UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática



I SEMCOMP 2026

BASES DEL CONCURSO
DE PROGRAMACIÓN COMPETITIVA

Modalidad presencial | Formato ICPC adaptado

Miércoles 2 de diciembre de 2026 | 9:30 a. m. – 12:30 p. m.

Plataforma de evaluación por confirmar

I SEMCOMP 2026

Inscripciones hasta el 28 de noviembre de 2026

Naturaleza del concurso. El I SEMCOMP 2026 es una competencia universitaria inspirada en el formato ICPC. No constituye un concurso oficial clasificatorio del International Collegiate Programming Contest (ICPC).

Artículo 1. Participantes, inscripción y conformación de equipos

1.1. Participantes habilitados

Podrán participar los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática (FISI) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM), matriculados en el semestre académico **2026-II** en cualquiera de las siguientes escuelas profesionales:

- Ingeniería de Sistemas.
- Ingeniería de Software.
- Ciencia de la Computación.
- Inteligencia Artificial.

Se admiten estudiantes de distintos ciclos académicos y equipos mixtos entre las escuelas señaladas, sin exigencia de experiencia previa en programación competitiva.

1.2. Conformación de equipos

a) El formato principal y prioritario es el de **tres (3) integrantes por equipo**; ningún equipo podrá superar ese número.

b) Cada estudiante podrá pertenecer a un solo equipo y cada equipo utilizará una única computadora proporcionada por la organización.

c) Se admite el *registro* de una o dos personas; su participación dependerá de la agrupación o, en su caso, de la autorización excepcional descrita en el numeral 1.5.

1.3. Inscripción y datos requeridos

La inscripción será gratuita y se efectuará **una sola vez**, mediante el formulario oficial habilitado por la Comisión Organizadora, **hasta el 28 de noviembre de 2026**.

a) El formulario permitirá registrar participantes individuales, parejas o equipos de tres integrantes. En los equipos de dos o tres personas, **el integrante 1 será el responsable del registro y contacto principal**; en equipos de tres será también su capitán. En los registros individuales, la persona inscrita será su propio contacto.

b) Por **cada participante** se solicitarán nombres y apellidos completos, código universitario, escuela profesional, ciclo académico y número de celular, además del **reporte de matrícula del semestre 2026-II en formato PDF**, que deberá adjuntarse obligatoriamente. En las parejas y equipos de tres, el responsable registrará y adjuntará los datos y reportes de cada integrante.

c) Los registros de una o dos personas deberán elegir entre **«Nos faltan integrantes»**, si desean recibir propuestas para completar el equipo, y **«Estamos completos»**, si solicitan competir con los integrantes actuales, sujetos a evaluación excepcional.

d) Quienes se inscriban con menos de tres integrantes **no deberán proporcionar inicialmente nombre ni logotipo de equipo**. Dichos datos se coordinarán después de confirmar la agrupación o autorizar expresamente su participación excepcional.

e) Los equipos ya conformados por **tres integrantes** registrarán obligatoriamente su **nombre de equipo**. Podrán adjuntar un **logotipo opcional**. Su integrante 1 quedará identificado como capitán y responsable del registro.

f) La Comisión Organizadora gestionará las propuestas de agrupación y actualizará los datos internamente, **sin exigir un segundo formulario**. Las comunicaciones se realizarán mediante los números de celular proporcionados.

1.4. Nombre y logotipo del equipo

a) Los nombres y logotipos deberán ser apropiados para un evento académico; no podrán contener expresiones ofensivas, discriminatorias o vulgares, ni atribuirse falsamente representación institucional.

b) No podrán existir dos equipos con el mismo nombre. Ante duplicidad, se dará prioridad al nombre validado con anterioridad y se solicitará al otro equipo elegir uno distinto. También podrán requerirse modificaciones por incumplimiento de estas disposiciones.

c) El nombre validado identificará al equipo en la plataforma y en los resultados. El logotipo será **opcional en todos los casos**; su ausencia no afectará la admisión.

1.5. Agrupación y participación excepcional

a) La Comisión Organizadora priorizará la conformación y admisión de equipos de **tres integrantes**.

b) A quienes seleccionen **«Nos faltan integrantes»** se les podrán proponer incorporaciones o agrupaciones. **Toda agrupación requerirá el consentimiento previo de los participantes involucrados**, contactados mediante los números de celular declarados.

c) Una vez aceptada la agrupación, la organización actualizará internamente la inscripción y coordinará el nombre del equipo y la designación de su capitán definitivo, si corresponde.

d) Tras el proceso de agrupación, la Comisión Organizadora evaluará las solicitudes de quienes seleccionaron **«Estamos completos»** con uno o dos integrantes, según los cupos y las condiciones organizativas. **La inscripción no garantiza la admisión**; esta requiere confirmación expresa.

e) Si se autoriza una participación excepcional, se solicitará posteriormente el **nombre del equipo** y, de manera **opcional**, su logotipo. En el caso de una persona, esta asumirá la capitanía; en parejas, el integrante 1 será su contacto y capitán, salvo cambio autorizado antes del concurso.

f) Los equipos excepcionalmente admitidos competirán bajo las mismas reglas de clasificación y premiación que los equipos de tres integrantes.

1.6. Verificación, datos y confirmación

a) La Comisión Organizadora verificará la matrícula vigente en **2026-II** mediante los reportes PDF adjuntados y, cuando corresponda, los medios institucionales disponibles. Podrá solicitar aclaraciones sobre documentos ilegibles o inconsistentes.

b) Los datos personales, números de celular y reportes de matrícula se utilizarán para gestionar la inscripción, verificar requisitos, coordinar agrupaciones y comunicar asuntos del concurso. Su acceso se limitará al personal autorizado de la organización, de acuerdo con el aviso de privacidad del formulario.

c) El día del concurso se exigirá **DNI o carné universitario** para comprobar la identidad.

d) Los cambios de integrantes necesitarán autorización previa al inicio del concurso. No habrá sustituciones durante la competencia.

e) La participación quedará confirmada solo cuando el equipo figure en la **relación oficial de equipos habilitados**, comunicada antes del evento.

Artículo 2. Modalidad, fecha y duración de la competencia

a) El concurso se desarrollará **presencialmente el miércoles 2 de diciembre de 2026**, en los ambientes designados por la Comisión Organizadora. Cada equipo utilizará el espacio y la computadora asignados.

b) La competencia tendrá una duración de **tres (3) horas**, desde las **9:30 a. m. hasta las 12:30 p. m.**. Finalizado el tiempo oficial, no se admitirán nuevos envíos válidos para la clasificación.

c) Los participantes deberán presentarse desde las **8:30 a. m.** para el registro presencial, la verificación de identidad y las actividades de preparación.

d) Ante circunstancias extraordinarias, la Comisión Organizadora podrá ajustar el cronograma, comunicándolo oportunamente a los equipos y procurando condiciones equitativas.

Artículo 3. Problemas de la competencia

a) La competencia constará de **diez (10) problemas de programación**, preparados y validados por las personas responsables de su elaboración. Sus niveles de dificultad serán definidos por dichas personas, considerando la duración oficial del concurso.

b) Cada equipo recibirá **una hoja impresa con los enunciados de los diez problemas**, iguales para todos los participantes. También podrán consultarse digitalmente en la plataforma oficial. Los enunciados solo podrán revisarse desde el inicio de la competencia.

c) Se permitirán anotaciones en los enunciados impresos. Cualquier aclaración o corrección general será comunicada por la Comisión Organizadora a todos los equipos.

Artículo 4. Plataforma de evaluación y lenguajes de programación

a) El concurso contará con una **plataforma de evaluación automática**, cuya elección y modalidad de acceso serán comunicadas por la Comisión Organizadora antes de la competencia. La participación seguirá siendo presencial, independientemente de dónde se aloje la plataforma.

b) Se garantizará la disponibilidad de los siguientes **lenguajes de programación autorizados**: **C (`.c`), C++ (`.cpp`), Java (`.java`), Python 3 (`.py`), JavaScript (`.js`) y Rust (`.rs`)**. La Comisión Organizadora seleccionará y verificará una plataforma compatible con todos ellos antes de la competencia.

c) Si algún participante desea utilizar un lenguaje diferente, podrá solicitarlo a la Comisión Organizadora. Su incorporación será evaluada según la compatibilidad con la plataforma y la viabilidad técnica; **no se garantiza la habilitación de lenguajes adicionales**.

d) La Comisión Organizadora comunicará con anticipación las versiones de los lenguajes, la forma de acceso, las instrucciones para enviar soluciones y las condiciones técnicas de evaluación. Se proporcionará material de orientación a los participantes.

Artículo 5. Clasificación y publicación de resultados

a) La competencia se desarrollará bajo un **formato ICPC adaptado**. El procedimiento de evaluación, los criterios de clasificación, las penalizaciones y el funcionamiento del marcador serán comunicados antes de la competencia.

b) Las reglas definitivas serán iguales para todos los equipos admitidos y se explicarán antes del inicio del concurso.

c) La Comisión Organizadora publicará la clasificación oficial después de revisar las incidencias o reclamaciones que, en su caso, se presenten.

Artículo 6. Conducta y recursos permitidos

6.1. Conducta

a) Se exige respeto, honestidad académica y espíritu deportivo. Solo se permitirá colaborar en la resolución de problemas con integrantes del mismo equipo.

b) Se prohíbe compartir soluciones o recibir asistencia externa. Deberán respetarse las indicaciones de la Comisión Organizadora y del personal autorizado.

6.2. Recursos

a) Se permiten los entornos de programación autorizados y la **documentación técnica oficial de los lenguajes**, mediante recursos habilitados por la organización.

b) La organización definirá los servicios de red autorizados según la plataforma de evaluación elegida. El acceso a Internet, cuando sea necesario, no autorizará la navegación libre ni el uso de recursos prohibidos.

c) Se prohíbe el uso de **inteligencia artificial generativa** para resolver, modificar, analizar o depurar soluciones; también consultar soluciones ajenas, repositorios de código o plataformas externas de resolución de problemas.

d) No se permitirá utilizar celulares ni otros dispositivos electrónicos personales, instalar programas, modificar configuraciones o conectar unidades externas sin autorización.

e) Las condiciones para usar **apuntes y materiales impresos adicionales** serán comunicadas antes del concurso.

6.3. Infracciones y medidas

a) El plagio, la suplantación, la colaboración indebida, el uso de recursos prohibidos y la interferencia con la infraestructura constituyen infracciones.

b) La Comisión Organizadora podrá aplicar advertencia, anulación de envíos o descalificación según la gravedad, informando los hechos y dando oportunidad al equipo de presentar aclaraciones, salvo medidas preventivas urgentes.

6.4. Orientación previa

a) La Comisión Organizadora **proporcionará antes del concurso material de orientación**, mediante video tutorial o guía digital, con un ejemplo práctico de acceso a la plataforma elegida, lectura de problemas, envío de soluciones, veredictos y marcador.

b) El material estará disponible en igualdad de condiciones para todos los inscritos. Podrá habilitarse adicionalmente un entorno de práctica, sin exigir un simulacro presencial.

Artículo 7. Equipamiento y condiciones de competencia

a) Los equipos utilizarán las computadoras y espacios asignados, bajo condiciones informáticas razonablemente equivalentes, y deberán cuidar las instalaciones.

b) Toda falla de hardware, software o conexión deberá comunicarse de inmediato al personal autorizado.

Artículo 8. Consultas e incidencias

a) Las consultas sobre los enunciados se dirigirán a la Comisión Organizadora mediante el canal que se anuncie antes del concurso. Las aclaraciones de interés general se comunicarán a todos los equipos.

b) El personal autorizado atenderá problemas técnicos sin ayudar a desarrollar soluciones.

c) La Comisión Organizadora adoptará las medidas necesarias ante incidencias que afecten la competencia, priorizando la equidad entre equipos.

Artículo 9. Supervisión y reclamaciones

a) La plataforma elegida evaluará automáticamente los envíos. La Comisión Organizadora supervisará el concurso y resolverá los asuntos que requieran intervención humana.

b) Las reclamaciones durante o después de la competencia serán presentadas por el **capitán del equipo**, mediante el canal y dentro del plazo que se anuncien previamente. En los equipos excepcionalmente admitidos de una persona, el propio participante actuará como capitán.

c) Durante el proceso de inscripción y agrupación, se contactará mediante los teléfonos registrados a los participantes que aún no cuenten con capitán designado.

d) Si se presentan reclamaciones admisibles, la Comisión Organizadora revisará los hechos y comunicará la decisión antes de confirmar los resultados que correspondan.

Artículo 10. Premiación y disposiciones finales

a) Los ganadores se determinarán mediante la clasificación oficial. Se propone la siguiente distribución de premios por equipo: **primer puesto: S/ 250; segundo puesto: S/ 150; tercer puesto: S/ 50**, por un total de **S/ 450**. Los importes están sujetos a aprobación y se confirmarán antes del concurso.

b) Las inscripciones estarán abiertas **hasta el 28 de noviembre de 2026** mediante el formulario oficial. La Comisión Organizadora comunicará oportunamente las indicaciones complementarias del evento. Participar implica conocer y aceptar estas bases.

c) La Comisión Organizadora resolverá las situaciones no previstas con criterios de equidad y transparencia, y comunicará oportunamente cualquier modificación de las bases.