



Fecha última actualización de este documento: 30 nov 2025

## Reglas del Concurso

<b>Preliminares.....</b>	<b>2</b>
<b>Calendario de la Competencia.....</b>	<b>2</b>
<b>Sistema de Evaluación.....</b>	<b>2</b>
<b>Tareas.....</b>	<b>2</b>
<b>Soluciones y envíos.....</b>	<b>3</b>
<b>Puntuación.....</b>	<b>4</b>
<b>Artículos.....</b>	<b>5</b>
<b>Inicio de la Competencia.....</b>	<b>7</b>
<b>Aclaraciones.....</b>	<b>7</b>
<b>Asistencia técnica.....</b>	<b>8</b>
<b>Final de la Competencia.....</b>	<b>8</b>
<b>Fraude.....</b>	<b>9</b>
<b>Apelaciones.....</b>	<b>10</b>



## Preliminares

1. Los Líderes de Delegación son responsables de garantizar que todos los miembros de su Delegación conozcan, comprendan y cumplan íntegramente las presentes Reglas del Concurso.
2. Los Líderes deben asegurarse de que sus Concursantes hayan leído también el Reglamento General, el Reglamento Técnico y cualquier documento adicional que regule la OCI.
3. Para el adecuado entendimiento del desarrollo de la Olimpiada Cubana de Informática, deberán consultarse los siguientes documentos oficiales:
  - [Reglamento General de la OCI](#)
  - [Plan Temático de la OCI](#)
  - [Reglamento Técnico](#)

## Calendario de la Competencia

1. La OCI'n se desarrollará durante dos (2) Días de Competencia.
2. Durante cada Día de Competencia, cada Concursante deberá resolver tres (3) tareas, con un tiempo máximo de cuatro (4) horas por día.
3. Antes del primer Día de Competencia, se realizará una Competencia de Práctica con una duración de cuatro (4) horas. El objetivo de la Competencia de Práctica es permitir que todos los Concursantes:
  - a. Se familiaricen con el Jurado de la Competencia (JC).
  - b. Conozcan y practiquen con las estaciones de trabajo y el entorno técnico que se utilizará durante la competencia oficial.

## Sistema de Evaluación

1. La calificación y evaluación de los Concursantes se realizará mediante el Jurado de la Competencia (JC).
2. El JC proporciona un entorno de ejecución uniforme y controlado para todas las soluciones presentadas.
3. El JC utilizado será una copia exclusiva del Juez en Línea DMOJ-UCLV, disponible en: <https://concurso-dm0j.uclv.edu.cu/>
4. Las estaciones de trabajo de los Concursantes tendrán acceso únicamente al JC.
5. Cada Concursante contará con una **clave personal**, formada por:
  - a. La clave de la provincia que representa.
  - b. Un número asignado por su Líder de Delegación según el Reglamento General de la OCI.
6. Cada Concursante tendrá un único nombre de usuario para acceder al JC durante ambos días de competencia, formado por el prefijo `oci_` seguido de su clave personal. Ejemplos: `oci_lt1`, `oci_vc3`, `oci_sc4`.



7. Cada Concursante dispondrá de una contraseña diferente para cada día de competición, la cual será entregada por el Aplicador Responsable de la Sede al ingresar al Área de Competencia.

## Tareas

1. Durante cada Día de Competencia, los Concursantes podrán acceder a la versión oficial en español de los enunciados de las tareas.
2. Los enunciados estarán disponibles únicamente a través del Jurado de la Competencia (JC).
3. Cada problema se divide en un número determinado de **subtareas**, cada una con un valor específico de los puntos totales del problema.
4. Las subtareas pueden ser de los siguientes tipos:
  - a. Programación: la solución consiste en el código fuente que produce una salida.
  - b. Solo-salida: la solución consiste en un conjunto de archivos de salida generados según lo indicado en el enunciado.
5. Para cada subtarea de programación, se especificarán los límites de tiempo y memoria permitidos.
  - a. Los límites están diseñados para ser generosos, usualmente alrededor del doble de los requeridos por la solución óptima esperada.
  - b. El límite de memoria se basa en el uso total de memoria, incluyendo: tamaño del código ejecutable, memoria de la pila, memoria asignada dinámicamente durante la ejecución.

## Soluciones y envíos

1. Los Concursantes envían sus soluciones mediante el Jurado de la Competencia (JC).
2. Dependiendo de la tarea, cada envío puede consistir en:
  - a. Código fuente en C++, o
  - b. Archivo de salida.
3. Salvo que se indique lo contrario, se aplican las siguientes restricciones a los envíos de código fuente:
  - a. Cada solución enviada debe estar escrita en C++ y no debe exceder 65,536 caracteres.
  - b. La compilación del programa por el servidor de evaluación debe finalizar en un máximo de 10 segundos y utilizar como máximo 512 MiB de memoria.
  - c. No existe límite en la cantidad de envíos por problema.
4. Durante cada Día de Competencia, los envíos se evaluarán con un subconjunto de casos de prueba conocidos como **Pretests**.



- a. Si un envío pasa todos los Pretests de una subtarea, el Concursante recibirá los puntos correspondientes a esa subtarea de manera preliminar. Esta puntuación provisional no garantiza el aceptado final de la subtarea.
- b. Después de los Días de Competencia, todos los envíos serán re-evaluados con todos los casos de prueba oficiales, en la fase conocida como System Test. La puntuación final de un envío para cada subtarea será el resultado del System Test.
5. Durante la Competencia, los Concursantes no podrán ver la tabla de resultados de otros Concursantes.
6. Los Concursantes podrán consultar el estado de sus propios envíos y recibir un informe breve sobre la compilación.
  - a. Para cada envío, el sistema mostrará la puntuación obtenida en cada subtarea. Si una subtarea no se resuelve completamente, se mostrará únicamente el veredicto del primer caso que falla.
  - b. Los casos de prueba se mantienen en el mismo orden para todos los envíos, y no se proporcionará información adicional sobre ellos, incluyendo la salida producida.
  - c. La puntuación informada inicialmente es provisional y puede cambiar debido a:
    - i. Apelaciones exitosas después del concurso.
    - ii. En algunos casos, los envíos de los concursantes pueden ser reevaluadas. Esta re-evaluación puede resultar en una puntuación total diferente (por ejemplo, si una solución se comporta de forma no determinista o se acerca mucho al límite de tiempo o memoria). En tales casos, la puntuación final del envío es la de su última re-evaluación. Este cambio de puntuación no es apelable. Tenga en cuenta que la puntuación final de cada subtarea sigue siendo la puntuación máxima de todas las propuestas.
    - iii. Durante la fase de System Test.
7. En caso de errores en los datos de prueba, el Subcomité Científico podrá, aunque no está obligado:
  - a. Corregir los datos de prueba y reevaluar todas las soluciones lo antes posible.
  - b. Añadir datos de prueba adicionales únicamente si los originales difieren significativamente de la intención inicial del Subcomité.
  - c. La detección tardía de problemas, especialmente durante las últimas dos horas del concurso, podría justificar la ampliación de la duración del concurso.
8. Se recomienda a cada Concursante incluir el siguiente encabezado en cada envío de código fuente:



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

## Puntuación

1. Las puntuaciones de cada tarea se calcularán de la siguiente manera:
  - c. La puntuación máxima para cada tarea es de 100 puntos.
  - d. Cada subtarea consta de un número determinado de datos de prueba. A menos que se especifique lo contrario, en cada subtarea de programación, el envío se ejecuta una vez por caso de prueba.
  - e. Cada subtarea puede depender de un subconjunto de subtareas.
  - f. Para cada envío, la puntuación de cada caso de prueba se calcula en función de la ejecución del programa y/o el resultado.
  - g. La ejecución del programa en cada caso de prueba está sujeta a límites de tiempo y memoria, que se especifican en el sistema de calificación. Si el programa excede estos límites, recibirá 0 puntos en este caso de prueba.
  - h. Para cada envío, la puntuación para cada subtarea es el mínimo de las puntuaciones para los datos de prueba en la subtarea, a menos que se indique lo contrario en la declaración de la tarea.
  - i. La puntuación final de cada subtarea es el máximo de las puntuaciones de esta subtarea en todos los envíos.
  - j. La puntuación final de cada tarea es la suma de las puntuaciones de sus subtareas. Esta suma se redondea a los 2 decimales más cercanos.

Por ejemplo, supongamos que un Concursante envió dos soluciones para una tarea que contiene dos subtareas. Si la primera solución presentada obtuvo 30 puntos para la primera subtarea y 10 puntos para la segunda, y la segunda solución obtuvo 0 puntos para la primera subtarea y 40 puntos para la segunda, la puntuación final de esta tarea será 70.

## Artículos

1. En el área de competencia se proporcionarán los siguientes artículos:
  - Papel en blanco.
  - Herramientas de escritura.
  - Aperitivos.
  - Agua.
2. Durante los Días de Competición, los concursantes podrán traer los siguientes artículos a la sala:



- Ropa
- Joyería de un tamaño razonable.
- Herramientas de escritura.
- Aperitivos.
- Agua.

3. Los Concursantes podrán solicitar artículos adicionales, siempre que no puedan transmitir ni almacenar datos en formato electrónico, impreso ni escrito (salvo para su propósito previsto). Entre los artículos que podrán solicitarse se incluyen los siguientes:

- Herramientas de escritura adicionales.
- Teclados y ratones USB (sin comunicación inalámbrica ni funciones programables, cuya configuración se conserva al desconectarlos).
- Alfombrillas para ratón.
- Aperitivos adicionales.
- Medicamentos y equipo médico.
- Tapones y orejeras para los oídos.

4. El uso de estos artículos adicionales requiere la aprobación previa del Comité de Jueces. El concursante deberá entregarlos en un contenedor designado por la Sede en su estación de trabajo durante la Competencia de Práctica.

- a. Al finalizar la Competencia de Práctica, el Comité de Jueces revisará los artículos entregados. Si hay artículos rechazados, se notificará al Líder de Delegación del Concursante. Los artículos aprobados deberán ser conservados por el Organizador Principal de la Sede y ser entregados a los concursantes al inicio de cada jornada. Sin embargo, durante la competencia, el Comité de Jueces podrá retirar cualquiera de estos artículos aprobados si considera que su uso interrumpe a los demás concursantes.

5. Una vez finalizado el primer día de competencia, el Concursante deberá dejar los artículos entregados en el mismo contenedor designado por la Sede en su estación de trabajo si desea seguir usándolos el segundo día. Los Concursantes podrán entregar artículos nuevos o de reemplazo al finalizar el primer día de competencia para usarlos el segundo día.

6. Al finalizar el segundo día de competición, los Concursantes deberán llevarse todos los artículos entregados.

7. Introducir cualquier otro artículo no mencionado anteriormente en las salas de competición se considera fraude. En particular, están estrictamente prohibidos los siguientes artículos:

- Cualquier equipo informático (por ejemplo, calculadoras, portátiles, tabletas).
- Cualquier teclado o ratón con comunicación inalámbrica o funciones programables cuya configuración se mantenga al desconectarse.
- Cualquier libro, manual, material escrito o impreso.



- Cualquier medio de almacenamiento de datos (por ejemplo, CD-ROM, memorias USB, tarjetas de memoria, micro dispositivos).
- Cualquier dispositivo de comunicación (por ejemplo, teléfonos móviles, radios de cualquier tipo, dispositivos con Bluetooth).
- Relojes inteligentes.
- Auriculares, micrófonos y altavoces.
- Mochilas y bolsos.

8. En cuanto a los refrigerios, tenga en cuenta que la Sede debe proporcionar a todos los Concursantes una cantidad determinada de refrigerios. Si un Concursante desea traer refrigerios, deberá asegurarse de que no sean ruidosos ni huelan mal, ni molesten a los demás. En caso de quejas de otros Concursantes durante el Concurso, el refrigerio podría ser retirado.
9. Los Concursantes podrán utilizar cualquier material electrónico o impreso proporcionado por el Comité de Jueces durante un Día de Competencia (por ejemplo, el conjunto de tareas, cualquier documentación electrónica o manual de referencia incluido en el JC).

## Inicio de la Competencia

1. Cada Concursante deberá tener una estación de trabajo pre-asignada por la Sede.
2. Los Concursantes deben estar sentados en sus asientos al menos 5 minutos antes del inicio de la Competencia.
3. Los Concursantes deben dirigirse a su estación de trabajo, sentarse y esperar por el inicio de la Competencia sin tocar nada (por ejemplo, teclados, ratón, lápiz, o papel).
4. Una vez que comienza la competencia, todos los Concursantes deben iniciar sesión en el JC con el usuario y la contraseña dados por el Aplicador Responsable de la Sede.

## Aclaraciones

1. Durante cada Día de Competencia, los Concursantes pueden hacer Solicitudes de Aclaración relacionadas con las tareas de la competencia, reglas y/o la evaluación.
2. Las Solicitudes de Aclaración deben ser escritas en español.
3. Las Solicitudes de Aclaración deben ser enviadas mediante el sistema de aclaraciones disponible en el JC.
4. Los Concursantes recibirán una respuesta del Comité de Jueces en el sistema de aclaraciones.
5. Las Solicitudes de Aclaración relacionadas con las tareas de la competencia deben ser redactadas de tal forma que una respuesta de Sí/No tenga un significado claro.



6. Las Solicitudes de Aclaración relacionadas con las tareas de la competencia serán respondidas con una de las siguientes opciones:
  - a. “Sí”.
  - b. “No”.
  - c. “Sin comentarios/Consulte la descripción de la tarea”.
  - d. “Pregunta no válida (no es una pregunta de Sí/No)” – La pregunta no fue redactada de tal forma que una respuesta de Sí/No tenga un significado claro. El Concursante debe reformular la pregunta.
7. Como regla general, el Comité de Jueces solo responderá con “Sí” o “No” cuando la parte correspondiente a la descripción de la tarea era ambigua o potencialmente confusa.
8. Se responderá con “Sin comentarios/Consulte la descripción de la tarea” en los siguientes casos:
  - a. La respuesta a la Solicitud está en la descripción de la tarea (directa o indirectamente)
  - b. Determinar la respuesta a la Solicitud es tarea del Concursante.
  - c. La respuesta a la Solicitud no puede ser inferida en la descripción de la tarea, y por tanto el Concursante no debe asumir ni una respuesta positiva ni negativa. Por ejemplo, cuando la descripción de la tarea habla de una secuencia, el Concursante no debe asumir que todos los elementos de la secuencia son distintos, a menos que se infiera de la descripción de la tarea (directa o indirectamente).
9. Se podrá proporcionar una explicación adicional de la respuesta si el Comité de Jueces lo considera necesario.
10. Si el Comité de Jueces lo cree conveniente puede enviar una Aclaración General para todos los Concursantes.

## Asistencia técnica

1. Las solicitudes no relacionadas con las tareas de la competencia, reglas y/o la evaluación, serán consideradas como Solicitudes Técnicas.
2. Estas solicitudes deben ser presentadas sobre todo al Aplicador Responsable de la Sede, pero también se recomienda enviar una Solicitud de Aclaración mediante el JC sobre todo cuando está relacionado con algún fallo técnico.
3. El Aplicador Responsable de la Sede, estará encargado de acompañar al baño, solucionar problemas técnicos en la estación de trabajo. Pero no puede responder preguntas relacionadas con las tareas de la Competencia.
4. Los Concursantes no deben intentar reparar, depurar ni siquiera verificar problemas técnicos o de red por sí mismos; en su lugar, deben solicitar asistencia del Aplicador Responsable de la Sede y continuar con las tareas.
5. El Aplicador Responsable tiene la obligación de comunicarse con el Comité de Jueces en el momento que se presenten dificultades técnicas en alguna estación de trabajo de un Concursante.



6. Si durante la Competencia faltase la corriente eléctrica, se dará un tiempo extra equivalente al tiempo perdido.
  - a. En cualquier caso, el tiempo extra dado será menor de 120 minutos.
  - b. El tiempo extra solo se le dará a los Concursantes afectados.
7. Si por problemas técnicos el JC deja de funcionar, la prueba se continúa por el método tradicional y las soluciones de los estudiantes deben ser enviadas al correo [oci-jueces@clubesdeprogramacioncompetitiva.com](mailto:oci-jueces@clubesdeprogramacioncompetitiva.com).

## Final de la Competencia

1. El Aplicador Responsable de la Sede deberá dar tres avisos 15 minutos, 5 minutos y 1 minuto antes del final de cada Día de Competencia.
2. El final de la Competencia será determinado por el JC y deberá ser anunciado verbalmente por el Aplicador Responsable de la Sede.
  - a. Tras el anuncio de finalización, los Concursantes deben parar inmediatamente de trabajar (a menos que soliciten tiempo extra) y esperar en silencio en sus escritorios sin tocar las computadoras o cualquier otro artículo en su escritorio.
  - b. Se hará un anuncio adicional por el Aplicador Responsable de la Sede para que abandonen sus escritorios y el Área de Competencia.
3. Si un Concursante desea abandonar el Área de Competencia, antes de las 4 horas, el Aplicador Responsable de la Sede debe comunicarse con el Comité de Jueces y esperar confirmación de que el Concursante puede abandonar el Área de Competencia.
4. Si un Concursante considera que se le debe conceder tiempo extra para la Competencia, debe enviar una Solicitud de Aclaración mediante el JC tan pronto como sea posible.
  - a. En este caso, no debe dejar la estación de trabajo o hablar con otro Concursante ni Líder de Delegación después del final de la Competencia, y debe continuar trabajando.
  - b. El Comité de Jueces decidirá si se adicionará este tiempo extra y le informará la decisión al Concursante tan pronto como sea posible.
  - c. Si se otorga alguna cantidad de tiempo extra, todos los envíos hechos durante el tiempo de la Competencia + tiempo extra serán evaluados.
  - d. Sin embargo, los motivos siguientes no serán aceptados para añadir tiempo extra:
    - i. Fallos derivados por el uso de herramientas de programación, en particular IDEs (por ejemplo, VS Code y Eclipse) y depuradores. Los Concursantes deben ser competentes en el uso de las herramientas que decidan usar.
    - ii. Fallos que fueron resueltos en menos de 30 minutos, a menos que ocurran 30 minutos antes del final de la Competencia.



- iii. El Concursante perdió una cantidad significativa de tiempo mientras intentaba resolver problemas técnicos por sí mismo.
- iv. Casos en los que el Concursante no informó sobre el fallo ni al Comité de Jueces ni al Aplicador Responsable de la Sede.

## Fraude

Antes de entrar al primer día de examen, cada Concursante deberá leer y firmar un acta donde se comprometa a no hacer fraude con otros Concursantes, a no usar la Inteligencia Artificial en modo alguno durante la Competencia, y en general a no realizar ningún tipo de actividad que afecte la integridad de la competencia.

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

- 1. Los Concursantes no deben salir de sus estaciones de trabajo sin previa autorización del Aplicador Responsable de la Sede.
- 2. Los Concursantes sólo deben usar la cuenta asignada para ellos en cada día de competición.
- 3. Los Concursantes no deben intentar manipular ni comprometer el JC.
- 4. Los Concursantes no deben intentar obtener acceso a alguna cuenta que no sea la que se les haya asignado.
- 5. Los Concursantes no deben intentar acceder a otro sitio en Internet que no sea el JC para los propósitos habituales (por ejemplo, enviar una solución para una tarea, ver el resultado de un envío, solicitar una aclaración).
- 6. Los Concursantes no deben reiniciar sus computadoras y/o intentar alterar la secuencia de inicio de la misma.
- 7. Los Concursantes 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++)
- 8. Los Concursantes no deben comunicarse con otras personas durante la competencia, excepto con el Aplicador Responsable de la Sede y el Comité de Jueces.
- 9. Los Concursantes 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.

---

<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.



10. Los Concursantes tienen estrictamente prohibido el uso de materiales impresos o en soporte digital, excepto el material electrónico o impreso proporcionado por el Comité de Jueces durante un Día de Competencia.
11. En el Área de Competencia los Concursantes 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.
12. Finalizada la competencia se realizará la revisión de todos los códigos de los estudiantes en un sistema de control de plagio que se encuentra fuera del JC.
  - a. La provincia donde se detecte y compruebe fraude, será penalizada en la emulación nacional con pérdida de 10 puntos por cada caso de fraude.
13. Si alguna solución de un concursante luce sospechosa, el estudiante en cuestión será citado a una reunión virtual para que explique su solución y responda preguntas ante el CJC.

## Apelaciones

1. Terminado el segundo Día de Competencia todos los envíos estarán públicos para todos los Concursantes y Líderes de Delegación, por un periodo de 72 horas.
2. Las solicitudes de apelación sólo deberán ser realizadas por el Líder de Delegación, cualquier otra apelación que se reciba será descartada inmediatamente.
3. Un Líder de Delegación puede solicitar una apelación mediante el correo [oci-jueces@clubesdeprogramacioncompetitiva.com](mailto:oci-jueces@clubesdeprogramacioncompetitiva.com), al menos 72 horas después de finalizado el segundo Día de Competencia.
  - a. Cada apelación deberá estar relacionada con las tareas de la competencia, reglas y/o la evaluación.
  - b. Cada apelación será revisada por el Subcomité Científico, y el Líder de Delegación será notificado con la decisión tomada.
  - c. En el caso que todos los envíos de una tarea deban ser re-evaluados como consecuencia de una apelación aceptada, se debe tener en cuenta que re-evaluar puede resultar en aumentar o disminuir la puntuación para cualquier concursante. Si la puntuación de alguien cambia después de la publicación de los resultados de la re-evaluación, se publicarán nuevos resultados. Los cambios de puntuación resultantes no son apelables.