



# I-SMART *Competition* 2026

Unlocking Smart Innovations  
Beyond The Galaxy



## DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
SYARAT PENDAFTARAN .....	3
PERSYARATAN UMUM.....	4
BIAYA REGISTRASI I-SMART COMPETITION 2026.....	5
RUNDOWN I-SMART COMPETITION 2026 .....	6
CABANG LOMBA I-SMART COMPETITION 2026 .....	8
OLIMPIADE SAINS .....	9
SILABUS OLIMPIADE SAINS MATEMATIKA .....	12
SILABUS OLIMPIADE SAINS IPA TERPADU .....	14
SILABUS OLIMPIADE SAINS IPS TERPADU .....	16
LOMBA CEPAT TEPAT MATEMATIKA.....	19
LOMBA CEPAT TEPAT IPA TERPADU .....	23
LOMBA CEPAT TEPAT IPS TERPADU .....	27
SANG JUARA.....	30
DEBAT BAHASA INDONESIA.....	33
DEBAT BAHASA INGGRIS .....	38
PIDATO 3 BAHASA .....	43
STORY TELLING.....	46
DESAIN POSTER.....	49
TARI KOLABORASI ETNIS SULAWESI TENGGARA.....	52
SONG COVER .....	55
VLOG 3 MENIT .....	58
CATUR .....	61

## SYARAT PENDAFTARAN

Cara pendaftaran peserta I-Smart Competition 2026 dilakukan secara berikut:

1. Calon peserta dapat membuka halaman pendaftaran melalui link yang akan disebar melalui akun Instagram @ismartcompetition
2. Perlengkapan administrasi peserta yang wajib dilampirkan pada saat registrasi adalah 1 lembar kartu pelajar. Serta melampirkan bukti pendaftaran saat registrasi
3. Pendaftaran dibuka pada tanggal 20 Februari 2026
4. Pendaftaran ditutup pada tanggal 10 April 2026
5. Ketentuan:
  - Peserta wajib Follow Instagram @ismartcompetition
  - Peserta wajib Subscribe official akun youtube OS Cendekia Kendari
6. *Technical Meeting* akan dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026. Info lebih lanjut akan disampaikan melalui Instagram @ismartcompetition dan Grup Peserta I-SMART COMPETITION 2026
7. Hasil *Technical Meeting* akan diumumkan melalui Instagram @ismartcompetition dan Grup Peserta I-SMART COMPETITION 2026



## PERSYARATAN UMUM

1. Peserta adalah siswa/i aktif SMP/MTs/Sederajat se-Provinsi Sulawesi Tenggara.
2. Peserta menguasai bidang lomba yang diikuti.
3. Peserta diwajibkan mengenakan pakaian formal.
4. Diwajibkan untuk berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku.
5. Peserta yang mengikuti perlombaan adalah peserta yang terdaftar secara resmi.
6. Peserta diperbolehkan mengikuti lebih dari satu jenis mata lomba yang berbeda, selama timeline yang berlaku tidak bertabrakan.
7. Peserta diharapkan menjunjung tinggi nilai sportivitas dalam setiap perlombaan. Apabila ditemukan kecurangan maka akan diberlakukan pengurangan nilai atau diskualifikasi oleh pihak panitia penyelenggara.
8. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Peserta dipungut biaya pendaftaran (biaya pendaftaran menyesuaikan dengan lomba yang diikuti peserta).
10. *Technical Meeting* dilaksanakan di MAN Insan Cendekia Kota Kendari.
11. Setiap sekolah yang mengirimkan perwakilannya untuk menghadiri *Technical Meeting* di MAN Insan Cendekia Kota Kendari dengan ketentuan peserta berpakaian sopan dan rapi.
12. Bagi peserta yang tidak mengikuti *Technical Meeting*, maka dianggap menyetujui seluruh kesepakatan yang telah disepakati pada *Technical Meeting* dan kesepakatan dari hasil *Technical Meeting* tidak dapat diganggu gugat.
13. Registrasi ulang dilakukan sebelum perlombaan dimulai di depan tempat lomba masing-masing. Peserta yang terlambat melebihi batas waktu tanpa konfirmasi yang telah disepakati akan dianggap membatalkan diri dan didiskualifikasi.
14. Bagi lomba dengan teknis mengirim video/naskah, dianggap sudah melakukan registrasi ulang apabila telah mengirimkan video/naskah.
15. Pengumpulan video/naskah yang dilombakan sesuai yang tertera di petunjuk teknis.

### BIAYA REGISTRASI I-SMART COMPETITION 2026

LOMBA	BIAYA REGISTRASI
Olimpiade Sains (Matematika, IPA Terpadu, IPS Terpadu)	Rp 40.000,00
Lomba Cepat Tepat (LCT) (Matematika, IPA Terpadu, IPS Terpadu)	Rp 70.000,00
Sang Juara	Rp 35.000,00
Debat Bahasa Indonesia	Rp 75.000,00
Debat Bahasa Inggris	Rp 75.000,00
Pidato 3 Bahasa	Rp 45.000,00
Story Telling	Rp 45.000,00
Desain Poster	Rp 40.000,00
Tari Kolaborasi Etnis Sulawesi Tenggara	Rp 50.000,00
Song Cover	Rp 40.000,00
Vlog 3 Menit	Rp 50.000,00
Catur	Rp 35.000,00

**CP Utama: +62 822-2072-1236 (Muh. Aqli Taufiqul Hakim)**

## RUNDOWN I-SMART COMPETITION 2026

TANGGAL	WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT PELAKSANAAN	KETERANGAN
<b>Kamis, 16 April 2025</b>	07.30 - 09.00	Registrasi Peserta	Lobby Kantor Administrasi MAN Insan Cendekia Kota Kendari	Panitia dan Peserta
	09.00 - 09.20	Opening Ceremony	Aula MAN Insan Cendekia Kota Kendari	Oleh Pembawa Acara
	09.20 - 09.30	Pembacaan Ayat Suci Al-Qur'an		Oleh Muh. Rifqy
	09.30 - 09.40	Laporan Ketua Pelaksana		Oleh Muh. Aqli Taufiqul Hakim
	09.40 - 09.50	Sambutan - Sambutan		Oleh Ismail Z. Betawi, S.Pd., M.Pd.
	09.50 - 10.05	Pembukaan Secara Resmi		Oleh Zakwan Athaya
	10.10 - 10.15	Pembacaan Doa		Oleh Gubernur Sulawesi Tenggara
	10.15 - 11.50	Talkshow		
	11.50 - 12.50	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	07.30 - 17.00	Vlog	Kelas XII IPS	
	12.50-15.30	Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPA 4	
		Debat Bahasa Inggris	Perpustakaan Terpadu	
		Story Telling	Aula MAN IC Kota Kendari	
		Song Cover	Ruang Kelas XI-3 & Kelas X-5	
		Penyisihan Sang Juara		
	12.50-17.00	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
	15.30-16.15	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	16.15-17.00	Story Telling	Perpustakaan Terpadu	
		Catur	Aula MAN IC Kota Kendari	
		Song Cover		
<b>Jum'at, 17 April 2025</b>	08.30 – 17.00	Vlog	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	08.30-11.50	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
		Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPS	
		Debat Bahasa Inggris	Kelas XII IPA 4	
		Desain Poster	Kelas X 4	
		Pidato 3 Bahasa	Aula MAN IC Kota Kendari	
	11.50 - 12.50	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	12.50-15.30	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
		Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPS	
		Debat Bahasa Inggris	Kelas XII IPA 4	
		Desain Poster	Kelas X 4	
		Pidato 3 Bahasa	Aula MAN IC Kota Kendari	
		Catur	Perpustakaan Terpadu	
	15.30-16.15	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	16.15-17.00	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
		Catur	Perpustakaan Terpadu	
	08.30-11.50	Talkshow with influencer	Aula MAN IC Kota Kendari	



<b>Sabtu, 18 April 2025</b>	11.50 - 12.50	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	08.30 – 17.00	Pengumpulan Video Vlog	Kelas X.3	
	12.50-15.30	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
		Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPS	
		Debat Bahasa Inggris	Kelas XII IPA 4	
		Final Story Telling	Perpustakaan Terpadu	
		Final Sang Juara	Aula MAN IC Kota Kendari	
	15.30-16.15	ISHOMA	Laboratorium Terpadu	
	16.15-17.00	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPA		
		LCT IPS		
		Final Song Cover	Aula MAN IC Kota Kendari	
		Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPA 4 & Kelas XII IPS	
		Debat Bahasa Inggris	Kelas XII IPA 3	
		Final Story Telling	Perpustakaan Terpadu	
<b>Minggu, 19 April 2026</b>	08.30-11.30	Olimpiade Matematika	Kelas XI 3	
		Olimpiade IPA	Kelas XI 2	
		Olimpiade IPS	Kelas XI 1	
	08.30-11.50	Debat Bahasa Inggris	Kelas XII IPA 4	
		Debat Bahasa Indonesia	Kelas XII IPS	
		Presentasi Desain Poster	Kelas X 4	
		Menari	Aula MAN IC kota Kendari	
	11.50 - 12.50	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	12.50-15.30	LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		LCT IPS		
		LCT IPA		
		Final Debat Bahasa Indonesia	Aula MAN IC kota Kendari	
		Final Debat Bahasa Inggris		
	15.30-16.15	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
		LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
	16.15-17.00	LCT IPS		
		LCT IPA		
	16.15-17.00	Catur	Perpustakaan Terpadu	
<b>Senin, 20 April 2025</b>	08.30-11.50	Final LCT Matematika	Laboratorium Terpadu	
		Final LCT IPS		
		Final LCT IPA		
		Final Catur	Perpustakaan Terpadu	
		Final Song Cover	Aula MAN IC Kota Kendari	
	11.50-12.50	ISHOMA	Area Kampus MAN Insan Cendekia Kota Kendari	
	11.50-15.30	Closing Ceremony & Penyerahan Hadiah	Aula MAN IC Kota Kendari	

## CABANG LOMBA I-SMART COMPETITION 2026

### A. Ilmu Pengetahuan dan Sains

- 🏆 Olimpiade Sains Matematika
- 🏆 Olimpiade Sains IPA Terpadu
- 🏆 Olimpiade Sains IPS Terpadu
- 🏆 Lomba Cepat Tepat Matematika
- 🏆 Lomba Cepat Tepat IPA Terpadu
- 🏆 Lomba Cepat Tepat IPS Terpadu
- 🏆 Sang Juara

### B. Bahasa dan Sastra

- 🏆 Debat Bahasa Indonesia
- 🏆 Debat Bahasa Inggris
- 🏆 Pidato 3 Bahasa
- 🏆 Story Telling

### C. Seni dan Jurnalistik

- 🏆 Desain Poster
- 🏆 Tari Kolaborasi Etnis Sulawesi Tenggara
- 🏆 Song Cover
- 🏆 Vlog 3 Menit

### D. Olahraga

- 🏆 Catur



**OLIMPIADE SAINS**  
(Matematika, IPA Terpadu, dan IPS Terpadu)

**Peserta : 2 Orang / Sekolah**

**Kuota Peserta : 70 Orang**

**Biaya Pendaftaran : 40k / Orang**

**Timeline :**

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Minggu, 19 April 2026	Perlombaan
4	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

**A. Materi Olimpiade sains**

Materi Olimpiade Sains Matematika, IPA Terpadu, dan IPS Terpadu adalah materi kelas VII, VIII, dan IX untuk masing – masing bidang dengan tingkat kesulitan standar soal Olimpiade Sains.

**B. Peraturan dan Mekanisme Olimpiade Sains**

Peraturan dan mekanisme pada pelaksanaan Kompetisi Sains secara umum adalah sebagai berikut:

1. Olimpiade Sains diikuti oleh siswa/i SMP/MTs sederajat (kelas VII, VIII atau IX) se – Provinsi Sulawesi Tenggara
2. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 siswa untuk mengikuti lomba Olimpiade Sains.
3. Peserta sudah berada di ruangan yang telah ditentukan 10 menit sebelum lomba dilaksanakan
4. Peserta diberikan kelonggaran waktu dalam keterlambatan mengikuti lomba maksimal 10 menit. Jika lebih dari waktu yang telah ditentukan (dengan alasan yang jelas), peserta yang bersangkutan harus siap menerima konsekuensi yaitu tidak adanya penambahan waktu dalam pengerjaan soal.
5. Pembina maupun suporter dilarang untuk memasuki ruangan 5 menit sebelum lomba berlangsung.
6. Peserta akan diberi lokasi tempat duduk sesuai nomor urut yang ditentukan secara acak oleh panitia
7. Lomba hanya dilaksanakan 1 babak dengan durasi pengerjaan soal sebagai berikut:

BIDANG OLIMPIADE SAINS	WAKTU Pengerjaan
MATEMATIKA	90 Menit
IPA Terpadu	90 Menit
IPS Terpadu	90 Menit

8. Tidak diperkenankan membawa handphone (HP), buku, catatan, dsb yang dapat menimbulkan kecurangan.
9. Peserta diwajibkan hanya membawa alat tulis masing – masing ke dalam ruang perlombaan.
10. Adapun hal – hal yang harus diperhatikan dalam pengerjaan soal ialah sebagai berikut:
  - a. Peserta dilarang membuat keributan atau kericuhan selama mengerjakan soal.
  - b. Peserta dilarang kerja sama atau menyontek selama mengerjakan soal.
  - c. Peserta tidak diperkenankan saling meminjam alat tulis. Apabila alat tulis peserta rusak/habis/hilang maka panitia akan memberikan alat tulis ganti.
11. Peserta diperbolehkan ke toilet dengan didampingi oleh pihak panitia.
12. Peserta diharapkan memperhatikan kembali identitas nama dan sekolah di lembar jawabannya masing – masing. Lembar jawaban tanpa identitas peserta dianggap tidak sah dan peserta akan didiskualifikasi.
13. Peserta meninggalkan ruang ujian setelah adanya arahan dari pengawas atau panitia. Jika hal di atas dilanggar oleh peserta, maka panitia akan memberikan sebuah peringatan untuk sekedar mengingatkan, dan jika terulang maka peserta akan didiskualifikasi.

### C. Sistem Penilaian

#### 1. Tipe Soal

BIDANG OLIMPIADE SAINS	JUMLAH SOAL			
	PILIHAN GANDA	ISIAN SINGKAT	ESSAY	HUBUNGAN ANTAR KONSEP
MATEMATIKA	-	10	5	-
IPA TERPADU	-	10	5	-
IPS TERPADU	25	3	-	2

#### 2. Scoring

##### Olimpiade Bidang Matematika:

- Jawaban Benar : Isian Singkat (+4), Essay (Maksimal +10)
- Jawaban Salah : Isian Singkat (-2), Essay (0)
- Tidak Menjawab : Isian Singkat (0), Essay (0)

Ketentuan Scoring Essay:

- Penulisan Keterangan (Diketahui, ditanya) = Maksimal +1
- Penulisan Penyelesaian = Maksimal +7
- Penulisan Hasil Akhir = Maksimal +2

##### Olimpiade Bidang IPA Terpadu:

- Jawaban Benar : Isian Singkat (+4), Essay (Maksimal +10)
- Jawaban Salah : Isian Singkat (-2), Essay (0)
- Tidak Menjawab : Isian Singkat (0), Essay (0)

Ketentuan Scoring Essay:



- Penulisan Keterangan (Diketahui, ditanya) = Maksimal +1
- Penulisan Penyelesaian = Maksimal +7
- Penulisan Hasil Akhir = Maksimal +2

**Olimpiade Bidang IPS Terpadu:**

- Jawaban Benar : PG (+4), Isian Singkat (+2), Hubungan antar konsep (+5)
- Jawaban Salah : PG (-1), Isian Singkat (-1), Hubungan antar konsep (0)
- Tidak Menjawab : PG (0), Isian Singkat (0), Hubungan antar konsep (0)

**CP OLIMPIADE MATEMATIKA : +62 812-4572-3589 (Hilyah Anas)**

**CP OLIMPIADE IPA TERPADU : +62 822-9313-8369 (Miftah Nasrullah)**

**CP OLIMPIADE IPS TERPADU : +62 895-1749-5769 (Alif Asta)**

## SILABUS OLIMPIADE SAINS MATEMATIKA

NO	MATERI	KOMPETENSI	LINGKUP MATERI
1.	Aljabar	a. Menerapkan konsep dan prinsip himpunan, relasi dan fungsi, serta perbandingan b. Menerapkan konsep operasi aljabar c. Menerapkan dan menganalisis persamaan dan pertidaksamaan linear d. Menerapkan dan menganalisis konsep barisan dan deret	1. Pengertian, notasi, dan operasi himpunan 2. Relasi dan fungsi a. Pengertian relasi dan fungsi b. Operasi fungsi linear dan kuadrat beserta sifat-sifatnya 3. Perbandingan senilai dan berbalik nilai 4. Operasi aljabar melibatkan bilangan rasional, bilangan berpangkat, bilangan berbentuk akar 5. Persamaan dan pertidaksamaan a. Persamaan linear satu dan dua variabel b. Pertidaksamaan linear satu dan dua variabel c. Persamaan kuadrat 6. Sistem persamaan linear dua variabel 7. Barisan dan deret a. Pola bilangan b. Barisan dan deret aritmetika c. Barisan dan deret geometri
2.	Teori Bilangan	a. Menerapkan operasi bilangan dan sifat bilangan bulat b. Menerapkan sifat-sifat operasi bilangan pangkat untuk menyelesaikan masalah matematika	1. Operasi bilangan bulat dan sifat-sifatnya 2. Sifat-sifat bilangan berpangkat 3. Keterbagian bilangan 4. Basis bilangan 5. Pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan
3.	Analisis Data dan Peluang	a. Menerapkan dan menganalisis ukuran pemusatan data dan penyajian data b. Menerapkan dan menganalisis aturan	1. Analisis Data a. Rata-rata, median, modus data tunggal, dan penafsirannya b. Penyajian data dalam bentuk narasi dan penafsirannya 2. Peluang a. Percobaan dan ruang sampel



		pencacahan dan peluang suatu kejadian	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Aturan pencacahan (penjumlahan, perkalian, kombinasi, permutasi)</li> <li>c. Peluang suatu kejadian</li> </ul>
4.	Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menerapkan dan menganalisis konsep garis dan sudut, bangun datar, serta teorema Pythagoras</li> <li>b. Menerapkan konsep dan sifat bangun ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Garis dan sudut               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kedudukan dua garis</li> <li>b. Sifat-sifat garis</li> <li>c. Jarak 2 titik dan jarak titik ke garis</li> <li>d. Sifat-sifat sudut</li> </ul> </li> <li>2. Bangun datar               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sifat-sifat bangun datar</li> <li>b. Keliling dan luas bangun datar</li> <li>c. Kesebangunan dan kekongruenan</li> </ul> </li> <li>3. Teorema Pythagoras</li> <li>4. Luas permukaan dan volume bangun ruang</li> </ul>

## SILABUS OLIMPIADE SAINS IPA TERPADU

No.	Kompetensi	Materi	Lingkup Materi
1.	Menerapkan konsep dan prinsip parabola dalam kehidupan sehari-hari	Kinematika	1. Gerak Parabola
2.	Mengetahui tegangan tali yang bekerja dalam suatu sistem	Dinamika	1. Hukum Newton 1 2. Hukum Newton 2 3. Hukum Newton 3
3.	Menghitung hambatan pengganti pada rangkaian listrik serta mengetahui tegangan pada resistor tertentu	Listrik Dinamis	1. Hukum ohm
4.	Menganalisis struktur dan fungsi sel, peranan sel dan organisasi kehidupan	Biologi Sel	1. Struktur dan fungsi organel sel 2. Perbedaan sel hewan dan tumbuhan 3. Konsep tingkatan organisasi kehidupan
5.	Menganalisis hubungan antar makhluk hidup dan aliran energi dalam ekosistem	Ekosistem dan interaksi antar makhluk hidup	1. Rantai makanan dan jaring-jaring makanan 2. Peran dan saling ketergantungan organisme dalam ekosistem 3. Simbiosis 4. Tingkat trofik 5. Aliran energi
6.	Menganalisis struktur dan fungsi sel, jaringan dan organ pada tumbuhan serta faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan	Anatomi, Fisiologi Tumbuhan serta Pertumbuhan dan Perkembangan	1. Sel, jaringan dan organ pada tumbuhan 2. Struktur dan fungsi akar, daun, dan batang 3. Faktor internal dan eksternal pertumbuhan
7.	Menganalisis struktur, fungsi, dan gangguan yang mungkin terjadi pada proses pencernaan dan pernapasan pada manusia dan gangguan yang mungkin terjadi	Sistem pencernaan dan sistem pernapasan manusia	<b>1. Sistem Pencernaan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Organ pencernaan dan fungsinya</li> <li>Proses pencernaan</li> <li>Enzim pencernaan dan fungsinya</li> <li>Gangguan sistem pencernaan</li> </ol> <b>2. Sistem Pernapasan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Organ pernapasan dan fungsinya</li> <li>Mekanisme pernapasan</li> </ol>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Perbandingan antara pernapasan dada dan perut</li> <li>d. Gangguan sistem pernapasan</li> </ul>
8.	Menganalisis pola pewarisan sifat pada dan hasil adaptasi pada makhluk hidup	Genetika dan evolusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep resesif dan dominan</li> <li>2. Persilangan dihibrid</li> <li>3. Perbandingan fenotipe 9:3:3:1</li> <li>4. Penentuan fenotipe dan genotipe keturunan</li> <li>5. Evolusi               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Adaptasi dan seleksi alam (contoh sederhana)</li> </ul> </li> </ul>
9.	Menguasai konsep dan prinsip bioteknologi dan perannya dalam kehidupan manusia	Bioteknologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bioteknologi</li> <li>2. Aplikasi teknologi reproduksi</li> <li>3. Aplikasi bioteknologi pada sektor pangan</li> </ul>
10.	Menguasai prinsip mengenai atom	Partikel penyusun benda dan makhluk hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan hukum Aufbau dalam menentukan konfigurasi elektron</li> <li>2. Atom, unsur, molekul, senyawa, dan ion</li> </ul>
11.	Mengetahui sistem tabel periodik unsur	Sistem Periodik Unsur	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan letak suatu unsur pada sistem periodik unsur</li> </ul>
12.	Menentukan empat bilangan kuantum dalam prinsip Schrodinger sederhana	Bilangan Kuantum	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Bilangan kuantum utama</li> <li>2. Bilangan kuantum azimut</li> <li>3. Bilangan kuantum magnetik</li> <li>4. Bilangan kuantum spin</li> </ul>
13.	Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan wujud dan suhu suatu zat	Zat dan Kalor	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Zat dan wujudnya</li> <li>2. Macam-macam perpindahan kalor</li> <li>3. Reaksi endoterm dan eksoterm</li> </ul>
14.	Memahami teori asam basa serta kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari	Teori Asam Basa	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Teori asam basa Arrhenius</li> <li>2. Teori asam basa Bronsted-Lowry</li> <li>3. Teori asam basa Lewis</li> </ul>
15.	Memahami pengaplikasian hukum dasar kimia dalam kehidupan sehari-hari	Stoikiometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep mol</li> <li>2. Perhitungan reaksi kimia sederhana</li> <li>3. Stoikiometri reaksi sempurna</li> </ul>

## SILABUS OLIMPIADE SAINS IPS TERPADU

NO	JUDUL MATERI	RUANG LINGKUP MATERI
1	Kondisi Geografis dan Pelestarian Sumber Daya	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keragaman kondisi geografis Indonesia (letak, bentang alam, iklim).</li> <li>○ Potensi dan persebaran sumber daya alam Indonesia.</li> <li>○ Pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam.</li> <li>○ Hubungan kondisi geografis dengan aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat.</li> <li>○ Masalah lingkungan hidup serta upaya pelestariannya.</li> </ul>
2	Kemajemukan Masyarakat Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.</li> <li>○ Interaksi sosial dan mobilitas sosial dalam masyarakat.</li> <li>○ Pluralitas masyarakat Indonesia (agama, budaya, ekonomi, sosial).</li> <li>○ Konflik sosial dan upaya integrasi sosial.</li> <li>○ Sikap toleransi dan persatuan dalam kehidupan bermasyarakat.</li> </ul>
3	Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia dari masa kolonial hingga kemerdekaan.</li> <li>○ Pergerakan nasional Indonesia dan tumbuhnya semangat kebangsaan.</li> <li>○ Peran tokoh nasional dalam perjuangan kemerdekaan.</li> <li>○ Makna nasionalisme dan jati diri bangsa Indonesia.</li> <li>○ Peran generasi muda dalam menjaga persatuan bangsa.</li> </ul>
4	Pembangunan Perekonomian Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perkembangan perekonomian Indonesia dari masa Orde Lama, Orde Baru, hingga Reformasi.</li> <li>○ Peran pemerintah dan masyarakat dalam pembangunan ekonomi.</li> <li>○ Perdagangan antardaerah, antarnegara, dan perdagangan internasional.</li> <li>○ Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi.</li> <li>○ Tantangan dan peluang pembangunan ekonomi Indonesia.</li> </ul>



5	Perubahan Sosial dan Globalisasi (Kelas IX)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertian dan bentuk perubahan sosial.</li> <li>○ Faktor penyebab dan dampak perubahan sosial.</li> <li>○ Modernisasi dalam kehidupan masyarakat Indonesia.</li> <li>○ Globalisasi dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.</li> <li>○ Upaya pelestarian kearifan lokal di era globalisasi.</li> </ul>
6	Perkembangan Ekonomi Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perkembangan uang dan lembaga keuangan.</li> <li>○ Sistem pembayaran dan transaksi ekonomi digital.</li> <li>○ Interaksi sosial masyarakat di era digital.</li> <li>○ Literasi finansial dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>○ Dampak positif dan negatif ekonomi digital.</li> </ul>
7	Tantangan Pembangunan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pembangunan Indonesia dari masa ke masa.</li> <li>○ Tolok ukur keberhasilan pembangunan (pertumbuhan ekonomi, kualitas hidup).</li> <li>○ Potensi sumber daya Indonesia sebagai negara berkembang.</li> <li>○ Tantangan Indonesia menuju negara maju.</li> <li>○ Peran masyarakat dalam mendukung pembangunan berkelanjutan.</li> </ul>
8	Kerja Sama Dunia dan Pembangunan Berkelanjutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keragaman lingkungan alam dan masyarakat dunia.</li> <li>○ Bentuk dan manfaat kerja sama internasional.</li> <li>○ Lembaga-lembaga kerja sama internasional.</li> <li>○ Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).</li> <li>○ Peran Indonesia dalam kerja sama global.</li> </ul>
9	Konsep Ruang dan Interaksi Antar ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertian ruang dan lokasi</li> <li>○ Letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia</li> <li>○ Interaksi antar ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan ekonomi</li> </ul>
10	Kondisi Geografis dan Alam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Iklim dan cuaca di Indonesia</li> <li>○ Bentuk muka bumi (dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, pantai)</li> <li>○ Pengaruh kondisi alam terhadap kehidupan masyarakat</li> </ul>
11	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jenis-jenis sumber daya alam</li> <li>○ Persebaran sumber daya alam di Indonesia</li> <li>○ Pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam</li> </ul>

12	Dinamika Kependudukan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jumlah dan persebaran penduduk</li> <li>○ Komposisi penduduk (usia, jenis kelamin, pendidikan)</li> <li>○ Mobilitas penduduk dan dampaknya</li> </ul>
13	Interaksi Sosial dalam Kehidupan Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertian dan syarat interaksi sosial</li> <li>○ Bentuk-bentuk interaksi sosial</li> <li>○ Dampak interaksi sosial</li> </ul>
14	Lembaga Sosial dan Peranannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengertian lembaga sosial</li> <li>○ Jenis-jenis lembaga sosial</li> <li>○ Fungsi lembaga sosial dalam kehidupan masyarakat</li> </ul>
15	Keragaman Sosial Budaya Bangsa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Keberagaman suku bangsa, agama, dan budaya</li> <li>○ Faktor penyebab keberagaman</li> <li>○ Sikap toleransi, persatuan, dan kesatuan</li> </ul>
16	Kegiatan Ekonomi Masyarakat Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi</li> <li>○ Pelaku-pelaku ekonomi</li> <li>○ Kegiatan ekonomi berbasis potensi daerah</li> </ul>



## LOMBA CEPAT TEPAT MATEMATIKA

**Peserta** : 2 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 26 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 70k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Penyisihan 3
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Semifinal
7	Senin, 20 April 2026	Babak Final

### A. Ketentuan Umum

#### • Peserta

1. Peserta perlombaan Lomba Cepat Tepat (LCT) terdaftar sebagai pelajar SMP/MTs/Sederajat se-Sulawesi Tenggara pada tahun ajaran 2025/2026.
2. Peserta merupakan anggota regu yang telah terdaftar namanya sebagai peserta Lomba Cepat Tepat Matematika I-Smart Competition 2026.
3. Setiap regu terdiri dari 3 orang yang merupakan pelajar SMP/MTs/ sederajat.
4. Setiap sekolah dapat mengirim maksimal 2 regu.
5. Peserta yang mengikuti lomba ini diperbolehkan mengikuti lomba lain selama tidak bertabrakan dengan timeline lomba Cepat Tepat Matematika I-Smart Competition VII.
6. Peserta wajib melakukan registrasi 15 menit sebelum Lomba Cepat Tepat Matematika berlangsung, atau konfirmasi paling lambat 15 menit terlebih dahulu sebelum acara dimulai apabila terdapat kendala. Akan diberikan dispensasi waktu 15 menit apabila salah satu regu mengalami keterlambatan tanpa adanya konfirmasi.
7. Peserta wajib memakai pakaian seragam sekolahnya masing-masing.
8. Peserta diwajibkan membawa alat tulis masing-masing.
9. Peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun (kecuali alat tulis).
10. Peserta dilarang membawa catatan dalam bentuk apapun selama berlangsungnya lomba.
11. Peserta dilarang menanyakan atau memberi jawaban kepada regu lain walaupun berasal dari sekolah yang sama.

#### • Pembina

1. Pembina merupakan Guru/Staff dari sekolah yang bersangkutan.

2. Jumlah pembina adalah 1 orang.
3. Pembina diharapkan mencermati soal, jawaban, nilai, atau sistematika saat perlombaan dan berhak berinstruksi apabila terdapat kekeliruan saat perlombaan berlangsung.
4. Pembina diharapkan tidak membuat suatu hal yang dapat mengganggu jalannya perlombaan.

## B. Mekanisme Lomba

### 1. Tahap Pre-test

Tahap Pre-test ini akan dilaksanakan jika pendaftar berjumlah **lebih dari 12 tim**. Ketentuan tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam tahap ini, peserta akan mengerjakan soal secara beregu di ruang tes yang telah ditentukan.
- b. Tempat duduk peserta akan diatur oleh pengawas.
- c. Lama waktu pengerjaan soal adalah 60 menit. Peserta yang terlambat tidak diberikan penambahan waktu.
- d. Peserta hanya diperbolehkan membawa botol air minum, alat tulis berupa pensil/pulpen dan papan komputer ke dalam ruangan tes. Alat komunikasi, alat bantu hitung, dan catatan dalam bentuk apapun tidak diperbolehkan.
- e. Tidak diperbolehkan saling meminjam alat tulis antar regu.
- f. Panitia akan membagikan lembar soal beserta kertas cakar 5 menit sebelum perlombaan dimulai dan peserta dipersilakan mengisi biodata terlebih dahulu. Tidak diperkenankan membuka lembar soal sebelum dipersilahkan oleh panitia.
- g. Peserta yang terlambat akan ikut mengerjakan soal tanpa adanya penambahan waktu.
- h. Selama mengerjakan soal, peserta diharapkan tenang dan tidak berdiskusi dengan regu lain.
- i. Sistem scoring pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Tipe Soal	Jumlah Soal	Jawaban	Poin
Essay	5 butir	Benar	+20
		Salah	0
		Tidak Menjawab	0
Total	5 butir		100

- j. Dua belas regu akan dinyatakan lolos ke tahap selanjutnya dengan ketentuan berikut:
  - a) Peringkat regu adalah berdasarkan akumulasi skor (diurutkan dari yang tertinggi). Dua belas peringkat teratas akan maju ke tahap selanjutnya.
  - b) Bila terdapat regu dengan perolehan skor yang sama, maka akan dilihat dari regu mana yang terlebih dahulu mengumpulkan lembar jawabannya.
  - c) Keputusan panitia bulat dan tidak dapat diganggu gugat.

### 2. Peraturan Lomba

- a. Peserta hanya akan dibacakan pertanyaan 1 kali oleh MC dan tidak ada pengulangan. Soal juga akan ditampilkan pada layar LCD.



- b. Jawaban yang sah adalah jawaban yang pertama kali diberikan.
- c. Penonton tidak diperkenankan memberikan jawaban kepada peserta lomba dalam bentuk apapun.
- d. Bila melakukan kecurangan akan diberikan teguran pertama dan selanjutnya akan didiskualifikasi
- e. Bagi soal yang mengharuskan satuan, peserta wajib menyertakan satuan dengan lengkap saat menjawab soal. Jika menjawab tanpa disertai satuan, jawaban dianggap salah.
- f. Jawaban yang dianggap benar oleh dewan juri adalah jawaban yang benar dan paling sederhana.
- g. Setiap soal yang tak terjawab dengan tepat, akan dijawab oleh dewan juri.
- h. Di setiap babak, 2 regu dengan poin tertinggi akan masuk ke babak selanjutnya.
- i. Di babak final, peserta dengan poin tertinggi menjadi pemenang dalam LCT.
- j. Soal terdiri dari soal wajib, soal wajib lempar, dan soal rebutan sebagai berikut:

**a) Babak Wajib**

- 1. Terdiri dari 5 soal dengan total waktu pengerjaan 2 menit per 1 soalnya.
- 2. Soal dilarang dibuka sebelum dipersilahkan oleh MC.
- 3. Jika benar akan mendapat poin 100.
- 4. Jika salah, akan memperoleh 0 poin.
- 5. Terdapat masing-masing 1 pengawas di setiap regu.
- 6. Setelah waktu habis pengawas akan langsung mengambil soal dan jawaban dari setiap regu.

**b) Babak Wajib – Lempar**

- 1. Terdiri dari 5 soal bagi setiap regu
- 2. waktu per 1 soalnya adalah 90 detik setelah dibacakan soal.
- 3. Setiap soal akan dibagi menjadi 4 kode soal, yaitu kode soal A, B, C, dan D.
- 4. Setiap masing-masing perwakilan regu akan maju untuk memilih kode soal.
- 5. Yang berhak menjawab pada babak ini adalah juru bicara tiap regu. Apabila selain juru bicara yang menjawab pada soal pada bagian ini, maka jawaban dianggap tidak sah.
- 6. Pada saat regu yang berhak menjawab sedang menjawab soal, regu yang lain bisa memencet bel, dengan ketentuan regu tersebut belum menyebutkan jawabannya dan jawabannya harus sudah dituliskan pada kertas yang sudah disediakan dan diberikan kepada pengawas.
- 7. Setiap regu dipersilahkan menjawab dalam waktu 5 detik setelah dipersilahkan oleh MC.
- 8. Jika regu yang berhak menjawab memberikan jawaban benar mendapat 100 poin dan regu yang memencet bel tetap menyampaikan jawaban sesuai apa yang sudah diberikan ke pengawas (benar = 0 poin, salah = -50 poin sebagai konsekuensi).

9. Jika regu yang berhak menjawab memberikan jawaban salah, regu tersebut mendapat 0 poin dan regu yang memencet bel mendapat hak untuk menjawab (benar = 100 poin, salah = -50 poin).

10. Soal hanya dilempar 1 kali.

**c) Babak Rebutan**

1. Terdiri dari 10 soal dengan waktu menjawab per soalnya adalah 75 detik.
2. Regu yang pertama kali menekan bel akan diberi waktu 3 detik untuk menjawab.
3. Jika peserta menekan bel sebelum soal selesai dibaca oleh MC, pembacaan soal akan dihentikan dan peserta akan langsung dipersilahkan untuk menjawab.
4. Setiap anggota regu dipersilahkan menjawab pada babak ini.
5. Jawaban benar mendapatkan 100 poin dan jika salah -100 poin dan soal akan diperebutkan terus menerus selama waktu masih ada dengan ketentuan setiap regu hanya mendapatkan 1 kali hak menjawab.

**3. Tahap Penyisihan**

Tahap ini diikuti oleh dua belas regu. Tahap penyisihan terbagi menjadi tiga partai: A, B, dan C. Penentuan partai akan dilakukan dengan pencabutan lot setelah panitia selesai memeriksa lembar jawaban pretest. Di setiap partai akan dilangsungkan tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan.

**4. Tahap Semifinal**

Tahap ini terdiri dari dua partai yang diikuti oleh enam regu pemenang masing-masing partai penyisihan. Tahap semifinal terdiri atas tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan. Ketentuan pelaksanaan tahap semifinal sama dengan tahap penyisihan.

**5. Tahap Final**

Tahap ini diikuti oleh empat regu pemenang tiap-tiap partai semifinal. Tahap final terdiri atas tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan. Ketentuan tahap final sama dengan tahap semifinal. Dibabak final peserta dengan poin tertinggi akan menjadi pemenang LCT.

**CP: +62 813-5548-9884 (Al Charly Ramadhani Lubis)**



## LOMBA CEPAT TEPAT IPA TERPADU

**Peserta** : 2 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 26 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 70k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Penyisihan 3
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Semifinal
7	Senin, 20 April 2026	Babak Final

### A. Ketentuan Umum Peserta

1. Peserta adalah siswa siswi SMP/MTs sederajat se-Sulawesi Tenggara.
2. Peserta tidak diperbolehkan membawa alat bantu dalam bentuk apapun yang berpotensi menimbulkan kecurangan pada saat lomba berlangsung (kecuali alat tulis dan botol air minum).

### B. Ketentuan Umum Pembina

1. Pembina merupakan Guru/Staff dari sekolah yang bersangkutan dan berhak berinstruksi apabila terdapat kekeliruan saat perlombaan berlangsung.
2. Jumlah pembina untuk tiap sekolah minimal 1.

### C. Ketentuan Lomba

#### • Peserta

1. Peserta adalah siswa siswi SMP/MTs sederajat se-Sulawesi Tenggara.
2. Peserta masih berstatus pelajar di sekolah tersebut. Setiap sekolah dapat mengirimkan perwakilan maksimal 2 tim, yang 1 timnya terdiri dari maksimal 3 orang.
3. Apabila satu atau dua peserta berhalangan hadir pada saat hari lomba karena sakit maka diharapkan konfirmasi dari pihak sekolah paling lambat 1 jam sebelum lomba dilaksanakan.
4. Anggota regu yang berhalangan datang boleh digantikan oleh peserta lain dengan syarat peserta tersebut tidak mengikuti lomba yang bertabrakan dengan timeline lomba dan siap mengikuti lomba sampai akhir.
5. Jika tidak terdapat pengganti dari peserta yang berhalangan maka pihak sekolah harus siap menerima konsekuensi dan bermain dengan jumlah peserta yang ada.
6. Peserta boleh mengikuti cabang lomba lain yang waktu pelaksanaannya tidak bertepatan dengan LCT IPA Terpadu.

7. Peserta LCT IPA Terpadu harus berada di tempat perlombaan 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
8. Bagi peserta yang terlambat datang diberi waktu toleransi 15 menit sebelum lomba dilaksanakan. Apabila tim terlambat datang sesuai aturan waktu yang telah ditoleransi, maka tim akan didiskualifikasi oleh panitia lomba

- **Pembina**

1. Pembina diharapkan mencermati soal, jawaban, nilai atau sistematika dengan baik saat perlombaan.
2. Pembina diharapkan tidak membuat suatu hal yang dapat mengganggu jalannya perlombaan.

#### **D. Mekanisme Lomba**

##### **1. Tahap Pre-test (Tertulis)**

Tahap pretest ini akan dilaksanakan jika pendaftar berjumlah lebih dari 12 tim.

- a. Dalam tahap ini, peserta akan mengerjakan soal secara beregu di ruang tes yang telah ditentukan.
- b. Tempat duduk peserta akan diatur oleh pengawas.
- c. Lama waktu pengerjaan soal adalah 60 menit. Peserta yang terlambat tidak diberikan penambahan waktu.
- d. Peserta hanya diperbolehkan membawa botol air minum, alat tulis berupa pensil/pulpen dan papan komputer ke dalam ruangan tes. Alat komunikasi, alat bantu hitung, dan catatan dalam bentuk apapun tidak diperbolehkan.
- e. Tidak diperbolehkan saling meminjam alat tulis antar regu.
- f. Panitia akan membagikan lembar soal beserta kertas cakaran 5 menit sebelum perlombaan dimulai dan peserta dipersilahkan mengisi biodata terlebih dahulu. Tidak diperkenankan membuka lembar soal sebelum dipersilahkan oleh panitia.
- g. Peserta yang terlambat akan ikut mengerjakan soal tanpa adanya penambahan waktu.
- h. Selama mengerjakan soal, peserta diharapkan tenang dan tidak berdiskusi dengan regu lain.
- i. Sistem scoring pada tahap ini adalah sebagai berikut.
- j. Dua belas regu akan dinyatakan lolos ke tahap selanjutnya dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a) Peringkat regu adalah berdasarkan akumulasi skor (diurutkan dari yang tertinggi). Dua belas peringkat teratas akan melaju ke tahap selanjutnya.
  - b) Bila terdapat regu dengan perolehan skor yang sama, maka dilihat dari regu mana yang terlebih dahulu mengumpulkan lembar penjelasan.
  - c) Keputusan panitia adalah bulat dan tidak dapat diganggu gugat.

##### **2. Tahap Penyisihan**

Tahap ini diikuti oleh dua belas regu. Tahap penyisihan terbagi menjadi empat partai: A, B, C dan D. Penentuan partai akan dilakukan dengan pencabutan lot setelah



panitia selesai memeriksa lembar jawaban pretest. Di setiap partai akan dilangsungkan tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan. Ketentuan tahap ini adalah sebagai berikut:

**a. Babak Wajib**

1. Setiap regu akan mendapat paket soal yang berbeda. Sesuai dengan hasil lot yang telah dilakukan.
2. Soal hanya dibacakan satu kali.
3. Waktu pengerjaan soal adalah 60 detik untuk soal hitungan sedangkan soal lainnya 40 detik. Countdown dimulai dan slideshow soal ditampilkan setelah soal selesai dibacakan oleh pembaca soal.
4. Setelah waktu habis dan regu penerima belum menjawab, maka pembaca soal akan memanggil regu penerima sebanyak tiga kali dan jika regu penerima tidak menjawab sampai dengan panggilan terakhir, maka regu penerima dinyatakan tidak menjawab.
5. Jawaban yang dianggap sah adalah jawaban yang pertama disebutkan oleh juru bicara dengan ketentuan harus menyebutkan opsi dan keterangan. Jawaban selain itu akan dianggap salah.
6. Peserta yang dapat menjawab pada babak soal wajib hanya juru bicara dari tiap-tiap regu.
7. Setiap jawaban benar bernilai +100 dan setiap jawaban salah bernilai 0.
8. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**b. Babak Wajib – Lempar**

1. Setiap regu akan mendapat paket soal yang berbeda, sesuai dengan hasil lot yang dilakukan sebelum babak wajib. Setiap paket soal terdiri atas 4 soal pilihan ganda.
2. Soal hanya dibacakan satu kali.
3. Waktu pengerjaan soal adalah 60 detik untuk soal hitungan sedangkan soal lainnya 45 detik. Countdown dimulai dan slideshow soal ditampilkan setelah soal selesai dibacakan oleh pembaca soal.
4. Setelah waktu habis dan regu penerima belum menjawab, maka pembaca soal akan memanggil regu penerima sebanyak tiga kali dan jika regu penerima tidak menjawab sampai dengan panggilan terakhir, maka regu penerima dinyatakan tidak menjawab.
5. Jawaban yang dianggap sah adalah jawaban yang pertama disebutkan oleh juru bicara dengan ketentuan harus menyebutkan opsi dan keterangan. Jawaban selain itu akan dianggap salah.
6. Peserta yang dapat menjawab pada babak soal wajib hanya juru bicara dari tiap-tiap regu.
7. Bagi regu penerima, setiap jawaban benar bernilai +100 dan setiap jawaban salah bernilai 0.
8. Bila regu penerima soal menjawab salah atau tidak menjawab sampai panggilan terakhir, pembaca soal akan memberikan kesempatan bagi regu lain untuk merebut soal tersebut dalam waktu lima detik dengan terlebih dahulu memencet bel.

9. Regu yang paling pertama menekan bel akan diberi waktu lima detik untuk menyampaikan jawabannya. Yang boleh menjawab hanya juru bicara.
10. Jawaban yang dianggap sah adalah jawaban yang pertama disebutkan oleh juru bicara dari regu pemesan dengan ketentuan harus menyebutkan opsi dan keterangan. Jawaban selain itu akan dianggap salah.
11. Bagi regu pemesan, setiap jawaban bernilai +100 dan -50 bila salah menjawab atau tidak menjawab dalam tenggat waktu yang diberikan.
12. Soal hanya dapat direbut satu kali.
13. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**c. Babak Rebutan**

1. Terdapat sepuluh soal isian singkat untuk semua regu.
2. Soal akan dibacakan dua kali.
3. Waktu pengerjaan soal adalah 30 detik untuk soal hitungan sedangkan soal lainnya 15 detik. Countdown dimulai dan slideshow soal ditampilkan setelah soal selesai dibacakan.
4. Bila ada regu yang memencet bel sebelum soal selesai dibacakan, pembacaan soal akan dihentikan dan regu pemesan dipersilahkan untuk menjawab.
5. Jawaban yang dianggap sah adalah jawaban yang pertama kali disebutkan. Semua anggota regu boleh menjawab.
6. Regu yang paling pertama menekan bel akan diberi waktu lima detik untuk menyampaikan jawabannya.
7. Jawaban yang dianggap benar adalah jawaban yang disertai satuan yang tepat dan dalam bentuk yang paling sederhana.
8. Soal hanya dapat diperebutkan satu kali.
9. Aturan scoring babak rebutan yaitu jawaban benar bernilai +100 dan -100 bila salah menjawab.
10. Regu dengan skor akhir tertinggi pertama dan kedua akan melaju ke tahap selanjutnya.
11. Jikalau ada dua/tiga regu yang memiliki skor akhir sama, maka akan diberikan soal rebutan tambahan untuk kedua/ketiga regu tersebut.
12. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**3. Tahap Semifinal**

Tahap ini diikuti oleh delapan regu pemenang masing-masing partai penyisihan. Tahap semifinal terdiri atas tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan. Ketentuan pelaksanaan tahap semifinal sama dengan tahap penyisihan.

**4. Tahap Akhir**

Tahap ini diikuti oleh empat regu pemenang tiap-tiap partai semifinal. Tahap final terdiri atas tiga babak, yaitu babak wajib, babak wajib-lempar, dan babak rebutan. Ketentuan tahap final sama dengan tahap semifinal.

**CP: +62 822-9313-8369 (Miftah Nasrullah)**



## LOMBA CEPAT TEPAT IPS TERPADU

**Peserta** : 2 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 26 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 70k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Penyisihan 3
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Semifinal
7	Senin, 20 April 2026	Babak Final

### A. Ketentuan Umum

#### • Peserta

1. Peserta perlombaan Lomba Cepat Tepat (LCT) terdaftar sebagai pelajar SMP/MTs/Sederajat se-Sulawesi Tenggara pada tahun ajaran 2025/2026.
2. Peserta merupakan anggota regu yang telah terdaftar namanya sebagai peserta Lomba Cepat Tepat IPS I-Smart Competition 2026.
3. Setiap regu terdiri dari 3 orang yang merupakan pelajar SMP/MTs/ sederajat.
4. Setiap sekolah dapat mengirim maksimal 2 regu.
5. Peserta yang mengikuti lomba ini diperbolehkan mengikuti lomba lain selama tidak bertabrakan dengan timeline lomba Cepat Tepat Matematika I-Smart Competition VII.
6. Peserta wajib melakukan registrasi 15 menit sebelum Lomba Cepat Tepat Matematika berlangsung, atau konfirmasi paling lambat 15 menit terlebih dahulu sebelum acara dimulai apabila terdapat kendala. Akan diberikan dispensasi waktu 15 menit apabila salah satu regu mengalami keterlambatan tanpa adanya konfirmasi.
7. Peserta wajib memakai pakaian seragam sekolahnya masing-masing.
8. Peserta diwajibkan membawa alat tulis masing-masing.
9. Peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun (kecuali alat tulis).
10. Peserta dilarang membawa catatan dalam bentuk apapun selama berlangsungnya lomba.
11. Peserta dilarang menanyakan atau memberi jawaban kepada regu lain walaupun berasal dari sekolah yang sama.

#### • Pembina

1. Pembina merupakan Guru/Staff dari sekolah yang bersangkutan.

2. Jumlah pembina adalah 1 orang.
3. Pembina diharapkan mencermati soal, jawaban, nilai, atau sistematika saat perlombaan dan berhak berinstruksi apabila terdapat kekeliruan saat perlombaan berlangsung.
4. Pembina diharapkan tidak membuat suatu hal yang dapat mengganggu jalannya perlombaan.

## B. Mekanisme Lomba

### 1. Lomba Cepat Tepat Terdiri dari Babak Pre-test, Penyisihan, Semifinal, dan final

#### a. Babak Pre-test

Babak ini dilakukan dalam bentuk test tertulis. Babak ini dilaksanakan apabila Kuota peserta melebihi 12 tim, yang akan diseleksi menjadi 12 tim. Jika terdapat lebih dari 16 tim, maka akan diseleksi hingga mendapatkan 16 tim untuk melaju ke babak penyisihan.

#### b. Babak Penyisihan

Babak penyisihan adalah babak bukan tertulis. Dimana berlangsungnya seperti LCT Pada umumnya. Pada babak ini akan terbagi menjadi 4 grup, yaitu grup A, grup B, grup C, dan grup D yang kemudian terdiri dari 3-4 tim. Dalam setiap grup akan di ambil 2 tim dengan perolehan point tertinggi yang akan lanjut ke babak Semifinal. Sehingga akan di peroleh 8 tim pada saat Semifinal.

#### c. Babak Semifinal

Pada Babak ini akan terbagi Menjadi 2 partai yang terdiri dari 4 tim. Di antara 4 tim tersebut akan di ambil 2 tim dengan point tertinggi yang akan lanjut ke babak final. Sehingga, akan di peroleh 4 tim pada babak final.

#### d. Babak Final

Babak Final akan terdiri dari 4 tim yang akan memperebutkan Juara I, Juara II, dan Juara III.

### 2. Tipe Soal

#### a. Babak Pre-Test, terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 10 soal isian singkat

#### b. Babak Penyisihan

Tipe Soal	Jumlah Soal
SOAL WAJIB	5 Pilihan Ganda
SOAL WAJIB LEMPAR	5 Pilihan Ganda
SOAL REBUTAN	7 Isian Singkat, 3 Tebak Gambar

#### c. Babak Semifinal

Tipe Soal	Jumlah Soal
SOAL WAJIB	5 Pilihan Ganda
SOAL WAJIB LEMPAR	5 Pilihan Ganda
SOAL REBUTAN	7 Isian Singkat, 3 Tebak Gambar

#### d. Babak Final

Tipe Soal	Jumlah Soal
-----------	-------------



SOAL WAJIB	5 Pilihan Ganda
SOAL WAJIB LEMPAR	5 Pilihan Ganda
SOAL REBUTAN	7 Isian Singkat, 3 Tebak Gambar, 5 Benar Salah

### 3. Poin Soal

Jawaban	Sesi					
	Pre-test		Penyisihan, Semifinal, Final			
			Wajib	Wajib Lempar		Rebutan
	Pilihan Ganda	Isian Singkat		Penjawab	Perebut	
Benar	3	4	100	100	100	100
Salah	-1	-2	0	0	-50	-100
Tidak Menjawab	0	0	0	0	0	0

### 4. Peraturan Lomba

- Pada babak penyisihan dan semifinal peserta hanya akan dibacakan pertanyaan dua kali dan tidak ada pengulangan. Soal juga akan di tampilkan pada layer LCD.
- Jawaban yang sah adalah jawaban yang diberikan pertama kali.
- Penonton tidak diperkenankan memberikan jawaban kepada peserta lomba dalam bentuk apa pun.
- Bila melakukan kecurangan akan diberikan teguran pertama dan selanjutnya akan didiskualifikasi.
- Soal terdiri dari soal wajib, soal wajib lempar, dan soal rebutan.
- Pada soal wajib, peserta akan diberikan waktu 20 detik sebelum memberikan jawaban. Jika benar akan diberikan 100 poin dan jika salah akan diberikan 0 poin dan tidak ada pengurangan poin.
- Pada soal wajib lempar, peserta akan diberikan waktu 20 detik untuk memberikan jawaban. Jika benar akan diberikan 100 poin dan jika salah akan diberikan 0 poin.
- Pada soal wajib lempar, setiap tim dapat menjawab soal jika soal telah dinyatakan salah oleh juri dan dilempar oleh panitia. Soal akan dilempar sebanyak satu kali dan diberikan waktu 15 detik untuk diperebutkan.
- Pada soal wajib lempar, tim yang memencet bel akan diberikan waktu 15 detik untuk memberikan jawaban. Jika benar akan diberikan 100 poin dan jika salah akan di berikan – 50 poin.
- Pada soal rebutan, tim yang pertama kali memencet bel akan diberi waktu 10 detik untuk menjawab. Jawaban benar akan diberi 100 poin dan jika salah akan diberikan – 100 poin.
- Pada soal rebutan, tim dapat menekan bel sebelum soal selesai dibacakan. Apabila jawaban salah, soal dibacakan ulang dan tim lain dapat memperebutkan soal. Soal hanya dilempar satu kali dan dilempar selama 10 detik.
- Pada babak final, soal akan dibacakan satu kali dan tidak ada pengulangan. Soal tidak akan ditampilkan pada LCD.

## SANG JUARA

**Peserta : 10 Orang / Sekolah**

**Kuota Peserta : 60 Orang**

**Biaya Pendaftaran : 35k / Orang**

**Timeline :**

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan
4	Sabtu, 18 April 2026	Babak Final
5	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Peserta:

1. Peserta lomba terbuka untuk pelajar SMP/MTs se-Sulawesi Tenggara
2. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran.
3. Selama mengikuti kegiatan ,semua peserta wajib menaati peraturan peraturan yang berlaku.
4. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib perlombaan akan ditentukan pada saat *Technical Meeting* (TM).
5. Peserta diperbolehkan untuk membawa papan computer.

### B. Ketentuan Lomba:

1. Peserta wajib melakukan registrasi ulang dan hadir 10 menit sebelum perlombaan dimulai. Apabila peserta tidak melakukan registrasi ulang hingga batas waktu yang telah ditentukan maka peserta dianggap mengundurkan diri dan akan didiskualifikasi.
2. Peserta wajib menggunakan seragam sekolah.
3. Kuota peserta perwakilan setiap sekolah maksimal 10 orang.
4. Perlombaan terdiri dari 3 babak yaitu babak Penyisihan, Semifinal dan Final.

### C. Teknis Lomba:

#### 1. Babak Penyisihan

- a. Merupakan tahap pengerjaan soal berupa olimpiade dengan bentuk soal berupa pilihan ganda dan isian.
- b. Pembina maupun suporter dilarang untuk memasuki ruangan 5 menit sebelum lomba berlangsung.
- c. Peserta akan diberi lokasi tempat duduk yang ditentukan secara acak oleh panitia
- d. Tidak diperkenankan membawa handphone (HP), buku, catatan, dsb yang dapat menimbulkan kecurangan



- e. Peserta diwajibkan hanya membawa alat tulis masing masing ke dalam ruang pengerjaan soal.
- f. Adapun hal hal yang harus diperhatikan dalam pengerjaan soal ialah sebagai berikut:
  - Peserta dilarang membuat keributan atau kericuhan selama mengerjakan soal.
  - Peserta dilarang kerja sama atau menyontek selama mengerjakan soal
  - Peserta tidak diperkenankan saling meminjam alat tulis. Apabila alat tulis peserta rusak/habis/hilang maka panitia akan memberikan alat tulis ganti.
- g. Peserta diperbolehkan ke toilet dengan didampingi oleh panitia.
- h. Peserta diharapkan memperhatikan kembali identitas nama dan sekolah dilembar jawabannya masing masing. Lembar jawaban tanpa identitas peserta dianggap tidak sah dan peserta akan didiskualifikasi.
- i. Peserta meninggalkan ruang ujian setelah adanya arahan dari pengawas atau panitia. Jika hal diatas dilanggar oleh peserta, maka panitia akan memberikan sebuah peringatan untuk sekedar mengingatkan, dan jika terulang maka peserta akan didiskualifikasi.
- j. Penilaian dan durasi pengerjaan soal ditentukan sebagai berikut:

**Scoring**

- Benar : PG (+4), Isian Singkat (+1)
- Salah : PG (-1), Isian Singkat (0)
- Durasi pengerjaan soal selama 90 menit

**2. Babak Semifinal**

- a. Terdiri dari 24 peserta dengan nilai tertinggi akan lanjut ke babak semifinal
- b. Tidak diperkenankan membawa handphone (HP), buku, catatan, dsb yang dapat menimbulkan kecurangan.
- c. Pada babak semifinal, terdiri dari 3 babak permainan yaitu:
  - Babak 1: Benar salah
  - Babak 2: Misi kartu cerdas
  - Babak 3: Memory card chalangeTeknis perlombaan akan disampaikan bersamaan dengan pengumuman peserta yang lolos ke babak semifinal.
- d. Pada babak ini peserta diharapkan sudah memahami lebih dalam Juknis yang telah diberikan 2 hari sebelum babak semifinal & final.

**3. Babak Final**

- a. Terdiri dari 6 peserta terbaik dari babak semifinal
- b. Merupakan babak *Mistery Game* yang sistemnya akan diumumkan bersamaan dengan pengumuman peserta yang lolos ke babak semifinal.
- c. Pada babak ini peserta diharapkan sudah memahami lebih dalam silabus dan juknis yang telah diberikan 3 hari sebelum babak semifinal & final.

- d. Peraih 3 skor tertinggi pada babak ini berhak menjadi juara 1, 2, dan 3 dari cabang lomba sang juara.

#### **D. Materi Perlombaan**

Merupakan materi yang diperlombakan adalah mata pelajaran kelas 7, 8, 9 SMP.

##### **1. Matematika**

Bentuk Aljabar dan operasinya, Persamaan dan pertidaksamaan Linear satu variable, Statistika, Garis, sudut dan hubungan antar sudut, Teorema Pythagoras, Peluang serta Bangun datar.

##### **2. IPA**

Klasifikasi makhluk hidup, Getaran dan Gelombang dalam kehidupan sehari-hari, Tekanan Zat dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, Partikel penyusun benda mati dan makhluk hidup, Sistem pencernaan manusia, Reproduksi pada tumbuhan dan hewan, Pengertian dan contoh Unsur, Senyawa dan Campuran.

##### **3. IPS**

Struktur sosial, lembaga sosial, dan interaksi sosial, Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, Letak dan luas benua Asia, Amerika, Eropa, Afrika dan Australia, Kegiatan ekonomi, Komponen peta, ASEAN, Keragaman Indonesia: rumah, pakaian, tarian adat dan flora fauna.

##### **4. Seni Budaya**

Unsur seni rupa, jenis tari, gaya dan bernyanyi lagu daerah, teknik seni patung dan seni lukis, komposisi tari, aliran seni rupa, properti teater.

##### **5. Bahasa Indonesia**

Buku Fiksi dan Nonfiksi, Puisi Persuasi, Teks Iklan, Slogan, Poster, Teks Cerita pendek, Surat pribadi dan Surat dinas, Teks Eksplanasi, Teks eksposisi.

##### **6. Wawasan Kebangsaan**

Berisi tentang pengetahuan umum seputar wawasan kebangsaan.

##### **7. Bahasa Inggris**

Expression of Greetings, Gratitude, and Apology, Asking and giving information, There is, There are, Procedure Text, Comparing Things, Descriptive text, Continuous tense (present dan past).

**CP: +62 813-8969-1233 (Siti Salwa Nur Azzah)**



## DEBAT BAHASA INDONESIA

**Peserta** : 2 Tim / sekolah

**Kuota Peserta** : 16 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 75k / tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Semifinal
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Final

### A. Ketentuan Umum

1. Lomba debat bahasa indonesia merupakan perlombaan yang diadakan dalam pelaksanaan I-SMART COMPETITION VII tahun 2026.
2. Tim Lomba Debat Bahasa Indonesia merupakan siswa/i SMP/MTs sederajat se-Sulawesi Tenggara.
3. Peserta dalam satu tim terdiri dari 3 orang. Tiap sekolah hanya bisa mengirim maksimal 2 tim perwakilannya.
4. Setiap tim menunjuk ketua tim yang berasal dari dalam grup untuk menjadi perwakilan timnya.

### B. *Technical Meeting*

1. Tim lomba debat bahasa indonesia yang melakukan pendaftaran diwajibkan mengirimkan perwakilan (peserta/pembina lomba) untuk mengikuti *Technical Meeting* di MAN Insan Cendekia Kota Kendari.
2. *Technical Meeting* adalah agenda sosialisasi sistem kompetisi, tata tertib perlombaan, sistem penilaian, penentuan lawan, pembagian sesi penyisihan dan undian mosi untuk babak penyisihan.
3. Kesepakatan forum diskusi terkait perlombaan debat bahasa indonesia bersifat mutlak dan mengikat.

### C. Sistem Debat

1. Sistem yang digunakan dalam kompetisi debat adalah *asian parliamentary*
2. Kompetisi dibagi menjadi 4 tahap:
  - a. Babak penyisihan
  - b. Babak perempat final
  - c. Babak semifinal
  - d. Babak final
3. Kompetisi debat menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.

4. Babak penyisihan dan perempat final menggunakan sistem point.
5. Babak semifinal dan grand final akan menggunakan sistem gugur.
6. Penentuan juara tiga akan dihitung berdasarkan margin point tertinggi
7. Dalam setiap pertandingan debat terdiri dari 2 tim terbagi menjadi pro dan kontra.
8. Pembicara terbagi atas:
  - a. Pembicara pertama / *opening statement* (menjelaskan definisi dari mosi dan alasan mendukung / menentang mosi tersebut).
  - b. Pembicara kedua / *bidasan* (menjelaskan argumentasi berdasarkan landasan logika, data serta fakta untuk mendukung/menentang mosi tersebut).
  - c. Pembicara ketiga / *bidasan* (menambah dan memperkuat argumentasi pembicara kedua dengan landasan yang kuat untuk mendukung/menentang mosi perdebatan).
  - d. Pembicara penutup / *closing statement* (menyampaikan kesimpulan argumentasi dari pembicara pertama, kedua, dan ketiga yang mendukung/menentang mosi tersebut).
9. Pembicara pertama dari tim pro akan menyampaikan argumentasi pembuka, setelah itu dilanjutkan oleh pembicara pertama tim kontra, lalu dilanjutkan oleh pembicara kedua tim pro secara berturut hingga seluruh pembicara menyampaikan argumentasinya.
10. Setelah seluruh pembicara dari kedua tim telah menyampaikan argumentasinya maka setiap tim akan menyampaikan kesimpulan/closing statement oleh pembicara penutup dimulai dari tim kontra.
11. Pembicara penutup dilakukan oleh pembicara pertama dan kedua dari masing masing tim debat.

#### **D. Sistem Debat**

##### **1. Babak Penyisihan**

- a. Babak penyisihan terbagi menjadi dua sesi dalam dua hari, sesi pada babak penyisihan akan ditentukan melalui sistem lot pada saat *Technical Meeting*.
- b. Setiap sesi terdiri dari tiga sampai empat babak pertandingan debat.
- c. Dalam setiap babak terdiri dari dua tim yang akan bertanding.
- d. Mosi dan lawan pada babak penyisihan telah diketahui pada saat *Technical Meeting*.
- e. Penentuan standing position akan dilakukan dengan sistem lot saat sebelum case building dimulai.
- f. Delapan tim dengan nilai tertinggi akan lolos dari babak penyisihan akan lanjut pada babak semifinal.
- g. Bila terdapat persamaan nilai dalam dua tim maka keputusan akan diserahkan sepenuhnya kepada dewan juri.

##### **2. Babak Perempat Final**

- a. Delapan tim yang mendapat nilai tertinggi pada babak penyisihan akan mengikuti babak perempat final.
- b. Mosi akan disampaikan satu jam setelah tim yang lolos pada babak perempat final diumumkan oleh panitia.
- c. Lawan dan standing position akan ditentukan satu jam sebelum pertandingan dimulai.



- d. Empat tim dengan nilai tertinggi akan lanjut pada babak semifinal.
- e. Bila terdapat persamaan nilai dalam dua tim maka keputusan akan diserahkan sepenuhnya kepada dewan juri.

### **3. Babak Semifinal**

- a. Empat tim yang mendapat nilai tertinggi pada babak perempat final akan melanjutkan pertandingan pada babak semifinal.
- b. Pada babak ini peserta akan di berikan satu tema besar tentang mosi yang akan diperdebatkan 30 menit setelah pengumuman tim yang lolos pada babak semifinal diumumkan (Semi-Impromptu).
- c. Lawan, mosi dan standing position akan ditentukan satu jam sebelum pertandingan dimulai.
- d. Pada babak ini terdiri dari dua pertandingan, dimana pemenang akan ditentukan berdasarkan poin tertinggi masing masing pertandingan.
- e. Dua tim yang menang pada masing masing pertandingan akan lanjut pada babak grand final.
- f. Bila terdapat persamaan nilai dalam dua tim maka keputusan akan diserahkan sepenuhnya kepada dewan juri.

### **4. Babak Grand Final**

- a. Dua tim yang menang pada babak semifinal akan bertanding di babak grand final.
- b. Mosi dan standing position akan ditentukan saat sebelum *case building* di mulai (Impromptu).
- c. Tim dengan nilai tertinggi akan menjadi pemenang pada perlombaan debat bahasa indonesia I – SMART COMPETITION 2026.

## **E. Tata Tertib Perdebatan**

- 1. Setiap peserta diwajibkan hadir di ruangan debat 15 menit sebelum pertandingan di mulai.
- 2. Suporter yang akan masuk untuk menyaksikan perdebatan akan dibatasi oleh panitia sesuai kapasitas ruangan.
- 3. Setiap peserta dilarang menggunakan perangkat elektronik maupun buku referensi selama penyusunan argumen dan debat berlangsung.
- 4. Setiap peserta dilarang berkomunikasi mengenai mosi dalam bentuk apapun dengan pihak lain diluar rekan setimnya selama penyusunan argumen
- 5. Setiap peserta, suporter dan pendamping dilarang melakukan serangan pribadi kepada pihak lawan selama pertandingan berlangsung
- 6. Setiap peserta, suporter, dan pendamping dilarang menggunakan bahasa kasar, tidak senonoh, dan mengandung unsur RASIS & SARA.
- 7. Setiap peserta, suporter, dan pembina dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi tim lain selama pertandingan.

## **F. Time Keeper**

- 1. Berlangsungnya pertandingan debat akan diawasi oleh panitia yang bertugas sebagai time keeper.
- 2. Waktu pembicara diatur sebagai:

- a. Babak penyisihan sampai semifinal
  1. Pembicara pertama menyampaikan argumentasi selama 4 (empat) menit
  2. Pembicara kedua menyampaikan argumentasi selama 5 (lima) menit
  3. Pembicara ketiga menyampaikan argumentasi selama 5 (lima) menit
  4. Pembicara penutup menyampaikan argumentasi selama 3 (tiga) menit
- b. Babak grand final
  1. Pembicara pertama menyampaikan argumentasi selama 5 (lima) menit
  2. Pembicara kedua menyampaikan argumentasi selama 7 (tujuh) menit
  3. Pembicara ketiga menyampaikan argumentasi selama 7 (tujuh) menit
  4. Pembicara penutup menyampaikan argumentasi selama 4 (empat) menit
3. Waktu *case building* diatur sebagai berikut:
  - a. Babak penyisihan - seperempat final (waktu penyusunan argumentasi sebanyak 15 menit)
  - b. Babak semifinal (waktu penyusunan argumentasi sebanyak 20 menit)
  - c. Babak final (waktu penyusunan argumentasi sebanyak 30 menit)
4. Pembicara pertama (*opening statement*) akan diberikan tanda atau peringatan berupa:
  - a. Mengangkat bendera kuning, pada saat memasuki menit ke-3 (03:00), dan menit ke 4 (04:00) untuk babak final
  - b. Bendera merah, pada saat waktu habis pada saat memasuki menit ke-4 (04:00), dan menit ke 5 (05:00) untuk babak final
5. Pembicara kedua dan ketiga (bidasan) maka akan diberikan tanda atau peringatan berupa:
  - a. Mengangkat bendera hijau menandakan “waktu interupsi dimulai” pada menit pertama (01:00)
  - b. Mengangkat bendera kuning menandakan menit terakhir sebelum waktu selesai yaitu pada menit ke-4 (04:00), dan menit ke-6 (06:00) untuk babak final
  - c. Mengangkat bendera merah menandakan berakhirnya waktu pada menit ke-5 (05:00), dan menit ke-7 (07:00) untuk babak final
6. Pembicara ketiga (*closing statement*) akan diberikan tanda atau peringatan berupa:
  - a. Mengangkat bendera kuning, pada saat memasuki menit ke-2 (02:00), dan menit ke-3 (03:00) untuk babak final
  - b. Mengangkat bendera merah, pada saat waktu habis pada saat memasuki menit ke-3 (03:00), dan menit ke-4 (04:00) untuk babak final

## G. Penjurian

1. Dewan juri terdiri dari 3 orang yang akan menilai jalannya pertandingan debat.
2. Ketentuan dan keputusan dewan juri bersifat mutlak, dan tidak dapat diganggu gugat.
3. Aspek penilaian meliputi substansi “logika” (bobot skor 35%), data dan fakta (bobot skor 25%), cara penyampaian (bobot skor 20%), dan etika penyampaian serta kerjasama tim (bobot skor 20%).
4. Rentang nilai yang akan diberikan untuk masing masing pembicara adalah 90 - 200 point.
5. Kriteria penilaian meliputi:
  - a. Pemahaman mendalam terkait mosi debat



- b. Gagasan berisi fakta dan data yang akurat
  - c. Solusi yang ditawarkan
  - d. Simpulan
6. Dewan juri memiliki waktu 5 (menit) untuk memberikan respon atau tanggapan terkait pertandingan debat.
  7. Penentuan hasil pertandingan akan dilakukan oleh panitia debat bahasa Indonesia.

**CP: +813-5656-6224 (Marsyah Aulia)**

## DEBAT BAHASA INGGRIS

**Peserta** : 2 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 16 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 75k /Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Semifinal
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Final

### A. Ketentuan Umum

1. Tim lomba English Debate merupakan siswa/i SMP/MTs/Sederajat. Peserta dalam satu tim terdiri dari 3 (tiga) orang.
2. Tiap sekolah mengirim maksimal dua tim perwakilannya.
3. Jika ada lebih dari 8 tim yang mendaftar maka akan diadakan babak *quarterfinal*.
4. Untuk *preliminary round* penentuan sesi dan lawan akan ditentukan berdasarkan pengundian yang dilakukan pada saat *Technical Meeting* oleh panitia. Sedangkan untuk *quarterfinal* dan *semifinal round* penentuan sesi dan lawan akan diundi sesaat setelah *preliminary round* selesai (untuk *quarterfinal*) dan sesaat setelah *quarterfinal round* selesai (untuk semifinal).
5. Untuk *preliminary*, penentuan mosi yang akan diperdebatkan ditentukan melalui pengundian oleh panitia sesaat sebelum *case building* dimulai.
6. Posisi tim sebagai *Government* atau *Opposition* akan ditentukan melalui pencabutan lot oleh peserta 15 menit sebelum lomba dimulai.
7. Jika tim yang akan mengikuti perlombaan berjumlah ganjil (tidak mendapat lawan) maka tim tersebut akan melawan *Swing Team* yang telah disiapkan panitia.
8. Nilai ditentukan berdasarkan skor masing-masing tim, jika terdapat skor yang sama, urutan nilai ditentukan berdasarkan margin (rentang nilai), dan jika terdapat kesamaan skor dan margin (rentang nilai), maka urutan nilai ditentukan berdasarkan pendapat juri.
9. Tim harus hadir di ruang perlombaan 15 menit sebelum acara dimulai.
10. Tim yang telah dipanggil tiga kali dan belum hadir tanpa keterangan yang jelas maka dianggap gugur.
11. Mosi untuk *preliminary round* akan diumumkan sebelum *Technical Meeting* di grup WhatsApp yang telah disediakan. Mosi untuk *quarterfinal*, dan *semifinal round* akan diumumkan saat *preliminary round* (untuk mosi *quarterfinal*) dan saat *quarterfinal round* (untuk mosi semifinal).
12. *Semifinal round* bersifat *semi-impromptu*, di mana para peserta akan mengetahui



mosi yang akan diperdebatkan, namun pengundian posisi dan mosi dilakukan sebelum *case building* dimulai. Saat ini para peserta tidak diperkenankan membuka buku referensi, catatan, majalah dan/atau menggunakan perangkat elektronik dalam bentuk apapun **termasuk kertas yang berisi argumentasi** dengan tujuan untuk referensi, berkomunikasi, bekerja sama dengan pihak luar dan/atau menjelajah internet pada saat penyusunan argumen dan debat berlangsung..

13. Sedangkan *final round* akan bersifat *impromptu*, di mana para peserta akan mengetahui mosi yang akan diperdebatkan sebelum *case building* dimulai. Para peserta tidak diperkenankan membuka buku referensi, catatan, majalah dan/atau menggunakan perangkat elektronik dalam bentuk apapun **termasuk kertas yang berisi argumentasi** dengan tujuan untuk referensi, berkomunikasi, bekerja sama dengan pihak luar dan/atau menjelajah internet pada saat penyusunan argumen dan debat berlangsung.

## B. Mekanisme Debat

1. Kompetisi dibagi menjadi 4 tahap:
  - a. *Preliminary Round*
  - b. *Quarterfinal Round*
  - c. *Semifinal Round*
  - d. *Final Round*
2. Debat menggunakan Bahasa Inggris.
3. Debat dilakukan dengan format *Asian Parliamentary*.
4. Pembicara terbagi atas:

### **Government Side:**

- a. *Prime Minister (PM)*
- b. *Deputy Prime Minister (DPM)*
- c. *Government Whip*
- d. *Government Reply*

### **Opposition Side:**

- a. *Leader of Opposition (LO)*
- b. *Deputy Leader of Opposition (DLO)*
- c. *Opposition Whip*
- d. *Opposition Reply*

## C. Sistem Debat

### a. **Preliminary Round**

1. *Preliminary round* terdiri atas 1 (satu) kali pertandingan debat.
2. Urutan nilai ditentukan berdasarkan skor masing-masing tim.
3. Jika terdapat skor yang sama, maka urutan nilai ditentukan berdasarkan penilaian manner oleh juri

### b. **Quarterfinal Round**

1. Tim yang dengan nilai tertinggi di *preliminary round* akan kembali bertanding di *quarterfinal round*.
2. Urutan lawan dan mosi akan ditentukan berdasarkan pencabutan lot yang akan ditentukan oleh panitia.

3. Jika terdapat skor yang sama, urutan nilai ditentukan berdasarkan margin (rentang nilai).
4. Jika terdapat kesamaan skor dan margin (rentang nilai), maka urutan nilai ditentukan berdasarkan penilaian *manner* oleh juri.

**c. *Semifinal Round***

1. Tim dengan akumulasi nilai tertinggi dari *quarterfinal round* akan kembali bertanding di *semifinal round*.
2. Urutan lawan akan ditentukan berdasarkan pencabutan lot yang akan ditentukan oleh panitia.
3. Mosi akan ditentukan berdasarkan pencabutan lot sebelum *case building* dimulai.
4. Jika terdapat skor yang sama, urutan nilai ditentukan berdasarkan margin (rentang nilai).
5. Jika terdapat kesamaan skor dan margin (rentang nilai), maka urutan nilai ditentukan berdasarkan penilaian *manner* oleh juri.
6. 2 tim yang memiliki nilai tertinggi pada babak ini akan lanjut ke *final round*.

**d. *Final Round***

1. Tim yang lolos dari *semifinal round* akan kembali bertanding di *final round*. Adapun dua tim yang lolos ini ialah tim dengan akumulasi nilai tertinggi dari *semifinal round*.
2. Pemenang (*Champion*) ditentukan berdasarkan urutan nilai tertinggi.

**e. *Case Building***

1. Tim diberikan waktu 15 menit pada *preliminary round*, *quarterfinal*, dan *semifinal* untuk melakukan penyusunan argumen (*case building*) setelah pengundian posisi *government/opposition* yang dilakukan oleh peserta.
2. Tim diberikan waktu 30 menit pada *final round* untuk melakukan penyusunan argumen (*case building*) setelah mosi diterbitkan dan pengundian posisi *government/opposition* yang dilakukan oleh peserta.
3. Pada saat menyusun argumen, setiap tim tidak diperkenankan membuka buku referensi, catatan, majalah dan/atau menggunakan perangkat elektronik dalam bentuk apapun (kecuali kertas yang berisi argumentasi saat *preliminary* dan *quarterfinal round*) untuk berkomunikasi, bekerja sama dengan pihak luar dan atau menjelajah internet pada saat penyusunan argumen dan debat berlangsung.

**D. Alur Debat**

1. Pembicara pertama tim *government* (*Prime Minister*) dan tim *opposition* (*Leader of Opposition*) menyampaikan argumentasinya selama 6 menit secara berurutan. *Time keeper* akan mengetuk palu sebanyak 1 kali jika pembicara sudah berbicara selama 1 menit dan jika waktu tersisa 1 menit maka *time keeper* akan mengetuk palu sebanyak 2 kali, serta ketukan terus menerus jika waktu telah habis.
2. Pembicara kedua tim *government* (*Deputy Prime Minister*) dan tim *opposition* (*Deputy Leader of Opposition*) menyampaikan argumentasinya selama 7 menit secara berurutan. *Time keeper* akan mengetuk palu sebanyak 1 ketukan jika pembicara sudah berbicara selama 1 menit dan 2 ketukan jika pembicara sudah berbicara selama 6 menit.



Jika pembicara masih berbicara pada menit ke 7 maka palu akan diketuk secara terus menerus.

3. Pembicara ketiga tim *government* (*Government Whip*) dan tim *opposition* (*Opposition Whip*) menyampaikan argumentasinya selama 7 menit secara berurutan. *Time keeper* akan mengetuk palu sebanyak 1 kali ketukan jika pembicara sudah berbicara selama 1 menit dan 2 ketukan jika pembicara sudah berbicara selama 6 menit. Jika pembicara masih berbicara pada menit ke 7 maka palu akan diketuk secara terus menerus.
4. Pembicara penutup (*Reply Speaker*) tim *opposition* (*Opposition Reply*) dan tim *government* (*Government Reply*) menyampaikan argumentasinya selama 2 menit secara berurutan. *Time keeper* akan mengetuk palu sebanyak 1 kali jika pembicara telah berbicara selama 1 menit dan ketukan terus menerus jika pembicara masih berbicara saat waktu telah habis.

#### **E. Ketentuan Debat**

1. Pembicara masih bisa memaparkan argumennya jika waktu berbicara telah habis, tetapi akan berdampak pada pengurangan skor.
2. Bila terdapat kecurangan saat rangkaian lomba debat berlangsung maka akan berdampak pada pengurangan skor hingga diskualifikasi pada tim yang bersangkutan sesuai tingkat pelanggaran yang disebabkan, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.
3. Ketentuan *POI* (*Point of Information*):
  - a. Semua pembicara diperbolehkan menginterupsi/mengajukan *POI*.
  - b. *POI* hanya dapat diajukan kepada pembicara kedua dan pembicara ketiga tim lawan.
  - c. *POI* hanya diperbolehkan pada saat pembicara sudah memasuki menit pertama menyampaikan argumentasi (ketukan pertama) hingga menit ke-6 pembicara menyampaikan argumentasi (ketukan kedua).

#### **F. Tata Tertib**

1. Peserta menggunakan seragam sekolah lengkap.
2. Seluruh perlombaan dilakukan dengan menggunakan Bahasa Inggris yang baik dan benar.
3. Setiap tim dilarang menggunakan perangkat elektronik, catatan maupun buku referensi selama *case building* dan debat berlangsung.
4. Setiap tim dilarang berkomunikasi mengenai mosi dalam bentuk apapun dengan pihak lain di luar rekan timnya selama *case building* dan debat berlangsung.
5. Setiap tim dilarang melakukan serangan secara pribadi terhadap tim lainnya selama pertandingan.
6. Setiap tim dilarang menggunakan bahasa kasar, tidak senonoh, dan atau mengandung unsur SARA.
7. Setiap tim dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi tim lain selama pertandingan.
8. Selama pertandingan berlangsung, tim yang tidak menjadi pembicara diperbolehkan untuk melakukan diskusi sepanjang tidak mengganggu jalannya perdebatan.
9. Pelanggaran terhadap ketentuan di atas mengakibatkan pengurangan skor.

### G. Penilaian

SIKAP		ARGUMENTASI		
Etika	Kepercayaan Diri	Fakta	Materi	Kesesuaian Tema
15	15	20	35	35

PENGUASAAN MATERI		PELAFALAN		
Penyajian Ide	Sistematika	Intonasi	Gaya Bahasa	Ketepatan Waktu
30	20	10	10	10

CP: +6285224889488 (Nailah Rizqullah Hafzah)



## PIDATO 3 BAHASA

**Peserta** : 2 Orang / Sekolah

**Kuota Peserta** : 20 Orang

**Biaya Pendaftaran** : 45k / Orang

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Jum'at, 17 April 2026	Perlombaan
4	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah siswa/i aktif SMP/MTs negeri maupun swasta se-Provinsi.
2. Setiap sekolah mengirimkan maksimal 1 (satu) orang peserta.
3. Lomba dilaksanakan secara individu.
4. Peserta wajib mengenakan tanda peserta selama kegiatan berlangsung.
5. Peserta mengenakan pakaian rapi dan sopan serta diperbolehkan menggunakan pakaian adat daerah yang relevan.

### B. Ketentuan Naskah Pidato

1. Naskah pidato disiapkan oleh peserta dan dapat dibantu oleh guru pendamping.
2. Peserta wajib mengumpulkan naskah pidato kepada panitia paling lambat 30 (tiga puluh) menit sebelum perlombaan dimulai.
3. Naskah pidato dikumpulkan sebanyak 3 (tiga) rangkap, terdiri atas:
  - a. Naskah pidato asli dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Daerah yang berasal dari Provinsi Sulawesi Tenggara;
  - b. Terjemahan Bahasa Indonesia dari naskah Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah.
4. Naskah pidato digunakan untuk keperluan penilaian dan dokumentasi panitia.
5. Peserta dilarang membawa atau membaca naskah, catatan, atau alat bantu baca dalam bentuk apa pun pada saat penampilan.

### C. Ketentuan Penyampaian Pidato

1. Peserta menyampaikan satu tema pidato yang sama dalam tiga bahasa, dengan ketentuan Bahasa Daerah yang digunakan merupakan bahasa daerah yang berasal dari Provinsi Sulawesi Tenggara.
2. Urutan penyampaian pidato adalah sebagai berikut:
  - a. Pembukaan menggunakan salah satu bahasa dari tiga bahasa yang dilombakan;
  - b. Isi wajib menggunakan seluruh bahasa yang dilombakan;
  - c. Penutup menggunakan salah satu bahasa dari tiga bahasa yang dilombakan.
3. Durasi pidato maksimal 10 (sepuluh) menit.
4. Peserta yang melebihi batas waktu maksimal dikenakan pengurangan nilai.

#### D. Tema Pidato

Tema umum lomba adalah:

“Peran Generasi Muda dalam Membangun Karakter, Budaya, dan Masa Depan Bangsa.”

Pengembangan tema disesuaikan dengan ketentuan lomba dan harus memiliki keselarasan makna dalam ketiga bahasa.

#### E. Tata Tertib Pelaksanaan

1. Peserta wajib mengikuti technical meeting yang diselenggarakan oleh panitia.
2. Peserta hadir di lokasi lomba paling lambat 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
3. Setiap peserta hanya diberikan satu kali kesempatan tampil.
4. Peserta dilarang meninggalkan area lomba tanpa izin panitia.

#### F. Sistem Penilaian

Penilaian dilakukan dengan sistem scoring, dengan komponen dan deskripsi sebagai berikut:

No	Komponen Penilaian	Bobot	Deskripsi Penilaian
1.	<b>Method (Isi dan Struktur)</b>	40%	Kesesuaian isi pidato dengan tema, kejelasan gagasan, alur dan sistematika pidato, kedalaman materi, serta keselarasan makna antara Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Daerah.
2.	<b>Manner (Teknik Penyampaian)</b>	40%	Penguasaan panggung, kepercayaan diri, artikulasi dan pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, ekspresi, serta penggunaan bahasa tubuh yang sopan dan komunikatif.
3.	<b>Time (Ketepatan Waktu)</b>	20%	Ketepatan durasi penyampaian pidato sesuai ketentuan waktu maksimal 10 (sepuluh) menit.

#### G. Tabel Ringkasan Pelanggaran Dan Sanksi

No	Jenis Pelanggaran	Sanksi
1.	Membawa, membaca, dan/atau menggunakan teks, catatan, maupun alat bantu baca dalam bentuk apa pun pada saat penampilan	Pengurangan nilai sebesar 10 (sepuluh) poin
2.	Melebihi durasi maksimal pidato (10 menit)	Pengurangan nilai sebesar 5 (lima) sampai dengan 10 (sepuluh) poin
3.	Tidak menggunakan seluruh bahasa yang dilombakan pada bagian isi pidato	Pengurangan nilai sesuai pertimbangan dewan juri
4.	Tidak mematuhi ketentuan urutan penyampaian pidato	Pengurangan nilai sesuai pertimbangan dewan juri
5.	Melanggar tata tertib perlombaan	Teguran dan/atau pengurangan nilai sesuai tingkat pelanggaran



## **H. Mekanisme Perlombaan**

1. Perlombaan dilaksanakan dengan sistem sekali tampil.
2. Peserta dipanggil satu per satu sesuai nomor undian.
3. Penanda waktu diberikan oleh time keeper sebagai berikut:
  - a. Bendera hijau dan bel dibunyikan 1 (satu) kali sebagai tanda mulai;
  - b. Bendera kuning dan bel dibunyikan 2 (dua) kali sebagai tanda waktu tersisa 2 (dua) menit;
  - c. Bendera merah dan bel dibunyikan 3 (tiga) kali sebagai tanda waktu berakhir.
4. Penilaian didasarkan pada penampilan peserta pada saat tampil.
5. Penentuan juara didasarkan pada perolehan nilai tertinggi.
6. Apabila terjadi nilai yang sama, penentuan juara dilakukan berdasarkan nilai Manner, kemudian Method.
7. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

**CP: +62 821-9595-0771 (Febyan Mandala Wirayuda)**

## STORY TELLING

**Peserta : 2 Orang / Sekolah**

**Kuota Peserta : 15 Orang**

**Biaya Pendaftaran : 45k / Orang**

**Timeline :**

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan
4	Sabtu, 18 April 2026	Babak Final
5	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Peserta lomba story telling adalah siswa/i aktif SMP/MTS Se-Sulawesi Tenggara.
2. Setiap sekolah dapat mengirimkan peserta maksimal sebanyak 2 orang.
3. Selama mengikuti kegiatan ini peserta wajib memakai tanda peserta yang disediakan oleh panitia.
4. Lomba dilaksanakan secara individual/perorangan.
5. Peserta menggunakan pakaian rapi dan sopan.
6. Peserta disarankan menggunakan kostum ataupun properti lainnya yang berkaitan dengan cerita yang dibawakan dan dipersiapkan sendiri oleh peserta (bila ada).

### B. Ketentuan Khusus:

1. Peserta mampu mengondisikan dan menyiapkan barang atau properti sendiri (tanpa bantuan panitia atau guru pendamping) saat tampil.
2. Peserta tidak diperbolehkan membawa catatan atau teks dalam bentuk apapun saat tampil.
3. Peserta membuat satu teks cerita berdasarkan tema yang telah ditentukan.
4. Peserta diberi kesempatan untuk bercerita minimal 5 menit dan maksimal 7 menit.
5. Bagi peserta yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan (maksimal 7 menit) akan dikenakan pengurangan score sebesar 5-10 point.
6. Peserta yang menampilkan audio visual untuk mendukung performanya diharapkan agar menginfokan terlebih dahulu kepada panitia pada saat registrasi apabila ingin menampilkannya.
7. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
8. Bersedia mengikuti aturan/tata tertib lomba yang telah dibuat oleh panitia lomba.

### C. Tema Story Telling:

- Under the Night Sky
- The Galaxy Exploration
- Rise Beyond the Stars



#### **D. Tata Tertib Story Telling:**

1. Peserta diwajibkan menghadiri *Technical Meeting* di MAN Insan Cendekia Kota Kendari.
2. Peserta dianjurkan memakai kostum dan properti sesuai cerita yang akan ditampilkan.
3. Selama mengikuti kegiatan ini peserta wajib memakai tanda peserta yang disediakan oleh panitia.
4. Setiap peserta harus hadir paling lambat 15 menit sebelum acara dimulai.
5. Peserta tidak diperbolehkan membawa teks cerita atau catatan dalam bentuk apapun saat tampil.
6. Tiap peserta membawakan 1 cerita berdasarkan tema yang telah ditentukan panitia.
7. Dilarang meninggalkan tempat selama berlangsungnya babak penyisihan, kecuali atas izin panitia.
8. Sistem penilaian adalah scoring.

#### **E. Mekanisme Perlombaan:**

##### **1. Babak Penyisihan**

Peserta berada di dalam ruangan lomba paling lambat 15 menit sebelum dimulai. Peserta kemudian dipanggil satu persatu sesuai nomor urutnya untuk menampilkan performanya. Peserta dianjurkan untuk mengenakan kostum dan membawa properti sebelum tampil ataupun menyiapkan audio visualnya. Pada saat peserta tampil, bendera hijau akan diangkat dan bel dibunyikan satu kali yang berarti peserta dipersilahkan untuk memulai, bendera kuning akan diangkat dan bel akan dibunyikan dua kali sebagai pertanda peringatan pada menit ke 5, serta bendera merah akan diangkat dan bel akan dibunyikan tiga kali menandakan berhenti/waktu habis.

##### **2. Babak Final**

Panitia akan mengumumkan 5 orang finalis. Setiap finalis wajib memodifikasi alur ceritanya sesuai dengan idenya sendiri. Hasil modifikasi cerita harus tetap sesuai dengan tema awal yang dipilih. Para finalis akan tampil membawakan cerita secara bergantian di panggung dan selanjutnya juri akan memilih 3 finalis terbaik sebagai Juara I, II, & III.

##### **3. Selama Final**

Selama final, supporter dilarang melakukan segala bentuk hal yang dapat mengganggu kelancaran acara.

##### **4. Ketentuan Babak Penyisihan dan Final**

Peserta memulai storytelling setelah time keeper mengangkat bendera hijau dan bel dibunyikan satu kali, peserta akan diberi peringatan pada waktu menit ke-5 dengan mengangkat bendera kuning dan bel dibunyikan dua kali, pada menit ke-7 (waktu maksimal) peserta kembali diperingatkan dengan mengangkat bendera merah dan bel dibunyikan tiga kali.

- a. Durasi story telling minimal 5 menit dan maksimal 7 menit.
- b. Jika ada nilai peserta yang sama dalam babak penyisihan, maka prioritas utama yang akan diambil adalah score tertinggi dari performance (Manner) kemudian apabila nilai keduanya masih sama, maka prioritas kedua yang akan diambil adalah score tertinggi dari isi cerita (Method).

c. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**F. Kriteria Penilaian:**

No.	Indikator	Kriteria	Bobot
1.	Method	<ul style="list-style-type: none"><li>- Organizing the content of the story (Alur cerita)</li><li>- Using the accurate grammar and pronunciation (Penggunaan tata bahasa)</li><li>- Illustrating the value of the story (Nilai-nilai dalam cerita)</li></ul>	40%
2.	Manner	<ul style="list-style-type: none"><li>- Demonstrating body language/gesture as the real story (Bahasa tubuh)</li><li>- Speaking clearly using appropriate vocabulary and information (Pemilihan kata/diksi)</li><li>- Using tone, speed, and volume as tools (Intonasi/kecepatan &amp; volume suara)</li><li>- Using costume and media (Media dan kostum)</li><li>- Mastery of content (Penguasaan panggung)</li></ul>	40%
3.	Time	Narrating the story within the appointed time (Durasi waktu 5-7 menit)	20%

**CP: +6282232691917 (Naurah Andira Ghaisani)**



## DESAIN POSTER

**Peserta** : 2 Orang / Sekolah

**Kuota Peserta** : 20 Orang

**Biaya Pendaftaran** : 40k / Orang

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Jum'at, 17 April 2026	Perlombaan
4	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Lomba Desain Poster dilaksanakan secara manual (digambar langsung) tanpa bantuan alat digital.
2. Peserta merupakan siswa/i tingkat SMP/MTS sederajat.
3. Tiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 peserta.
4. Setiap peserta hanya boleh mengirimkan 1 karya.
5. Peserta wajib mendaftar dan hadir sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
6. penilaian meliputi kualitas poster dan presentasi filosofi.
7. Selain peserta, juri, dan panitia, tidak diperkenankan masuk ke lokasi perlombaan.
8. Lomba bersifat individu (perorangan).
9. Peserta hadir dan registrasi maksimal 15 menit sebelum lomba dimulai.
10. Seluruh karya yang diterima panitia akan dipilih 3 karya terbaik oleh juri berdasarkan ketentuan yang tersedia dan kesesuaian karya dengan tema.
11. Karya yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak panitia untuk keperluan publikasi dengan tetap mencantumkan nama pembuat.
12. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

### B. Ketentuan Karya

1. Karya berupa poster gambar manual (tradisional) yang sesuai dengan tema lomba yang telah ditentukan.
2. Karya harus orisinal, belum pernah dipublikasikan, dan bebas dari klaim pihak lain.
3. Media yang diperbolehkan:
  - a. Kertas gambar / kertas poster
  - b. Ukuran A3
4. Alat gambar yang diperbolehkan:
  - a. Pensil, pensil warna
  - b. Spidol warna, (spidol akrilik/alkohol)
  - c. Pulpen gambar
  - d. Cat air (ringan)

5. Tema lomba adalah:  
“Aksi Kecil, Dampak Besar Untuk Bumi”
6. Setiap karya wajib diberi:
  - a. Nama peserta
  - b. Asal sekolah
7. Tidak diperbolehkan menggunakan:
  - a. Aplikasi digital / desain komputer
  - b. Printer
  - c. Kolase cetak dari internet
8. Poster menggunakan tulisan, namun tulisan tidak boleh mendominasi gambar.
9. Karya tidak mengandung unsur:
  - a. SARA
  - b. Kekerasan
  - c. Pornografi
  - d. Konten yang bertentangan dengan norma dan etika
10. Filosofi poster minimal 300 kata dan dapat disiapkan sebelum lomba.

### C. Ketentuan Pelaksanaan

1. Peserta yang terlambat hadir tidak dapat diberi penambahan waktu
2. Alat gambar yang disediakan panitia berupa kertas gambar, selebihnya peserta dapat membawa alat gambar pribadi.
3. Peserta wajib mengerjakan karya di tempat yang telah ditentukan.
4. Peserta dilarang:
  - a. Menyontek karya peserta lain
  - b. Membawa contoh gambar yang sudah jadi
  - c. Meninggalkan area lomba tanpa izin panitia
5. Pengumpulan karya gambar poster: pukul 17.00 WITA.
6. Waktu menggambar: pukul 08.00-17.00 WITA.
7. Keterlambatan mengumpulkan karya akan dikenakan sanksi berupa pengurangan poin.
8. Presentasi filosofi dan pemajangan karya dilakukan sehari setelah lomba menggambar.
9. Waktu presentasi filosofi: 5-10 menit per peserta.

### D. Penilaian

Penilaian dilakukan oleh dewan juri dengan kriteria sebagai berikut:

No	Aspek	Bobot
1	Kesesuaian dengan tema	15%
2	Kreativitas dan orisinalitas	15%
3	Komposisi dan keindahan gambar	10%
4	Kerapian dan teknik pewarnaan	10%
5	Pesan/makna yang disampaikan	15%
6	Penyampaian materi poster yang lancar	20%
7	Penggunaan bahasa baku	15%



#### **E. Ketentuan Etika dan Sikap Peserta**

1. Peserta wajib bersikap jujur, sportif, dan sopan.
2. Peserta dilarang:
  - a. Mengganggu peserta lain
  - b. Membuat keributan
  - c. Bersikap tidak sopan kepada panitia atau juri.
3. Peserta wajib mengikuti arahan dari panitia dan juri.

#### **F. Ketentuan Diskualifikasi**

Peserta akan didiskualifikasi apabila:

1. Terbukti melakukan plagiasi.
2. Menggunakan alat atau media yang tidak diperbolehkan.
3. Melanggar peraturan lomba secara sengaja.
4. Tidak mematuhi arahan panitia setelah diberi peringatan.

**CP: +62 889-7230-1085 (Akhmad Fitra Sakti)**

## TARI KOLABORASI ETNIS SULAWESI TENGGARA

**Peserta** : 2 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 15 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 50k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 april 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Minggu, 19 April 2026	Perlombaan
4	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Tim lomba Tari Kolaborasi Etnis Sulawesi Tenggara merupakan siswa/i SMP/MTs/Sederajat.
2. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal dua tim perwakilan, dengan jumlah anggota 6–8 orang (bebas putra/putri).
3. Urutan penampilan ditentukan melalui pencabutan lot yang dilaksanakan oleh panitia setelah *Technical Meeting*.
4. Musik pengiring tari disiapkan oleh peserta dan dikumpulkan setelah pencabutan lot, dengan batas akhir pengumpulan paling lambat pada pukul 18.00 WITA.
5. Setiap tim menampilkan satu karya tari dengan durasi 4 – 8 menit.
6. Peserta wajib hadir di ruang perlombaan 15 menit sebelum acara dimulai. Peserta yang telah dipanggil sebanyak tiga kali namun tidak hadir tanpa keterangan yang jelas dinyatakan gugur.
7. Seluruh peserta wajib mematuhi peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia selama kegiatan berlangsung.
8. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.

### B. Ketentuan Khusus

1. Tari yang ditampilkan merupakan tari kreasi yang mengangkat dan menggabungkan unsur budaya etnis Sulawesi Tenggara, seperti Tolaki, Buton, Muna, Moronene, atau etnis lainnya.
2. Penggabungan unsur etnis dapat diwujudkan melalui gerak tari, iringan musik, kostum, dan/atau properti.
3. Karya tari harus memiliki kesesuaian antara tema, gerak, dan musik.
4. Gerakan, ekspresi, kostum, dan properti tari wajib mencerminkan nilai kesopanan dan etika budaya daerah.
5. Peserta tidak diperkenankan menampilkan karya tari yang mengandung unsur SARA, pornografi, atau hal-hal yang dapat menyinggung pihak lain.



### C. Sistematika Perlombaan

1. Jika peserta ingin melakukan gladi/tes panggung tari, peserta diperkenankan untuk datang H-1 sebelum lomba (waktu akan diinfokan lebih lanjut oleh panitia).
2. Peserta akan mendapatkan PIN nomor urut tampil yang wajib digunakan selama perlombaan dilaksanakan.
3. Peserta akan tampil sesuai nomor urut yang telah dibagikan oleh panitia.
4. Pergantian peserta, sinopsis tari dan pemutaran lagu akan di *handle* oleh panitia. Pembacaan sinopsis dapat dilakukan oleh pembimbing peserta.
5. Apabila peserta tidak hadir/menaiki/muncul di panggung lebih dari 3x pemanggilan, maka akan di diskualifikasi.

### D. Ketentuan Saat Penampilan

1. Panitia hanya menyediakan sound system untuk menunjang pelaksanaan penampilan tari.
2. Musik pengiring tari disiapkan oleh masing-masing peserta dan diputar oleh panitia sesuai dengan urutan penampilan yang telah ditentukan.
3. Peserta diperkenankan menggunakan properti pendukung tari yang disiapkan secara mandiri, dengan ketentuan tidak membahayakan diri sendiri maupun peserta lain serta tidak mengganggu kelancaran jalannya lomba.
4. Seluruh properti, kostum, gerakan, dan musik yang digunakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA dan/atau pornografi.
5. Peserta bertanggung jawab penuh terhadap penggunaan dan keamanan properti selama penampilan berlangsung.

### E. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot (%)
1	Wiraga (Teknik Gerak)	Ketepatan gerak, keluwesan, keseimbangan, kekuatan, keseragaman gerak, penguasaan pola lantai	30%
2	Wirama (Irama & Musik)	Kesesuaian gerak dengan tempo, ritme, dinamika musik, keharmonisan gerak dan iringan	20%
3	Wirasa (Ekspresi & Penghayatan)	Ekspresi wajah, penghayatan tema, keselarasan emosi, kemampuan membangun suasana	20%
4	Kreativitas & Inovasi	Keunikan konsep, pengembangan gerak tradisi Sultra, alur penyajian, inovasi tanpa meninggalkan identitas daerah	15%

5	Busana & Tata Rias	Kesesuaian dengan tema Sultra, kerapian, keserasian warna dan aksesoris	10%
6	Tata Panggung & Properti	Pemanfaatan ruang, pola lantai, penggunaan properti, kerapian dan keamanan	5%
<b>Total Nilai</b>			<b>100%</b>

**CP: +62 815-2368-0806 (Salwa)**



## SONG COVER

**Peserta** : 2 Orang / Sekolah

**Kuota Peserta** : 20 Orang

**Biaya Pendaftaran** : 40k / Orang

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Perlombaan
4	Sabtu, 18 April 2026	Babak Final
5	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Setiap sekolah mengirimkan maksimal dua peserta sebagai perwakilannya.
2. Urutan tampil peserta ditentukan melalui pengundian nomor penampilan yang akan dilakukan oleh panitia setelah *Technical Meeting*.
3. Peserta diwajibkan mengumpulkan *sound instrument* setelah urutan tampil diperoleh. Batas akhir pengumpulan *sound instrument* adalah pukul 22.00 WITA.
4. Peserta harus sudah berada di area lomba 15 menit sebelum acara dimulai.
5. Peserta yang telah dipanggil sebanyak tiga kali namun belum hadir tanpa keterangan yang jelas, dinyatakan gugur.
6. Seluruh keputusan akan ditentukan dan diputuskan oleh dewan juri.
7. Seluruh hasil keputusan yang dikeluarkan oleh dewan juri bersifat final dan mutlak.

### B. Mekanisme Penampilan

#### 1. Babak Penyisihan

Pada babak ini, peserta membawakan satu lagu yang dipilih dari daftar lagu (list) yang telah disiapkan oleh panitia. Daftar tersebut terdiri dari pilihan lagu berbahasa Inggris dan lagu daerah. Setiap peserta hanya diberikan satu kali kesempatan tampil untuk memberikan performa terbaiknya.

#### 2. Babak Final

Peserta yang lolos ke babak final akan kembali membawakan lagu yang dipilih dari daftar lagu (list) yang telah disiapkan oleh panitia. Pada babak ini, urutan penampilan peserta akan ditentukan melalui pengundian ulang.

### C. Sistematika Lomba

#### a. Babak Penyisihan

1. Babak penyisihan menggunakan sistem gugur.
2. Penilaian dilakukan dan diurutkan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.
3. Dari hasil penilaian, 7 orang peserta dengan nilai tertinggi dinyatakan lolos ke babak final.

4. Jika terdapat nilai yang sama, maka penentuan peserta yang lolos ditentukan oleh keputusan dewan juri.
5. Berikut daftar lagu pada babak penyisihan
  - Lagu Daerah
    1. Sajojo (Papua)
    2. Marendeng Marampa (Sulawesi)
    3. Sik Sik Sibatumanikam (Sumatra)
    4. Cik Cik Periok (Kalimantan)
    5. Manuk Dadali (Jawa)
  - Lagu Bahasa Inggris:
    1. All I Want - Kodakline
    2. You'll Be In My Heart - Niki
    3. Wide Awake - Katy Perry
    4. Don't You Remember - Adele
    5. Somewhere Only We Know – Keane

#### **b. Babak Final**

1. Peserta yang dinyatakan lolos dari babak penyisihan akan kembali tampil di babak final.
2. Urutan penampilan peserta akan dilakukan sesuai dengan hasil pengundian ulang, di mana setiap peserta membawakan lagu yang telah disiapkan oleh panitia.
3. Pilihan lagu yang akan dinyanyikan pada babak final, akan diumumkan pada saat *Technical Meeting*.
4. Pemenang (juara I juara II, juara III) ditentukan berdasarkan urutan nilai akhir tertinggi.

#### **D. Ketentuan Teknis Penampilan**

1. Pengumpulan instrumen dilakukan setelah pengundian urutan tampil.
2. Perlengkapan yang disediakan oleh panitia berupa *sound system*, meliputi mikrofon dan stand mikrofon.
3. Jika ada atribut tambahan, maka peserta diperbolehkan menyiapkan property tambahan. Dengan syarat, atribut yang digunakan tidak mengganggu kenyamanan peserta dan tidak mengganggu jalannya penampilan.

#### **E. Penjurian**

1. Dewan juri terdiri dari 3 orang yang berkompeten.
2. Seluruh penilaian akan diputuskan oleh dewan juri, yang meliputi penilaian kemampuan vokal, penghayatan lagu, kreativitas, teknik dan penampilan.
3. Seluruh hasil keputusan dewan juri bersifat final dan mutlak.
4. Nilai akhir ditentukan berdasarkan skor masing-masing peserta, urutan nilai ditentukan berdasarkan margin (rentang nilai), dan jika terdapat kesamaan skor, maka urutan nilai ditentukan berdasarkan hasil diskusi dan keputusan dewan juri.



## F. Penilaian

No	Aspek	Bobot
1	Vokal	40%
2	Ekspresi dan Penghayatan	20%
3	Aransemen dan Kreativitas	10%
4	Teknik dan Keselarasan	15%
5	Penguasaan Panggung	10%
6	Kostum	5%

CP: +62 822-9104-2400 (Fayza Wira)

### VLOG 3 MENIT

**Peserta** : 1 Tim / Sekolah

**Kuota Peserta** : 15 Tim

**Biaya Pendaftaran** : 50k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Pengambilan Video
4	Jum'at, 17 April 2026	
5	Sabtu, 18 April 2026	
6	Minggu, 19 April 2026	Pengumpulan Video
7	Senin, 20 April 2026	Pengumuman Pemenang

#### A. Syarat Dan Ketentuan Lomba Vlog:

1. Peserta adalah Siswa/i Tingkat SMP/MTS/Sederajat.
2. Maksimal 1 tim/sekolah.
3. Durasi Video maksimal 3 menit.
4. Format Video: MP4.
5. Resolusi minimal 720p (HD).
6. Video berisi dokumentasi kegiatan I SMART COMPETITION 2026.
7. Konten bersifat edukatif, dan inspiratif serta tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan, ujaran kebencian, dan pelanggaran hukum lainnya.
8. Setiap proses pembuatan video (editing, syuting, dll) wajib didokumentasikan dalam bentuk foto dan dibuat menjadi 1 folder, kemudian disetor bersamaan dengan karya video vlog pada hari pengumpulan.
9. Jika karya menggunakan Bahasa daerah atau Bahasa asing maka harus disertakan subtitle Bahasa Indonesia.
10. Dengan mengikuti lomba ini, peserta memberikan hak kepada panitia untuk menggunakan video vlog untuk keperluan publikasi lomba, dokumentasi dan pemutaran video.
11. Peserta menyediakan secara mandiri alat atau fasilitas yang dibutuhkan dalam pembuatan video vlog.
12. Video yang diikuti sertakan dalam lomba adalah karya asli, bukan hasil karya orang lain. Jika karya video merupakan hasil plagiarisme, maka akan didiskualifikasi.
13. Hasil karya akan diunggah di akun Instagram OSIS (feed atau reels).
14. Peserta yang telah mendaftar agar mengonfirmasi ke nomor panitia untuk dimasukkan ke grup whatsapp LOMBA VLOG.
15. Pembuatan video dimulai dari hari pertama hingga hari ketiga pelaksanaan I SMART COMPETITION 2026.



## B. Pengumpulan Karya

1. Peserta dikumpulkan pada tanggal 16 April 2026 pukul 12.50 dan akan melakukan registrasi.
2. Peserta wajib mengumpulkan karya pada hari keempat pelaksanaan I SMART COMPETITION 19 April 2026 pada pukul 12.50 – 15.30 WITA.
3. Peserta yang terlambat mengumpulkan karya akan mengalami pengurangan poin, dan apabila pada tanggal 19 April 2025 pada pukul 12.50 – 15.30 WITA. Peserta masih belum mengumpulkan karya, maka peserta kami anggap telah mengundurkan diri.
4. Setelah semua video telah terkumpul panitia akan mengunggah video ke akun Instagram OSIS dan akan menginfokan link video pada grup whatsapp LOMBA VLOG.
5. Perhitungan like dimulai sejak video diunggah pada tanggal 18 April 2026 hingga batas waktu tanggal 20 April 2026 pada pukul 12.00 WITA.
6. Pengumpulan Video:
  - Melalui flashdisk: Peserta diminta menyimpan hasil video mereka di flashdisk, lalu menyerahkannya kepada panitia.
  - Langsung dari perangkat peserta: panitia akan datang untuk mengambil langsung film pendek dari perangkat peserta.
  - Melalui Link Google Drive: jika kedua cara di atas tidak dapat memungkinkan. Peserta dapat mengunggah karya mereka melalui link google drive yang telah disediakan oleh panitia.
7. Peserta wajib mencantumkan nama sekolah pada nama file video (contoh: *ManIC.mp4*).
8. Panitia akan memberikan toleransi keterlambatan pengumpulan karya selama maksimal 10 menit.

## C. Kriteria Penilaian

1. Penilaian ini akan dilakukan oleh tim juri yang ditetapkan oleh panitia.
2. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
3. Video yang diterima sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi oleh panitia.
4. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
5. Aspek – aspek yang dinilai:

NO	ASPEK PENILAIAN	URAIAN	BOBOT
1.	Kreativitas & orisinalitas	Keunikan ide, konsep, dan cara penyajian video.	20%
2.	Kesesuaian tema	Kesesuaian isi video dengan tema lomba.	20%
3.	Alur cerita & pesan	Keruntutan alur dan kejelasan pesan yang disampaikan.	10%
4.	Kualitas video & audio	Kejernihan gambar, suara, dan kerapian editing.	15%

5.	Penampilan & ekspresi	Kepercayaan diri dan ekspresi peserta saat tampil.	5%
6.	Like	Like yang dihitung hanya like organic. Dilarang menggunakan bot atau jasa penambah like.	30%

**CP: +6285212125131 (Nawshira Al Mira)**



## CATUR

**Peserta** : 2 Orang / Sekolah

**Kuota Peserta** : 20 Orang

**Biaya Pendaftaran** : 35k / Tim

**Timeline** :

NO	HARI/TANGGAL	KETERANGAN
1	12 Februari 2026 – 10 April 2026	Pendaftaran Dibuka
2	Senin, 13 April 2026	<i>Technical Meeting</i>
3	Kamis, 16 April 2026	Babak Penyisihan 1
4	Jum'at, 17 April 2026	Babak Penyisihan 2
5	Sabtu, 18 April 2026	Babak Semifinal 1
6	Minggu, 19 April 2026	Babak Semifinal 2
7	Senin, 20 April 2026	Babak Final & Pengumuman Pemenang

### A. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah siswa/i perwakilan sekolah yang telah terdaftar secara resmi melalui formulir pendaftaran panitia.
2. Perlombaan bersifat individual dan peserta dilarang menerima bantuan dalam bentuk apa pun, baik dari manusia maupun perangkat elektronik.
3. Peserta yang berhak mengikuti perlombaan adalah peserta yang namanya tercantum dalam daftar resmi panitia.
4. Sistem dan bagan pertandingan ditentukan oleh panitia dan diumumkan pada saat *Technical Meeting*.
5. Peserta wajib hadir di arena pertandingan paling lambat 10 menit sebelum jadwal pertandingan dimulai.
6. Apabila peserta tidak hadir hingga pertandingan dimulai, maka waktu pertandingan tetap berjalan sesuai jam catur.
7. Peserta mengenakan pakaian bebas rapi dan sopan.
8. Keputusan wasit dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Setiap peserta wajib menjunjung tinggi sportivitas dan etika pertandingan sesuai semangat PERCASI.

### B. Ketentuan Khusus

1. Maksimal 2 perwakilan tiap sekolah.
2. Jenis pertandingan adalah Catur Cepat (*Rapid*) dengan waktu:
  - a) Babak Penyisihan: 10 menit + *increment* 5 detik
  - b) Babak Semi Final: 15 menit + *increment* 3 detik
  - c) Babak Final: 20 menit + *increment* 2 detik
3. Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur (*knock-out*).
4. Warna bidak (hitam/putih) ditentukan oleh panitia dengan cara *coin flip*.

5. Waktu pertandingan menggunakan jam catur (*chess clock*).
6. Promosi pion harus diganti dengan bidak sesuai pilihan pemain (ratu, benteng, gajah, atau kuda).
7. Aturan En Passant
  - a) Penangkapan pion secara en passant diperbolehkan sesuai peraturan resmi PERCASI/FIDE.
  - b) Hak en passant hanya berlaku pada langkah langsung setelah pion lawan maju dua petak.
  - c) Apabila tidak diambil pada langkah tersebut, maka hak en passant dianggap gugur.
8. Sentuh bidak berlaku aturan *touch-move*:
  - a) Bidak yang disentuh harus dimainkan apabila langkahnya legal.
9. Aturan Merapikan Bidak (*J'adoube*)
  - a) Pemain diperbolehkan merapikan bidak hanya pada gilirannya sendiri.
  - b) Sebelum merapikan bidak, pemain wajib mengucapkan kata "**j'adoube**" atau sejenisnya.
  - c) Merapikan bidak tanpa pemberitahuan dianggap sebagai sentuh bidak (*touch-move*).
10. Langkah tidak sah (*illegal move*):
  - a) Illegal move pertama: peringatan
  - b) Illegal move kedua: kekalahan
11. Hasil pertandingan dinyatakan:
  - a) Menang, jika lawan menyerah (*resign*)
  - b) Menang, jika lawan kehabisan waktu berpikir
  - c) Menang, jika terjadi skakmat
  - d) Remis, jika terjadi:
    - 1) Kesepakatan kedua pemain
    - 2) Posisi tidak mungkin skakmat
    - 3) Tiga kali posisi sama (klaim ke wasit)
12. Jika terjadi remis pada sistem gugur, maka:
  - a) Dilakukan pertandingan ulang dengan waktu 5 menit + 3 detik
  - b) Jika masih remis, ditentukan oleh Armageddon:
    - 1) Putih: 5 menit
    - 2) Hitam: 4 menit
    - 3) Remis dimenangkan oleh hitam
13. Larangan Mengganggu Konsentrasi Lawan
  - a) Peserta dilarang melakukan tindakan yang dapat mengganggu konsentrasi lawan, termasuk:
    - 1) Berbicara selama pertandingan
    - 2) Mengeluarkan suara berlebihan
    - 3) Melakukan gestur provokatif atau mengejek
    - 4) Mengganggu papan atau jam catur lawan
  - b) Pelanggaran terhadap ketentuan ini dikenakan sanksi berupa peringatan hingga diskualifikasi sesuai keputusan wasit.



14. Peserta dilarang:

- a) Menggunakan HP, *smartwatch*, atau alat komunikasi
- b) Meninggalkan arena tanpa izin wasit

15. *Force majeure* (gangguan alam, listrik, atau kondisi di luar kendali panitia) menyebabkan pertandingan ditunda, dan jadwal lanjutan ditentukan kemudian oleh panitia.

**CP: +62 813-5679-6778 (LM. Rihza)**