

**PERATURAN KOMPETISI**  
**OLIMPIADE SAINS NASIONAL IX**  
**BIDANG INFORMATIKA**  
**3 - 4 AGUSTUS 2010**  
**MEDAN, SUMATERA UTARA**



***Selamat Bekerja, Berkompentisi, Jadilah Yang Terbaik!***

## Ringkasan Peraturan Kompetisi Bidang Informatika

1. Terdapat Sesi Latihan dan Sesi Kompetisi.
2. Sesi Latihan diadakan pada tanggal 2 Agustus 2010.
3. Sesi Latihan tidak berpengaruh terhadap penilaian akhir.
4. Sesi Kompetisi diadakan pada tanggal 3 dan 4 Agustus 2010.
5. Sesi Kompetisi dibagi menjadi tiga:
  - a. Sesi 1 (Isian Singkat)
  - b. Sesi 2 (Pemrograman Sederhana)
  - c. Sesi 3 (Pemrograman Tingkat Lanjut)
6. Soal Sesi 1 (hari pertama) berisikan 60 soal isian singkat dengan total bobot 30%.
  - a. Soal isian singkat diperiksa secara otomatis kemudian diverifikasi secara *manual*.
  - b. Soal isian singkat dijawab dengan jawaban saja, tidak perlu ditambahkan *enter*.
7. Soal Sesi 2 (hari pertama) berisikan 8 soal pemrograman sederhana dengan total bobot 20%.
  - a. Untuk setiap soal, peserta mengirimkan jawaban berupa kode program dalam bahasa pemrograman PASCAL atau C/C++.
  - b. Berkas kode program harus diberi nama sesuai yang tertera pada soal dan berukuran lebih kecil dari 300 KB.
  - c. Kode program akan dikompilasi dan dijalankan pada server penjurian dengan batasan-batasan yang telah ditetapkan dan diinformasikan pada soal.
  - d. Kasus (keluaran dan masukan) yang digunakan untuk penjurian berbeda dan lebih kompleks dari contoh masukan dan keluaran yang dituliskan pada soal.
8. Soal Sesi 3 (hari kedua) berisikan 5 soal pemrograman yang bersifat tingkat lanjut dengan total bobot 50%.
  - a. Untuk setiap soal, peserta mengirimkan jawaban berupa kode program dalam bahasa pemrograman PASCAL atau C/C++.
  - b. Berkas kode program harus diberi nama sesuai yang tertera pada soal dan berukuran lebih kecil dari 300 KB.
  - c. Kode program akan dikompilasi dan dijalankan pada server penjurian dengan batasan-batasan yang telah ditetapkan dan diinformasikan pada soal.
  - d. Kasus (keluaran dan masukan) yang digunakan untuk penjurian berbeda dan lebih kompleks dari contoh masukan dan keluaran yang dituliskan pada soal.
9. Soal disediakan pada server dengan alamat <http://aren.cs.ui.ac.id/osn2010>; jawaban dan pertanyaan harus dan hanya dapat dikirim melalui server tersebut.
10. Peserta hanya diperkenankan menggunakan internet untuk mengakses alamat <http://aren.cs.ui.ac.id/osn2010> tersebut.
11. Untuk setiap sesi (termasuk Sesi 1), peserta diperbolehkan untuk memanfaatkan semua program yang terinstall di komputer.

12. Untuk setiap sesi (termasuk Sesi 1), tidak ada sistem penilaian minus. Jawaban yang salah dianggap sama dengan tidak menjawab yakni mendapatkan nilai 0.
13. Nilai pada semua sesi tidak dapat dilihat langsung oleh peserta. Laporan yang muncul saat pengumpulan kode program untuk Sesi 2 dan Sesi 3 hanyalah hasil uji dengan contoh masukan dan keluaran yang dituliskan pada soal.
14. Pada satu jam pertama setiap sesi kompetisi, peserta dapat meminta klarifikasi soal dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban "YA" atau "TIDAK" melalui menu "Question and Answer". Dengan sistem ini, setiap jawaban dari pertanyaan seorang peserta akan dapat diketahui oleh seluruh peserta lainnya. Hindari pertanyaan yang tidak relevan dengan kompetisi. Pertanyaan yang tidak relevan atau bahkan dapat menyebabkan kecurangan dianggap pelanggaran.
15. Peserta tidak diperbolehkan membawa barang apapun yang tidak diperlukan untuk kepentingan kompetisi (termasuk alat elektronik, alat komunikasi, makanan, dan minuman) ke dalam ruangan kompetisi.
16. Peserta akan mendapatkan kertas buram dan tidak diperkenankan membawa kertas buram sendiri.
17. Peserta dapat meminta bantuan pengawas untuk masalah teknis dan non-teknis yang tidak berkaitan dengan soal. Peserta dilarang menangani sendiri masalah-masalah teknis dan non-teknis yang terkait dengan fasilitas kompetisi.
18. Peserta harus tetap berada di dalam ruangan kompetisi selama kompetisi berlangsung dan hanya boleh meninggalkan ruangan kompetisi dengan izin dari pengawas.
19. Peserta dilarang berbicara dengan peserta lain selama kompetisi berlangsung.
20. Peserta dilarang merusak atau melakukan percobaan perusakan hardware atau jaringan yang digunakan untuk kompetisi.
21. Peserta yang berbuat curang atau melanggar etika dalam bentuk apa pun dinyatakan melakukan pelanggaran.
22. Semua pelanggaran akan ditindak tegas.

*Selamat bekerja, selamat berkompetisi, jadilah yang terbaik!*

*Tim Juri Olimpiade Sains Nasional 2010 Bidang Informatika*