



PETUNJUK PERLOMBAAN

SMP/MTs

SMART AND QUICK

No	Hari, Tanggal, dan Waktu (WIB)	Keterangan	Tempat
1	Sabtu, 6 April 2024 (09.00 – 11.00)	<i>Technical Meeting</i>	<i>Online</i>
2	Minggu, 21 April 2024 (09:30 – 12.00)	Babak Penyisihan	<i>Online</i>
3	Kamis, 25 April 2024 (09.30 – 11.00)	Babak Semi-Final	Outdoor (<i>Offline</i>)
4	Sabtu, 27 April 2024 (08.00 – 12.00)	Babak Final	Gedung RKB Lt. 1



BIAYA REGISTRASI

Biaya Registrasi lomba *Smart and Quick* untuk SMA/ sederajat adalah sebagai berikut :

- *Early bird* (10 Februari - 8 Maret 2024) : Rp 150.000,00
- *Late bird* (9 Maret - 23 Maret 2024) : Rp 175.000,00

KETENTUAN UMUM

1. Peserta adalah siswa/i kelas 7, 8, dan 9 yang terdaftar sebagai peserta didik MTs/SMP ataupun sederajat.
2. Lomba dilaksanakan secara beregu, terdiri atas 3 orang.
3. Setiap sekolah boleh mengirimkan lebih dari satu tim.
4. Setiap regu diwajibkan memakai seragam tersendiri (tidak harus seragam sekolah) untuk membedakan dari regu lainnya.
5. Peserta dianjurkan hadir di tempat perlombaaan 15 menit sebelum perlombaan dimulai. Peserta yang datang terlambat diperkenankan masuk dan tidak akan mendapatkan tambahan waktu.
6. Peserta tidak boleh membawa instrumen apapun sebagai alat bantu dalam menjawab soal, hanya diperkenankan membawa alat tulis standar (pensil, pulpen, correction pen, penghapus, rautan, dan papan jalan).
7. Apabila regu terdeteksi melakukan kecurangan, pelanggaran aturan, atau sejenisnya, panitia berhak mendiskualifikasi regu yang bersangkutan.
8. Seluruh keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.
9. Selama perlombaan berlangsung peserta tidak diperbolehkan keluar dari ruangan perlombaan, kecuali sudah mendapatkan izin dari panitia.
10. Selama perlombaan berlangsung tidak diperkenankan mengadakan pergantian peserta dengan alasan apapun.


- 
- 
11. Pemenang yang mendapatkan hadiah adalah juara 1, 2, dan 3 dengan rincian hadiah sebagai berikut.
 - Juara 1 : Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp1.250.000,00
 - Juara 2 : Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp1.000.000,00
 - Juara 3 : Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp750.000,00
 12. Perubahan terkait aturan peserta akan disampaikan pada saat Technical Meeting.
 13. Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi nomor **081218974125 (Dhea)**.

KETENTUAN KHUSUS

A. TAHAP PENYISIHAN

1. Setiap regu mengerjakan 60 soal pilihan ganda dan 20 soal esai dalam waktu 80 menit.
2. Peserta wajib memasuki *Zoom Meeting* yang disediakan oleh panitia 15 menit sebelum waktu pengerjaan.
3. Peserta wajib menyediakan empat device, ketiga device digunakan untuk mengerjakan soal bagi masing-masing peserta, dan satu device untuk merekam peserta selama pengerjaan soal berlangsung.
4. Apabila peserta belum selesai mengerjakan soal hingga batasan waktu, maka pengerjaan soal akan otomatis berhenti dan jawaban akan terkirim.
5. Sistem penilaian jawaban pada tahap ini adalah +2 untuk jawaban benar PG, +4 untuk jawaban benar esai, dan 0 untuk soal salah dan tidak dijawab.
6. Soal dikerjakan secara kolektif oleh ketiga anggota regu.
7. Regu yang berhak melanjutkan ke tahap selanjutnya adalah 15 regu dengan nilai teratas.
8. Apabila terdapat kecurangan atau pelanggaran sejenisnya dalam babak penyisihan, maka regu yang bersangkutan akan didiskualifikasi.
9. Apabila ada dua atau lebih regu dengan poin sama, maka regu dengan waktu pengumpulan soal lebih awal yang akan berada di peringkat yang lebih tinggi.

B. TAHAP SEMIFINAL

1. Tim yang lanjut ke babak semifinal merupakan tim yang berada pada perolehan poin dengan peringkat 15 teratas di babak penyisihan.
 2. Peserta diwajibkan hadir di tempat perlombaan 15 menit sebelum perlombaan dimulai. Peserta yang datang terlambat diperkenankan masuk dan tidak akan mendapatkan tambahan waktu.
 3. Babak Semifinal berlangsung selama 60 menit.
 4. Babak semifinal terbagi menjadi satu pos pusat dan lima pos yang tersebar di titik-titik tertentu di lingkungan MAN Insan Cendekia Serpong.
 5. Pos pusat berfungsi sebagai tempat peserta berkumpul untuk sosialisasi sebelum babak semifinal dimulai. Sosialisasi akan dilakukan selama 15 menit, peserta yang terlambat tidak diberlakukan pengulangan sosialisasi.
 6. Kelima pos lainnya berfungsi sebagai tempat peserta mengerjakan soal.
- 



7. Masing-masing pos berisi soal bertemakan Europe, Africa, Asia, Australia, dan Amerika.
8. Panitia akan menyediakan amplop yang sudah dijejerkan di atas meja di pos utama dan amplop tersebut berisikan peta tempat kelima pos berada, akan tetapi terdapat berbagai model peta yang berbeda-beda. Regu yang mendapatkan kesempatan pertama memilih amplop tersebut adalah regu dengan poin tertinggi pada babak penyisihan.
9. Setiap regu akan diberikan uang mainan sejumlah 50.000 (dengan uang nominal 2.000 sebanyak 15 lembar dan 5.000 sebanyak 4 lembar)
10. Akan tersedia 3 jenis soal yang diurutkan berdasarkan tingkat kesulitan pada setiap pos, diantaranya :
 - 5 soal Sulit seharga Rp 2.000,00 dan bernilai 20 poin.
 - 5 soal Menengah seharga Rp 5.000,00 dan bernilai 10 poin.
 - 5 soal Mudah seharga Rp 10.000,00 dan bernilai 5 poin.
11. Regu dilarang membocorkan soal kepada tim lain. Jika melakukan, regu tersebut dianggap curang dan akan mendapatkan penalti -100 poin sebagai peringatan, dan didiskualifikasi apabila diulangi kembali.
12. Tiga regu dengan nilai tertinggi akan melanjutkan ke babak final, jika terjadi kesamaan poin, maka akan diprioritaskan melalui kecepatan menyelesaikan seluruh tantangan.

C. TAHAP FINAL

1. Babak final akan diikuti oleh 3 regu yang berhasil melewati babak semifinal.
2. Peserta diwajibkan hadir di tempat perlombaan 15 menit sebelum perlombaan dimulai. Peserta yang datang terlambat diperkenankan masuk dan tidak akan mendapatkan tambahan waktu.
3. Babak final terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu babak Memory Game, babak Tebak Gaya, babak Teka-Teki Silang, dan babak Cerdas Cermat.
4. Setiap regu yang berhasil melanjutkan babak final, dipersilahkan untuk membawa supporter.
5. Jika penonton memberikan jawaban pada salah satu peserta, maka soal dianggap tidak sah, regu yang melanggar akan diberi skor penalti -150 dan penonton yang memberi tahu akan diminta untuk keluar dari ruangan perlombaan.
6. Sosialisasi akan dilakukan sebelum babak final dimulai, peserta yang terlambat tidak diberlakukan pengulangan sosialisasi.
7. Berikut adalah ketentuan untuk setiap babak :

1. Babak Memory Game

1. Disediakan 3 Paket Soal yang masing-masing berisi 15 gambar, regu dengan poin terbanyak di semifinal dapat memilih paket soal terlebih dahulu.
2. Paket soal berisi 15 gambar yang telah dipilih beserta nomornya harus dihafalkan oleh perwakilan satu orang dari setiap regu.
3. Setelah waktu habis, seluruh gambar akan ditutup.
4. Peserta diberikan waktu 3 menit untuk menebak semua kotak yang sudah dihafalkan.

- 
- 
5. Peserta boleh menebak kotak secara berurutan. Apabila ragu untuk menebak, peserta boleh melewati kotak dengan mengucapkan “pass”.
 6. Peserta boleh menebak kembali kotak yang telah dilewatinya.
 7. Ketentuan penilaian :
 - Jawaban benar dan spesifik bernilai +10 poin
 - Jawaban benar dan kurang spesifik bernilai +5,
 - Tidak menjawab dan salah bernilai 0 poin.


2. Babak Tebak Gaya



1. Terdapat 3 paket soal berisikan kata ataupun kalimat yang menggambarkan tentang suatu hal yang harus ditebak oleh setiap regunya, setiap regu akan memilih satu dari tiga paket soal tersebut.
2. Regu dengan nilai tertinggi pada babak Memory Game akan diberikan kesempatan pertama untuk memilih paket soal yang diinginkan, diikuti regu dengan peringkat kedua, lalu regu yang berada pada peringkat terakhir.
3. Setiap paket soal terdiri atas 10 soal.
4. Salah satu perwakilan regu akan memperagakan suatu hal yang berisikan kata ataupun kalimat yang terdapat di dalam paket soal tersebut.
5. Dua anggota regunya yang lain akan menebak apa yang sedang diperagakan oleh teman seregunya.
6. Sistem Penilaian:
 - Jawaban benar diberi nilai +10
 - Jawaban tidak dijawab dan salah bernilai 0
7. Waktu pada babak ini adalah 5 menit per regu.
8. Jika peserta tidak bisa menjawab dan ingin melanjutkan ke soal selanjutnya maka peserta dapat mengucapkan “pass”.

3. Teka-teki Silang

1. Peserta akan ditampilkan sekumpulan huruf yang disusun secara acak.
2. Panitia akan menampilkan 30 soal yang jawabannya ada pada susunan huruf tersebut.
3. Peserta dengan nilai tertinggi pada babak Tebak Gaya akan mengerjakan terlebih dahulu.
4. Peserta harus mencari setiap kata yang menjadi bagian dari soal.
5. Waktu yang diberikan untuk mencari jawaban adalah 20 detik.
6. Jika peserta berhasil menemukan jawabannya, maka peserta akan mendapatkan poin sebesar 20 poin.

4. Cerdas Cermat

1. Panitia menyiapkan 3 amplop yang masing-masing amplopnya berisi 10 soal yang bersifat wajib bagi masing-masing regu. Setiap regu memilih satu amplop tersebut.
 2. Soal akan dibacakan oleh MC. Peserta akan diberi waktu 10 detik untuk menjawab setiap pertanyaan.
- 

- 
- 
3. Regu dengan nilai tertinggi pada babak Teka-teki Silang akan mengerjakan soal terlebih dahulu.
 4. Jika peserta menjawab dengan benar, maka akan mendapatkan poin sebesar 10 poin. Jika jawaban peserta salah, peserta akan mendapatkan poin sebesar 0 poin.
 5. Setelah peserta selesai mengerjakan paket wajib tersebut, peserta akan melanjutkan kompetisi dengan menjawab 50 soal yang bersifat rebutan.
 6. Ketiga regu harus memperebutkan dan menjawab soal tersebut dalam waktu 10 detik.
 7. Jika peserta menjawab dengan benar, maka peserta akan mendapat poin sebesar 15 poin. Namun, jika jawaban peserta salah, peserta akan mendapatkan poin sebesar -20 poin.

No	Paket Soal	Benar	Salah	Tidak Menjawab
1.	Wajib	+10	0	0
2.	Rebutan	+15	-20	0

