



# Indicaciones

(Fecha última actualización de este documento: 8 ene 2025 )

<b>Introducción.....</b>	<b>2</b>
<b>Preliminares.....</b>	<b>2</b>
<b>Organizativas.....</b>	<b>3</b>
<b>Competencia.....</b>	<b>5</b>
<b>Computadoras.....</b>	<b>6</b>
<b>Técnicas.....</b>	<b>6</b>
<b>Fraude.....</b>	<b>7</b>
<b>Jurado de la Competencia (JC).....</b>	<b>8</b>
<b>Comité de Jueces de la Competencia (CJC).....</b>	<b>8</b>



## Introducción

1. La Olimpiada Cubana de Informática (en adelante OCI) es la competencia nacional anual donde participan estudiantes de las distintas [provincias de Cuba](#).
2. Entre los objetivos principales de la OCI destacan:
  - a. Valorar la importancia de la Informática en la construcción de la sociedad socialista, por su aplicación en la ciencia, la técnica, la economía, las ciencias sociales, la educación y la defensa de la Patria; además, contribuir con ello al fortalecimiento en la formación de una concepción científica del mundo y la formación de valores patrióticos.
  - b. Adoptar decisiones responsables en la vida personal, familiar y social sobre la base de la preparación intensiva que reciben los estudiantes.
  - c. Resolver problemas relacionados con los concursos de programación, que requieren el estudio de estructuras de datos y algoritmos, así como habilidades de programación que promueven el desarrollo de la creación, actividad mental, sentimientos y actitudes que le permitan a los estudiantes ser útiles a la sociedad y participar dignamente en concursos de conocimientos.
  - d. Desarrollar hábitos de estudio y técnicas para la adquisición independiente de nuevos conocimientos y la racionalización del trabajo mental con ayuda de los recursos de las TIC, que le permitan a los estudiantes la superación permanente y la orientación en el entorno natural, productivo y social donde se desenvuelven.
  - e. Descubrir, alentar, reunir, desafiar y dar reconocimiento a estudiantes talentosos en el campo de la Informática.
  - f. Seleccionar los mejores estudiantes de cada grado para conformar la Preselección Nacional de Informática y Computación (PSNIC).

## Preliminares

1. En conjunto con los profesores aplicadores, los entrenadores tienen la responsabilidad de asegurar que todos los estudiantes de su provincia entiendan y cumplan completamente estas reglas.
2. El desconocimiento de estas reglas no exime de responsabilidad.



## Organizativas

1. El Jurado de la Competencia será el Juez en Línea <https://dmoj.uclv.edu.cu/> (en adelante JC).
2. Serán dos días de competencia. En cada día los estudiantes recibirán **tres problemas** para resolver en **4 horas**. La puntuación máxima de cada problema será **100 puntos**, para un total de **600 puntos** entre los dos días de competencia.
3. Antes del primer día de competencia habrá una **Competencia de Práctica** para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de familiarizarse con el JC.
4. En cada sede se debe garantizar la conectividad al JC y el servicio eléctrico a las computadoras de los estudiantes.
5. Si la sede donde se desarrolla la competencia se encuentra en un lugar distinto del área de concurso de las demás asignaturas, debe definirse como máximo responsable a uno de los profesores aplicadores.
6. La competencia tendrá un Comité de Jueces (en adelante CJC) que se encargará de todo lo relacionado con el desarrollo de la misma. Sus funciones se detallan más abajo en este documento.
7. Las tablas con los resultados extraoficiales, de cada día del concurso, estarán visibles después del segundo día de competencia (en el momento que el CJC lo determine). **La asignación de medallas por grados, así como la determinación de los estudiantes miembros de la PSNIC, serán regidas por lo que establezca la Comisión Organizadora de todos los Concursos Nacionales, en función de la emulación entre las provincias.**
8. El proceso de reclamaciones se regirá por lo establecido para todas las asignaturas que concursan nacionalmente y se llevará a cabo por el CJC.
9. Si durante la competencia se presentan dificultades técnicas con el JC, se debe contactar inmediatamente con el CJC.
10. Las computadoras que se utilizarán serán las definidas por la escuela sede, en el laboratorio preparado para la competencia. Está prohibido utilizar computadoras propias de los estudiantes (laptops, tablets o computadoras de mesa) sin previa autorización del CJC.
11. Si durante la prueba faltase la corriente eléctrica, el tiempo que la misma falte se devolverá una vez restablecido el servicio eléctrico y luego que el sistema operativo de cada máquina haya cargado completamente. Si la afectación eléctrica es superior a **2 horas**, y los estudiantes ya tienen el examen impreso, solamente se le darán **2 horas** adicionales como máximo. Ese tiempo se les dará en el JC solamente a los usuarios afectados por falta de corriente eléctrica, previa comunicación del responsable nacional de la aplicación del examen.



## Olimpiada Cubana de Informática 2024-2025

pág. 4

12. Si el JC deja de funcionar por problemas técnicos, la prueba continuará por el método tradicional y las soluciones de los estudiantes se deben enviar a los correos especificados.
13. Cada provincia utilizará una clave para su identificación. Las claves son: **PR, AR, MY, IJ, LH, MT, VC, CF, SS, CA, CM, LT, HO, GR, SC** y **GT**.
14. La participación de cada estudiante debe ser aprobada por la dirección de preuniversitario del MINED, durante el proceso de inscripción de los equipos de cada provincia en fecha definida en el cronograma del evento.
15. Cada estudiante será identificado por una clave personal, que estará formada por la clave de la provincia y un número entre **1** y **10**. Ejemplos: **PR1, MY3, LH10**.
16. Cada provincia podrá invitar hasta **dos(2)** estudiantes de secundaria básica, que también deberán cumplir estrictamente estas reglas. La clave personal de estos estudiantes estará formada por la clave de la provincia y un número entre **11** y **12**. Ejemplos: **VC11, GR12**.
17. Cada estudiante tendrá un único nombre de usuario para acceder al JC, en ambos días de competición. El nombre de usuario estará formado por el prefijo **oci\_** y su clave personal. Ejemplos: **oci\_lt1, oci\_vc3, oci\_sc4**.
18. Cada estudiante dispondrá de una contraseña diferente en el JC para cada día de competición, la cual será entregada por el profesor aplicador.
19. Los estudiantes no deben abandonar el área de competencia antes de terminar las **4 horas** de competencia.



## Competencia

1. Antes de comenzar la competencia todos los estudiantes deben iniciar sesión en el JC, con el usuario y la contraseña asignados por los aplicadores.
2. El enunciado de cada problema estará en español y dividido en al menos seis secciones (el CJC puede decidir añadir alguna otra sección si lo considera necesario): a) Descripción del problema, b) Subtareas, c) Descripción de la Entrada, d) Descripción de la Salida, e) Ejemplos de Entrada y Salida correctos, f) Tiempo Límite y Memoria Límite.
3. Cada problema se divide en una cierta cantidad de subtareas (cada una vale una parte de los puntos totales). La puntuación final de cada subtarea es el máximo de las puntuaciones de esta subtarea en todos los envíos. **La puntuación final de cada problema es la suma de las puntuaciones de sus subtareas.** Esta suma será redondeada a los 2 decimales más cercanos.
4. Los estudiantes deberán enviar sus soluciones a través del JC. No existe límite en la cantidad de envíos para un problema.
5. Las preguntas o dudas de los estudiantes, durante la competencia, se realizarán a través del sistema de aclaraciones del JC, y serán respondidas exclusivamente por el CJC.
  - a. Los estudiantes recibirán la respuesta de manera privada por el sistema de aclaraciones del JC o, si el CJC lo cree conveniente, pueden hacer una aclaración general para todos los estudiantes.
  - b. Los estudiantes deben redactar las preguntas, relacionadas a los problemas, de tal forma que una respuesta “Sí” o “No” tenga un significado claro.
  - c. Las preguntas relacionadas a los problemas serán respondidas con una de las siguientes opciones: “Sí”, “No”, “Sin comentarios/Consulte la descripción del problema”, “Pregunta no válida (no es una pregunta de Sí/No)”. Si lo considera necesario, el CJC podrá proporcionar una explicación adicional de la respuesta.
6. La tabla de resultados (ranking), de todos los estudiantes, no estará visible durante la ejecución de la competencia.
7. Se recomienda a los estudiantes que utilicen un encabezamiento similar al siguiente, en cada uno de los códigos fuentes que envíe al JC.

```
/**  
 * Nombre: José Luis Pérez Pérez  
 * Grado: 10mo  
 * Escuela: IPVCE José Martí Pérez  
 * Problema: 2C  
 */
```



## Computadoras

1. Cada estudiante debe disponer de una computadora con conexión al JC.
2. La computadora de cada estudiante debe ser iniciada y conectada al JC, con el usuario y contraseña que correspondan.
3. El profesor aplicador debe garantizar que la computadora del concursante tenga solamente las aplicaciones necesarias para el concurso, y no tengan acceso a otras computadoras de la red o del dominio.
4. En la computadoras de los estudiantes no pueden estar almacenados ningún archivo que esté relacionado con la competencia; solamente deben contener lo establecido para la realización del examen.

## Técnicas

1. Durante el concurso los estudiantes pueden enviar soluciones en **C++** y **Python**. En el caso de **Python** se fijarán los mismos límites de tiempo y de memoria de **C++**, por lo que no habrá garantías de que se acepten soluciones correctas en **Python**.
2. No se limita el uso de algún editor de texto o IDE, pero se recomienda usar los siguientes: CLion, CodeBlocks, Sublime Text, Visual Studio Code (solamente con la extensión [C/C++](#) y [Python](#)). **El editor de texto o IDE utilizado por el competidor no puede tener plantillas con códigos predeterminados.**
3. Los compiladores disponibles serán [los que tiene actualmente el JC](#).
4. El tamaño máximo de código fuente, de cada solución enviada, no puede exceder los **64kb**. En caso de existir un límite más bajo, se especificará en la descripción del problema.
5. El tiempo límite máximo de compilación es **10 segundos**.
6. El formato de la salida generada por los programas de los competidores tiene que respetar rigurosamente el formato especificado en la descripción de la salida del problema.
7. Las entradas y salidas serán por la Entrada/Salida estándar, a menos que se especifique algo diferente en la descripción del problema.
8. Para inicializar la computadora de trabajo el estudiante puede utilizar el sistema operativo que le resulte más cómodo. El Sistema Operativo donde corre el JC es **Ubuntu GNU/Linux**.



## Fraude

La violación de las siguientes reglas es considerado como fraude, y puede resultar en descalificación:

1. Los estudiantes, en cada día de competición, solo deben usar la cuenta asignada para ellos.
2. Los estudiantes no deben intentar manipular ni comprometer el JC.
3. Los estudiantes no deben intentar obtener acceso a alguna cuenta que no sea la asignada.
4. Los estudiantes no deben intentar acceder a otro sitio en Internet que no sea el JC.
5. Los estudiantes no deben utilizar Inteligencia Artificial Generativa<sup>1</sup> durante la competencia:
  - a. No deben utilizar herramientas de auto-completamiento basadas en Inteligencia Artificial (ej. Copilot).
  - b. No deben utilizar Inteligencia Artificial para convertir el código de un lenguaje a otro (ej. para convertir código de Python a C++).
6. Los estudiantes no deben comunicarse con otras personas durante la competencia, excepto con el profesor aplicador y el CJC.
7. Los estudiantes no deben aplicar ingeniería inversa a los datos de prueba para resolver los problemas (de manera que dependan en gran medida de los casos de prueba).
8. Los estudiantes no pueden usar materiales impresos durante la ejecución de la prueba. En cuanto a la documentación digital, además de los documentos necesarios para la realización del concurso, desde un enlace en el JC tendrá la opción de descargar a su computadora [la documentación de referencia del lenguaje C++](#).
9. En el área de competencia los estudiantes tienen prohibido utilizar calculadoras, celulares, **memorias flash**, relojes que soporten operaciones matemáticas, dispositivos para escuchar música u otros medios no autorizados por el profesor aplicador y/o el CJC.
10. Finalizada la competencia se procederá a revisar todos los códigos de los estudiantes en un sistema avanzado de detección de plagio.

---

<sup>1</sup> En estas reglas “Inteligencia Artificial Generativa” se define como “Inteligencia Artificial que puede generar nuevos datos, como texto o código, basados en datos de entrenamiento”. Los ejemplos incluyen principalmente modelos de lenguaje grandes como GPT, Gemini, Gemma, Llama, Claude, etc.



## Jurado de la Competencia (JC)

Los siguientes términos y condiciones aplicarán por el uso del JC:

1. El JC estará disponible en la dirección <https://dmoj.uclv.edu.cu/> y es un servicio ofrecido por la Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas (UCLV), para las competencias de programación.
2. No se debe usar los comentarios para intercambiar sobre los problemas de la competencia.
3. Cualquier comentario puede ser eliminado sin previo aviso.
4. Se debe usar un lenguaje cordial y respetuoso para dirigirse a los demás usuarios y administradores. Los usuarios que realicen comentarios irrespetuosos u obscenos perderán de forma permanente su derecho a comentar.
5. No publicar código fuente en los comentarios.
6. No atentar deliberadamente contra el correcto funcionamiento del JC.
7. No hacer envíos con soluciones que no sean propias.
8. Su información personal y todos los datos recopilados en el sitio son almacenados de forma segura y sólo serán compartidos con el CJC.

## Comité de Jueces de la Competencia (CJC)

En relación al CJC, se define lo siguiente:

1. Los miembros del CJC serán nombrados por el Metodólogo Nacional, en conjunto con el Jefe de entrenadores de la PSNIC<sup>2</sup>, que serán los máximos responsables de la competencia.
2. Antes del día de la competencia, el CJC enviará los datos de contacto de sus miembros para que los profesores aplicadores se comuniquen en caso de ser necesario.
3. Entre sus posibles miembros estarán los autores de los problemas, testers, el administrador del JC y otros especialistas **no vinculados** a los entrenamientos de los estudiantes.
4. Los miembros del CJC serán los únicos que tendrán acceso a los problemas antes y durante la competencia oficial.
5. Todas las dudas de los profesores aplicadores deben dirigirlas al CJC, que serán los únicos facultados para responderlas.
6. El CJC se encargará de enviar las clarificaciones que sean necesarias, producto de preguntas de los estudiantes a través del JC.
7. Velarán por el desarrollo de la competencia, la validez de todas las restricciones de los problemas y los casos de pruebas.

---

<sup>2</sup> **Leonardo Cardona** correos: [060lcardona@ipvce.gu.rimed.cu](mailto:060lcardona@ipvce.gu.rimed.cu), [leonardo.cardona@uic.cu](mailto:leonardo.cardona@uic.cu). Telegram: <https://t.me/lcardona>





## Olimpiada Cubana de Informática 2024-2025

pág. 9

8. Darán instrucciones específicas a los aplicadores, en caso de presentarse al examen algún estudiante con problemas de visión.
9. Pueden aprobar la recalificación de alguno de los problemas, en caso de presentar algún error en los casos de prueba.
10. Son los encargados de definir/conceder, en el JC, el tiempo adicional que se dará a los competidores en caso de que faltase el fluido eléctrico y/o servicio de internet.
11. Realizarán el control de plagios de los códigos de los competidores.