

Campanil Challenge: Programación Competitiva

Universidad de Concepción - IEEE RAS UdeC
26 y 27 de noviembre de 2026

1. Objetivo de la Competencia

La competencia de Programación Competitiva del Campanil Challenge tiene como objetivo poner a prueba las habilidades de resolución de problemas, pensamiento lógico y trabajo en equipo de los estudiantes, a través del desarrollo de algoritmos en un entorno controlado y con límite de tiempo.

2. Equipos y Participantes

- 2.1. Los equipos estarán conformados por un máximo de **3 participantes**.
- 2.2. Cada equipo debe designar a un/a Capitán/a, quien será el encargado de la comunicación principal con los organizadores y jueces.
- 2.3. Ningún participante puede pertenecer a más de un equipo en esta misma categoría.

3. Inscripción

- 3.1. Las inscripciones estarán abiertas hasta el **8 de noviembre de 2026 a las 23:59 hrs.**
- 3.2. Para participar en la competencia, cada equipo deberá realizar el pago de inscripción correspondiente a **\$20.000 CLP**.
- 3.3. El proceso de inscripción y pago se realizará a través del formulario oficial dispuesto por la organización del evento.

4. Formato del Concurso

- 4.1. **Duración:** El concurso tendrá una duración oficial de **4 horas** continuas.
- 4.2. **Problemas:** Se entregará un conjunto de problemas (entre 6 y 10 problemas algorítmicos) en español y/o inglés.
- 4.3. **Equipamiento:** Se permitirá el uso de **una (1) computadora** por equipo. Los equipos podrán llevar su propio teclado y ratón si lo desean, previa revisión de los jueces.
- 4.4. **Lenguajes permitidos:** Se podrá programar en **C, C++, Java y Python 3**. Las versiones específicas y entornos de desarrollo serán confirmados a los equipos inscritos antes del evento.
- 4.5. **Material de apoyo:** Los equipos pueden utilizar material impreso (libros, apuntes,

dicionarios). **No está permitido** el uso de dispositivos electrónicos adicionales (teléfonos, tablets, calculadoras inteligentes, relojes inteligentes) ni memorias USB con código pre-escrito.

4.6. Acceso a Internet: Durante la competencia, el acceso a Internet estará estrictamente limitado a la plataforma de evaluación. El uso de motores de búsqueda, foros, herramientas de inteligencia artificial (ej. ChatGPT, Copilot) o comunicación con personas externas resultará en la **descalificación inmediata** del equipo.

5. Evaluación y Puntuación

5.1. El envío de soluciones se realizará mediante una plataforma de evaluación automática (Juez Virtual).

5.2. El jurado y la plataforma determinarán si el código enviado es correcto (.Accepted") o si incurre en errores ("Wrong Answer", "Time Limit Exceeded", Run-Time Error", etc.).

5.3. El ganador de la competencia será el equipo que resuelva la mayor cantidad de problemas.

5.4. **Desempate:** En caso de empate en la cantidad de problemas resueltos, se utilizará el **Tiempo de Penalización** (Penalty Time). El equipo con menor tiempo de penalización será el ganador.

- El tiempo de penalización es la suma de los minutos transcurridos desde el inicio de la competencia hasta que se envía una solución aceptada para cada problema resuelto.
- Cada envío incorrecto de un problema que finalmente es resuelto suma una penalización adicional de **20 minutos**.
- Los problemas no resueltos no acumulan tiempo de penalización.

6. Reglas de Conducta

6.1. Se espera que todos los competidores actúen con integridad y respeto hacia los demás participantes, jueces y organizadores.

6.2. Cualquier intento de sabotaje a la red, a la plataforma de evaluación o a otros equipos será sancionado con la expulsión del evento.

6.3. Las decisiones emitidas por el comité de jueces son **inapelables**.

El equipo organizador se reserva el derecho a modificar las bases y reglas de la competencia de ser necesario, lo cual será informado pertinentemente a todos los equipos inscritos.