



SOMOS
ARTE, CIENCIA Y
DESARROLLO
CULTURAL



Convocatoria Gran Premio de México ICPC 2025 Sede UAIE-UAZ

La Unidad Académica de Ingeniería Eléctrica (UAIE), a través del Cuerpo Académico de Tecnologías Emergentes de Comunicaciones y Cómputo CA-231 y la Academia de Programación de las carreras de Ingeniería de Computación e Ingeniería de Software

CONVOCA

A todos los estudiantes de nivel superior de la UAZ y de todas las instituciones educativas de nivel superior del país a participar en el **Gran Premio de la Región México ICPC 2025 en la sede UAIE-UAZ**, a llevarse a cabo los días **3 de mayo, 31 de mayo, 21 de junio y 13 de septiembre del 2025** en los Centros de Cómputo ubicados en el [Edificio E-13 de Ingeniería en Computación e Ingeniería de Software en el Campus Siglo XXI de la UAZ](#).

OBJETIVO DEL CONCURSO

El concurso de programación ICPC es el más importante y más prestigioso concurso de Programación en el mundo. Inició en la década de los 70 en Estados Unidos y en la década de los 90 se extendió rápidamente a todas las regiones del mundo. El concurso involucra a una red global de universidades que organizan anualmente competencias regionales con el propósito de obtener un lugar en las finales mundiales.

El concurso busca fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación en la construcción de nuevos programas de software permitiéndoles al mismo tiempo a los estudiantes probar su habilidad para trabajar bajo presión. La participación a nivel mundial en el 2024 en este importante concurso fue de más de 85000 personas (incluyendo concursantes, coaches y voluntarios), provenientes de 3424 universidades ubicadas en 103 países.

Las primeras tres fechas representan los concursos clasificatorios de la región México dentro del ICPC, los cuales se llevan a cabo de manera distribuida y donde los equipos participantes acumularán puntos que se otorgarán de acuerdo a las reglas especificadas en <https://eventos.iteso.mx/acm/1-primera-fase-granpremiomx/sobre-los-concursos-del-granpremiomx2025/>. Los equipos con la mayor puntuación obtenida de manera acumulada en estos tres concursos clasificatorios en las diferentes sedes (con una restricción de dos equipos por institución educativa), clasificarán a la Final Mexicana a llevarse a cabo en noviembre del 2025.

El cuarto concurso se denomina concurso de **Repechaje**, y de tal concurso clasificarán los equipos mejor ubicados de entre todas las sedes del país, considerando que deben ser equipos de instituciones que, o bien no lograron obtener ningún cupo en base a los resultados de los primeros tres concursos, o solo lograron obtener UN (1) CUPO por los criterios anteriores. De este último concurso solo clasifica UN (1) equipo por institución.

BASES

- Los concursos en el ciclo se llevarán a cabo en las siguientes fechas y horarios:
 - **Sábado 3 de mayo de 11:00 a 16:00** usando el juez BOCA (1er Clasificatorio)

icpc International Collegiate
Programming Contest

- **Sábado 31 de mayo de 11:00 a 16:00** usando el juez BOCA (2do Clasificatorio)
- **Sábado 21 de junio de 11:00 a 16:00** usando el juez BOCA (3er Clasificatorio)
- **Sábado 13 de septiembre de 11:00 a 16:00** usando el juez BOCA (REPECHAJE)

(Es importante recalcar que las fechas y horarios de los concursos están sujetos a cambios por parte de la Dirección de la Región, y en caso de que se sea necesario realizar cambios en las fechas y/o horarios estos serán comunicados de manera oportuna por la Dirección de la Región).

- Cualquier estudiante que pertenezca a cualquiera de las Unidades Académicas de la UAZ o de otra institución de educación superior del país a nivel licenciatura y que se encuentre inscrito en el semestre en el que se lleve a cabo el concurso puede participar.
- Los equipos deberán estar formados por 3 integrantes, debiendo ser todos los integrantes del equipo **de la misma institución educativa**, recomendándose agregar un integrante de reserva.
- Cada equipo deberá tener un asesor (coach), que deberá ser un profesor de la institución de la cual participan.
- Existirá un máximo de 24 equipos a participar para la sede de la UAIE-UAZ. En caso de sobredemanda se seleccionarán a los primeros 24 equipos que se hayan inscrito y que hayan cumplido con todos los requisitos.
- Las situaciones no contempladas en esta convocatoria serán resueltas por el Comité Organizador.

INSCRIPCION

De acuerdo a las reglas para los concursos regionales de programación ICPC, (disponibles en <https://icpc.global/regionals/rules>), los equipos están compuestos por 3 concursantes. Es conveniente que los equipos no cambien su nombre y composición durante el ciclo de competencias 2025. Si prevén que pueden existir ajustes en la composición del equipo, la recomendación es que agreguen un suplente o reserva en el registro. El cierre de las inscripciones es normalmente tres días antes del concurso, aunque cuando el concurso se organiza por Brasil (que es el caso del concurso del 13 de septiembre), el cierre es de 7 a 10 días antes.

Paso 1: Envío de datos

Enviar un correo a rsolis@uaz.edu.mx con los siguientes datos:

- Nombre del equipo
- Nombre de la institución que representan
- Nombre completo de cada uno de los integrantes del equipo
- Correo electrónico de cada integrante del equipo
- Nombre del asesor (coach) del equipo
- Correo electrónico del asesor del equipo
- Teléfono de contacto

Paso 2: Inscripción en el sitio oficial del ICPC (Sólo requerido para el primer concurso en el que participen en el ciclo 2025).

Cada participante se debe inscribir en el sitio oficial de ICPC <https://icpc.global/register> y tener una cuenta de tipo “contestant” (participante) o “coach” (entrenador) según su caso.

Paso 3: Pagar una cuota de recuperación por equipo cuyo monto dependerá de si el equipo es de la UAZ o de otra institución y del número de fechas es la que desea participar. El costo se detalla en la siguiente tabla:

Número de Concursos en que participa el equipo	Costo por equipo de la UAZ	Costo por equipo de otra institución
1	\$100.00	\$160.00
2	\$180.00	\$270.00
3	\$250.00	\$370.00
4	\$300.00	\$450.00

El pago debe hacerse en efectivo con el Dr. Roberto Solís Robles, o bien depositando en la cuenta 0662934084 de Banorte a nombre de Roberto Solís Robles (CLABE 072930006629340845) y enviando el comprobante de pago a rsolis@uaz.edu.mx a más tardar al siguiente día hábil después de haber realizado el depósito. **Este pago debe hacerse a más tardar 3 días antes de la fecha del concurso.**

El registro del equipo debe hacerlo el coach del equipo.

Para inscribirse en la página oficial hay que realizar los siguientes pasos:

- En caso de no contar con una cuenta de entrenador, crear una cuenta de tipo "coach" para llevar a cabo las reservaciones del equipo.
- Ingresar al siguiente link <https://icpc.global/private/teamRegistration>
 - La página le pedirá iniciar sesión con la cuenta del coach
 - Seleccione la Super Region de Latinoamérica (Latin American Contests)
 - Expanda "The 2026 ICPC Latin American Championship" (dando click en el >)
 - Expanda "The 2025 ICPC Mexico Finals"
 - Expanda "The 2025 ICPC Gran Premio de Mexico"
 - Seleccione la sede "**Club de Programación Competitiva UAZ**"
- Proporcione el nombre del equipo y el email de cada integrante, en caso de que un estudiante del equipo no haya participado en ciclos previos de ICPC, deberá registrarlo como nuevo (usando el link que dice **Register New Person**) y deberá proporcionar para tal estudiante el nombre de usuario que tendrá (el email del estudiante), Título (Miss o Mr. dependiendo del sexo), Nombre, Apellidos y Sexo. Si necesita agregar más de un equipo dé click en el boton + (que aparece en la parte inferior) por cada equipo extra que desee agregar y proporcione los datos de tales equipos. Una vez proporcionados todos los datos dé click en el botón **Register Team(s)**
- Todos los integrantes de cada equipo deben estar registrados "**completamente**" en el sistema. Completamente significa que deben estar llenos todos los campos marcados como obligatorios, en el perfil de cada participante.

DINAMICA DEL CONCURSO

- Cada participante deberá presentar una identificación oficial vigente antes de iniciar el concurso.
- Cada equipo tendrá acceso a una computadora personal equipada con compiladores de C/C++, Java y Python, el IDE Eclipse así como con editores de texto (vi/vim, gvim, emacs, gedit, geany) bajo el ambiente

Gnome de Linux Ubuntu 20.04 LTS. También tendrán acceso a la ayuda de la API de Java y a las referencias del STL de C++ y de la API de Python.

- Los participantes pueden comunicarse sólo con integrantes de su equipo y con el personal encargado del concurso (cuando sea necesario).
- Se permitirá el ingreso de material **impreso** de referencia.
- Queda prohibido a los participantes ingresar al área del concurso con equipos o medios electrónicos (calculadoras, teléfonos celulares, computadoras portátiles, memorias flash, relojes inteligentes, etc.).
- No se permite ayuda externa de ninguna clase durante la realización del concurso.
- Cualquier intento de obtener ayuda de esta clase o de interferir con los demás equipos está prohibido, equipo que incurra en esta situación quedará descalificado de manera automática.
- El equipo que desacate estas reglas será descalificado.
- A cada uno de los equipos se le entregará entre 7 y 13 ejercicios redactados en inglés y tendrán cinco horas para resolverlos utilizando C, C++, Java o Python. En todos los concursos, se utilizará el juez automatizado BOCA, el cual evaluará los programas enviados por cada uno de los equipos, y de manera automática generará la tabla de resultados de acuerdo al número de problemas resueltos correctamente, así como el tiempo que se tomó para su desarrollo.
- Para estar preparados en el uso de la herramienta BOCA, se recomienda leer la documentación con anticipación, la cual se puede consultar en la siguiente dirección: https://directives.huronos.org/icpcmx/boca_manua_l_teams.en.html

GANADORES

Para determinar que equipos son los ganadores del concurso, se combinarán los resultados de las cuatro fechas, y se ordenará la lista de los equipos de acuerdo al número de problemas resueltos de forma descendente y en caso de empate, se utilizará la suma de los tiempos de forma ascendente.

PREMIOS

- Se premiará a los 3 equipos mejor ubicados en la **sede UAIE-UAZ** en base a los resultados acumulados de las cuatro fechas.
- Se otorgará una constancia de participación **por equipo** a todos los equipos participantes en el que se indicará en cuales concursos participaron.
- La ceremonia de premiación será posterior a la última fecha, una vez que sean liberados los resultados por parte de la Dirección de la Región (lo cual se hace normalmente 8 días después del día del concurso), en el Edificio de Ingeniería en Computación e Ingeniería de Software del Campus Siglo XXI de la UAZ.

Con respecto a la premiación, para tener derecho al premio del primer lugar se deben haber resuelto como mínimo 5 problemas, para tener derecho al premio del segundo lugar se deben haber resuelto como mínimo 4 problemas, y para tener derecho al premio del tercer lugar se debe haber resuelto como mínimo 3 problemas (combinando los problemas resueltos en las cuatro fechas mencionadas).

A T E N T A M E N T E

COMITÉ ORGANIZADOR

icpc.foundation