

**BUKU PANDUAN PESERTA**

# **PROGRAMMING AND LOGIC 2017 (PROLOG 2017)**

Peraturan Umum, Pedoman Babak Penyisihan, Semifinal dan Final

---

## PERATURAN UMUM

---

- Lomba bersifat kelompok yang terdiri dari tiga orang dalam satu sekolah yang sama.
- Satu orang yang sama hanya boleh terdaftar dalam satu tim.
- Satu sekolah boleh mengirimkan lebih dari satu tim.
- Peserta yang mengikuti lomba harus berstatus siswa SMU/SMK aktif dibuktikan dengan fotokopi kartu pelajar.
- Peserta mengenakan seragam sekolah pada saat pelaksanaan lomba.
- Lomba ini terdiri dari tiga babak (detil-nya akan dijelaskan pada masing-masing bagian):
  1. Penyisihan (**Online Test**)
  2. Semifinal (**Logic Race**)
  3. Final (**Paper Test**)
- Peserta tidak diperkenankan untuk mengakses internet dan menggunakan kalkulator selama lomba semifinal dan final berlangsung.
- Peserta yang melakukan tindakan kecurangan dalam bentuk apapun selama pelaksanaan lomba akan didiskualifikasi.
- Keputusan juri bersifat **FINAL** dan tidak bisa diganggu gugat.

---

## BABAK PENYISIHAN

---

1. Babak penyisihan akan diselenggarakan secara *online* pada hari Senin, 28 Agustus 2017 selama 60 menit (waktu mulai lomba akan diumumkan kemudian).
2. Tim yang mengikuti babak penyisihan harus *login* ke *website* yang telah ditentukan panitia (akan diumumkan kemudian) untuk mengerjakan soal babak penyisihan.
3. Satu tim hanya diperbolehkan *login* pada satu akun yang sebelumnya telah diberikan oleh panitia lomba pada satu komputer. Segala bentuk resiko yang merugikan peserta apabila melakukan *login* satu akun pada beberapa komputer akan menjadi resiko peserta.
4. Nilai babak penyisihan diperoleh dari akumulasi nilai setiap soal. Apabila terdapat nilai yang sama untuk lebih dari satu tim yang akan lolos ke babak semifinal maka tim yang lolos adalah tim yang mendapatkan nilai yang sama tersebut dengan waktu tercepat.
5. Soal pada babak penyisihan dalam bentuk pilihan berganda dengan nilai empat untuk setiap soal benar dan minus satu jika salah namun nilai nol jika tidak mengisi.
6. Peserta yang lolos babak penyisihan dapat mengikuti babak semifinal dengan memberikan ***commitment fee*** sebesar Rp. 300.000 (tiga ratus ribu rupiah) sebagai komitmen kehadiran yang akan dikembalikan pada saat hadir di babak semifinal.
7. ***Commitment fee*** akan **HANGUS** apabila peserta tidak hadir pada babak semifinal dengan alasan apapun.
8. ***Commitment fee*** hanya akan dikembalikan kepada peserta lomba, tidak dapat diwakilkan oleh siapapun.

---

## BABAK SEMIFINAL

---

1. Babak semifinal akan diadakan secara langsung di Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Tangerang, pada hari Kamis, 13 September 2017 selama 120 menit.
2. Tim yang mengikuti babak semifinal diharapkan dapat mengikuti lomba dengan semua anggota tim-nya. Namun jika ada anggota tim yang berhalangan, tim tetap diperbolehkan mengikuti babak semifinal dengan menanggung resiko kerugian dalam bentuk apapun akibat kekurangan anggota tersebut.
3. Satu tim akan didampingi oleh satu mentor yang telah ditentukan oleh panitia selama babak semifinal berlangsung.
4. Semifinal akan diadakan secara interaktif dan kompetitif dalam bentuk **Logic Race**. **Logic Race** merupakan sebuah lomba yang membutuhkan kerjasama tim untuk memecahkan persoalan secepat mungkin untuk mencapai skor 100 yang telah ditentukan oleh panitia.
5. Peserta akan memulai **logic race** dari titik mulai sampai selesai di titik akhir yang telah ditentukan oleh panitia. Antara titik mulai dan titik akhir akan ada sejumlah pos-pos.
6. Satu tim hanya boleh mengunjungi satu pos yang sama satu kali.
7. Satu pos terdiri dari satu persoalan yang harus diselesaikan. Persoalan dapat berupa permainan, atau soal pemrograman atau soal logika atau kombinasinya. Persoalan harus diselesaikan dalam kurun waktu tertentu dan satu juri yang akan melakukan penilaian langsung di tempat. Waktu akan mulai dihitung oleh mentor pada saat peserta mulai mengerjakan soal.
8. Satu pos hanya boleh terdiri dari maksimal  $x$  (yang akan ditentukan kemudian) tim yang mengerjakan soal. Apabila dalam satu pos sudah ada  $x$  tim yang sedang mengerjakan soal dan ada tim lain yang mengunjungi pos tersebut, maka tim itu harus menunggu sampai ada

satu tempat kosong pada pos itu. Tim yang menunggu tersebut tidak diijinkan untuk melihat persoalan pada pos itu.

9. Tim yang berhasil menyelesaikan persoalan pada setiap pos akan mendapatkan skor poin pada pos itu dan juga diberikan satu bendera tanda keberhasilan pada pos itu. Tim kemudian menentukan pilihan poin yang berisi petunjuk untuk menuju ke pos selanjutnya. Sementara tim yang gagal akan mendapatkan skor 0 pada pos itu. Tim itu akan diberikan satu pilihan poin oleh juri, yang berisi petunjuk untuk menuju ke pos selanjutnya.
10. Nilai babak semifinal diperoleh dari akumulasi nilai yang didapat dari masing-masing pos. Apabila tim sudah mencapai skor 100 atau lebih dari keberhasilan yang tim capai dari sejumlah pos, tim dapat langsung berlari ke titik akhir.
11. Bendera-bendera yang diperoleh oleh masing-masing tim menjadi tanggung jawab tim dan harus dibawa ke titik akhir. Bendera yang hilang akan dinyatakan hangus skor nya oleh panitia.
12. Peserta babak final ditentukan dari sejumlah tim yang dapat mencapai nilai skor 100 terlebih dahulu. Apabila pada saat waktu lomba berakhir, dan belum mencapai sejumlah tim yang akan lolos ke babak final maka panitia akan menghitung jumlah skor tim yang belum mendapatkan skor 100. Tim dengan jumlah skor terbanyak dan waktu tercepat dalam pengerjaan tiap soal pada pos, yang akan lolos ke babak final.
13. Pemilihan pos pertama untuk masing masing tim ditentukan oleh tim sendiri dengan mampu menyelesaikan soal pertama yang diberikan di titik awal oleh panitia. Semua tim mendapatkan soal yang sama. Soal ini tidak mempunyai skor namun tim tercepat menyelesaikan soal, memiliki peluang pertama untuk memilih pos pertamanya.

---

## BABAK FINAL

---

1. Babak final akan diadakan secara langsung dalam bentuk *paper test* di Universitas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, Tangerang, pada hari Kamis, 13 September 2017 selama 60 menit.
2. Tim yang mengikuti babak final diharapkan dapat mengikuti lomba dengan semua anggota tim-nya. Namun jika ada anggota tim yang berhalangan, tim tetap diperbolehkan mengikuti babak semifinal dengan menanggung resiko kerugian dalam bentuk apapun akibat kekurangan anggota tersebut.
3. Peserta akan diberikan sejumlah soal pemrograman dan logika untuk diselesaikan tim pada lembar jawaban yang disediakan oleh panitia.
4. Pemenang lomba ditentukan berdasarkan total skor tertinggi.
5. Apabila ada lebih dari satu calon juara dengan nilai yang sama, maka juara ditentukan dari skor waktu tercepat pada babak semifinal.