

CODING & ALGORITHMS TOURNAMENT (CAT) 2026

GUIDEBOOK





Coding & Algorithms Tournament 2026

Guidebook

Daftar Pustaka

Coding & Algorithms Tournament 2026	1
Guidebook	1
Daftar Pustaka	1
Terkait CAT	3
Tujuan	3
Kenapa perlu ikut CAT?	3
Terkait Penyelenggara	3
ecommurz	3
csrelatedcompetitions	4
Perkenalan Sponsor	4
Gold Partners	4
Silver Partners	5
Penghargaan	6
Hadiah Utama	6
Hadiah Tambahan	6
<i>Giveaway</i>	7
Top Referrer Challenge	8
Syarat dan Ketentuan	9
Pendaftaran	9
Etika Kompetisi	10
Timeline Kompetisi	11
Pelatihan Kelas Gratis (Workshop)	11
Struktur Kompetisi	12
Babak Penyisihan	12
Penyisihan batch 1 (P1)	13
Penyisihan batch 2 (P2)	13
Babak Semifinal	13
Babak Final	13



Logistik	13
Kompetisi	14
Barang tambahan	14
Livestream / Siaran Langsung	15
Ketentuan Penilaian	16
Klarifikasi	18
Narahubung	19
Change Logs	20



Terkait CAT

Coding & Algorithms Tournament (CAT) 2026 adalah kompetisi *Competitive Programming* tingkat nasional yang diselenggarakan oleh **ecommurz** bekerja sama dengan **csrelatedcompetitions**.

CAT lahir dari visi untuk menghidupkan kembali semangat kompetisi algoritma di Indonesia yang inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat: mulai dari siswa sekolah, mahasiswa, hingga para profesional. Di tengah maraknya penggunaan AI, CAT hadir sebagai *benchmark* murni untuk menguji ketajaman logika, kreativitas dalam pemecahan masalah, dan efisiensi pemrograman tanpa bantuan LLM.

Tujuan

1. Menjadi benchmark untuk mengukur kemampuan algoritma mendasar peserta secara murni tanpa bantuan AI.
2. Memberikan exposure terhadap prestasi yang diraih oleh talenta-talenta peserta.
3. Menghubungkan peserta yang berprestasi dengan kesempatan karir di perusahaan sponsor kompetisi.

Kenapa perlu ikut CAT?

- Ajang pembuktian kemampuan algoritma secara murni karena melarang penggunaan kode yang dihasilkan oleh AI.
- Fasilitas bagi finalis berupa *reimbursement* biaya transportasi dan penyediaan akomodasi penginapan untuk persiapan Final di area Jabodetabek.
- Mendapatkan sertifikat digital bagi seluruh peserta yang berhasil mencapai babak semifinal dan final.
- Menghadirkan kualitas soal setara lomba nasional (OSN/GEMASTIK) dan internasional (IOI/APIO/ICPC) untuk menguji talenta terbaik bangsa.
- Berkesempatan memenangkan total 12 penghargaan di babak final dengan hadiah peringkat pertama hingga Rp24.000.000, medali, piagam, dan *Google Cloud Credits*. Tersedia hadiah tambahan berupa 15 set *merchandise* melalui program *giveaway* dan 5 set melalui *Top Referrer Challenge*.

Terkait Penyelenggara

ecommurz

Ecommurz merupakan salah satu komunitas pekerja teknologi dan startup terbesar di Indonesia yang dikenal melalui kehadirannya di media sosial (Instagram dan X). Akun ini sering kali disebut sebagai "pabrik meme" karena gaya komunikasinya yang humoris, sarkastik, dan blak-blakan dalam memotret realita budaya kerja startup; mulai dari isu tech winter, drama operasional, hingga rumor mengenai pemutusan hubungan kerja (PHK) melalui platform "MurzFeed". Seiring berjalannya waktu, Ecommurz telah berevolusi dari sekadar akun anonim menjadi platform diskusi yang berpengaruh bagi para "budak



korporat" digital untuk saling berbagi informasi dan mengawal isu-isu di ekosistem teknologi tanah air.

Ikuti ecommurz di <https://www.instagram.com/ecommurz>, <https://x.com/ecommurz>, dan <https://www.youtube.com/@ecommurz>.

csrelatedcompetitions

Csrelatedcompetitions (Computer Science Related Competitions) merupakan akun informasi dan komunitas yang berfokus pada penyebaran jadwal serta detail berbagai ajang perlombaan di bidang ilmu komputer. Akun ini menjadi rujukan utama bagi pelajar, mahasiswa, dan praktisi di Indonesia untuk menemukan informasi mengenai kompetisi pemrograman kompetitif (competitive programming), hackathon, hingga lomba informatika lainnya baik skala nasional maupun internasional. Melalui penyebaran lombanya, komunitas ini membantu talenta digital Indonesia untuk tetap terhubung dengan peluang pengembangan skill dan prestasi di bidang teknologi.

Ikuti csrelatedcompetitions di <https://instagram.com/csrelatedcompetitions>.

Perkenalan Sponsor

Gold Partners

- **Google Cloud** (cloud.google.com)

Google Cloud merupakan penyedia layanan *cloud computing* global yang berdedikasi untuk memberdayakan talenta digital dalam penguasaan infrastruktur teknologi modern. Mereka sangat menghargai kreativitas para kompetitor dalam memecahkan masalah kompleks dan mendukung para peserta untuk terus mengeksplorasi potensi *emerging technologies* di masa depan. Melalui keterlibatannya, Google Cloud ingin memastikan bahwa setiap individu memiliki akses ke *tools* yang tepat untuk mewujudkan inovasi mereka.



- **Virtu Financial** (virtu.com)

Virtu Financial adalah perusahaan *financial technology* terkemuka yang mengandalkan kecepatan dan ketepatan algoritma dalam *global market*. Mereka menaruh perhatian besar pada para kompetitor yang memiliki ketajaman logika dan disiplin tinggi dalam menyusun *efficient code*. Virtu berkomitmen mendukung perkembangan karier para *problem solvers* agar mampu bersaing dan menunjukkan keunggulan mereka di tingkat industri internasional.



- **Indosat Ooredoo Hutchison** (ioh.co.id)

Sebagai pionir *digital transformation* di Indonesia,





Indosat Ooredoo Hutchison percaya bahwa kekuatan teknologi bermula dari kapabilitas manusianya. Mereka memberikan dukungan penuh bagi para kompetitor agar dapat berkembang menjadi ahli teknologi yang mandiri dan kompetitif di era *digital-first*. Indosat berharap setiap peserta dapat memanfaatkan ajang ini sebagai *stepping stone* untuk menjadi pemimpin teknologi masa depan yang mampu membawa perubahan positif bagi masyarakat.

Silver Partners

- **Hudson River Trading** (hudsonrivertrading.com)

Hudson River Trading (HRT) adalah perusahaan *algorithmic trading* yang menjunjung tinggi pendekatan saintifik dan matematika dalam setiap solusinya. Mereka sangat mengapresiasi para kompetitor yang memiliki dedikasi terhadap *logical thinking* dan struktur kode yang optimal. HRT ingin mendorong para peserta untuk terus mengasah kemampuan teknis mereka hingga mencapai standar *global excellence*.



- **Dana** (dana.id)

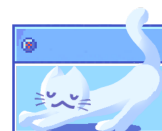
DANA merupakan platform *digital wallet* yang berkomitmen untuk memajukan ekosistem ekonomi digital di Indonesia melalui inovasi tanpa henti. Mereka memberikan dukungan bagi para kompetitor untuk berani berinovasi dan membangun fondasi teknologi yang aman serta *reliable*. DANA percaya bahwa talenta lokal yang memiliki integritas dan kemampuan *programming* yang kuat adalah kunci bagi kemajuan industri *fintech* di tanah air.



- **Candor Analytica Research** (candoranalytica.com)

Candor Analytica Research adalah firma riset yang berfokus pada *deep data analysis* untuk menghasilkan keputusan strategis yang akurat. Mereka sangat menghargai para kompetitor yang mampu berpikir kritis dan mengolah *complex data* menjadi solusi yang sederhana namun efektif. Candor mendukung para peserta untuk terus meningkatkan ketajaman analisis mereka sebagai modal utama dalam menghadapi tantangan di dunia *research and development*.





Penghargaan

1. Terdapat 12 penghargaan babak final yang akan diberikan di kompetisi ini, 15 pemenang *giveaway*, dan 5 pemenang *Top Referrer Challenge*.
2. Setiap finalis akan mendapatkan reimbursement biaya transportasi dan satu kamar penginapan menjelang final. Detail lebih lanjut di [#Logistik](#).
3. Seluruh finalis dan semifinalis akan mendapatkan sertifikat digital.

Hadiah Utama

Penghargaan	Kategori	Hadiah
Champion / Juara 1	Keseluruhan	Rp20.000.000 + piagam + Google Cloud Credits
1st Runner Up / Juara 2		Rp12.000.000 + piagam + Google Cloud Credits
2nd Runner Up / Juara 3		Rp8.000.000 + piagam + Google Cloud Credits

1. Untuk peserta dengan peringkat 1-3 di babak Final akan mendapatkan hadiah sebagai berikut yang merupakan hadiah dasar. Hadiah bisa bertambah tergantung peringkat peserta di kategori tersebut. Cek "Hadiah Tambahan" untuk detail lebih lanjut.

Hadiah Tambahan

Penghargaan	Kategori	Hadiah
Peringkat 1	Umum	Rp4.000.000 + medali
Peringkat 2		Rp2.000.000 + medali
Peringkat 3		Rp1.000.000 + medali
Peringkat 1	Kuliah	Rp4.000.000 + medali
Peringkat 2		Rp2.000.000 + medali
Peringkat 3		Rp1.000.000 + medali
Peringkat 1	Sekolah	Rp4.000.000 + medali
Peringkat 2		Rp2.000.000 + medali
Peringkat 3		Rp1.000.000 + medali



1. Peserta yang telah memperoleh hadiah utama di babak Final juga berhak untuk mendapatkan hadiah tambahan berikut.

Contoh simulasi:

Peringkat di Final	Kategori	Hadiah total	Penjelasan
1	Kuliah	Rp24.000.000 + piagam + medali	Peserta ini mendapatkan peringkat 1 secara keseluruhan dan di kategorinya
2	Profesional	Rp16.000.000 + piagam + medali	Peserta ini mendapatkan peringkat 2 secara keseluruhan dan peringkat 1 di kategorinya
3	Kuliah	Rp10.000.000 + piagam + medali	Peserta ini mendapatkan peringkat 3 secara keseluruhan dan peringkat 2 di kategorinya
4	Kuliah	Rp1.000.000 + medali	Peserta ini mendapatkan hadiah dari peringkat 3 di kategorinya
5	Sekolah	Rp4.000.000 + medali	Peserta ini mendapatkan hadiah dari peringkat 1 di kategorinya
6	Kuliah	-	Peserta tidak mendapatkan hadiah
7	Profesional	Rp2.000.000 + medali	Peserta ini mendapatkan hadiah dari peringkat 2 di kategorinya

Giveaway

1. Terdapat 15 set merchandise yang akan diberikan secara gratis untuk peserta yang ikut penyisihan dan semifinal.
 - a. 5 peserta babak Penyisihan batch 1.
 - b. 5 peserta babak Penyisihan batch 2.
 - c. 5 peserta babak Semifinal.
2. Agar terkualifikasi dalam undian *giveaway*, pastikan kalian memenuhi ketiga kriteria berikut:
 - a. **Solve Minimal 1 Soal:** Menjawab setidaknya satu soal dengan benar (**ACCEPTED**) pada babak yang diikuti. Jika kalian mengikuti Penyisihan batch 1, Penyisihan batch 2, dan Semifinal, maka kalian mendapatkan 3x kesempatan ikut Giveaway.
 - b. Follow kami di



- i. Instagram: [@ecommurz](#), [@csrelatedcompetitions](#), [@catournament](#) atau
 - ii. X / Twitter: [@ecommurz](#) [@catournamenthq](#) atau
 - iii. LinkedIn: [@ecommurz](#) [@csrelatedcompetitions](#)
- c. **Twibbon Challenge:** Mengunggah foto menggunakan Twibbon resmi di media sosial. Ikuti panduan yang ada di <https://catournament.org/twibbon>.
3. Peserta yang mendapatkan hadiah akan dipilih secara acak.
4. Pengumuman pemenang *giveaway* ini akan diumumkan pada saat babak Final.
5. Akun media sosial **tidak boleh diprivat** dan postingan **dilarang dihapus** hingga babak Final.
6. Kelalaian dalam memenuhi syarat di atas atau pelanggaran ketentuan kompetisi akan menggugurkan hak peserta untuk mengikuti *giveaway* ini.
7. Hanya berlaku untuk peserta yang tinggal di Indonesia.
 - a. Biaya pengiriman akan ditanggung oleh pihak panitia.

Top Referrer Challenge

1. Terdapat 5 set merchandise yang akan diberikan secara gratis dengan mengajak teman sebanyak-banyaknya untuk mendaftar CAT 2026!
2. Kamu akan mendapatkan kode referal setelah kamu mengisi form pendaftaran. Kode ini akan dikirim ke emailmu dari team@catournament.org dengan subjek "[CAT 2026] Registration Confirmed: Welcome to the Coding & Algorithms Tournament 2026".
3. **Pastikan teman yang kamu ajak menuliskan kode referal kamu** pada kolom "Referral" saat mereka mendaftar.
4. Hanya berlaku untuk peserta yang tinggal di Indonesia.
 - a. Biaya pengiriman akan ditanggung oleh pihak panitia.



Syarat dan Ketentuan

Pendaftaran

1. Peserta bertanding secara **individu**.
2. Setiap peserta hanya diperbolehkan mendaftar satu kali.
3. Peserta merupakan **warga negara Indonesia (WNI)** pada saat pendaftaran hingga babak final. Peserta boleh merupakan PR (*permanent resident* atau penduduk tetap) negara lain, selama masih memegang status WNI.
4. Peserta mendaftar di form <https://catournament.org/daftar> dan pastikan informasi yang ditulis merupakan informasi yang aktual. Peserta akan didiskualifikasi apabila diketahui memasukkan data yang salah dengan sengaja.
5. Peserta memilih salah satu dari kategori berikut saat mendaftar:
 - **Sekolah:**
 - i. Bagi peserta yang masih duduk di bangku SMP/SMA/Sederajat atau jenjang pendidikan non-formal (Homeschooling Paket B/C) yang mencakup bulan Juni 2026 (contoh: Semester Genap 2025/2026 di Indonesia), baik di dalam maupun di luar negeri.
 - **Kuliah:**
 - i. Bagi peserta yang berumur ≤ 20 tahun per 31 Desember 2026, dan sudah lulus SMA/ sederajat dan belum terdaftar di pendidikan tinggi manapun, **ATAU**
 - ii. Bagi peserta yang merupakan mahasiswa yang sedang menjalani pendidikan formal D3/D4/S1/S2/ sederajat yang mencakup bulan Juni 2026 (contoh: Semester Genap 2025/2026 di Indonesia), baik di dalam maupun luar negeri, dengan memenuhi salah satu ketentuan berikut:
 1. Mengambil pembelajaran senilai 8 SKS atau lebih pada semester genap 2025/2026 sederajat, **ATAU**
 2. Sedang mengambil Skripsi/Tesis/Tugas Akhir sebagai beban studi terakhir untuk kelulusan, dengan syarat tidak melebihi semester ke-10 (S1) atau semester ke-6 (S2) atau semester ke-8 (D3/D4), **ATAU**
 3. Telah menyelesaikan studi namun belum wisuda, dan tanggal kelulusan resmi (Yudisium) atau tanggal terbit SKL harus berada dalam rentang 1 Januari 2026 s.d. 6 Juni 2026.
 - **Profesional:**
 - i. Bagi mahasiswa S3, praktisi, masyarakat umum, atau peserta yang tidak termasuk dalam persyaratan kategori Sekolah/Kuliah.
6. Peserta wajib memiliki akun Discord dan perlu bergabung ke Discord Coding & Algorithms Tournament melalui undangan <https://catournament.org/discord> untuk mendapatkan pengumuman atau bertanya terkait teknis kompetisinya.
7. Dengan mendaftar, peserta memberikan izin kepada panitia untuk membagikan informasi pendaftaran kepada pihak sponsor.
8. Peserta menyetujui dikontak oleh pihak panitia CAT dan/atau sponsor.



9. Peserta bukan merupakan pihak @ecommurz maupun @csrelatedcompetitions.
10. **Pendaftaran tidak dipungut biaya apapun.**

Etika Kompetisi

1. Kode solusi yang peserta kumpulkan harus sepenuhnya ditulis oleh peserta itu sendiri, kecuali jika kode tersebut telah ditulis dan disebarluaskan sebelum awal babak.
 - a. Kode yang ditulis AI **bukan** merupakan kode yang ditulis oleh peserta itu sendiri.
2. Pada babak Penyisihan dan Semifinal yang digelar secara daring, peserta diperbolehkan menggunakan seluruh informasi yang terdapat di internet. Namun, peserta **tidak diperbolehkan** berdiskusi dengan yang lainnya (termasuk peserta lain maupun AI) mengenai konten babak yang sedang berlangsung.
3. Panitia berhak mencabut gelar penghargaan yang telah diberikan ke peserta ataupun mem-*blacklist* peserta untuk ke depannya apabila ditemukan kecurangan ataupun pelanggaran hukum ketika kompetisi ini berlangsung.
4. Peserta diperbolehkan ikut tanpa ada keinginan berpartisipasi di babak final. Kami akan mendata ulang ketersediaan partisipasi final peserta sebelum pengumuman finalis. Jika peserta tidak mengisi konfirmasi tersebut hingga tenggat waktu yang diberikan, maka peserta akan dianggap tidak bersedia mengikuti babak Final.
5. Peserta yang berpartisipasi di babak Final wajib mengikuti keseluruhan rangkaian acara. Apabila peserta ada halangan untuk sebagian acara, maka peserta wajib memberitahu pihak panitia secepat mungkin melalui narahubung yang tercantum di buku panduan ini.
6. Peserta wajib mengikuti seluruh syarat dan ketentuan yang tertulis di buku panduan ini.
7. Panitia berhak mengubah konten dari buku panduan ini sewaktu-waktu.
8. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak.



Timeline Kompetisi

Catatan: Semua acara akan dilaksanakan secara daring kecuali babak Final.

15 Maret 2026 – 28 April 2026	Pendaftaran
28 Maret 2026 – 11 April 2026	Periode kelas pelatihan Pemrograman Kompetitif gratis (Workshop). Tersedia rekaman kelas yang dapat diakses kapan saja.
18 April 2026 pk. 19:00–20:00 WIB	Technical Meeting Penyisihan batch 1
18–19 April 2026	Uji Coba babak Penyisihan batch 1
25 April 2026 pk. 19:05–20:35 WIB	Babak Penyisihan batch 1
2 Mei 2026 pk. 19:00–20:00 WIB	Technical Meeting Penyisihan batch 2
2 Mei 2026	Uji Coba babak Penyisihan batch 2
3 Mei 2026 pk. 19:05–20:35 WIB	Babak Penyisihan batch 2
9 Mei 2026	Pengumuman kelolosan ke Semifinal
16 Mei 2026 pk. 19:05–21:05 WIB	Babak Semifinal
23 Mei 2026	Pengumuman kelolosan ke babak Final
6 Juni 2026	Babak Final (Luring) Di Jabodetabek, lokasi akan diumumkan dalam waktu dekat.

1. Tambahkan jadwal ini ke kalendermu melalui <http://catournament.org/kalender>.
2. Jadwal dapat berubah sewaktu-waktu, mohon ikuti pengumuman di Discord (cek [#Narahubung](#)).

Pelatihan Kelas Gratis (Workshop)

Untuk menunjang persiapan kompetisi para peserta, kami telah mengundang beberapa sosok legendaris di dunia pemrograman kompetitif Indonesia untuk membawakan 5 sesi berikut:

- Sesi 1: Pemrograman dasar dan analisa kompleksitas
- Sesi 2: Struktur data
- Sesi 3: Paradigma Penyelesaian Masalah 1: *Greedy* dan *Complete Search*



- Sesi 4: Graf
- Sesi 5: Paradigma Penyelesaian Masalah 2: *Dynamic Programming*

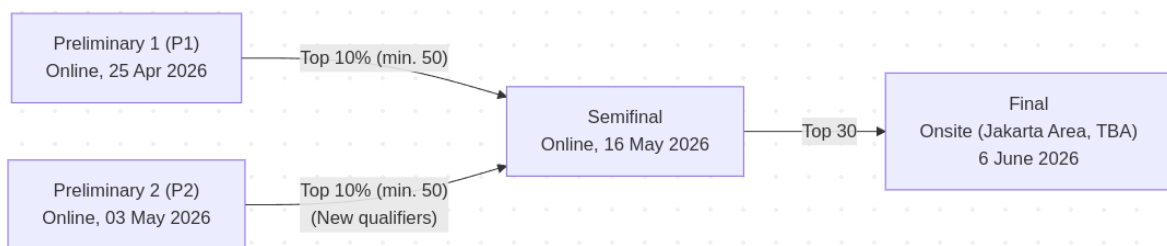
Kelas dibawakan dan dimoderasi oleh:

- Lie, Maximilianus Maria Kolbe (dosen Competitive Programming BINUS University dan juga mantan anggota tim juri OSN Informatika 4x)
- Luis Anthonie Alkins (Technical Architect di Samsung R&D Institute Indonesia dan juga peraih medali emas GEMASTIK Divisi Pemrograman 2021)
- Vio Albert Ferdinand (Software Engineer di GDP Labs dan juga finalis ICPC World Finals 2023)
- Nicholas Russell Saerang (Systems Analyst di PSA Singapore dan peraih beasiswa ASEAN Undergraduate Scholarship di NUS)

Kelas dibuka untuk umum dan gratis. Dengan adanya kelas ini, kami berharap ilmu yang telah dibagikan di sini bisa berguna bagi seluruh penonton di kemudian hari.

Tonton kelas di <https://catournament.org>.

Struktur Kompetisi



Babak Penyisihan

1. Terdapat **dua babak** yang dapat diikuti.
 - a. Peserta yang mendaftar maksimal pada tanggal 12 April bisa memilih salah satunya atau ikut keduanya.
 - b. Peserta yang mendaftar mulai dari tanggal 13 April dan setelahnya hanya bisa mengikuti babak kedua.
2. Kontes penyisihan akan berlangsung selama 1.5 jam.
3. Terdapat 3–5 soal algoritma dan pemrograman yang akan diberikan pada setiap babak penyisihan. Soal yang diberikan di Penyisihan batch 1 akan berbeda dengan Penyisihan batch 2.
4. Babak penyisihan akan berlangsung secara daring.
5. Spesifikasi teknis kedua babak penyisihan akan sama.
6. Akun peserta akan diberikan paling cepat H-2 sebelum babak Penyisihan terkait.
7. Akun peserta yang sama akan digunakan untuk kedua babak penyisihan.
8. Pengumuman kelolosan babak penyisihan akan diumumkan setelah kedua babak penyisihan telah berlangsung.
9. Peserta bisa menggunakan periode Uji Coba untuk menguji coba sistem yang akan digunakan di babak Penyisihan.



10. Peringkat dan penilaian yang diperoleh pada saat periode Uji Coba tidak akan berpengaruh ke hasil seleksi.

Penyisihan batch 1 (P1)

1. Hanya bisa diikuti oleh peserta yang mendaftar maksimal pada tanggal 12 April.
2. Peserta yang berada di peringkat 1 sampai 50 atau 10% dari banyaknya peserta yang mengumpulkan setidaknya satu pengumpulan di P1 (diambil angka yang lebih besar), akan lulus ke babak Semifinal.
3. Hasil kelolosan P1 tidak akan langsung diumumkan dan akan menunggu P2 selesai terlebih dahulu.

Penyisihan batch 2 (P2)

1. Bisa diikuti oleh seluruh peserta, baik yang sudah mengikuti babak 1 maupun yang belum, baik yang mendaftar sebelum maupun sesudah tanggal 12 April.
2. Peserta yang berada di peringkat 1 sampai 50 atau 10% dari banyaknya peserta yang mengumpulkan setidaknya satu pengumpulan di P2, akan lulus ke babak Semifinal.
 - a. Seluruh peserta yang sudah lulus ke babak Semifinal dari P1 tidak akan dihitung dalam perhitungan peringkat dan banyaknya peserta yang mengumpulkan setidaknya satu pengumpulan.
3. Peserta yang telah ikut P1 diperbolehkan untuk ikut P2 ini lagi.

Babak Semifinal

1. Kontes semifinal akan berlangsung selama 2 jam.
2. Terdapat 4–6 soal yang akan diberikan pada setiap babak semifinal.
3. Babak semifinal akan berlangsung secara daring.
4. Terdapat 30 peserta yang akan lolos ke babak Final.
 - a. Peserta yang bersedia hadir ke babak Final dengan peringkat 20 teratas akan lolos ke babak Final
 - b. Terdapat 10 *wildcard* yang akan diberikan untuk memenuhi kebutuhan minimal terdapat 5 peserta setiap kategorinya.
 - i. Apabila sudah terdapat 5 peserta dari setiap kategorinya, maka *wildcard* ini akan digunakan untuk peserta dengan peringkat berikutnya.

Babak Final

Logistik

1. Babak final akan dilaksanakan secara luring di Jabodetabek, Indonesia. Tempat akan diumumkan dalam waktu dekat.
2. **Transportasi peserta ke lokasi final akan di-reimburse** maksimal Rp1.000.000. **Setiap finalis akan mendapatkan 1 kamar hotel untuk 1 malam pada tanggal 5–6**



Juni 2026. Detail lebih lanjut akan diberikan pada saat pendataan ketersediaan kehadiran babak Final.

3. Peserta diwajibkan memakai pakaian yang rapi dan sopan selama keseluruhan acara.

Kompetisi

1. Kontes final akan dilaksanakan selama 3–4 jam.
2. Terdapat 4–6 soal yang akan diberikan pada babak Final.
3. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan komputer yang disediakan beserta dengan semua *software* yang terinstall di dalamnya.
 - a. Peserta akan diberikan waktu untuk mencoba komputer yang disediakan sebelum kontes babak Final berlangsung.
4. Peserta **tidak** diperbolehkan membuka internet selain untuk akses website kontes dan dokumentasi pemrograman.
5. Peserta **tidak** diperbolehkan melakukan kecurangan ataupun mengganggu peserta lain.
6. *Scoreboard* kompetisi akan bisa diakses publik.

Barang tambahan

1. Peserta diperbolehkan membawa barang berikut:
 - a. Alat tulis
 - b. Maskot kecil
 - i. Dimensi maksimal yang diperbolehkan adalah 30cm x 30cm x 30cm.
 - ii. Tidak mengganggu tim lain.
 - iii. Tidak memiliki lembaran kertas.
 - iv. Bukan merupakan barang berbahaya atau melanggar hukum.
 - c. *Cheatsheet*
 - i. Dapat berisi cuplikan kodingan, petunjuk, doa, atau catatan lainnya.
 - ii. Terdapat nama peserta di halaman paling depan.
 - iii. Maksimal berisi 20 halaman A4 yang dicetak di satu sisi (atau 10 halaman A4 yang dicetak di dua sisi).
 - iv. Terdapat nomor halaman di setiap halamannya.
 - v. Dicetak sendiri oleh peserta sebelum babak Final dimulai. Panitia tidak akan membantu mencetak.
 - vi. Tidak diperbolehkan ada coretan tangan.
 - d. Obat-obatan
 - e. Peralatan higienis, seperti tisu
2. Peserta perlu membawa seluruh barang tambahan yang akan digunakan pada saat kontes babak Final pada periode Uji Coba untuk diverifikasi oleh juri.
3. Barang yang tidak dibawa pada periode Uji Coba tidak boleh dibawa pada saat kontes babak Final.



4. Kertas buram akan disediakan oleh pihak panitia.
5. Peserta **tidak** diperbolehkan membawa dan menggunakan *keyboard*, *mouse*, atau aksesoris lainnya milik pribadi.
6. Peserta **tidak** diperbolehkan membawa alat elektronik apapun (seperti, *smartphone*, *smartwatch*, *flashdisk*, *earphone*, dsb.) ke dalam ruangan kompetisi.

Livestream / Siaran Langsung

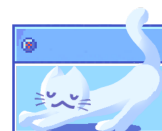
1. Detail menyusul.



Ketentuan Penilaian

1. Peserta akan diberikan soal-soal pemrograman (*competitive programming*) dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam bentuk PDF (tidak diberikan *hard copy* dari problemset).
2. Peserta dapat mengakses halaman "Problemset" pada sistem untuk melihat detail berikut:
 - judul soal,
 - file PDF soal,
 - batasan waktu,
 - batasan memori, dan
 - contoh input dan output soal yang bersangkutan.
3. Setiap soal yang diberikan akan terdiri dari:
 - **Kepala Soal**
 - i. judul soal
 - ii. nilai soal
 - **Deskripsi Permasalahan**
 - i. latar belakang dan paparan permasalahan
 - **Batasan**
 - i. batasan dari variabel input
 - **Format Input**
 - i. format input yang akan diberikan
 - **Format Output**
 - i. format output yang diterima
 - **Contoh Input/Output**
 - i. contoh input beserta output yang harus dihasilkan, dan penjelasannya (bila ada)
4. Program peserta harus membaca input dari standard input (stdin) dan menulis output ke standard output (stdout).
5. Peserta bisa mengumpulkan (submit) solusi selama kontes berlangsung melalui sistem kontes yang disediakan, yaitu DOMJudge. Jawaban yang disubmit adalah file source code dari program yang dibuat. Bahasa pemrograman yang disediakan adalah:
 - C/C++23,
 - Python 3
 - Java 21
 - Kotlin 1.9.24
 - Go 1.25.5
 - Typescript 5.9.3
 - Javascript 24.12.0

Detail compiler pada sistem akan diumumkan pada saat Technical Meeting.
6. Semua solusi yang digunakan oleh tim juri ditulis dalam bahasa C++23 dan mampu menyelesaikan semua soal yang ada dalam batasan yang diberikan. Perlu diperhatikan bahwa solusi dalam bahasa lain bisa saja lebih lambat dibandingkan



- dengan bahasa C++23, dan tidak dapat memenuhi batasan diberikan meskipun menggunakan algoritma yang sama.
7. Berkas kodingan yang dikirim berukuran maksimal 256 kB dan harus dapat dikompilasi dalam waktu maksimal 60 detik.
 8. Program yang dikumpulkan peserta akan diuji kebenarannya dengan kasus uji (testcase) rahasia yang sudah dipersiapkan oleh juri. Kasus uji yang digunakan oleh juri dijamin sesuai dengan batasan input yang tertera pada soal.
 9. Selama babak berlangsung, program peserta hanya akan diuji menggunakan **pretest** yang merupakan sebagian dari kasus uji rahasia yang sudah dipersiapkan juri.
 10. Selama babak berlangsung, setiap program yang dikumpulkan akan mendapatkan umpan balik langsung yang merupakan salah satu kemungkinan berikut:
 - **PRETEST-PASSED** – program Anda berjalan dalam batasan waktu dan memori tanpa adanya *error*, serta berhasil menyelesaikan semua pretest dengan benar sesuai dengan soal.
 - **COMPILER-ERROR** – program Anda tidak bisa dikompilasi.
 - **WRONG-ANSWER** – program Anda dapat dikompilasi, namun menghasilkan keluaran yang salah pada salah satu pretest.
 - **RUN-ERROR** – program Anda dapat dikompilasi, namun *crash* saat dieksekusi pada salah satu pretest.
 - **TIMELIMIT** – program Anda dapat dikompilasi, namun membutuhkan waktu melebihi batas pada salah satu pretest.
 11. Setelah babak berakhir, untuk setiap peserta, seluruh pengumpulan terakhir dengan hasil **PRETEST-PASSED** untuk setiap soal akan diuji dengan seluruh kasus uji.
 - Pengumpulan yang menyelesaikan semua kasus uji dengan benar mendapatkan hasil **CORRECT**.
 12. **Nilai** peserta adalah jumlah nilai dari soal yang berhasil diselesaikan (**CORRECT**) oleh peserta tersebut. Setiap soal memiliki nilai yang berbeda-beda (dua soal mungkin saja memiliki nilai yang sama).
 13. **Penalti soal** peserta adalah banyaknya pengumpulan sebelum pengumpulan yang mendapatkan hasil **CORRECT** untuk soal tersebut.
 - Pengumpulan peserta yang mendapatkan respon **COMPILE-ERROR** tidak mendapatkan penalti.
 - Jika peserta tidak mendapatkan hasil **CORRECT** untuk soal tersebut, maka penalti soal tersebut adalah 0.
 14. **Penalti** peserta adalah jumlah penalti untuk seluruh soal pada babak tersebut.
 15. **Waktu** peserta adalah waktu yang dibutuhkan peserta untuk mendapatkan nilai peserta tersebut ditambah dengan penalti peserta dikali $\frac{1}{30} \times \text{durasi babak}$.
 16. Peringkat peserta ditentukan berdasarkan:
 - i. Peserta dengan nilai lebih banyak mendapatkan peringkat yang lebih baik.
 - ii. Jika (i) sama, maka peserta dengan waktu lebih sedikit (dalam satuan menit, dibulatkan ke atas) mendapatkan peringkat yang lebih baik.



17. Selama babak berlangsung, live scoreboard (tabel peringkat langsung) ditampilkan dengan **anggapan** seluruh pengumpulan dengan hasil **PRETEST-PASSED** berhasil menyelesaikan seluruh kasus uji.
18. Peserta bebas memilih untuk mengerjakan soal mana pun, dengan urutan apa pun.

Klarifikasi

1. Peserta dapat menanyakan klarifikasi melalui fitur “Clarification” pada DOMJudge mengenai hal-hal (terkait soal, sistem kompetisi, dan sebagainya) yang dianggap kurang jelas melalui sistem yang disediakan.
2. Jika para juri setuju bahwa soal tersebut terdapat ambiguitas atau kesalahan lainnya, maka juri akan mengirimkan klarifikasi ke seluruh peserta.
3. Klarifikasi akan dibuka sepanjang durasi kontes.
 - a. Pada babak Uji Coba, klarifikasi hanya mungkin dibuka hanya pada jam tertentu.



Narahubung

Gabung ke Discord CAT di <http://catournament.org/discord> untuk announcement ter-update dan bantuan.

Ada kendala dengan akun kalian? Tanyakan buat tiket baru di Discord pada channel [#account-support](#) (fast respon).