## BOOKLET CSPC DINAMIK 12

## Alur Pendaftaran:

1. Registrasi Tim melalui akun sekolah.
2. Lihat informasi tim secara lengkap dengan cara klik pada info tim pada daftar tim yang ada. (didalamnya ada Biaya Pendaftaran, Kode Pembayaran, Username, Password, dll)
3. Membayar biaya pendaftaran melalui Rek. BCA (014) 1480861899 a.n. Sita Kartina dan memasukan Kode Pembayaran pada keterangan.
4. Upload bukti pembayaran pada akun sekolah.
5. Tunggu verifikasi untuk bisa login melalui akun tim.

## 10. Ketentuan Teknis Perlombaan

1. Ketentuan Babak *Warming UP*
   * *Warming Up* dimaksudkan agar peserta “berkenalan” dengan mesin dan server yang akan digunakan untuk lomba (sistem *online judge*).
   * Babak ini bersifat tidak wajib.
   * *Warming Up* akan dilaksanakan 5 Maret 2017 – 18 Maret 2017, dimana peserta akan berlatih untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan.
   * Peserta bisa melakukan babak ini di http://cspc.cs.upi.edu dengan cara *login* menggunakan ID peserta yang telah diberikan oleh panitia sebelumnya.
   * Peserta dapat berdiskusi dengan panitia/peserta lain mengenai jawaban atau pemecahan masalah di forum diskusi *online*.
2. Ketentuan Babak Penyisihan

* Babak Penyisihan merupakan tahapan awal peserta dalam melakukan lomba, dimana 20 peserta terbaik yang akan lolos ke babak semifinal.
* Babak ini dilakukan secara *online* ditempat masing-masing, berlangsung selama tiga jam dan peserta akan mengerjakan 5 buah soal. Waktu pelaksanaannya pada 21 Maret 2017.
* Peserta diharuskan mengunggah file kode program ke *website* http://cspc.cs.upi.edu dengan menggunakan ID peserta yang telah diberikan sebelumnya oleh panitia.
* Scoreboard akan di freeze 1 jam sebelum waktu berakhir.
* Peringkat 20 besar berdasarkan skor penyelesaian soal dan jika ada dua atau lebih peserta memiliki skor yang sama maka akan diambil waktu pengerjaan yang terpendek dari seluruh pengerjaan soal. Peserta yang lolos ke babak semifinal hanya peserta yang mengerjakan soal secara tepat (*correct*) dan disetujui serta verifikasi oleh dewan juri.
* Peserta diperbolehkan bertanya pada panitia, tetapi panitia hanya akan memberikan jawaban “ya” dan “tidak”. Dan panitia tidak akan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan jawaban soal seperti “Output saya sudah benar, tapi kok masih salah ya? Kenapa?”.
* Peserta tidak diperbolehkan melakukan kerjasama dengan peserta lain, meskipun berasal dari satu sekolah.
* Peserta yang melanggar aturan akan didiskualifikasi.
* Pengumuman Peserta yang lolos penyisihan akan dilakukan tanggal 5 Februari 2016.

1. Ketentuan Babak Semifinal

* Babak Semifinal merupakan tahapan setelah penyisihan dimana peserta yang diperbolehkan ikut adalah peserta yang lolos dari babak penyisihan.
* Babak ini dilakukan secara *online* ditempat masing-masing, berlangsung selama tiga jam dan peserta akan mengerjakan 5 buah soal. Waktu pelaksanaannya pada 28 Maret 2017.
* Peserta diharuskan mengunggah file kode program ke *website* http://cspc.cs.upi.edu/ dengan menggunakan ID peserta yang telah diberikan sebelumnya oleh panitia.
* Scoreboard akan di freeze 1 jam sebelum waktu berakhir.
* Peringkat 5 besar berdasarkan skor penyelesaian soal dan jika ada dua atau lebih peserta memiliki skor yang sama maka akan diambil waktu pengerjaan yang terpendek dari seluruh pengerjaan soal. Peserta yang lolos ke babak final hanya peserta yang mengerjakan soal secara tepat (*correct*) dan disetujui dan diverifikasi oleh dewan juri tidak melanggar aturan.
* Peserta diperbolehkan bertanya pada panitia, tetapi panitia hanya akan memberikan jawaban “ya” dan “tidak”. Dan panitia tidak akan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan jawaban soal seperti “Output saya sudah benar, tapi kok masih salah ya? Kenapa?”.
* Peserta tidak diperbolehkan melakukan kerjasama dengan peserta lain, meskipun berasal dari satu sekolah.
* Peserta yang melanggar aturan maka akan didiskualifikasi.

1. Ketentuan Babak Final

* Babak Final merupakan tahapan setelah Semifinal dimana peserta yang diperbolehkan ikut adalah peserta yang lolos dari babak Semifinal.
* Peserta yang mengikuti babak final wajib melakukan daftar ulang yang bertempat di Gedung FPMIPA C UPI Bandung pada pukl 08.00-08.50 WIB. Peserta yang tidak melakukan daftar ulang tidak bisa melakukan babak final
* Babak ini dilakukan secara langsung di tempat Gedung FPMIPA C UPI Bandung, pada tanggal 8 April 2017 Pukul 09.00 WIB, berlangsung selama tiga jam dan peserta akan mengerjakan lima buah soal.
* Peserta diharuskan mengunggah *file* kode program ke *website* http://cspc.cs.upi.edu/ dengan menggunakan ID peserta yang telah diberikan sebelumnya oleh panitia. Dan peserta akan menggunakan komputer yang telah disediakan oleh panitia CSPC.
* Scoreboard tidak akan di freeze selama 3 jam pengerjaan.
* Peringkat 3 besar berdasarkan skor penyelesaian soal dan jika ada dua atau lebih peserta memiliki skor yang sama maka akan diambil waktu pengerjaan yang terpendek dari seluruh pengerjaan soal. Peserta yang lolos ke babak final hanya peserta yang mengerjakan soal secara tepat (*correct*) dan disetujui dan diverifikasi oleh dewan juri tidak melanggar aturan.
* Peserta diperbolehkan bertanya pada panitia, tetapi panitia hanya akan memberikan jawaban “ya” dan “tidak”. Dan panitia tidak akan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan jawaban soal seperti “Output saya sudah benar, tapi kok masih salah ya? Kenapa?”.
* Peserta tidak diperbolehkan melakukan kerjasama dengan peserta lain, meskipun berasal dari satu sekolah.
* Peserta yang melanggar aturan maka akan didiskualifikasi.

## 11. Aturan Peserta

* Peserta merupakan peserta yang mendaftar secara *online* dan telah memenuhi syarat pendaftaran, dibuktikan dengan diberikan ID peserta oleh panitia.
* Peserta harus mengganti password dari ID yang telah diberikan oleh panitia.
* Peserta harus menggunakan nama lengkap sesuai saat pendaftaran pada saat melakukan lomba.
* Peserta tidak bisa diwakilkan, jika peserta tidak bisa mengikuti jalannya lomba maka peserta tersebut dinyatakan gugur.
* Dalam berdiskusi (Babak *Warming UP*) maupun bertanya kepada panitia peserta wajib menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar. Tidak boleh menghina peserta lain ataupun panitia.
* Tidak mengganti identitas yang telah diberikan oleh panitia pada ID peserta
* Peserta tidak diperkenankan meretas mesin online judge panitia.
* Kesamaan kode program antar peserta akan didiskualifikasi.
* Peserta yang melanggar aturan maka akan didiskualifikasi oleh panitia.
* Keputusan Panitia bersifat mutlak.