

1RA EDICIÓN

Torneo Rosarino de Programación 2026

Sábado 6 de junio de 2026 · 8:00 a 13:00 hs · UTN FRRO

 **Instructivo para competidores**

01 Empezá acá

¿Entrando al mundo de la programación competitiva?

Recomendaciones, libros y clases

Material para saber por dónde empezar en la programación competitiva.

Material de práctica

Problemas de competencias anteriores y prácticas hechas en los talleres de la UTN y la UNR.

02 El torneo

Un primer acercamiento al mundo **ICPC** para quienes quieran competir en el circuito oficial, y un ejercicio de repaso para los competidores frecuentes.

- **Niveles:** Inicial y Avanzado.
- Equipos de **3 estudiantes** de nivel superior (no hace falta ser de la misma institución). Si no tenés equipo, ¡anotate igual y te asignamos uno!
- **Una sola PC** por equipo. **4 horas** para resolver entre **8 y 12 problemas** de algoritmos y matemática.
- Lenguajes permitidos: **C/C++, Java, Python o Kotlin**, con envío a un sistema de jueces automático.
- No hace falta experiencia previa en programación.

03 Cronograma — Cómo va a ser el día

8:00	Acreditación y punto de encuentro en la entrada de la facultad.
8:15 – 8:45	Bienvenida y charla técnica: repaso de las reglas y normas de la competencia.
8:45 – 9:00	Sesión de práctica: prueba de las máquinas y del sistema de envío al juez automático.
9:00	Cuenta regresiva.
9:00 – 13:00	COMPETENCIA.
13:00 – 13:15	Juzgamiento de los envíos que falten y confección de resultados finales.
13:15	Anuncio de resultados finales. Premiación y cierre.

04 Importante — Llegá temprano

8:00 en punto. Presentate en la UTN (Zeballos 1341, Rosario) a las 8:00 en punto para la acreditación. Llegar a horario evita demoras en el inicio de la competencia. Durante la acreditación se sirve un coffee-break.

SUPER IMPORTANTE: estar acreditados antes de las 8:45.

05 El circuito ICPC — Camino a la gloria

#	Etapas	Cuándo / dónde
1	Torneo Argentino de Programación	29 de agosto de 2026
2	Regional Latinoamericana	4 equipos por Universidad + 1 equipo cupo fem. · Santa Fe (noviembre)
3	Copa Programadores de América	Monterrey, México · marzo de 2027
4	ICPC World Finals	China 2026 (posiblemente) :O

06 Formato de la competencia

La competencia consta de resolver entre **8 y 12 problemas**. Cada problema es un enunciado a resolver con código en C, C++, Java, Python o Kotlin. Debe leer un input (entrada estándar) y escribir un output (salida estándar). Se puede usar más de un lenguaje durante la competencia.

RESTRICCIONES PARA LAS SOLUCIONES

- Límite de tiempo.
- Límite de memoria.
- Límite de código fuente.
- Corrección.

Se puede intentar un problema muchas veces.

07 Puntaje — Cómo se puntúa

- Cada problema vale **un punto**. Gana el equipo que tiene más puntos.
- Ante igualdad de puntos, se desempata por **penalidad**.
- La penalidad se cuenta por cada problema resuelto: se suman **20 minutos** por cada envío incorrecto previo a resolverlo, más los minutos transcurridos hasta resolverlo.

En resumen: siempre conviene intentar meter un problema. Para la penalidad, lo ideal es resolver primero los problemas más fáciles.

08 El juez — Respuestas del jurado

AC – ¡Aceptado!

WA – Wrong Answer

TLE – Time Limit Exceeded

MLE – Memory Limit Exceeded

RTE – Run Time Error

OLE – Output Limit Exceeded

IR – Invalid Return

IE – Internal Error (Contact Staff)

09 Especificaciones técnicas

- Se utiliza una imagen de **Linux**.
- Se usa el juez virtual **Polijuez**, accesible vía web: <https://polijuez.ar/>
- Para Polijuez van a recibir una **contraseña por equipo**.
- No vale loguearse a Polijuez como un team distinto al propio. El sistema detecta los múltiples logins.
- No apaguen ni reinicien la máquina. Si llega a suceder, contacten a los organizadores.

10 Herramientas disponibles en su máquina

- Editores de código.
- Compiladores (iguales a los del jurado).
- Cosas básicas de Linux (Python, Bash, calculadora).

11 Compilación por lenguaje

Lenguaje	Comando
C	<code>gcc -x c -g -O2 -std=gnu11 -static -lm</code>
C++20	<code>g++ -x c++ -g -O2 -std=gnu++20 -static</code>
Java	<code>javac</code>
Python	<code>python3 NOMBRE.py</code>
Kotlin	<code>kotlinc NOMBRE.kt</code>

12 Límites

Recurso	Límite
Memoria	256 MB (salvo excepciones)
Tamaño de salida	1 MB
Código fuente	100 KB
Tiempo	Depende del problema y del lenguaje; se reportan al comenzar la prueba.

13 Reglas — Aclaraciones finales

- Pueden ir al baño y caminar por la zona de laboratorios, donde habrá bebidas y galletitas.
- No usar nada electrónico. Apagar celulares.
- No usar ninguna comunicación de red excepto Polijuez.
- No hablar con nadie más que sus compañeros/as.
- No entrar a la sala de jurados. Comunicarse siempre mediante el sistema Polijuez.
- La competencia corre dentro de un sandbox; igual, no intenten leer/escribir archivos ni hacer llamadas raras al SO. Es de programación, algoritmia y matemática, no de hackers.

14 Inscripción — Ya casi estamos

- Ustedes ya se PRE-inscribieron a través de nuestro Google Forms para competir en el Torneo Rosarino de Programación.
- Unos días antes del torneo van a recibir por correo un instructivo para completar la inscripción en el sistema Polijuez.
- Es sencillo y tiene capturas sobre cómo hacerlo paso a paso.

¡A entrenar! :)

15 ¿Dudas?

Si tienen dudas o consultas, pueden comunicarse a este e-mail: smilardovich@frrro.utn.edu.ar