



COMPETITIVE PROGRAMMING

GUIDEBOOK

Find IT! 2022





A. Deskripsi

Competitive Programming merupakan kompetisi yang menguji kemampuan berpikir logis untuk menyelesaikan masalah menggunakan sebuah program komputer yang ditulis menggunakan bahasa C, C++, Pascal, atau Java dalam batasan waktu dan memori yang ditentukan.

B. Biaya Pendaftaran

Rp. 120.000 per tim

C. Hadiah

| Pemenang | Hadiah |
|-------------------------------|------------------|
| Juara 1 (Kategori Mahasiswa) | Rp. 3.000.000,00 |
| Juara 2 (Kategori Mahasiswa) | Rp. 2.000.000,00 |
| Juara 3 (Kategori Mahasiswa) | Rp. 1.000.000,00 |
| Juara 1 (Kategori Siswa SLTA) | Rp. 3.000.000,00 |
| Juara 2 (Kategori Siswa SLTA) | Rp. 2.000.000,00 |
| Juara 3 (Kategori Siswa SLTA) | Rp. 1.000.000,00 |

D. Timeline

| Waktu | Agenda |
|-------------------------|---------------------------------|
| Senin, 21 Februari 2022 | Open Registration FindIT! 2022 |
| Minggu, 27 Maret 2022 | Close Registration FindIT! 2022 |
| Sabtu, 21 Mei 2022 | Warm Up |
| Minggu, 22 Mei 2022 | Kualifikasi |
| Minggu, 22 Mei 2022 | Pengumuman Finalis |
| Minggu, 29 Mei 2022 | Final |
| Minggu, 29 Mei 2022 | Pengumuman Juara |

E. Ketentuan

a. Umum

- Peserta merupakan mahasiswa aktif D3, D4, atau S1 perguruan tinggi dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa atau siswa aktif SLTA dibuktikan dengan rapor semester terakhir.
- Kompetisi diikuti oleh tim yang terdiri dari maksimal tiga peserta yang berasal dari perguruan tinggi atau sekolah yang sama.
- Peserta diperbolehkan mendaftar lebih dari satu cabang kompetisi Find IT! yang berbeda. Namun, seorang peserta hanya diperbolehkan menjadi ketua tim di satu cabang kompetisi, tidak diperbolehkan menjadi ketua tim di cabang kompetisi lainnya.
- Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C, C++, Pascal, dan Java.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

b. Tahap Warm Up

- Babak Warm Up diselenggarakan secara daring melalui tautan yang akan dikirimkan melalui email kepada ketua tim masing-masing.
- Soal yang disediakan hanya digunakan untuk memastikan kelancaran sistem yang digunakan, bukan untuk kualifikasi.

c. Tahap Kualifikasi

- Babak Kualifikasi diselenggarakan secara daring melalui tautan yang akan dikirimkan melalui email kepada ketua tim masing-masing.

- Waktu pengerjaan Babak Kualifikasi adalah 3 jam.
- Tim dapat mengajukan klarifikasi soal melalui sistem pada 2 jam pertama terhitung sejak kompetisi dimulai.
- Scoreboard akan dibekukan setelah 2 jam terhitung sejak kompetisi dimulai.
- Kegagalan jaringan akibat koneksi internet menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.
- Selama pengerjaan, peserta bergabung di online meeting room yang disediakan oleh panitia untuk pengawasan.
- Selama kompetisi berlangsung peserta dilarang untuk berkomunikasi dengan peserta dari tim lain atau mengganggu jalannya kompetisi dalam bentuk apapun.

d. Tahap Final

- Babak Final hanya diikuti oleh 10 tim dari Kategori Mahasiswa dan 10 tim dari Kategori Siswa SLTA yang lolos Babak Kualifikasi. Jumlah maksimal tim yang lolos ke Babak Final adalah 3 tim untuk setiap perguruan tinggi atau sekolah.
- Babak Final diselenggarakan secara daring melalui tautan yang akan dikirimkan melalui email kepada ketua tim masing-masing.
- Waktu pengerjaan babak final adalah 3 jam.
- Tim dapat mengajukan klarifikasi soal melalui sistem pada 2 jam pertama terhitung sejak kompetisi dimulai.
- Scoreboard akan dibekukan setelah 2 jam terhitung sejak kompetisi dimulai.
- Kegagalan jaringan akibat koneksi internet menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.



- Selama pengerjaan, peserta bergabung di online meeting room yang disediakan oleh panitia untuk pengawasan.
- Selama kompetisi berlangsung peserta dilarang untuk berkomunikasi dengan peserta dari tim lain dan mengganggu jalannya kompetisi dalam bentuk apapun.

e. Sistem Penilaian

- Jawaban dikirimkan dalam bentuk source code dan menggunakan salah satu bahasa pemrograman yang diperbolehkan.
- Source code yang dikirimkan berukuran maksimal 256 kB.
- Setiap jawaban yang dikirimkan harus dapat menerima masukan berupa standard input (stdin) dan mampu memberikan keluaran berupa standard output (stdout).
- Standard error (stderr) akan diabaikan oleh sistem.
- Jawaban harus mengembalikan kode keluaran (exit code) 0. Jika tidak, maka jawaban tersebut akan dianggap sebagai Run Time Error.
- Setiap jawaban akan diuji dengan beberapa kasus uji yang pada setiap soal memiliki batasan waktu eksekusi dan batasan penggunaan memori yang berbeda-beda. Batasan-batasan tersebut akan dicantumkan pada soal.
- Jawaban peserta dinyatakan Accepted (diterima) jika jawaban tersebut mampu menyelesaikan semua kasus uji pada soal tersebut.
- Tim dianggap menyelesaikan sebuah soal apabila pengumpulan terakhir jawaban untuk soal tersebut dinyatakan Accepted. Setelah soal dinyatakan Accepted, pengumpulan jawaban untuk soal tersebut akan diabaikan.



- Tim akan dikenai penalti sebesar jumlah waktu yang berlalu sejak kompetisi dimulai sampai pengumpulan jawaban yang dinyatakan Accepted untuk setiap soal yang berhasil diselesaikan.
- Tim juga akan dikenai penalti waktu tambahan sebesar 20 menit untuk setiap pengumpulan jawaban yang tidak dinyatakan Accepted pada setiap soal yang akhirnya berhasil diselesaikan.
- Kedua penalti waktu pada no. 9 dan 10 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.
- Tim akan diurutkan berdasarkan jumlah soal yang diselesaikan, jumlah penalti waktu yang paling sedikit, dan waktu pengumpulan jawaban Accepted terakhir (yang lebih awal).

F. Contact Person

Line: ahmadfauzan190603 (Fauzan)

WA: 082337367475 (Nathan)