ser

sustituido por una reserva registrada. Para esto se debe seguir el proceso de cambio para integrantes del equipo.

Entrenadores: Durante la sesión de calentamiento, en caso de que esté agendada, los entrenadores tendrán libre acceso a la zona de competencia. Durante el concurso real no tendrán acceso. Es posible que se invite a alguno de los entrenadores a colaborar como jueces en alguna de las sedes donde se aloje el Sistema de Control del Concurso. Esto representa mayor transparencia a la competencia y evita problemas.

Competencia: Al inicio de la competencia los equipos reciben el conjunto de problemas. Cada problema se identifica con una letra y nombre y tiene descripción del problema y explicación del caso de prueba. Además de eso, se deberá determinar el color que se asocia al problema, para el globo. Los jueces de cada sede tendrán acceso al conjunto de problemas y a las correspondientes respuestas esperadas. En caso de que el concurso sea distribuido, los jueces no necesariamente estarán en cada sede. Además de eso, el comité que redactó los problemas definirá los tiempos límite de ejecución para cada problema. Cuando un equipo tenga lista la solución para alguno de los problemas podrá someterla a los jueces, a través del Sistema de Control del Concurso.

Los jueces reciben los envíos de los equipos y deben juzgarlas. Vale la pena señalar que sistemas como BOCA, PC², etc.; evitan que el juez sepa de cuál equipo es cada envío, evitando preferencia de los jueces por envíos de equipos de su institución. Para juzgar un envío, el juez debe verificar que el programa ofrece respuestas idénticas a las proporcionadas por el comité para todos los casos de prueba. Después de analizar las respuestas del programa, el juez podrá enviar dos respuestas al equipo: YES o NO. En el caso de respuesta negativa, se podrá proporcionar información adicional en la respuesta, la cual da idea del error en el envío. Las respuestas pueden ser:

- YES: El programa devuelve las mismas respuestas de que disponen los jueces. El staff debe colocar un globo con el color del problema al equipo correspondiente.
- NO: Salida incorrecta (Incorrect Output): El programa responde incorrectamente alguno(s) de los casos de prueba.
- NO: Límite de tiempo excedido (Time limit exceeded): La ejecución del programa excede el tiempo límite establecido. Tenga en cuenta que el tiempo límite no se comparte necesariamente con los equipos.
- NO: Error en tiempo de ejecución (Runtime error): Durante la ejecución del programa se produjo un error de ejecución.
- NO: Error de compilación (Compilation error): El programa tiene errores de sintaxis.
- NO: Error de formato de salida (Output Format Error): La salida el programa no sigue las especificaciones dadas (por ejemplo, no se imprimen espacios en blanco donde son requeridos).
- NO: Nombre incorrecto (Filename mismatch): El nombre de archivo sometido no corresponde con el requerido para el problema.
- NO: Contacte al Staff (Contact Staff): Para casos excepcionales.

En todos los concursos no necesariamente se proveen todas las alternativas de la respuesta NO.

Todos los involucrados: jueces, concursantes, entrenadores, organizadores deben conocer la interpretación de las respuestas anteriores.

Los equipos pueden formular aclaraciones sobre los problemas y los jueces deben contestar estas preguntas. Los voluntarios no pueden responder aclaraciones relacionadas con los problemas. Si los jueces consideran que la respuesta a las aclaraciones está clara en el enunciado de los problemas, pueden indicar esto al equipo. Si ellos creen que la respuesta es relevante para todos, puede enviársela a todos los equipos participantes. En caso de alguna duda con el enunciado, se debe poner en contacto con la sede coordinadora para que pueda verificarse y, de ser necesario, difundir la aclaración a todas las sedes. Los autores que generaron el conjunto de problemas podrán ser consultados en caso de que sea necesario. Los equipos pueden solicitar la impresión de alguno de sus archivos de código. Los voluntarios deben ser capaces de imprimir el archivo y entregarla al equipo. Si algún equipo tiene problemas con la herramienta de logística del concurso deberá solicitar el apoyo de un voluntario.

La puntuación de la competencia será de la siguiente forma. Gana el equipo que resuelva el mayor número de problemas. En caso de empate en el número de problemas resueltos gana el que lo logró en el menor tiempo total. El tiempo total se calcula por el tiempo que le tomó resolver al equipo cada problema resuelto. El tiempo que se considera para cada problema resuelto, es el número de minutos transcurridos desde el inicio de la competencia hasta que el equipo somete la respuesta correcta y se considera resuelto al problema. Por cada respuesta incorrecta, se tendrá una penalización de 20 minutos, la cual se contabilizará hasta que el equipo someta la respuesta correcta de un problema y este cuente en el número de problemas resueltos.

En la última hora de competencia el scoreboard estará congelado. De esta forma, solo los jueces y los organizadores tienen conocimiento del scoreboard actualizado. Los equipos continúan recibiendo las respuestas a sus envíos hasta que falten 15 minutos para finalizar el concurso. En los últimos 15 minutos los equipos no reciben retroalimentación a sus envíos.

BOCA y otros Sistemas de Control de Concursos, automatizan las funciones descritas anteriormente de forma simple y amigable.

Los entrenadores y otros interesados pueden seguir el transcurso de la competencia de forma remota a través de scoreboards en línea. Durante la competencia los competidores pueden salir de lugar en que esta transcurre para consumir refrigerios o ir al baño. El baño debe estar en un área aislada para evitar que los concursantes puedan entrar en contacto con alguien cuando acuda al mismo.

Los envíos de soluciones correctas de los equipos son premiados con globos de colores. Cada problema tiene asignado un color antes del inicio de la competencia. Por lo tanto, los equipos pueden detectar fácilmente los problemas más sencillos, al reconocer el color de globo más frecuente.

Durante la última hora el Scoreboard permanecerá congelado pero los globos continuarán siendo entregados. En los últimos 15 minutos no habrá más respuestas a los envíos y no se entregarán globos.

Precisando reglas

- Cada equipo tiene TRES (3) concursantes. Estos son los que participan en el concurso de la fecha. Si el equipo registró algún concursante-reserva y lo activa durante una fecha para su participación entonces, automáticamente, uno de los concursantes activos se convierte en reserva. Por lo tanto, solo participan TRES concursantes por equipo.
- A cada equipo se le asigna una computadora. Esto significa que los TRES (3) concursantes están en el mismo lugar. La configuración de hardware se completa con: un monitor, un mouse y un teclado que no tenga memoria de cualquier tipo o pueda almacenar información. La configuración de hardware la proporciona la sede. Para solicitar excepciones sobre esto último punto, el Responsable de Sede debe contactar a la dirección del ICPC en México (guillot@icpcmexico.org), para solicitar autorización.
- Los integrantes de un equipo no pueden interactuar ni platicar con los integrantes de otro, en ningún momento del concurso.
- Es recomendable que los entrenadores de los equipos visitantes asistan presencialmente y apoyan al director de la sede donde participen.
- Una vez que inicie el concurso, no podrá existir interacción de los entrenadores con los integrantes de su equipo.
- En caso de que haya más de un equipo participando en la sede, los equipos no pueden usar pizarrones como herramienta para compartir material de apoyo.
- Los equipos no pueden tener ningún aparato electrónico ni de almacenamiento durante el concurso. Esto incluye: celulares, smartwatch, laptops, tabletas, USB.
- Las calculadoras no están permitidas.
- El acceso a internet libre no está permitido. Durante el concurso, solo se permite entrar al link del Sistema de Gestión de Concurso, en este caso, BOCA. En caso de no poder implementar esto de forma automática, se deben generar procesos de verificación internos que garanticen lo anterior. Una buena forma de asegurar lo anterior es utilizar una imagen que restrinja los accesos durante el concurso. Ej.: Maratona LINUX, HuronOS, etc.
- El equipo puede “loggearse” faltando unos 10-15 minutos para el inicio, pero no se debe permitir leer las descripciones de los problemas ni escribir alguna línea de código hasta el inicio del concurso.
- Los concursantes deben dejar mochilas lejos de su área de trabajo. Si traen teléfono celular u otro dispositivo electrónico, deben dejarlo dentro de la mochila.
- En ICPC México se permite que el equipo puede ingresar todo el material de apoyo que quiera, siempre que sea impreso.
- El RESPONSABLE DE SEDE, junto con el Staff del que disponga, es responsable del cuidado de que se cumplan los puntos anteriores. Si hay equipos visitantes, los ENTRENADORES de dichos equipos deben apoyar al RESPONSABLE DE SEDE en vigilar el cumplimiento.

Recomendaciones ...

- (Entrenadores) Es importante que los Entrenadores – coaches - contacten a los Responsables de Sede antes del concurso, sobre todo si son de equipos que van a competir en otro centro universitario. De esta manera pueden conocer de antemano cualquier asunto relacionado con la logística del concurso en la sede adonde asistirán. También pueden conocer si existe alguna cuota de recuperación en una sede específica. La dirección de la región no establece ningún costo por la participación en el #GranPremioMX, pero las sedes pueden establecer alguna cuota de recuperación.
- (Responsables de Sede) La agenda de la fecha marca el momento (fecha y hora) en que se enviarán, vía correo electrónico, las credenciales e instrucciones para ingresar en la plataforma desde donde se gestiona el concurso de la fecha. Los Responsables de Sede deben revisar la carpeta de spam, en caso de que este correo no le llegue a la bandeja de entrada de su cliente de correo electrónico. También deben estar en comunicación con otros académicos involucrados en el ICPC en la institución sede, para el caso que el correo le esté llegando a la persona correcta. En caso de que sea necesario cambiar el contacto en una institución sede, debe notificarse por correo a la dirección del ICPC en México.
- (Responsables de Sede) En todos los concursos de México, incluyendo la Final Mexicana, los equipos pueden ingresar todo el material de apoyo que deseen (incluyendo libros y diccionarios inglés – español). No hay límite para esto. La única restricción es que deberá ser material impreso, no se permite la entrada de ningún material en formato electrónico. Esto incluye cualquier dispositivo periférico, incluyendo teclados, que permitan almacenamiento. En general se debe evitar cualquier dispositivo que proporcione ventaja al equipo sobre el reto de los competidores.
- (Responsable de Sede) El Responsable de Sede debe tener siempre en mente la capacidad de su sede, para avisar a la dirección de la región ICPC en caso de que estén llenos, para cerrar el registro en la sede.
- (Entrenadores) Debe completarse el registro de todos los equipos que aparecen en estatus pendiente. Este punto es sobre todo para los entrenadores. Se debe: completar toda la información obligatoria del ICPC Website, tanto los concursantes como los entrenadores. Si aún no terminan este proceso, le deben dedicar algunos minutos al iniciar el concurso. Equipos en los que sus integrantes, tanto concursantes como otros roles, no completan su registro adecuadamente o tengan menos de 3 concursantes, podrán ser cancelados en cualquier momento.
- (Entrenadores) En caso de que existan concursantes que no cumplan con el criterio de elegibilidad, es responsabilidad de los entrenadores seguir el procedimiento para solicitar una extensión al período de elegibilidad. Revise esto en las Reglas de los Concursos Regionales en <https://icpc.global/regionals/rules>
- (Entrenadores) En el mismo tenor, cualquier cambio en la composición de los equipos debe ser notificada a la Dirección del ICPC México.
- (Responsables de Sede) Aunque el esquema de varias fechas está pensado para mitigar cualquier problema que no permita la participación de algún equipo en una fecha específica, los directores deben diseñar un plan de contingencia ante incidentes

relacionados con falta de energía y/o internet en su sede. En caso de que aún no lo tengan, deben comenzar a desarrollarlo.

- (Responsables de Sede) Se debe limpiar y actualizar el caché del navegador, para que puedan tener el estatus real de conexión (o no conexión)
- (Responsables de Sede) Deben revisar si existen políticas de seguridad en su sede: firewall, etc.; que puedan provocar la desconexión de algún sitio de manera automática de algún sitio, sobre todo del sitio del concurso.
- (Responsables de Sede, Equipos) Se debe evitar el cambio de computadoras, para evitar el bloqueo por cambio de IP. (Es importante que los equipos eviten desconectarse de la plataforma durante el concurso).
- (Responsables de Sede, Equipos) En las soluciones que se sometan, los equipos deben solamente considerar el uso de las bibliotecas estándar de los respectivos lenguajes. Por ejemplo, evite bibliotecas propias del sistema operativo Windows.
- (Responsables de Sede, Entrenadores CoEntrenadores, Comité Directivo) El canal de comunicación será vía Telegram. Envíen correo a guillot@icpcmexico.org si requieren ser agregados a este grupo. Toda la conversación relativa al concurso será por este chat y no será replicada en canales anteriores. Tampoco será válido compartir información en otros canales de ICPC México que han sido creados con otros propósitos.
- (Responsables de Sede, Entrenadores de Equipo) La agenda del evento se publicará en <https://eventos.iteso.mx/acm/> y será replicada en las redes sociales de ICPC México. El envío de cuentas y descripciones de problemas se hará según lo marca la agenda. De cualquier manera, deben estar al pendiente del correo electrónico, sobre todo los Directores de Sede, porque podríamos comenzar a enviarlos un poco antes. La liga del juez la compartiremos junto con los problemas. Es conveniente que consulten la misma, al menos una vez al día, para verificar si hay actualizaciones.
- (Responsables de Sede, Entrenadores de Equipo) Recuerden que es muy importante el cumplimiento de las reglas del concurso. Aunque vigilar esto es responsabilidad de los Directores, les pido a los Entrenadores y Co Entrenadores que los apoyen en todo lo que sea posible para que esto se logre.
- (Responsables de Sede) No está permitido el uso por parte de los equipos de herramientas de IA como ChatGPT, Copilot o similares, como apoyo a la solución de problemas. Es importante que los Responsables de Sede se aseguren que esto no pueda ocurrir.
- (Responsables de Sede) Recuerden tomar fotos durante el evento y compartirlas. Si están en redes sociales nos avisan cuando empiecen a postear fotos y los datos de la página o el grupo.

DESPUES DEL CONCURSO

Terminado el concurso y en una pequeña ceremonia de clausura, se compartirá el Scoreboard final. Si tiene recursos, puede organizar una fiesta de clausura.

Sobre la entrega de cupos para la Final Mexicana (Tercera Fecha y Repechaje)

- **EQUIPOS QUE PERMANEZCAN EN STATUS PENDING EN EL SISTEMA DE REGISTRO EN EL MOMENTO DE ASIGNAR LOS CUPOS NO SERÁN CONSIDERADOS PARA LOS MISMOS.**

- **LOS EQUIPOS EN PENDING PUEDEN CANCELARSE EN CUALQUIER MOMENTO, NO SERÁ NECESARIO ESPERAR A LAS ÚLTIMAS FECHAS.**
- **LOS CUPOS NO SERÁN ENTREGADOS DE FORMA RETROACTIVA.**

Premios y clasificación para la Final Latinoamericana / Final Mundial

El campeón de la Final Mexicana tiene garantizado un lugar en la Final Latinoamericana del concurso de programación ICPC. Se otorgan lugares adicionales denominados comodines, de acuerdo con las reglas de asignación de cupos de la Súper Región LATAM. La región generalmente otorga premios adicionales que se darán a conocer cada año, en dependencia de los apoyos económicos que se obtengan. Desde la Final Latinoamericana se definirán los lugares para la Final Mundial.

Reclamaciones

Al finalizar la competencia, si el entrenador de un equipo considera que su equipo ha sido dañado durante la competición, puede apelar a la organización del evento. Se debe seguir el protocolo establecido en las reglas del evento, en el sitio de este.

Una apelación debe basarse en una o más de las siguientes circunstancias: violación de una regla, la mala conducción de un equipo o de mala conducta de la administración del concurso con la intención de hacer daño. Las decisiones de los jueces, incluyendo las evaluaciones a las soluciones de problemas durante el concurso, son inapelables.

Todos los comentarios y propuestas de mejoras que provengan desde las sedes y que tengan relación con formato de competencia, problemas en alguna sede, reclamaciones relacionadas con el standing y solicitudes de información o cualquier otra petición; deberán ser enviados al correo guillot@icpcmexico.org para su revisión directa por el Director Regional o, en los casos que lo ameriten, por el Comité Directivo de la Región de México. En todos los casos se responderá oportunamente a través del Director Regional.

Actualización Abril 2025

Referencias

- Manual del Director de Sede, Carlos E. Ferreira, IME-USP, 2013
- Sitio Global de ICPC, <http://icpc.global>
- Sitio del ICPC en México, <https://eventos.iteso.mx/acm/>
- Comunicaciones entre el Director Regional y Directores de Sede en México.

Antes de iniciar cada fecha es conveniente revisar las reglas de los concursos regionales y las adecuaciones para la región México. Ambas son de obligatorio cumplimiento para México desde la fase preliminar:

<https://icpc.global/regionals/rules>

[Reglas Específicas #ICPCMX2025 - ICPC ITESO](#)

Como se establece explícitamente en las reglas, faltas a las mismas podrían representar una descalificación del equipo, incluso después de “rankear” en alguna de las fechas del Gran Premio de México. Por eso es importante que se revise y, si prevalece alguna duda, se consulte a la Dirección del ICPC en México.