



# PETUNJUK PERLOMBAAN

SMP/MTs

# MATHEMATICS COMPETITION

No	Hari, Tanggal, dan Waktu (WIB)	Tempat	Keterangan
1	Sabtu, 6 April 2024 (09.00 – 11.00)	Online	Technical Meeting
2	Minggu, 21 April 2024 (09.00 – 11.00)	Online	Babak Penyisihan
3	Kamis, 25 April 2024 (09.30 – 12:00)	Ruang Kelas	Babak Semifinal
4	Sabtu, 27 April 2024 (08.00 – 10:00)	Ruang Kelas	Babak Final

## **BIAYA REGISTRASI**

Biaya registrasi lomba Science Competition adalah sebagai berikut :

- *Early Bird* (10 Februari - 8 Maret 2024) : Rp. 80.000,00
- *Late Bird* (9 Maret - 23 Maret 2024) : Rp. 100.000,00

## **KETENTUAN UMUM**

1. Mathematics Competition merupakan lomba yang dilaksanakan secara individual (perorangan).
2. Peserta dari Mathematics Competition SONIC LINGUISTIC 2024 merupakan siswa SMP/MTs atau sederajat dan masih terdaftar sebagai siswa SMP/MTs atau sederajat pada saat perlombaan berlangsung.
3. Materi yang dilombakan adalah materi olimpiade matematika tingkat SMP/MTs atau sederajat yaitu Aljabar, Teori Bilangan, Geometri dan Kombinatorika.
4. Peserta dari Mathematics Competition SONIC LINGUISTIC 2024 wajib melakukan registrasi dan melengkapi formulir registrasi dengan data yang benar dan sesuai, serta membayar jumlah pendaftaran yang sudah ditentukan.
5. Babak lomba terdiri dari:
  - a. Babak Penyisihan berupa 30 soal pilihan ganda.
  - b. Babak Semifinal berupa 45 soal isian singkat
  - c. Babak Final berupa permainan bingo 7x7
6. Pemenang adalah juara 1, 2, dan 3 dengan rincian hadiah sebagai berikut:
  - a. Juara 1: Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp1.250.000,00
  - b. Juara 2: Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp1.000.000,00
  - c. Juara 3: Piala + Sertifikat + Uang Tunai Rp750.000,00
7. Peserta akan didiskualifikasi apabila terbukti:
  - Melakukan kecurangan dalam bentuk apapun

- Digantikan atau dibantu oleh orang lain
  - Terlambat datang selama 20 menit atau lebih sejak perlombaan dimulai
8. Apabila ada semifinalis atau finalis dari peserta Mathematics Competition mengundurkan diri/terdiskualifikasi sebelum babak dimulai, maka akan diganti oleh peserta selain semifinalis atau finalis dengan nilai tertinggi.
  9. Panitia berhak untuk menggunakan data yang diberikan oleh peserta untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi terkait SONIC LINGUISTIC 2024 dan SONIC LINGUISTIC yang berikutnya.
  10. Keputusan dari juri tidak dapat diganggu gugat.
  11. Panitia dapat mengubah peraturan sewaktu waktu, dan akan diinformasikan melalui instagram @soniclinguistic
  12. Untuk informasi lebih lanjut, peserta dapat menghubungi nomor **085737525382 (Eldy)**

## **KETENTUAN KHUSUS**

### **A. Persyaratan Peserta**

1. Peserta adalah siswa/i dari kelas VII, VIII, dan IX MTs/SMP sederajat yang telah terdaftar.
2. Selama perlombaan berlangsung tidak diperkenankan mengadakan pergantian peserta dengan alasan apapun.
3. Tidak ada yang diperbolehkan untuk memasuki area perlombaan pada saat perlombaan berlangsung selain peserta Mathematics Competition dan panitia kecuali atas izin panitia.
4. Peserta diharapkan hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai untuk mengisi daftar kehadiran.
5. Bagi peserta yang terlambat mengikuti lomba, tidak ada tambahan waktu dalam pengerjaan soal.

### **B. Perlengkapan Peserta**

1. Peserta wajib mengenakan seragam sekolah masing-masing dan tanda peserta yang telah dibagikan oleh panitia.
2. Babak penyisihan dilaksanakan secara daring, dengan setiap peserta menyediakan 2 perangkat
3. Pada babak semifinal dan final, peserta diwajibkan membawa alat tulis masing-masing (pensil 2B, penghapus, pulpen, papan jalan).
4. Tidak diperkenankan menggunakan alat hitung apapun.
5. Peserta tidak diperkenankan untuk makan, minum (selain air mineral), mengaktifkan alat komunikasi, atau melakukan kegiatan yang akan mengganggu ketertiban dan kelancaran kegiatan perlombaan selama waktu perlombaan.
6. Peserta dilarang keluar dari ruang perlombaan kecuali atas izin panitia.

### C. Peraturan Babak Penyisihan

1. Diikuti oleh seluruh peserta.
2. Jenis soal yang diujikan yaitu 30 soal pilihan ganda.
3. Pelaksanaan babak penyisihan dilakukan secara daring menggunakan platform sibiti.com, peserta wajib mengikuti *Zoom Meeting* yang disediakan oleh panitia
4. Waktu yang diberikan pada babak penyisihan ini adalah 120 menit.
5. Peserta diwajibkan menggunakan 2 device, 1 device digunakan untuk mengerjakan soal dan satu device yang lain digunakan sebagai kamera pengawas.
6. Pada kamera pengawas, wajib terlihat wajah peserta, kertas pengerjaan, dan tidak boleh ada alat bantu yang tidak diperkenankan.
7. Soal pilihan ganda memiliki nilai maksimal 120.
8. Perolehan skor +4 jika benar, -1 jika salah dan 0 jika kosong.
9. Peserta yang berhak lolos ke babak semifinal adalah 40 orang.
10. Apabila nilai total sama, maka yang lolos ke babak selanjutnya adalah peserta dengan jumlah benar lebih banyak.
11. Hasil akhir seluruh peserta akan diumumkan panitia di hari yang sama saat penyisihan berlangsung.



### D. Peraturan Babak Semifinal

1. Soal semifinal berbentuk isian singkat.
2. Soal tersebar di 10 pos yang telah tersedia satu soal mudah, satu soal sedang, satu soal susah pada setiap pos.
3. Soal mudah, sedang, dan susah ditentukan oleh panitia.
4. Satu pos terdiri dari dua kursi, Setiap Kursi terdiri dari 1 soal mudah, 1 soal sedang, dan 1 soal susah
5. Peserta tidak boleh mengunjungi pos yang sama, meninggalkan pos berarti mengumpulkan jawaban.
6. Jawaban dikumpulkan kepada panitia yang berjaga di pos.
7. Waktu pengerjaan soal atau master time adalah 120 menit.
8. Waktu pengerjaan soal mudah 5 menit, soal sedang 10 menit, soal susah 20 menit.
9. Soal mudah mendapatkan 10 poin, soal sedang mendapatkan 20 poin, dan soal susah 40 poin. Jika soal tidak dikerjakan maka poinnya nol.
10. Peserta yang berhak lolos ke babak final adalah 5 orang.
11. Hasil akhir seluruh peserta akan diumumkan oleh panitia pada hari yang sama saat semifinal berlangsung.

### E. Peraturan Babak Final

1. Babak final dilaksanakan dengan melakukan permainan bingo 7x7.
2. Jumlah soal yang diberikan adalah 49 soal isian meliputi kombinatorika, geometri, teori bilangan, dan aljabar.
3. Panitia menyediakan platform untuk bermain bingo.



- 
- 
4. Kotak-kotak di bingo terbagi menjadi kotak mudah, sedang, dan susah.
  5. Setiap soal mudah, sedang dan susah ditentukan melalui petunjuk warna yang ada di bingo
  6. Permainan akan dimulai dari peserta dengan nilai tertinggi saat semifinal.
  7. Kotak akan menjadi milik peserta apabila berhasil menjawab 1 soal dan mendapatkan 10 poin untuk soal mudah, 20 poin untuk soal sedang, 40 poin untuk soal susah.
  8. Kotak yang tidak berhasil dijawab oleh seorang peserta mendapatkan pengurangan 10 poin baik untuk soal mudah, soal sedang, maupun soal susah dan kotak itu boleh dikerjakan oleh peserta lain.
  9. Peserta yang berhasil membuat runtutan 5 kotak berturut-turut baik secara vertikal, horizontal maupun diagonal akan mendapatkan bonus sebesar 70 poin.
  10. Waktu pengerjaan soal mudah, sedang, dan susah adalah 8 menit.
  11. Babak final berakhir jika seluruh soal telah diberikan.
  12. Apabila terdapat skor yang sama, diberikan satu soal tambahan untuk menentukan pemenangnya.
- 