

Peraturan, Syarat, Ketentuan, dan Kriteria Penilaian

RULE BOOK ACM-ICPC 2017

ACM ICPC Maranatha Provincial Programming Contest

DESKRIPSI KOMPETISI

ACM ICPC merupakan kompetisi pemrograman yang dinaungi oleh ACM (Association for Computing Machinery). Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha tahun 2017 dipercaya ACM untuk menyelenggarakan ACM ICPC tingkat *provincial*. Pemenang dalam ACM ICPC tingkat *provincial* akan mendapat tiket untuk melanjutkan ke ACM ICPC tingkat regional di Jakarta. Dalam kompetisi ini mahasiswa secara beregu akan diuji kemampuan nalarnya dalam pemrograman melalui serangkaian soal-soal algoritma yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan. Bahasa pemrograman yang digunakan di kompetisi ini adalah C/C++/Java. Kompetisi ini akan dibagi menjadi dua tahapan yaitu: Penyisihan dan Final.

PERSYARATAN DAN KETENTUAN UMUM

Persyaratan Peserta:

1. Peserta dari ACM ICPC Provincial Programming Contest adalah tim yang terdiri dari antara **3-4 orang (3 peserta inti + 1 cadangan)**, berasal dari perguruan tinggi yang sama. Peserta cadangan bersifat opsional (tidak harus ada).
2. Peserta merupakan mahasiswa/i perguruan tinggi (S1 atau sederajat) yang terdaftar pada Kementerian Pendidikan Nasional dan belum dinyatakan lulus pada saat pendaftaran kontes, yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa yang masih berlaku dan Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dari perguruan tinggi.
3. Setiap perguruan tinggi boleh mendaftarkan lebih dari satu tim.
4. Seorang peserta tidak diperkenankan untuk terdaftar dalam dua tim yang berbeda.
5. Setiap tim boleh memiliki satu orang pembimbing, dan seorang pembimbing boleh menjadi pembimbing untuk beberapa tim yang berbeda.
6. Pembimbing dari tim adalah dosen atau staf pengajar yang ditugaskan oleh perguruan tinggi yang bersangkutan.
7. Peserta harus mendaftarkan tim secara online pada website **icpc.baylor.edu** dan melakukan konfirmasi pembayaran pada website **icpc.it.maranatha.edu**
8. Tim peserta harus melunasi biaya pendaftaran.

Persyaratan Pendaftaran:

1. Biaya pendaftaran adalah sebesar **Rp. 150.000,- / tim**.
2. Pendaftaran dimulai dari tanggal **17 April – 30 Juni 2017**.
3. Pendaftar melakukan pendaftaran team melalui **icpc.baylor.edu** dan melakukan konfirmasi pendaftaran melalui Website ACM ICPC Maranatha Provincial di **icpc.it.maranatha.edu**.
4. Sistem pembayaran adalah transfer bank. Untuk mekanisme pembayaran dan pengiriman bukti pembayaran dapat dilihat di website **icpc.it.maranatha.edu**.
5. Setelah semua data lengkap diisikan, konfirmasi kelengkapan data di sistem melalui menu yang diberikan. Panitia kemudian akan melakukan verifikasi terhadap data peserta.
6. Pendaftar yang telah diverifikasi oleh panitia resmi menjadi peserta dan akan mendapatkan akun untuk login ke sistem yang digunakan untuk pelaksanaan kompetisi. Informasi lebih lanjut mengenai login dan penggunaan sistem kompetisi akan dikirimkan melalui email peserta.

Spesifikasi Teknis:

Compiler yang digunakan untuk melakukan penjurian adalah sebagai berikut:

Bahasa	Compiler	Versi Compiler	Flag
C	GCC	gcc (Ubuntu 5.4.0-6ubuntu1) 5.4.0	<code>cc -g -Wall -O2 -std=gnu99 -static -pipe {files} -lm</code>
C++	GCC	g++ (Ubuntu 5.4.0-6ubuntu1) 5.4.0	<code>g++ -g -Wall -O2 -std=gnu++14 -static -pipe {files}</code>
Java	OpenJDK	javac 1.8.0_121	<code>javac -encoding UTF-8 -d . {files}</code>
Python	Python 2	python 2.7.12	<code>python {files}</code>
	Python 3	python 3.5.2	<code>python3 {files}</code>

Untuk memudahkan anda dalam menjalankan kontes, pastikan anda menggunakan *compiler* dan *flag* yang sama dengan yang digunakan sistem kompetisi.

Hardware Client (Babak Final)

Pada Babak Final setiap tim akan diberikan 1 (satu) set komputer dengan spesifikasi :

- Sistem Operasi : Ubuntu 16.04
- Web Browser : Firefox
- IDE : CodeBlocks (C/C++), NetBeans (Java)
- Compiler : gcc (5.4.0), g++ (5.4.0), javac (1.8.0_121), python 2.7.12, python 3.5.2
ANSI C Reference, C++ STL Reference, dan Java API
- Dokumentasi : Reference

System Library

Anda diperbolehkan menggunakan semua pustaka (*library*) standar yang ada pada bahasa yang anda pilih. Hal ini mencakup STL (Standard Template Library) untuk C++ dan class seperti `java.lang.BigInteger` pada Java. Versi STL dan *library* standar yang tersedia adalah versi yang diikuti oleh GCC (perhatikan juga *flag* kompilasi yang digunakan).

SPESIFIKASI JADWAL

Penyisihan	Dilaksanakan secara online melalui website sistem kompetisi. Alamat website akan diumumkan paling lambat 7 hari kerja sebelum kontes dimulai. Trial: Sabtu, 8 Juli 2017 jam 13:00 - 17:00 Penyisihan: Minggu, 9 Juli 2017 jam 10:00 - 15:00
Pengumuman	Daftar nama tim Finalis akan diumumkan pada tanggal 20 Juli 2017 melalui email kepada finalis dan pengumuman pada website ACM ICPC Maranatha
Final	Babak Final akan dilaksanakan secara onsite pada tanggal 5-6 Agustus 2017 di: Universitas Kristen Maranatha Gedung Graha Widya Maranatha, Lantai 8 Laboratorium Fakultas Teknologi Informasi Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65, Bandung, 40164 Jawa Barat Indonesia
Pengumuman Pemenang	Pemenang akan diumumkan pada hari yang sama dengan Final, 6 Agustus 2017 , pada acara puncak ACM ICPC 2017.

BABAK PENYISIHAN

1. Babak Penyisihan ACM ICPC Provincial Programming Contest 2017 dilaksanakan secara *online* melalui website sistem kompetisi.
2. Babak Penyisihan dilaksanakan pada **9 Juli 2017 jam 10:00 - 15:00**.
3. Babak Penyisihan dilaksanakan selama **5 (lima) jam** dan terdiri dari **10 (sepuluh)** soal pemrograman.
4. Tim dilarang bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun selama Babak Penyisihan.
5. Tim dapat mengajukan klarifikasi soal melalui sistem grader pada **1 (satu) jam** pertama kompetisi.

BABAK FINAL

1. Babak Final akan dilaksanakan secara onsite pada hari puncak acara di Universitas Kristen Maranatha, Bandung.
2. Babak Final akan dilaksanakan pada tanggal **5-6 Agustus 2017**.
3. Setiap Tim Finalis wajib terdiri dari 3 orang anggota tim dan anggota tim hanya bisa diganti dengan anggota tim cadangan yang telah didaftarkan pada saat registrasi kompetisi.
4. Setiap Anggota Tim Finalis wajib mengirimkan data-data Kartu Tanda Mahasiswa yang masih berlaku serta Surat Keterangan Mahasiswa Aktif dari perguruan tinggi dan KTP Pembina ke email PIC Lomba.
5. Akan disediakan sesi pemanasan selama **30 menit** bagi tim untuk beradaptasi dengan kondisi perlombaan.
6. Babak Final akan dilaksanakan selama **5 (lima) jam**, dan terdiri dari **10 (sepuluh)** soal pemrograman.
7. Setiap Anggota Tim Finalis Lomba tidak diizinkan meninggalkan kompetisi selama Babak Final Berlangsung.
8. Tim dilarang untuk menggunakan barang-barang berikut pada saat kompetisi berlangsung:
 - Media penyimpanan digital dalam bentuk apapun (flashdisk, hard disk, dll).
 - Alat komunikasi dalam bentuk apapun (gadget, tablet, pager, walkie talkie, dll).
9. Selama kompetisi berlangsung tim dilarang untuk:
 - Berkomunikasi dengan dan mengganggu tim lain.
 - Makan dan minum di dalam ruangan kompetisi.
 - Mengganggu jalannya kompetisi dalam bentuk apapun.
 - Melakukan hal-hal yang berpotensi merusak fasilitas kontes, termasuk komputer, kursi, meja, jendela, pintu, lantai, gedung dll.
10. Tim yang melanggar aturan no 7, 8 dan 9 dapat didiskualifikasi dari kompetisi.
11. Setiap peserta hanya diperbolehkan membawa catatan berupa:
 - Maksimal 25 lembar kertas A4 yang masing-masing dicetak di salah satu sisinya.
 - Hanya satu salinan dari catatan tersebut yang boleh digunakan saat kompetisi.
 - Boleh berisi apapun selama bukan tulisan tangan.

Catatan selain dari yang tertera di atas tidak diperbolehkan.
12. Tim dapat mengajukan klarifikasi soal melalui sistem grader pada **2 (dua) jam** pertama kompetisi.
13. *Scoreboard* dibekukan pada **1 (satu) jam** terakhir kompetisi.
14. Sebanyak 3 (tiga) tim terbaik akan memperoleh hadiah menarik dan sertifikat.
15. Semua Finalis akan mendapatkan sertifikat yang dapat langsung di-download dari website ACM ICPC.

SISTEM PENILAIAN

1. Setiap jawaban soal pemrograman wajib dikirimkan dalam bentuk source code menggunakan salah satu bahasa yang diperbolehkan.
2. Source code yang dikirimkan berukuran maksimal **100 KB** dan harus dapat dikompilasi dalam waktu maksimal **1 menit**.
3. Setiap program jawaban menerima masukan dari *standard input (stdin)* dan memberikan keluaran melalui *standard output (stdout)*.
4. *Standard error (stderr)* akan diabaikan oleh sistem, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pengujian sementara. Tetapi ingat bahwa penggunaan *stderr* akan memiliki efek pada performa *runtime* anda.
5. Program jawaban harus mengembalikan kode keluaran (*exit code*) 0. Jika *exit code* tidak bernilai 0, maka program akan dianggap sebagai **Run Time Error**.
6. Program jawaban akan diuji terhadap beberapa kasus uji. Setiap kasus uji memiliki batasan waktu eksekusi dan penggunaan memori yang berbeda-beda (batasan dicantumkan pada soal).
7. Pengumpulan jawaban terhadap satu soal dinyatakan **Accepted** apabila jawaban yang dikumpulkan berhasil menyelesaikan **semua** kasus uji pada soal tersebut. Tidak ada nilai parsial.
8. Tim dianggap menyelesaikan sebuah soal apabila pengumpulan terakhir jawaban untuk soal tersebut dinyatakan **Accepted**.
9. Setelah tim menyelesaikan sebuah soal, pengumpulan jawaban untuk soal yang sama akan diabaikan.
10. Tim akan dikenai penalti sebesar jumlah waktu yang berlalu sejak kompetisi dimulai sampai pengumpulan jawaban yang dinyatakan **Accepted** untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan.
11. Tim juga akan dikenai penalti waktu tambahan sebesar **20 menit** untuk setiap pengumpulan jawaban yang tidak dinyatakan **Accepted** pada setiap soal yang berhasil diselesaikan pada akhirnya.
12. Kedua penalti waktu pada no. 10 dan 11 hanya akan dihitung ketika soal yang bersangkutan berhasil diselesaikan. Berapapun penalti waktu yang dikenakan untuk satu soal tidak akan dihitung jika soal tersebut tidak berhasil diselesaikan.
13. Tim akan diurutkan berdasarkan total soal yang diselesaikan, kemudian total penalti waktu yang paling sedikit, dan akhirnya berdasarkan waktu pengumpulan jawaban **Accepted** terakhir yang lebih awal.
14. Program jawaban tim dilarang untuk:
 - Mengakses jaringan,
 - *Forking*, Membuka dan membuat *file*, Menyerang sistem keamanan *server*, Mengeksekusi program lain, Mengganti hak akses (izin) *file system*, Membaca informasi *file system*, Membuat *system call*, dan hal-hal lain yang mengindikasikan *hacking server* kontes atau menggunakan program lain untuk menyelesaikan soal.
15. Tim yang melanggar aturan no. 14 secara sengaja akan didiskualifikasi.
16. Keputusan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

CONTACT PERSON

Oscar Wongso, S.Kom., M.T.

Phone : 0857 2030 3388

e-Mail : oscar.wongso@gmail.com