



**IT FEST 3.0
2019**

INTEGRATED CREATION FOR SOCIETY

COMPETITIVE PROGRAMMING RULEBOOK





COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019


DESKRIPSI

Competitive Programming ITFEST 3.0 2019 merupakan kompetisi pemrograman berskala nasional yang diselenggarakan oleh Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara. Competitive Programming ITFEST 3.0 2019 ditujukan bagi mahasiswa aktif pada universitas di Indonesia. Competitive Programming menguji kemampuan peserta dalam berpikir logis dan sistematis serta menyelesaikan persoalan - persoalan komputasional tersebut menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

PENGHARGAAN

1. Winner (Rp. 3.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
2. First Runner Up (Rp. 2.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)
3. Second Runner Up (Rp. 1.000.000 + Piala + Sertifikat Juara)

SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA

1. Setiap peserta harus mematuhi semua ketentuan umum yang diterapkan pada semua kompetisi yang berlangsung pada ITFEST 3.0 2019.
 2. Peserta dapat mengikuti competitive programming ITFEST 3.0 2019 dengan membentuk sebuah tim.
 3. Setiap tim beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang yang terdiri dari mahasiswa yang berasal dari institusi yang sama dan dapat berasal dari program studi yang berbeda.
 4. Jika peserta ingin menanyakan sesuatu, anda dapat melakukan klarifikasi pada sistem atau menyanykannya kepada panitia.
 5. Panitia akan memberikan jawaban untuk setiap klarifikasi yang diberikan. Panitia berhak untuk tidak menjawab klarifikasi tersebut jika klarifikasi yang diberikan menyangkut informasi yang tidak dapat diberikan oleh panitia.
- 

COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019

3. Peserta dilarang untuk melakukan hal-hal berikut pada saat kompetisi berlangsung.
 - a. Melakukan plagiarisme, bekerjasama dengan tim lain, membajak/merusak sistem, menyerang server.
 - b. Mengakses internet untuk mencari hal yang berhubungan dengan competitive programming.
 - c. Berkomunikasi dengan peserta pada tim yang berbeda.


JADWAL DAN ALUR KOMPETISI

No.	Tahap	Tanggal
1.	Pendaftaran	24 November 2018 - 11 Januari 2019
2.	Seleksi	15 Februari - 01 Maret 2019
3.	Pengumuman Finalis	07 Maret 2019
4.	Final	16 Maret 2019
5.	Acara puncak	17 Maret 2019



COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Ketua tim dari masing-masing tim membuat akun pada web ITFest 3.0 2019
<http://itfestusu.id>
 2. Pilih jenis kompetisi yang diikuti kemudian lengkapi berkas yang diminta pada formulir pendaftaran.
 3. Setiap tim melakukan pembayaran senilai Rp.150.000 ke rekening:
Nomor rekening : 0700697367
Jenis Bank : BNI
Atas nama : Firza Rinanda Nasution
 4. Konfirmasi pembayaran Anda dengan mengunggah bukti pembayaran (Proof of Payment) pada dashboard Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
 5. Panitia ITFest 3.0 2019 akan mengirimkan email konfirmasi sebagai bukti kelengkapan berkas dan penyelesaian pembayaran biaya pendaftaran ke email ketua Tim. Dengan begitu, tim tersebut dinyatakan resmi mengikuti kompetisi Application Development Challenge ITFest 3.0 2019.
 6. Tim yang dapat lanjut mengikuti tahap penyisihan adalah tim yang sudah secara resmi terdaftar.
- 




COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019

BABAK PENYISIHAN

1. Babak penyisihan berlangsung secara online.
2. Ketua tim akan mendapatkan e-mail berupa alamat web pelaksanaan babak penyisihan dan kredensial untuk masuk ke dalam sistem tersebut pada tiga hari sebelum babak penyisihan dilaksanakan.
3. Tim dapat melakukan klarifikasi untuk soal yang kurang jelas selama satu jam setelah babak penyisihan dimulai.
4. Scoreboard akan dibekukan pada satu jam sebelum babak penyisihan berakhir.
5. Sistem akan mengadakan warming up dengan tujuan untuk membiasakan peserta dengan sistem online yang akan digunakan. Tanggal dan waktu untuk babak warming up akan dikabari lebih lanjut. Hasil dari sesi warming up tidak akan memengaruhi hasil babak penyisihan dan hasil babak final.
6. 10 (sepuluh) tim terbaik yang dapat menyelesaikan minimal satu soal dengan benar akan dipilih untuk maju ke babak final.

BABAK FINAL

1. Babak final akan dilaksanakan secara onsite pada lingkungan Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara.
 2. Babak final akan dilaksanakan selama lima jam dengan jumlah soal yang ditentukan.
 3. Setiap peserta akan menggunakan computer yang sudah disediakan dan mendapatkan printout setiap soal untuk membantu peserta dalam mengerjakan soal.
 4. Scoreboard akan dibekukan pada satu jam sebelum babak penyisihan berakhir.
- 

COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019

5. Peserta dilarang untuk melakukan hal-hal berikut pada saat babak final berlangsung.
 - a. Menggunakan telepon, smartphone, atau alat elektronik lainnya selain yang disediakan atau diperbolehkan oleh panitia.
 - b. Mengganggu ketertiban dan ketenangan peserta lainnya dengan sengaja.

PENILAIAN

1. Bahasa pemrograman yang dapat digunakan pada saat kompetisi adalah.
 - a. C, dengan ekstensi .c
 - b. C++, dengan ekstensi .cpp
 - c. Java, dengan ekstensi .java
2. Setiap jawaban yang dikirimkan harus dalam bentuk file source code dengan menggunakan bahasa pemrograman yang diperbolehkan dengan ukuran maksimal 100KB dan harus dapat dikompilasi dalam waktu maksimal 30 detik.
3. Sistem akan memasukkan nilai input melalui standard input dan akan membaca hasil dari jawaban peserta melalui standart output.
4. Jawaban yang dikirim akan diuji dengan beberapa kasus untuk menguji kebenaran program dalam batas waktu dan memori yang telah ditentukan pada setiap soal.
5. Pengumpulan jawaban peserta pada suatu soal dinyatakan ACCEPTED apabila jawaban yang dikirimkan berhasil menyelesaikan semua uji kasus.
6. Beberapa pesan yang akan diterima setelah peserta mengirimkan jawaban untuk soal tertentu.
 - a. Accepted : Jawaban anda telah diterima dan benar.
 - b. Compile Error : Ada kesalahan yang terjadi pada jawaban yang anda kirim sehingga menyebabkan compiler tidak dapat men-compile jawaban anda.

COMPETITIVE PROGRAMMING IT FEST 3.0 2019

c. Wrong Answer : Jawaban anda telah diterima dan tidak sesuai dengan jawaban yang diharapkan oleh sistem.

d. Run Time Error : Sistem mendapatkan error ketika menjalankan jawaban yang anda kirimkan. Error tersebut dapat terjadi karena beberapa kesalahan berikut.

- Akses elemen di luar batas array,
- Pembagian terhadap nol dalam perhitungan,
- Stack overflow, dll.

e. Time Limit Exceeded : Jawaban anda diterima, namun berjalan lebih lama dibandingkan waktu yang telah diharapkan (time limit).

7. Peserta akan dikenakan pinalti waktu sebesar jumlah menit yang berlalu dari sejak perlombaan dimulai sampai pengumpulan jawaban yang dinyatakan ACCEPTED oleh sistem untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan.

8. Peserta akan dikenakan pinalti 20 menit untuk setiap pengumpulan jawaban yang TIDAK DINYATAKAN ACCEPTED pada setiap soal yang pada akhirnya berhasil diselesaikan.

9. Penilaian pada scoreboard akan diurutkan berdasarkan jumlah soal yang telah diselesaikan terlebih dahulu dan skor yang didapatkan oleh tim tersebut.

NARAHUBUNG

- Trisna Ira Novasari : +6283197908464
- Desi Fiolita : +6282273096312
- Yolanda Maulina Sari : +6282274566848