



PROGRAMMING COMPETITION SESSION



GUIDEBOOK
GUIDEBOOK

REVISI 24.01.2020

PENJELASAN UMUM

Programming Competition Session (PCS) adalah kompetisi yang dikhususkan bagi pelajar SMP dan SMA. Kompetisi ini juga bisa dijadikan salah satu latihan dan bekal peserta untuk mempersiapkan dirinya menempuh Olimpiade Sains Nasional (OSN) Bidang Komputer/Informatika mulai dari tingkat kabupaten/kota hingga nasional karena soal yang diujikan sudah melalui seleksi yang sangat baik.

Harapannya selain memperebutkan hadiah uang tunai jutaan rupiah, peserta yang mengikuti juga bisa berkumpul, menjalin relasi, dan mengembangkan kemampuan untuk suatu tujuan yang lebih besar selepas mengikuti kompetisi.

1. Segala informasi yang diberikan disini mengenai PCS akan menggantikan segala informasi yang sudah diberikan sebelumnya dan merupakan update terbaru
2. Harap diperhatikan sistem penilaian dan syarat lolos agar tidak menimbulkan kebingungan.
3. Segala peraturan yang ada di dalam dokumen ini hanya dipergunakan untuk kompetisi PCS.

KETENTUAN PESERTA

Ketentuan umum peserta Programming Competition Session atau PCS adalah sebagai berikut :

1. Setiap peserta merupakan siswa dari SMP-SMA/ sederajat di Indonesia.
2. Setiap tim terdiri dari 1-3 orang yang berasal dari sekolah yang sama.
3. Setiap peserta hanya boleh terdaftar kedalam satu tim.
4. Setiap peserta harus menyelesaikan administrasi pendaftaran terakhir pada tanggal 22 Maret 2020.
5. Hanya terdapat 1 (satu) kategori dalam PCS 2020. Baik itu ikut sebagai single fighter, siswa SMP, atau SMA, semua berada di satu kompetisi yang sama.
6. Pendaftaran yang sah hanya melalui website official (url web official).
7. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta yang melakukan pelanggaran tanpa pemberitahuan sebelumnya.
8. Terus pantau website JOINTS dan OA untuk berita/perubahan setelah guidebook ini dipublikasikan.

BIAYA PENDAFTARAN

Adapun biaya yang dipakai untuk mengikuti PCS JOINTS 2020 adalah sebagai berikut, tanggal terhitung ketika melunasi pembayaran:

Early Bird I (30 Januari - 14 Februari 2020)

Single Fighter : Rp 65.000,00

Team (2-3) orang : Rp 90.000,00

Early Bird II (15 Februari - 28 Februari 2020)

Single Fighter : Rp 85.000,00

Team (2-3) orang : Rp 110.000,00

Reguler (29 Februari - 22 Maret 2020)

Single Fighter : Rp 100.000,00

Team (2-3) orang : Rp 125.000,00

HADIAH

Juara I Rp 3.500.000,00

Juara II Rp 2.500.000,00

Juara III Rp 1.500.000,00

Pemenang juga akan mendapatkan sertifikat, plakat, dan hadiah menarik lainnya.

TIMELINE

Registrasi Dibuka	30 Januari 2020
Registrasi Ditutup	22 Maret 2020
Warm Up	28 Maret 2020
Penyisihan	29 Maret 2020
Pengumuman Semifinalis	4 April 2020
Technical Meeting Semifinalis	18 April 2020
Semifinal	18 April 2020
Final	19 April 2020

MATERI LOMBA

1. Logika menguji kemampuan dan nalar dari setiap peserta dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam bentuk soal cerita.

Antar peserta akan mengadu kecepatan berpikir dalam menjawab soal-soal yang disediakan dalam kurun waktu tertentu. Nantinya peserta akan menjawab soal soal berbentuk pilihan ganda.

2. Pemrograman menguji kemampuan dan nalar dari setiap peserta dalam menyelesaikan program komputer untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Antar peserta akan mengadu kecepatan penulisan program dan ketepatan/ efisiensi dari program yang dibuat untuk setiap kasus permasalahan terkait. Saat pertandingan, peserta akan diberikan deskripsi-deskripsi sejumlah permasalahan dan dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Setiap program yang dibuat selain dapat menjawab dengan tepat contoh kasus permasalahan yang diberikan, juga harus dapat dijalankan pada setiap kasus dalam waktu yang amat terbatas. Sehingga, selain peserta diadu dalam kecepatan penulisan programnya, juga dituntut menemukan/menggunakan algoritma (dan struktur data) yang tepat dan efisien.

Kriteria :

- Program dapat menghasilkan jawaban yang benar dalam batas waktu eksekusi dan memori yang telah ditentukan.
- Jumlah soal yang berhasil diselesaikan
- Waktu submission untuk soal yang berhasil diselesaikan
- Tidak melakukan plagiarisme
- Bahasa pemrograman yang dapat digunakan antara lain:
 - ✓ Pascal
 - ✓ C/C++
 - ✓ Java
 - ✓ Python

MEKANISME LOMBA

Umum

1. Setiap peserta akan mendapatkan akun pengerjaan lomba untuk babak WARMUP CONTEST dan PENYISIHAN maksimal 12 jam sebelum kontes setiap babak dimulai.
2. Untuk sesi Logika, peserta masuk seperti biasa melalui website JOINTS 2020 dan nantinya masuk ke penyisihan (link akan diberikan melalui email)
3. Untuk sesi pemrograman, peserta akan melakukan login melalui link (link dan akun akan diberikan melalui email). User dan password akan diberikan melalui email.
4. Agar terbiasa dengan sistem, sangat disarankan untuk mengikuti Warmup Contest.
5. Double login ke arena penyisihan baik dari device yang sama ataupun berbeda untuk segala sesi tidak diperbolehkan. Bagi yang

terindikasi saat babak Penyisihan melakukan double login akan mendapat pengurangan poin sebesar 90% tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Warm Up Contest

1. Pada babak ini terdiri dari 2 sesi yaitu Logika dan Pemrograman
2. Sesi Logika akan dilaksanakan melalui website resmi JOINTS 2020 selama 60 menit sebanyak 5 soal.
3. Sesi Pemrograman akan dilaksanakan selama 60 menit sebanyak 5 soal.
4. Hasil dari babak ini tidak berpengaruh pada hasil babak penyisihan maupun pemenang lomba, namun sangat disarankan mencoba environment dan sistem penilaian yang ada.

Penyisihan

1. Bentuk babak penyisihan adalah online test pada situs resmi JOINTS 2020
2. Sesi Logika akan dilaksanakan melalui website JOINTS selama 90 menit sebanyak 25 soal.
3. Cara menjawab sesi logika adalah dengan memilih 1 jawaban diantara pilihan jawaban yang disediakan.
4. Sesi Pemrograman akan dilaksanakan selama 180 menit sebanyak 5 soal.
5. Cara menjawab sesi pemrograman adalah peserta mensubmit program yang telah dibuat dan dijalankan sesuai permintaan soal.
6. Hasil dari babak ini akan dipublish melalui website resmi JOINTS 2020.

7. Pada saat online test, peserta diharapkan telah terkoneksi ke internet untuk mengikuti babak penyisihan. Kegagalan koneksi internet menjadi tanggung jawab peserta sendiri.

Semifinal

1. Bentuk babak semifinal adalah *rally post*.
2. Pos terdiri dari pos Game, Logika, dan Pemrograman.
3. Babak semifinal akan dilaksanakan selama (180 - 300 menit).
4. Aturan selengkapnya akan dijelaskan pada *technical meeting* pada tanggal 18 April 2020.

Final

1. Bentuk babak final adalah *onsite contest*.
2. Babak final akan dilaksanakan selama (180 - 300 menit).
3. Sebelum babak final dilaksanakan, akan diadakan *warm up contest* terlebih dahulu untuk membiasakan peserta dengan keadaan babak final.
4. *Warm up contest* akan dilaksanakan selama 60 menit dan menggunakan soal yang sama dengan warm up contest penyisihan.
5. Aturan selengkapnya akan dijelaskan pada pengumuman finalis (beberapa jam sebelum final dimulai).

SISTEM PENILAIAN

I. PENYISIHAN

Sesi Logika

- Tipe soal adalah pilihan ganda.
- Pada sesi ini akan ada 25 soal.
- Setiap soal dengan jawaban benar akan bernilai +6
- Setiap soal dengan jawaban kosong akan bernilai 0
- Setiap soal dengan jawaban salah akan bernilai -2
- Poin maksimal yang bisa didapatkan pada sesi ini adalah 6×25
soal = 150

Sesi Pemrograman

- Bahasa yang bisa digunakan pada sesi ini adalah Pascal, C, C++, Java, atau Python.
- Pada sesi ini akan terdapat 5 soal dengan tingkat kesulitan berbeda dan nilai yang berbeda pula.
- Penilaian Sesi Pemrograman adalah 1/0 (ICPC Style) dengan bobot nilai yaitu 50 - 60 - 70 - 80 -90 dengan total poin maksimal 350.
- Tidak ada nilai parsial pada Sesi Pemrograman.
- Setiap submisi yang salah akan mengakibatkan -5 poin akhir peserta (*compile error* tidak dihitung salah).
- Apabila ada 2 atau lebih soal dengan banyak tim yang benar sama, ditentukan dari penalti terkecil. Jika masih sama, ditentukan oleh submisi terakhir tercepat.
- Juri akan mengetahui waktu pengerjaan peserta.

II. SEMIFINAL

Akan dijelaskan pada *technical meeting* pada tanggal 18 April 2020.

III. FINAL

Akan dijelaskan setelah pengumuman finalis.

KETENTUAN LOLOS

1. Peserta yang lolos dari tahap penyisihan ke babak semifinal adalah 20 besar terbaik Babak Penyisihan dan telah melakukan konfirmasi akan hadir pada babak Semifinal onsite. Tata cara konfirmasi akan disertakan dalam pengumuman hasil penyisihan.
2. Diluar 20 Besar dengan kondisi :
 - a. Ada tim didalam 20 Besar yang mengonfirmasi tidak hadir atau terlambat mengonfirmasi. Kesempatan diberikan secara runtut kepada peringkat 21, 22, dan seterusnya, hingga kuota 20 tim terpenuhi
 - b. Setiap peserta yang diberi kesempatan akan dihubungi pihak panitia untuk konfirmasi dan batas konfirmasi masing-masing. Pastikan No. HP yang diisikan saat pendaftaran selalu aktif hingga ada pengumuman kuota terpenuhi dari panitia (OA dan Website).
3. Pengumuman selanjutnya mengenai Babak Semifinal akan diumumkan bersamaan dengan pengumuman hasil Babak Penyisihan.

4. Peserta yang lolos dari tahap semifinal ke babak final adalah 10 besar terbaik selama semifinal.
5. Peserta yang memenangkan kompetisi diambil 3 besar terbaik saat tahap final.

KETENTUAN DISKUALIFIKASI

1. Peserta yang terdaftar dalam lebih dari 1 tim.
2. Tim yang tidak melengkapi syarat administrasi.
3. Tim yang terindikasi melakukan kecurangan, baik bekerja sama dengan pihak diluar tim maupun memberikan jawaban terhadap tim lain.
4. Tim yang terlambat melakukan konfirmasi kehadiran saat tahap selanjutnya.
5. Tim yang melakukan kericuhan selama perlombaan.
6. Tim dengan anggota yang hadir tidak lengkap tanpa konfirmasi alasan yang jelas.

CONTACT PERSON

Sakti

Line : aw_flister

WA : 082329161160

Sarah

Line : sarahfm.z

WA : 0895421290409