



RULE BOOK

Competitive Programming Competition



Informatics Competition.



Informatics Competition

~ Challenge Yourself To Be The Champion ~

Latar Belakang

Informatics Competition (ICOM) Tahun 2024, merupakan program dari Fakultas Ilmu Komputer sebagai upaya guna meningkatkan kualitas peserta didik sehingga mampu mengambil peran dalam menyokong kemajuan teknologi untuk berkontribusi dalam penyelesaian tujuan dari Sustainable Development Goals untuk mempersiapkan Revolusi Industri 4.0. ICOM 2024 ini memiliki tema **“Peningkatan Pengetahuan dan Prakarsa Mahasiswa dalam Inovasi Teknologi di Era Digital”**. Kegiatan ICOM 2024 terdiri dari dua bidang kategori yang akan memunculkan ide-ide inovatif guna membangun kehidupan manusia dan menjaga kelestarian bumi.

Competitive Programming Contest

A. Jadwal Kegiatan

Pendaftaran melalui Website resmi

Pendaftaran Peserta/Tim : Sabtu, 24 Februari 2024 – Selasa, 5 Maret 2024

Technical Meeting

Sie Acara : Sabtu, 24 Februari 2024

Pelaksanaan atau Batas Akhir Babak Penyisihan 1

Divisi Pemrograman : Sabtu, 09 Maret 2024

Pengumuman Lolos ke Babak Final

Divisi Pemrograman : Rabu, 13 Maret 2024

Babak Final

Divisi Pemrograman : Sabtu, 23 Maret 2024

B. Persyaratan Umum

1. Merupakan mahasiswa aktif Fakultas Ilmu Komputer Universitas Negeri Jember.
2. Setiap 1 tim peserta terdiri dari maksimum 3 orang mahasiswa.
3. Penulisan nama mahasiswa wajib menggunakan nama lengkap tanpa disingkat
4. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan yang berlaku

C. Deskripsi Lomba

Lomba pemrograman ini menguji kemampuan dan nalar dari setiap peserta dalam menyelesaikan program komputer untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Kriteria penilaian mencakup ketepatan/efisiensi dari program yang dibuat untuk setiap kasus permasalahan terkait. Saat pertandingan, peserta akan diberikan deskripsi-deskripsi sejumlah permasalahan dan dalam kurun waktu 3-5 jam peserta harus menyusun dan mengumpulkan permasalahan yang diberikan, juga harus dapat dijalankan pada setiap kasus dalam waktu yang amat terbatas. Sehingga selain peserta diadu dalam kecepatan penulisan program, peserta juga dituntut menemukan algoritma (dan struktur data) yang tepat dan efisien. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain: C++, Java, dan Python

D. Alur Kompetisi

Babak Penyisihan

1. Bentuk babak penyisihan adalah online test pada laman yang akan diumumkan kemudian.
2. Setiap peserta akan diberikan serangkaian soal yang harus diselesaikan dalam bentuk sebuah program.
3. Lomba akan berlangsung selama 4 jam dan terdiri dari 10 soal pemrograman.
4. Pada saat online test, peserta diharapkan telah terhubung ke Internet untuk mengikuti babak penyisihan. Kegagalan koneksi Internet menjadi tanggung jawab peserta sendiri.
5. Peraturan dan prosedur lengkap mengenai babak penyisihan akan diatur dan diberitahukan lebih lanjut.
6. Babak penyisihan akan dilaksanakan **Sabtu, 09 Maret 2024**.
7. Babak penyisihan dilakukan secara offline.
8. Tim yang masuk final berjumlah 10 tim berdasarkan peringkat scoreboard.

9. Jika ditemukan indikasi kecurangan/plagiarism, maka tim bersangkutan akan didiskualifikasi dari perlombaan.
10. Dilarang melakukan penyerangan kepada sistem dalam bentuk apapun.
11. Klarifikasi dilakukan mulai pukul 09.00 – 12.30 WIB. Klarifikasi diluar waktu tersebut akan diabaikan.
12. Jawaban klarifikasi adalah sebagai berikut:
 - a. Ya/Tidak
 - b. Baca soal lebih teliti
 - c. Tidak ada komentar
 - d. Jawaban sesuai konteks pertanyaan (jika diperlukan)

Babak Final

Pengumuman tim yang lolos ke babak final akan diumumkan pada hari **Rabu, 13 Maret 2024**. Babak finalnya sendiri akan dilaksanakan pada hari **Sabtu, 23 Maret 2024**, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Bentuk lomba final adalah online test pada laman yang akan diumumkan kemudian.
2. Lomba akan berlangsung maksimal 4 jam terdiri dari 5 soal pemrograman.
3. Peraturan prosedur detail final akan diatur dan diberitahukan lebih lanjut.

E. Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Sebagai Berikut:

1. Program dapat menghasilkan jawaban yang benar dalam batas waktu tertentu.
2. Jumlah soal yang berhasil diselesaikan
3. Waktu submission untuk soal yang berhasil diselesaikan.
4. Tidak melakukan plagiarisme.