



YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**PETUNJUK PELAKSANAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA TAHFIDZ JUZ  
30 YOUTH PROJECT 2024**

**1. DESKRIPSI**

Lomba Tahfidz Al-Qur'an adalah lomba hafalan Al-Qur'an tanpa melihat Al-Qur'an.

**2. PERSYARATAN PERLOMBAAN**

- Perlombaan bersifat individu
- Peserta lomba merupakan peserta didik tingkat SMP/Mts se-provinsi Lampung
- Jumlah peserta minimal 1 orang dan maksimal 3 orang dari setiap SMP/MTs
- Pendaftaran dilakukan melalui **link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia
- Biaya Pendaftaran Tahfidz sebesar Rp. 50.000,- /tim

**3. KETENTUAN LOMBA**

- a. Peserta hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai, Seluruh peserta wajib mengikuti technical meeting
- b. Peserta mengambil nomor urutan ditempat yang telah disediakan
- c. Peserta dipanggil berdasarkan nomor urut peserta.
- d. Peserta setelah dipanggil oleh panitia 3x tetapi tidak hadir maka diletakkan di nomor urut terakhir
- e. Peserta memakai pakaian yang sopan dan rapi
- f. Peserta melanjutkan bacaan dari soal yang diberi oleh juri
- g. Peserta wajib membaca ulang ayat yang dibacakan oleh juri sebelum menjawab
- h. Peserta wajib membaca ta'awudz dan bismillah sebelum melanjutkan membaca.

**1. Waktu Dan Tanda**

- Waktu menjawab untuk soal meneruskan ayat hanya 30 detik.
- Waktu menjawab untuk soal tebak ayat hanya 30 detik.
- Ketika menjawab soal terdapat kesalahan/lupa, waktu yang diberikan hanya 15 detik untuk mengingat kembali.
- Ketika juri membaca ta'awudz, maka pertanda waktu dimulai.
- Bel 1x pertanda ada kesalahan dalam membaca atau menyambung ayat.
- Bel 2x pertanda waktu habis dalam meneruskan dan menebak ayat.
- Apabila juri mengucapkan shadaqallahul 'adzim pertanda soal telah berakhir.

**2. Maqra'**

- Maqra' Juz 30.
- Meneruskan ayat : Juri membacakan satu ayat dalam suatu surat lalu dilanjutkan oleh peserta lomba.

- Tebak ayat : Juri menyebutkan nomor ayat, kemudian peserta membacakan ayat.
- Membacakan surat pilihan : Juri memilih satu surat dalam juz 30 untuk dibaca dari awal hingga selesai.

#### 4. TAHAPAN PERLOMBAAN

- Peserta mendaftar pada **Link Pendaftaran** yang telah disediakan dan konfirmasi pendaftaran ke nomor panitia yang sudah tertera

#### 5. JADWAL PERLOMBAAN

- Pendaftaran : 16 Januari - 28 Februari
- Technical Meeting : 1 Maret (Offline Di SMA YP UNILA)
- Waktu technical meeting : Jam 2.00 WIB
- Pelaksanaan Perlombaan
  - Hari & Tanggal : 8 Maret 2024
  - Waktu : 7.00 s.d 16.30 WIB
  - Tempat : Ruang kelas XI.IPS 3 SMA YP Unila
- Pengumuman Pemenang : 8 Maret

#### 6. KRITERIA PENILAIAN

- Tajwid dan Makharijul huruf : 40%
- Lagu : 30%
- Kelancaran: 20%
- Adab : 10%

#### 7. HADIAH

- Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat

#### 8. Biaya Pendaftaran dapat ditransfer ke nomor rekening : 114-00-2001762-3

- Bank : Mandiri
- Atas Nama : Zaini Zen

Setelah melakukan Transfer, mohon bukti transfer dikirim juga ke kontak person dibawah ini

#### 9. Kontak Person :

- A. 081272415445 (Ibnu Haris)



YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA FUTSAL ANTAR  
SMP/MTS SEDERAJAT YOUTH PROJECT 2024**

**1. DESKRIPSI**

Futsal adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim, yang masing-masing tim beranggotakan lima orang. Tujuan dalam permainan ini adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan memanipulasi gerakan kaki.

**2. PERSYARATAN PERLOMBAAN**

1. Peserta merupakan pelajar aktif SMP/MTS Sederajat di Provinsi Lampung. (Dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar).
2. Seluruh peserta wajib berasal dari sekolah yang sama.
3. Setiap sekolah diperbolehkan mengirim lebih dari 1 tim.
4. Setiap tim terdiri dari 5-12 pemain, 1 official, dan 1 pelatih.
5. Peserta wajib mengirim perwakilan saat technical meeting.
6. Setiap tim wajib melampirkan bukti transfer biaya pendaftaran.
7. Pada link pendaftaran, peserta juga wajib melampirkan surat rekomendasi dari sekolah.
8. Masing-masing peserta wajib menyertakan fotocopy raport bagian depan, fotocopy kartu pelajar dan pas foto 3x4 sebanyak 1 lembar.
9. Pendaftaran dibuka sejak undangan diterima sampai technical meeting.
10. Biaya pendaftaran sebesar Rp 350.000,- / tim.
  - Pembayaran dapat dilakukan melalui:
    1. Bank BCA Indonesia : (2941145002) atas nama Andrean Sosman bu
    2. Dana : 089515931182 atas nama Dian Febri Wati
11. Perlombaan akan ditiadakan jika kuota tidak mencapai 15 tim dan biaya pendaftaran akan dikembalikandikembalikan.

**3. KETENTUAN LOMBA**

1. Perlombaan ini terdiri atas beberapa babak, yaitu :
  - Penyisihan.
  - Perempat final.
  - Semi final.
  - Perebutan Juara ke-3

-Final

2. Peserta yang bertanding wajib datang 30 menit sebelum pertandingan dimulai,
3. Setiap tim wajib menyerahkan uang jaminan sebesar Rp. 100.000,- ,
4. Apabila peserta terlambat lebih dari 10 menit, maka peserta akan didiskualifikasi,
5. Setiap pemain yang berasal dari 1 tim harus menggunakan jersey yang sama dan bernomor punggung kecuali untuk kiper.
6. Pemain dilarang untuk menggunakan aksesoris seperti gelang, cincin, kalung, jam tangan, dsb.
7. Setiap pemain diwajibkan menggunakan pelindung kaki/dekker.
8. Lapangan yang digunakan adalah lapangan SMA YP UNILA.
9. Panitia hanya menyediakan pertolongan pertama, untuk kebutuhan yang lainnya diserahkan ke tim masing-masing.
10. Peserta yang berhalangan hadir dalam Technical Meeting akan dianggap menerima seluruh ketentuan perlombaan dan rundown acara.
11. Panitia acara memiliki hak penuh untuk menggunakan foto dan video dari para peserta untuk keperluan acara baik sebelum dan sesudah kompetisi.
12. Demi ketertiban dan kelancaran perlombaan, panitia memiliki wewenang penuh untuk mengambil keputusan secara tegas dan konsisten atas seluruh kondisi situasional yang tidak diatur didalam peraturan.
13. Keputusan wasit dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram @sma\_ypunila @osis\_smanila & @youthprojek.
15. Hadiah yang tertera pada juklak juknis akan diberi kepada pemenang pada saat Hari puncak YOUTH PROJEK SMA YP UNILA.

#### 4. TEKNIS PERLOMBAAN

1. Akumulasi kartu kuning dihapuskan saat memasuki bagan semifinal.
  - 2 kartu kuning dalam 2 match (1x larangan bermain)
  - 1 kartu merah (1x larangan bermain)
2. Waktu pertandingan 2x12 menit untuk babak penyisihan dan 2x15 menit pada pertandingan semifinal dan final.
3. Pertandingan menggunakan sistem gugur, apabila terjadi hasil seri dalam waktu pertandingan, maka pertandingan akan dilanjutkan dengan adu penalti.
4. Pada adu penalti, hanya 3 orang penendang dari masing masing tim, dan jika setelah itu skor masih sama/draw maka dilanjutkan dengan sudden death.
5. Setiap tim diberi time out 2 menit sebanyak 1x setiap babak.
6. Terdapat denda sejumlah Rp.20.000 jika pemain mendapat kartu kuning dan Rp.35.000 jika pemain mendapat kartu merah.

7. Pemain dan official tidak diperbolehkan mengucapkan kata-kata kotor atau tindakan rasis terhadap tim lawan, wasit, maupun penonton lainnya saat pertandingan berlangsung.
8. Jika pemain dari suatu tim yang berbuat atau memancing terjadinya keributan, maka tim tersebut akan didiskualifikasi.

## 5. JADWAL PERLOMBAAN

- 
- a. Pendaftaran : 16 Januari - 28 Februari
  - b. Technical Meeting
    1. Hari & Tanggal : Jum'at, 1 Maret 2024
    2. Tempat : SMA YP UNILA
  - c. Pelaksanaan Perlombaan : 4 - 8 Maret 2024
    - Babak penyisihan
      1. Hari & Tanggal : Senin - Rabu, 4 - 6 Maret 2024
      2. Waktu : 07.00 wib s/d selesai
    - Babak penyisihan, semifinal
      1. Hari & Tanggal : Rabu, 6 Maret 2024
      2. Waktu : 07.00 wib s/d selesai
    - Final
      1. Hari & Tanggal : Jum'at, 8 Maret 2024
      2. Waktu : 07.00 wib s/d selesai

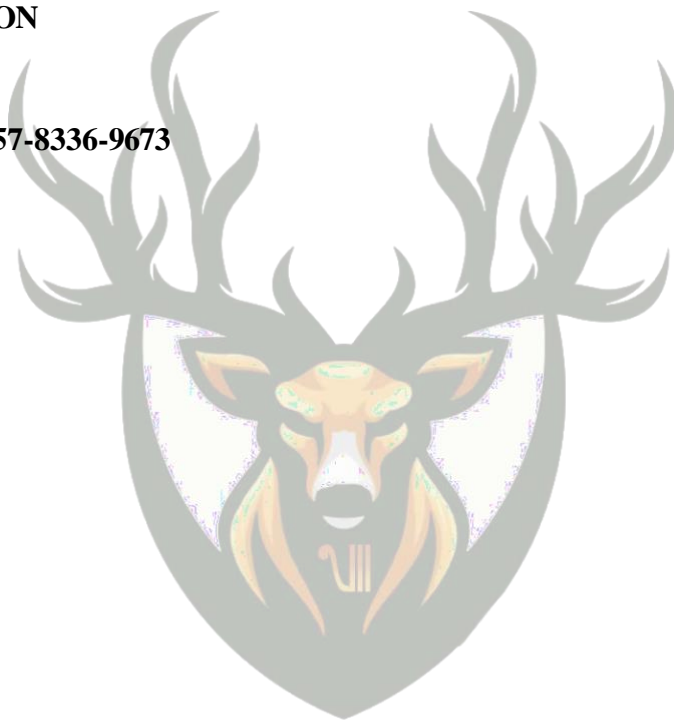
## 6. HADIAH

- a. Juara 1 : Uang Pembinaan (Rp.750.000) + Trophy + Sertifikat
- b. Juara 2 : Uang Pembinaan (Rp.500.000) + Trophy + Sertifikat
- c. Juara 3 : Uang Pembinaan (Rp.300.000) + Trophy + Sertifikat
- d. Juara 4 : Uang Pembinaan (Rp.250.000) + Trophy + Sertifikat
- e. Top Score : Hadiah + Sertifikat

**CONTACT PERSON**

**JILAN**

**WA: 0857-8336-9673**



**YOUTH PROJECT  
2024**





sYAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA TARI KREASI  
YOUTH PROJECT 2024**

Dalam rangka YOUTH PROJECT, SMA YP Unila Bandar Lampung akan mengadakan lomba tari kreasi se-Provinsi Lampung.

**A. PERSYARATAN PESERTA LOMBA**

- Peserta merupakan pelajar aktif SMP/MTS Sederajat dan SMA/SMK Sederajat Se- Provinsi Lampung.
- Perwakilan sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim tari.
- Setiap tim boleh terdiri atas:
  - Perempuan saja,
  - Laki-laki saja, dan
  - Campuran (Perempuan dan Laki-Laki)
- Peserta terdiri dari 4 ( empat ) sampai 7 ( tujuh ) orang.
- Durasi waktu ditentukan dalam Lomba Tari Kreasi adalah 3 sampai 7 menit.
- Setiap perwakilan tim diwajibkan mengikuti akun instagram ( @sma\_ypunila , @youth\_projectvii dan @traditionaldance\_smanila).

**B. TAHAPAN PERLOMBAAN**

- Peserta dapat mendaftarkan diri melalui contact person yang terdapat di JKJN.
- Perlombaan dilakukan secara offline, di sekolah SMA YP Unila .
- Peserta lomba yang terlambat atau tidak menghadiri lomba otomatis, akan di diskualifikasi.

**C. PENDAFTARAN**

- Pendaftaran Online  
Hari/tanggal : 15 Januari – 22 Februari 2024
- Biaya pendaftaran : Rp. 150.000.00/tim  
Peserta dapat melakukan pembayaran melalui:
  - Bank Mandiri : 1140020017193 (Ferniola Devina)
  - Dana : 081274842571 (Mery Hildayani)

**D. TECHNICAL MEETING**

- Hari/tanggal. : Jumat, 1 Maret 2024
- Waktu. : 01.00 WIB sd selesai.
- Tempat. : SMA YP Unila

## E. PELAKSANAAN KEGIATAN

Hari/tanggal. : Kamis , 7 maret 2024

Waktu : 08.00 WIB sd selesai

Tempat : SMA YP Unila

## F. ALUR DAN TEKNIS LOMBA

Perwakilan peserta mengkoordinir nama nama anggota yang akan mengikuti lomba dengan mendaftarkan ke panitia, dengan cara mengirim pesan melalui WhatsApp ke salah satu nomor berikut :

Contact person

- 089674311576 (Alea)
- 088276409102 (Abel)

Dengan format pesan sebagai berikut

Nama anggota peserta. :

Asal sekolah. :

Daftar lomba tari kreasi di SMA YP Unila, dan menyertakan bukti pembayaran.

## G. PERATURAN PERLOMBAAN

1. Tarian yang diikuti sertakan merupakan hasil garapan sendiri (orisinil) yang berasal dari gerakan tari tradisi daerah dan belum pernah dipublikasikan.
2. Musik tarian berupa midi (tidak membawa atau memainkan alat musik sendiri).
3. Boleh menggunakan musik yang sudah ada, tetapi tarian tetap merupakan kreasi garapan sendiri.
4. Tarian dan musik tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, politik, serta hal-hal yang bertentangan dengan norma dan peraturan yang berlaku di masyarakat.
5. Seluruh peserta wajib mematuhi tata tertib dan kesepakatan yang ditentukan oleh pihak panitia.
6. Peserta yang melanggar kesepakatan dan tidak mematuhi peraturan yang dibuat akan didiskualifikasi.
7. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.



## **H. KRITERIA PENILAIAN**

1. Kesesuaian gerak tari dengan musik yang digunakan.
2. Kreativitas garap kelompok (dalam aspek ruang, gerak, waktu).
3. Keindahan dan keselarasan gerak.
4. Ekspresi (pengungkapan tema, teknik gerak, penghayatan gerak).
5. Power.
6. Kostum.

## **I. Lain – lain**

1. Hal-hal yang belum jelas dapat ditanyakan ke panitia melalui contact person yang disediakan .
2. Hal-hal yang belum tercantum dalam petunjuk teknis ini atau adanya perubahan jadwal dan ketentuan lainnya akan di umumkan lebih lanjut.





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



## **PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA CEPAT TEPAT MIPAS YOUTH PROJECT 2024**

### **1. DESKRIPSI**

Lomba Cepat Tepat adalah salah satu rangkaian perlombaan pada tingkat SMP/MI Sederajat Se-Lampung yang diadakan oleh SMA YP Unila atau lebih dikenal dengan dalam kegiatan Youth Project ke-7 2024, dengan tujuan untuk meningkatkan skill dalam minat MIPA dan IPS

### **2. PERSYARATAN PERLOMBAAN**

- Peserta merupakan pelajar aktif SMP Sederajat di seluruh Lampung yang dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar.
- Perwakilan sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim maksimal 3 tim.
- Perwakilan tim mengkoordinir nama-nama anggota yang akan mengikuti lomba.
- Pendaftaran dilakukan melalui **link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia.
- Biaya Pendaftaran LCT sebesar Rp. 150.000,- /tim.

### **3. KETENTUAN LOMBA**

- Peserta wajib datang 15 menit sebelum lomba dimulai.
- Peserta wajib melakukan registrasi sebelum memasuki ruangan lomba.
- Satu sekolah mengirimkan maksimal 3 tim dengan masing-masing tim berisi 3 anggota.
- Perlombaan terdiri dari 3 babak yaitu, babak penyisihan, semi final, dan final.
- Peserta di harapkan hadir dalam techinal meeting dan jika tidak hadir maka peserta berarti menyetujui hasil technical meeting tersebut.
- Soal terdiri dari soal Matematika, IPA dan IPS
- Pada babak penyisihan, setiap tim melakukan sesi tes tertulis selama 60 menit dan terdiri dari 50 soal yaitu 18 soal MTK, 16 soal IPA, 16 soal IPS
- Pada babak semi final dan final terdapat 5 soal wajib dan 25 soal rebutan.
- Pada babak semi final dan final, tim yang pertama kali menekan bel akan menjawab terlebih dahulu dan jika salah maka akan dilempar ke tim lain sebanyak 1 kali.
- Panitia berhak mendiskualifikasi dan membatalkan pemenang apabila ditemukan kecurangan dalam bentuk apapun.
- Keputusan panitia atau juri bersifat mutlak tidak dapat diganggu gugat.
- Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram **@sma-ypunila**, **@osissmaypunila**, **@youthproject**, **@smanilasoc**, dan **@sc\_smanila**

#### 4. TAHAPAN LOMBA

Adapun Lomba Cepat Tepat ini terdiri dari 3 babak yaitu sebagai berikut:

##### 1. Babak Penyisihan (Tes Tertulis)

Dalam tahap ini akan diuji kemampuan peserta. Peserta akan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi MIPAS. Soal terdiri dari 50 soal pilihan ganda. Waktu pengerjaan soal pada tahap ini yaitu 60 menit. Nilai yang dihasilkan dari setiap individu akan diakumulasikan untuk nilai akhir tim. 16 tim dengan nilai akhir tertinggi dari semua tim akan mengikuti babak selanjutnya. Adapun tata tertib dalam pelaksanaan tes tertulis tersebut adalah:

- a. Peserta wajib menyediakan alat tulis pribadi.
- b. Peserta ujian diwajibkan untuk mengisi daftar hadir yang disediakan oleh panitia.
- c. Peserta ujian wajib melengkapi data diri yang diperlukan untuk kepentingan ujian.
- d. Peserta ujian yang terlambat bergabung tidak diberikan tambahan waktu penyelesaian ujian.
- e. Peserta ujian dilarang untuk:
  - i. Saling berhubungan, baik secara lisan, tulisan maupun kode atau tanda-tanda lain, dengan sesama peserta ujian maupun dengan tim lain.
  - ii. Pinjam meminjam alat yang diperlukan selama ujian berlangsung.
  - iii. Mencontek, baik dari internet, catatan sendiri maupun milik orang lain atau mencontoh pekerjaan orang lain.
  - iv. Panitia berhak memberikan tindakan tegas kepada peserta yang terbukti melakukan kecurangan.

##### 2. Babak Semifinal

Pada babak semifinal ini, terdiri dari 16 tim dimana setiap kloternya dibagi menjadi 4 tim yang akan ditentukan secara acak melalui undian. Pada babak ini peserta akan mengikuti dua tahap perlombaan cepat tepat yaitu sesi wajib dan sesi cepat tepat. Sesi wajib adalah sesi dimana peserta menjawab pertanyaan pertim dengan soal pilihan ganda (A,B,C,D) merupakan soal yang wajib dijawab oleh setiap tim. Sesi wajib pilihan ganda terdiri dari 5 soal per kloter. Jika menjawab benar maka tim akan mendapatkan poin tambahan, dan jika menjawab salah akan mendapatkan 0 poin.

Nilai pada sesi ini akan diakumulasikan dengan nilai pada sesi selanjutnya menjadi nilai akhir tim. Sesi cepat tepat adalah sesi dimana setiap tim akan menjawab soal yang diberikan secara berebut. Terdapat 25 soal yang akan dibacakan oleh panitia secara satu persatu. Peserta yang ingin menjawab diwajibkan untuk menekan bel. Jika menjawab benar maka tim akan mendapatkan poin tambahan sebesar 100 poin, dan jika menjawab salah maka tim akan mendapatkan pengurangan 50 poin. Adapun tata tertib pelaksanaan babak ini sebagai berikut:

##### a. Soal Wajib

- 1) Peserta akan melakukan simulasi sebanyak 1 kali sebelum perlombaan dimulai.
- 2) Moderator akan membacakan soal sebanyak dua kali pengulangan.

- 3) Peserta diberikan waktu 5 detik setelah soal dibacakan oleh moderator.
- 4) Setiap tim wajib menjawab soal yang diberikan dengan menyebutkan pilihannya pada hitungan ke 3 secara bersamaan.
- 5) Peserta dilarang membawa atau menggunakan gadget, alat bantu baik dalam bentuk catatan atau bentuk lainnya saat lomba berlangsung.
- 6) Supporter dilarang memberikan kode dalam bentuk apapun kepada peserta lomba.
- 7) Jika waktu sudah habis dan peserta tidak menjawab, maka tidak mendapat poin dan tidak ada pengurangan poin serta soal dianggap hangus.
- 8) Keputusan panitia atau juri bersifat mutlak tidak dapat diganggu gugat.
- 9) Peserta dilarang meninggalkan tempat setelah seluruh soal terjawab.

#### **b. Soal Cepat Tepat**

- 1) Peserta akan melakukan simulasi sebanyak 1 kali sebelum perlombaan dimulai.
- 2) Moderator akan membacakan soal sebanyak dua kali pengulangan..
- 3) Peserta menjawab pertanyaan dengan menekan bel yang sudah disiapkan oleh panitia.
- 4) Setiap tim hanya diberikan satu kali kesempatan untuk menjawab pertanyaan.
- 5) Jika jawaban tim tersebut salah maka tim lain berhak menjawab dengan menekan bel terlebih dahulu setelah diberi arahan oleh moderator dengan kata “soal dilempar”. Soal hanya bisa dilempar sebanyak 1 kali.
- 6) Tim yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan tambahan 100 poin. Berlaku untuk tim pertama yang menjawab benar dan tim yang menjawab benar pada soal lemparan.
- 7) Terdapat pengurangan sebesar 50 poin pada babak ini jika jawaban salah, baik untuk tim yang pertama menjawab soal dan tim yang mengambil soal lemparan.
- 8) Peserta dilarang membawa atau menggunakan gadget atau alat bantu saat lomba berlangsung.
- 9) Suporter dilarang memberikan kode dalam bentuk apapun kepada peserta lomba.
- 10) Keputusan panitia atau juri bersifat mutlak tidak dapat diganggu gugat.
- 11) Tim dengan poin akhir tertinggi (akumulasi antara poin babak benar atau salah dan babak cepat tepat) di setiap kloter berhak melanjutkan ke babak selanjutnya.

#### **c. Babak Final**

Babak ini merupakan tahap final yang terdiri dari 4 tim pemenang dari masing-masing kloter di babak sebelumnya. Pada babak ini dibagi dua tahapan yaitu soal wajib dan soal rebutan. Soal wajib adalah soal yang terdiri dari 5 soal yang wajib dijawab oleh tim. Tim yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapat poin dan jika menjawab salah tidak akan mendapat pengurangan poin. Soal rebutan adalah soal yang dapat dijawab oleh semua tim secara berebut. Tim yang ingin menjawab diwajibkan untuk menekan bel terlebih dahulu. Tim yang menekan bel lebih dulu mendapatkan hak untuk menjawab soal setelah dipersilahkan oleh moderator. Jika menjawab benar maka tim akan mendapatkan tambahan poin sebesar 100 poin, dan jika menjawab salah maka tim akan mendapatkan pengurangan poin sebesar 100 poin. Adapun tata tertib pelaksanaan babak ini sebagai berikut:

### 1) Soal Jatah

- a) Setiap tim menjawab 5 soal dengan skor 100 poin untuk masing masing soal dan tidak ada pengurangan poin.
- b) Tim yang menekan bel lebih dulu mendapatkan hak untuk menjawab soal setelah dipersilahkan oleh moderator.
- c) Tim yang menjawab benar pada saat soal dilempar, maka akan mendapat poin sebesar 100 poin dan apabila salah tidak mendapat pengurangan poin.
- d) Jika tidak ada tim yang bisa menjawab maka soal akan dianggap hangus.
- e) Peserta dilarang membawa atau menggunakan gadget, alat bantu baik dalam bentuk catatan atau bentuk lainnya saat lomba berlangsung.
- f) Suporter dilarang memberikan kode dalam bentuk apapun kepada peserta lomba.
- g) Peserta dilarang meninggalkan tempat setelah seluruh paket soal terjawab.

### 2) Soal Rebutan

- a) Moderator akan membacakan soal sebanyak satu kali pengulangan.
- b) Peserta menjawab pertanyaan dengan menekan bel yang sudah disiapkan oleh panitia.
- c) Tim yang menekan bel paling cepat mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan terlebih dahulu.
- d) Peserta dapat menjawab setelah dipersilahkan oleh moderator.
- e) Jika jawaban tim tersebut salah maka tim lain berhak menjawab dengan menekan bel terlebih dahulu setelah diberi arahan oleh moderator dengan kata “soal dilempar”. Soal hanya bisa dilempar sebanyak 1 kali.
- f) Peserta yang menjawab benar mendapat tambahan poin sebesar 100 poin dan jika menjawab salah mendapat pengurangan poin sebesar 100 poin.
- g) Tim yang menjawab soal lemparan namun salah atau gagal maka akan mendapat pengurangan poin sebesar 100 poin
- h) Jika tidak ada tim yang bisa menjawab maka soal akan dianggap hangus.
- i) Peserta dilarang membawa atau menggunakan gadget, alat bantu baik dalam bentuk catatan atau bentuk lainnya saat lomba berlangsung.
- j) Suporter dilarang memberikan kode dalam bentuk apapun kepada peserta lomba.
- k) Peserta yang melakukan kecurangan akan didiskualifikasi.
- l) Keputusan panitia atau juri bersifat mutlak tidak dapat diganggu gugat.
- m) Tim dengan poin akhir tertinggi (akumulasi antara poin babak soal jatah dan babak soal rebutan) akan menjadi pemenang. Apabila terdapat poin akhir tim yang sama, maka akan diberi soal tambahan berupa soal rebutan yang hanya diperebutkan oleh tim yang poinnya sama.

## 5. JADWAL PERLOMBAAN

- a. Pendaftaran : 16 Januari- 28 Februari 2024
- b. Technical Meeting : 1 Maret 2024



- c. Pelaksanaan Perlombaan : 07-08 Maret 2024
  - 1. Tempat : SMA YP UNILA
  - 2. Waktu : 08.00 s/d selesai
- d. Pengumuman Pemenang : 09 Maret 2024

**6. HADIAH**

- a. Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- b. Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- c. Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat

**7. Biaya Pendaftaran dapat ditransfer ke nomor rekening :**

- Bank : Mandiri (1140020612910)
- Atas Nama : A.N Adam Syuhada

Setelah melakukan Transfer, ***mohon bukti transfer*** dikirim juga ke kontak person dibawah ini

**8. Kontak Person :**

- Melanie Aris Destaria (+628972586681)
- Alike Putri Kirana (+6287746987729)
- Oryza Syativa Yusuf (+6285377195257)



**YOUTH PROJECT**  
**2024**





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**IMPLEMENTATION AND TECHNICAL INSTRUCTIONS FOR THE  
SCRABBLE COMPETITION BRANCH  
YOUTH PROJECT 2024**

**1. DESCRIPTION**

In implementation of SMA YP UNILA's 7th Youth Project 2024. We, as the English Club representatives from SMA YP UNILA, will be holding a scrabble competition for newbie Junior High School / Senior High School students, who have never won a scrabble competition. Scrabble is a board game consisting of 2 people competing to arrange letters to form words. The components of scrabble consists of : A scrabble board with a 15x15 square grid, 100 tiles with 98 tiles containing letters with their own scores, and 2 blank tiles. The players goal is to form word with the tiles they get, and score as many points as they can.

**2. COMPETITION REQUIREMENTS**

- All participants should be beginners, and have never won a Scrabble competition.
- Participants are active Junior High School/Senior High School students in Lampung Province, proven by certificate or student card.
- Team representative should coordinate the names of their members who will take part in the competition.
- Registration is done through the **Registration Link** that have been provided by the committee.
- Registration fee is Rp. 80.000-/person.

**3. COMPETITION RULES**

- The rules will be according to Wespa v4.
- The games will be played with 30 minutes total / round (15 minutes for each player, with a maximum overtime of 1 minute/player).
- We will be using the CSW21 dictionary (Collins Scrabble Word 2021).
- Participants that are late, or participants that do not attend the competition will be automatically disqualified.
- All rounds will use the **King of The Hill** system.
- The competition will consist of 10 rounds.
- If a challenged word turns out to be valid according to the dictionary, the participants who played the word will get additional 5 points for each word challenged that turns out to be valid.
- There will be a maximum of 60 players / participants in the competition.
- The participants must comply with the rules set by the committee.
- Participants who are caught cheating will be instantaneously disqualified and can not continue the competition.
- The decision made by the jury and committee are absolute and can not be contested.

#### 4. TOURNAMENT STAGES

- a. The participants must register to the committee by online method.
- b. The competition will be held at SMA YP Unila.
- c. The competition will be held on 4 March – 5 March 2024.

#### 5. COMPETITION SCHEDULE

- a. Registration : 16 January – 28 February 2024
- b. Technical Meeting : 1 March 2024
- c. The competition will be held on :
  1. Date : 4 March – 5 March 2024
  2. Time : 08.00 s.d 16.00 WIB
- d. Winners will be Announced on : 5 March 2024 (after the competition finished)

#### 6. SCORING CRITERIA

Participants who manages to collect the most victory points margin from the total rounds played will be declared the winner.

#### 7. PRIZE

- a. 1st Place : Prize Money + Trophy + Certificate
- b. 2nd Place : Prize Money + Trophy + Certificate
- c. 3rd Place : Prize Money + Trophy + Certificate

#### 8. REGISTRATION:

- Bank : Mandiri (1140020612928)
- On Behalf Of : Helda Julia Erika

After paying the registration fee, please also send the receipt to the contact persons listed below :

#### 9. Contact Person :

- **Faiz Nur Hakim** (0816412640)
- **Hanun Sayang Hati** (085758027199)





KAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG

## SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



### PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA PHOTOGRAPHY YOUTH PROJECT 2024

#### 1. DESKRIPSI

Photography berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya.

#### 2. PERSYARATAN PERLOMBAAN

- Peserta merupakan pelajar aktif SMP/MTs dan SMA/MA/SMK Sederajat di seluruh Provinsi Lampung yang dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar
- Perwakilan sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 Orang
- Pendaftaran dilakukan melalui **link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia
- Biaya Pendaftaran Photography sebesar Rp. 80.000,- /orang

#### 3. KETENTUAN LOMBA

- Tema Photography adalah “**BEST MOMENT ON YOUTH PROJECT**”
- Karya bersifat orisinal dan tidak melanggar hak cipta
- Pada pojok kanan atas wajib dicantumkan logo **Youth Project VII dan Capture Smanila**
- Apabila pada kemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggung jawab terhadap hal tersebut. Panitia berasumsi bahwa seluruh Photo yang diikut sertakan merupakan karya orisinal peserta.
- Panitia berhak mendiskualifikasi dan membatalkan pemenang apabila ditemukan kecurangan.
- Panitia acara memiliki hak penuh untuk menggunakan dokumentasi kegiatan para peserta untuk keperluan acara sebelum dan sesudah kegiatan
- Keputusan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.
- Produksi Photo dan teknologi yang digunakan sepenuhnya diserahkan kepada peserta dengan pembiayaan sendiri.
- Mengunggah hasil foto setiap hari di Instagram, dapat menaruh beberapa foto dalam satu postingan (ber-slide)
- Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram @sma-ypunila, @osissmaypunila, @youthproject, @capturesmanila dan Subscribe SMANILA TV

#### 4. TAHAPAN PERLOMBAAN

- a. Peserta mendaftar pada **Link Pendaftaran** yang telah disediakan dan konfirmasi pendaftaran ke nomor panitia yang sudah tertera
- b. Peserta memotret dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan panitia
- c. Karya yang tidak sesuai dengan ketentuan dan persyaratan, tidak akan diikutsertakan dalam penjurian

#### 5. JADWAL PERLOMBAAN

- a. Pendaftaran : 16 Jan - 28 Feb 2024
- b. Technical Meeting :
  1. Hari & Tanggal : Jumat, 01 Maret 2024
  2. Waktu : 14.00 WIB
  3. Tempat : X.8 SMA YP Unila
- c. Pelaksanaan Perlombaan : 04-07 Maret 2024  
Tempat : SMA YP Unila
- d. Batas pengumpulan Karya :
  1. Hari & Tanggal : Setiap Hari, 04-07 Maret 2024
  2. Waktu : 20:00 WIB

Jika melewati batas waktu akan dikurangi 1 point
- e. Pengumuman Pemenang :
  1. Hari & Tanggal : Jumat, 08 Maret 2024
  2. Waktu : 10.00 WIB (Via Zoom)

#### 6. KETENTUAN PENGIRIMAN KARYA :

- a. Format hasil karya di unggah setiap hari di Instagram masing-masing (Wajib akun ASLI/UTAMA)
- b. Format pengiriman karya dengan menyertakan hashtag dan tag @capturesmanila #YOUTHCAPTURE2024 #KERINEIPICTURE
- c. Format pengiriman karya "Nama, Asal Sekolah, Hari ke-, Judul Foto, Hashtag
- d. File yang dikirim dalam bentuk folder yang berisi:
  - Hasil Photo
  - Deskripsi. Contoh; Pertandingan basket SMA YP UNILA vs SMA...

#### 7. KRITERIA PENILAIAN

- a. Kesesuaian Tema
- b. Ketepatan Waktu
- c. Teknik Pengambilan Gambar (Dan opsional Editing)
- d. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

#### 8. HADIAH

- a. Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- b. Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- c. Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat

- d. Most Favorit : Trophy + Sertifikat
- e. Seluruh peserta memperoleh E-Sertifikat

9. Biaya Pendaftaran dapat ditransfer ke nomor rekening :

- Bank : Mandiri: 1140020017086
- Atas Nama : Ardiansyah

Setelah melakukan Tranfer, mohon bukti transfer dikirim juga ke kontak person dibawah ini

10. Kontak Person :

**-Indah Lestari : 0895604489309**

**-Zahia Falisha : 089530325618**







## JUKLAK & JUKNIS LOMBA COSWALK

### 1. DESKRIPSI

Coswalk merupakan salah satu kebudayaan populer jepang yang berfokuskan pada cara berpakaian untuk menirukan sebuah karakter, baik itu dalam animation, fim fiksi atau game. Kebudayaan ini merupakan kebudayaan yang mencakup lingkup mancanegara dan terdapat kompetisi Nasional dan International seperti Class:H, Comicon, hingga World Cosplay summit.

### 2. KETENTUAN PESERTA LOMBA

1. Peserta lomba adalah pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum
2. Kompetisi individu tidak berkelompok
3. Tidak dalam kondisi sakit, terutama yang memiliki penyakit kronis (jantung lemah, epilepsi, asma, dll)
4. Karakter yang dilombakan berasal dari anime, manga, game, tokusatsu, western  
Tidak diperbolehkan menggunakan **Original Character**
5. Pendaftaran dilakukan melalui **Link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia
6. Setiap peserta yang mendaftar, mencantumkan nama lengkap, nama karakter, photo karakter, kategori umum, photo kartu identitas, serta bukti pembayaran (screenshot/photo)
7. Biaya pendaftaran Coswalk sebesar Rp. 70.000,00

### 3. PERSYARATAN PERLOMBAAN

8. Peserta lomba adalah pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum
9. Kompetisi individu tidak berkelompok
10. Tidak dalam kondisi sakit, terutama yang memiliki penyakit kronis (jantung lemah, epilepsi, asma, dll)
11. Karakter yang dilombakan berasal dari anime, manga, game, tokusatsu, western
12. Tidak diperbolehkan menggunakan **Original Character**

### 4. TEKNIS LOMBA

1. Nomor urut peserta ditentukan saat technical meeting (sistem undian)
2. Peserta melakukan registrasi ulang maksimal 3 jam sebelum lomba dimulai
3. Peserta diwajibkan telah siap di backstage 30 menit sebelum tampil
4. Jika peserta tidak hadir setelah dipanggil, maka akan dipindahkan ke nomor urut terakhir dengan konsekuensi pengurangan point
5. Jika pesera yang nomor urutnya sudah dipindah tapi tetap tidak hadir saat dipanggil, maka akan didiskualifikasi
6. Peserta melakukan cat-walk/ di atas panggung selama 60 detik untuk menunjukkan karakteristik serta kostum yang di cosplaykan
7. Peserta yang sudah membayar biaya pendaftaran tetapi mengundurkan diri tidak dapat mengambil uang yang telah dibayarkan
8. Penampilan dan penilaian dilakukan individu
9. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

### 5. KETENTUAN LOMBA

1. Peserta yang telah mendaftar diwajibkan melakukan registrasi ulang
2. Peserta tidak diperkenankan keluar dari backstage sebelum perform selesai
3. Peserta diharapkan untuk tidak melepas kostum sampai pengumuman berlangsung





4. Kostum yang dipakai dilarang mengandung unsur pornografi maupun SARA
5. Dilarang melakukan adegan yaoi, yuri, vulgar maupun hal-hal yang mengandung SARA pada saat perform
6. Peserta dilarang melakukan crossdressing
7. Dilarang menggunakan senjata tajam, senjata api, besi asli, obat terlarang, minuman keras, racun, maupun yang berbahan kimia dan lain-lain, yang membahayakan diri atau orang lain
8. Peserta lomba diperbolehkan menggunakan efek dan properti tambahan untuk menunjang perform selama peserta dapat menjamin kebersihan area perform
9. Tidak diperkenankan menggunakan properti yang dapat menimbulkan kerusakan dan kekotoran secara permanen maupun non permanen
10. Dilarang membuang sampah sembarangan di ruang ganti, maupun di dalam dan luar area lomba
11. Segala kehilangan bukan tanggung jawab penyelenggara lomba
12. Peserta wajib mematuhi seluruh peraturan yang ada demi kelancaran acara

#### **6. JADWAL PERLOMBAAN**

- a. Pendaftaran : 16 Januari - 28 Februari 2024
- b. Technical Meeting : Jumat, 1 Maret 2024
- c. Pelaksanaan Perlombaan. : Kamis, 7 Maret 2024
  1. Tempat : SMA YP UNILA
  2. Waktu : 11.00 s/d selesai
- d. Pengumuman Pemenang : Kamis, 7 Maret 2024

#### **7. TAHAPAN PERLOMBAAN**

- a. Peserta mendaftar pada Link Pendaftaran yang telah disediakan dan konfirmasi pendaftaran ke nomor panitia yang sudah tertera
- b. Peserta memilih karakter dengan syarat dan ketentuan yang telah diterapkan panitia
- c. Karya yang tidak sesuai dengan ketentuan dan persyaratan, tidak akan diikutsertakan dalam penjurian

#### **8. Kriteria Penilaian**

1. Kemiripan dengan karakter
2. Pemahaman dan penjiwaan karakter
3. Detail dan tingkat kesulitan kostum
4. Antusiasme penonton

#### **9. HADIAH**

1. Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
2. Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
3. Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
4. Juara Favorite : Sertifikat
5. Best Costume : Sertifikat
6. Best Performance : Sertifikat

#### **10. Contact Person**

1. Kartika (085839826118) (whatsapp only)



YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



## **PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA MOBILE LEGENDS YOUTH PROJECT 2024**

### **A. DESKRIPSI**

Mobile Legends merupakan salah satu cabang e-sport yang sekarang ini menarik perhatian berbagai pihak. *E-sport* sendiri sudah resmi menjadi salah satu cabang resmi olahraga dibawah naungan **KONI** (Komite Olahraga Nasional Indonesia adalah satu-satunya organisasi yang berwenang dan bertanggung jawab mengelola, membina, mengembangkan & mengkoordinasikan seluruh pelaksanaan kegiatan olahraga prestasi setiap anggota di Indonesia). Dalam kesempatan ini kami bermaksud memberikan wadah kegiatan pada siswa SMA/SMK/MA dan SMP/MTs sederajat se-Provinsi Lampung untuk mengembangkan bakat dan pengalaman bertanding Mobile Legends sekaligus ajang silaturahmi antar pemain Mobile Legends tingkat SMA/SMK/MA dan SMP/MTsederajat se-Provinsi Lampung.

### **B. PESERTA LOMBA**

1. Peserta lomba merupakan siswa/i SMA/SMK/MA maupun SMP/MTs sederajat.
2. Peserta lomba diikuti oleh 1 tim yang terdiri dari 5 pemain dan 1 pemain cadangan (tidak wajib).
3. Tiap sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim.
4. Jumlah peserta maksimal 42 Tim

### **C. PERSYARATAN PERLOMBAAN**

1. Peserta merupakan pelajar aktif SMA/SMK/MA dan SMP/MTs sederajat yang dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar.
2. Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp. 100.000,-/tim.
3. Mengikuti seluruh proses yang telah ditentukan panitia.

### **D. TATA CARA PENDAFTARAN**

1. Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram @osis\_smanila, @youthproject, dan @smanila.esports.
2. Pendaftaran dilakukan melalui **Link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia
3. Peserta wajib melengkapi formulir pendaftaran yang telah disediakan Panitia.
4. Perwakilan tim mengkoordinir nama-nama anggota tim, ID dan *Nick Name* akun Mobile Legends anggota tim yang akan mengikuti lomba.
5. Ketua Tim/perwakilan diwajibkan bergabung dalam Grup WhatsApp yang disediakan panitia

## E. JADWAL PERLOMBAAN

1. Pendaftaran : 16 Januari – 28 Februari 2024
2. Technical Meeting : 1 Maret 2024 SMA YP UNILA Bandar Lampung
3. Pelaksanaan Lomba : Babak Kualifikasi (*Online*) : 04 Maret 2024  
Babak 16 Besar (*Offline*) : 05 – 06 Maret 2024
4. Lokasi (*Offline*) : SMA YP UNILA Bandar Lampung
5. Penyerahan Hadiah : 09 Maret 2024

## F. KETENTUAN PERLOMBAAN

1. Peserta diwajibkan untuk memiliki akun (**MLBB**) dan yang aktif dan valid.
2. Seluruh peserta diwajibkan untuk memakai akun yang sesuai dengan akun yang di registrasi.
3. *Nickname* Akun dan *ID* wajib sama dengan yang terdaftar saat registrasi.
4. Seluruh *nickname* dan *ID* akun tidak bisa diganti selama perlombaan berlangsung dengan alasan apapun.
5. Pemain berhak mengganti informasi akun 1 jam sebelum perlombaan dimulai apabila terjadi kesalahan saat registrasi.
6. Keputusan panitia adalah mutlak
7. Jika peserta melanggar ketentuan yang ada, maka akan didiskualifikasi oleh panitia

## G. PERATURAN PERLOMBAAN

### Aturan Tim

1. Satu Tim terdiri dari lima pemain dan diperbolehkan mendaftarkan satu pemain cadangan.
2. Peserta wajib berada di lokasi perlombaan 30 menit sebelum lomba dimulai (*Offline*)
3. Seluruh ketua tim dari semua tim wajib *add friend* dengan Panitia.

### Aturan In Game

1. Skin (**ON**)
2. Emote (**ON**)
3. Taunting Recall (**ON**)
4. Chat All (**OFF**)
5. Radio All (**OFF**)
6. Babak Kualifikasi (*Online*) BO3
7. Babak 16 Besar (*Offline*) BO3
8. Semi Final dan Final (*Offline*) BO3
9. Ketentuan “*Pause*” 3x1 menit
10. Tidak diperbolehkan meminta *Pause* pada saat ditengah *War*
11. Babak Final dan perebutan juara 3 akan menggunakan **Room Tournament**.

### Peraturan Umum

1. Nama Tim dan Nickname peserta tidak boleh mengandung unsur negatif dan SARA
2. Seluruh peserta menjunjung sikap sportif dan adil.
3. Setiap peserta hanya dapat mendaftar satu kali (*No Multi Slot*)
4. Seluruh peserta diwajibkan untuk mengerti dan mengikuti seluruh peraturan yang berlaku
5. Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah di luar tanggung jawab panitia. **Contoh: Error device, kehilangan sinyal dan lainnya.**
6. Seluruh peserta tidak diizinkan untuk menggunakan bug dengan sengaja.
7. Dilarang menggunakan program pihak ketiga atau program ilegal yang dapat mengganggu proses perlombaan.
8. Panitia berhak memberikan diskualifikasi peserta selama perlombaan berlangsung apabila ada tindakan yang melanggar peraturan dan ketentuan yang sudah ditetapkan oleh panitia.
9. Ketua Tim atau perwakilan diwajibkan bergabung dengan *Group WhatssApp*

### **Penalti/Diskualifikasi/WO**

1. Apabila peserta bermain menggunakan ID lain tanpa konfirmasi ke panitia, maka pertandingan point akan diberikan ke lawan.
2. Apabila ada peserta yang melakukan kecurangan seperti program ilegal, peserta tersebut akan diberikan sanksi diskualifikasi.
3. Apabila diketahui menggunakan bug secara sengaja oleh pihak panitia maka peserta tersebut akan mendapat sanksi diskualifikasi.
4. Panitia berhak mendiskualifikasi pemain yang bertindak kasar atau tidak sopan terhadap sesama peserta atau panitia.
5. Pelanggaran Format perlombaan akan diberikan 1x peringatan atau diskualifikasi secara langsung.
6. Dilarang menggunakan program pihak ketiga atau program ilegal yang dapat mengganggu proses berjalannya perlombaan.
7. Seluruh peserta diwajibkan stand by 30 menit sebelum jam pertandingan. (Batas waktu keterlambatan adalah 10 menit).
8. Dilarang *toxic* jika pada saat pertandingan di babak 16 besar/offline terdapat peserta yang melakukan *toxic* akan mendapatkan diskualifikasi (batas *toxic* 2 kali jika lebih akan mendapat sanksi diskualifikasi/memberikan poin kemenangan kepada tim lawan).
9. Peserta dilarang menghidupkan chat/radio all (untuk babak kualifikasi (*online*)), jika pihak lawan melakukan pelanggaran diharapkan untuk seluruh anggota tim untuk mengirimkan *screen shoot* sebagai bukti foto pelanggaran dan melaporkan ke panitia

### **Claim Tournament**

1. Seluruh keputusan dari panitia bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.
2. Panitia berhak untuk merubah dan mengganti seluruh peraturan yang berlaku sewaktu-waktu tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu untuk menjaga kelangsungan perlombaan.
3. Seluruh peserta yang ingin mengajukan klaim atau protes wajib menyediakan bukti berupa foto kepada panitia.

4. Dengan mendaftar perlombaan ini, seluruh peserta dianggap mengerti dan menyetujui seluruh ketentuan dan peraturan yang berlaku dengan segala konsekuensinya.
5. Peserta yang telah mendaftar kemudian mengundurkan diri atau diskualifikasi karena keterlambatan, biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan.
6. Segala aturan perlombaan dapat dibahas kemudian pada saat *Technical Meeting*, dan yang berhalangan hadir dianggap menyetujui seluruh kesepakatan yang telah ditentukan Panitia.

#### H. HADIAH

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1. Juara 1          | : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat |
| 2. Juara 2          | : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat |
| 3. Juara 3          | : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat |
| 4. MVP OF THE MATCH | : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat |

#### I. Biaya Pendaftaran Dapat Ditransfer Ke Nomor Rekening :

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 1. Bank         | : Mandiri       |
| 2. No. Rekening | 1140020017045   |
| 3. Atas Nama    | : Agus Setiawan |

Setelah melakukan Tranfer, mohon bukti transfer dikirim juga ke *Contact Person* dibawah ini :

##### Contact Person :

- 1) RAFLI (089522412284)
- 2) ALVAJ (081278258047)



**YOUTH PROJECT**  
**2024**





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN :  
10807017



Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502

Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)

PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA LKBB  
YOUTH PROJECT 2024

1. DESKRIPSI

Lomba ketangkasan baris berbaris adalah suatu kegiatan kompetisi di mana kelompok atau tim peserta yang telah terlatih dengan baik, melakukan gerakan dan formasi tertentu secara seragam dan teratur dalam barisan.

PERSYARATAN PERLOMBAAN

- Peserta merupakan pelajar aktif SMP/MTs Sederajat di seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar, dengan jumlah anggota 13 (tiga belas) orang setiap kelompoknya, dengan formasi kelompok putra dan kelompok putri. Adapun formasi 13 orang, terdiri dari 12 orang sebagai anggota kelompok dan 1 orang sebagai komandan kelompok.
- Perwakilan Sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim dan maksimal 2 tim
- Perwakilan tim mengkoordinir nama-nama anggota yang akan mengikuti lomba
- Pendaftaran dilakukan melalui *link Pendaftaran* yang telah disediakan oleh panitia
- Biaya Pendaftaran LKBB sebesar Rp. 200.000,-/tim

2. KETENTUAN LOMBA LKBB

- Setiap anggota berjumlah 13 (tiga belas) orang setiap kelompoknya, dengan formasi kelompok putra dan kelompok putri. Adapun formasi 13 orang, terdiri dari 12 orang sebagai anggota kelompok dan 1 orang sebagai komandan kelompok.
- Ukuran lebar dan panjang lapangan lomba : 9 M (lebar) x 12 M (panjang)
- Komandan kelompok peserta LKBB wajib menepati tempat yang telah ditentukan oleh panitia pelaksana.



- d. Setiap kelompok dilarang menyentuh tali pembatas arena lomba sekama perlombaan berlangsung ( apabila ada anggota kelompok yang menyentuh tali pembatas lapangan lomba, maka akan ada pengurangan 10 poin )
- e. Setiap kelompok wajib melaksanakan gerakan-gerakan teknis PBB baku yang telah ditentukan panitia
- f. Setiap kelompok wajib melaksanakan seluruh gerakan PBB baku yang tercantum pada poin ( h ) pada KETENTUAN LOMBA LKBB ini, dalam durasi waktu maksimal 10 menit ( apabila melebihi dari waktu yang ditentukan maka setiap kelompok akan mendapat pengurangan 10 point setiap menitnya)
- g. Gerakan PBB yang tidak dilaksanakan akibat dari kelalaian komandan kelompok, maka tidak mendapatkan penilaian ( nilai = 0)
- h. Berikut ini beberapa gerakan teknis PBB baku yang dilombakan :
  - A. Gerakan ditempat :
    - 1. Istirahat ditempat
    - 2. Hitung
    - 3. Hormat
    - 4. Lencang kanan
    - 5. Lencang kiri
    - 6. Setengah lengan lencang kanan
    - 7. Setengah lengan lencang kiri
    - 8. Lencang depan
    - 9. Hadap kanan
    - 10. Hadap kiri
    - 11. Balik kanan
    - 12. Hadap serong kanan
    - 13. Hadap serong kiri
    - 14. Jalan ditempat
  - B. Gerakan berjalan
    - 1. Maju jalan
    - 2. Langkah tegap
    - 3. Langkah biasa ke langkah tegap
    - 4. Langkah tegap ke biasa
    - 5. Hadap kanan langkah tegap
    - 6. Hadap kiri langkah tegap
    - 7. Balik kanan langkah tegap
    - 8. Hormat kanan
    - 9. Haluan kanan

10. Haluan kiri
11. Melintang kanan
12. Melintang kiri

- i. **Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram @sma-ypunila, @osissmaypunila, @paskibrasmanila, @youthproject, dan Subscribe SMANILA TV**

### 3. PETUNJUK UMUM

1. Kegiatan ini hanya diikuti oleh pelajar setingkat SMP/MTs Negri/Swasta
2. Dalam pelaksanaan lomba ketangkasan baris berbaris ini, masing-masing peserta mengirimkan utusan sebanyak 13 orang putra/putrid dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a. 13 orang sebagai kelompok peserta lomba, terdiri dari 12 orang anggota kelompok dan 1 orang sebagai komandan kelompok.
  - b. 2 orang sebagai pendamping (pembina/pelatih) peserta lomba
3. Peserta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:
  - a. Mengisi dan menyerahkan formulir pendaftaran LKBB
  - b. Menyerahkan fotokopi identitas peserta/kartu tanda pelajar
  - c. Menyerahkan surat rekomendasi/surat tugas dari kepala sekolah

### 4. Pendaftaran LKBB

#### a. Pendaftaran

Tanggal : 16 Januari – 28 Februari 2024  
Waktu : 08.00 – 16.00 WIB  
Tempat : SMA YP UNILA  
Biaya pendaftaran : Rp. 200.000/tim

#### b. Technical Meeting (TM)

Hari : Jum'at  
Tanggal : 1 Maret  
2024  
Pukul : 14.00 WIB s.d Selesai.  
Tempat : SMA YP Unila

#### c. Pelaksanaan

Lomba Hari :  
Senin  
Tanggal : 4 Maret 2024  
Pukul : 07.00 - 16.30 WIB  
Tempat : Lapangan Voli SMA YP Unila

4. **HADIAH**

- a. **Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat**
- b. **Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat**
- c. **Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat**

5. **Biaya Pendaftaran dapat ditransfer ke nomor rekening :**

- **Bank : 1140020612894 ( Mandiri )**
- **Atas Nama : Pandu Raba Pattujui**

**Setelah melakukan Tranfer, mohon bukti transfer dikirim juga ke kontak person dibawah ini**

6. **Kontak Person :**

- **0812-7871-8497 ( Frianka Ghea Davila )**
- **0838-6261-6181 ( M. Dafa Alfarizi )**
- **0858-3923-8435 ( Khanza Tabita )**





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA VLOG  
YOUTH PROJECT 2024**

**1. DESKRIPSI**

Video Vlog adalah suatu bentuk kegiatan blogging dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media perangkat seperti kamera digital dan smartphone.

**2. PERSYARATAN PERLOMBAAN**

- Peserta merupakan pelajar aktif SMP/SMA Sederajat di seluruh Provinsi Lampung yang dibuktikan dengan surat keterangan aktif atau kartu pelajar
- Perwakilan sekolah boleh mengirimkan lebih dari 1 tim
- 1 tim maksimal berisikan 4 orang
- Perwakilan tim mengkoordinir nama-nama anggota yang akan mengikuti lomba
- Pendaftaran dilakukan melalui **link Pendaftaran** yang telah disediakan oleh panitia
- Biaya Pendaftaran Video Vlog sebesar Rp. 100.000,- /tim

**3. KETENTUAN LOMBA**

- Video Vlog yang dibuat tidak boleh mengandung unsur SARA, Pornografi, Ujaran Kebencian, Politik, Kata-kata kasar yang tidak sesuai dengan etika maupun menyerang atau memojokkan pihak-pihak tertentu
- Tema Video Vlog adalah **“IT’S ABOUT SMANILA “**
- Video Vlog menampilkan scene di SMA YP Unila
- Video Vlog yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri (bukan hasil karya orang lain) dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan manapun
- Karya bersifat orisinal dan tidak melanggar hak cipta
- Musik dan suara harus bersifat orisinal atau karya sendiri.
- Peserta dapat menggunakan musik yang tidak berbayar (*free royalty music*) dengan mencantumkan tautan sumbernya seperti pencipta atau penyanyi.
- Peserta melampirkan izin penggunaan dari pemilik lagu, jika menggunakan musik berhak cipta.
- Suara dalam Video Vlog harus terdengar dengan jelas (tidak terlalu pelan / tidak terlalu keras)
- Pada pojok kanan atas wajib dicantumkan logo **Youth Project VII**
- Apabila pada kemudian hari terdapat gugatan hak cipta, pihak panitia tidak bertanggung jawab terhadap hal tersebut. Panitia berasumsi bahwa seluruh Video Vlog yang diikutsertakan merupakan karya orisinal peserta.
- Panitia berhak mendiskualifikasi dan membatalkan pemenang apabila ditemukan kecurangan.



- m. Panitia acara memiliki hak penuh untuk menggunakan dokumentasi kegiatan para peserta untuk keperluan acara sebelum dan sesudah kegiatan
- n. Keputusan juri bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.
- o. Produksi Video Vlog dan teknologi yang digunakan sepenuhnya diserahkan kepada peserta dengan pembiayaan sendiri.
- p. Karya merupakan film dengan ketentuan :
  - Format Video Vlog : *Mp4*, kualitas HD dengan resolusi 1280 x 720 px,
  - Durasi film minimum 3 Menit dan maksimum 5 menit (sudah termasuk credit title)
- q. Setiap peserta diwajibkan mengikuti akun Instagram **@sma-ypunila**, **@osissmaypunila**, **@youthproject**, **@capturesmanila** dan Subscribe **SMANILA TV**

#### 4. TAHAPAN PERLOMBAAN

- a. Peserta mendaftar pada **Link Pendaftaran** yang telah disediakan dan konfirmasi pendaftaran ke nomor panitia yang sudah tertera
- b. Peserta membuat karya Video Vlog dengan syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan panitia
- c. Karya yang tidak sesuai dengan ketentuan dan persyaratan, tidak akan diikutsertakan dalam penjurian

#### 5. JADWAL PERLOMBAAN

- a. Pendaftaran : 16 Jan – 28 Feb 2024
- b. Technical Meeting :
  - 1. Hari & Tanggal : Jumat, 01 Maret 2024
  - 2. Waktu : 10.00 WIB
  - 3.. Tempat : X.10 SMA YP Unila
- c. Pelaksanaan Perlombaan : 04-06 Maret 2024
- d. Batas pengumpulan Karya :
  - 1. Hari & Tanggal : 07 Maret 2024
  - 2. Waktu : 18.00 WIB
- e. Screening :
  - 1. Hari & Tanggal : Jumat, 08 Maret 2024
  - 2. Waktu : 09.00 – 11.00 WIB
  - 3. Tempat : X.10 SMA YP Unila
- f. Pengumuman Pemenang :
  - 1. Hari & Tanggal : Jumat, 08 Maret 2024
  - 2. Waktu : 13.00 WIB

#### 6. KETENTUAN PENGIRIMAN KARYA :

- a. Format dikirim dalam format file Mp4
- b. Format pengiriman karya dengan mengirimkan link google drive dan diberi judul, “judul video vlog\_asal sekolah” contoh : **“IT’S ABOUT SMANILA\_PERSIT”**
- c. Jika mengirimkan lebih dari 1 tim maka formatnya “judul video vlog\_Asal Sekolah\_Tim ke – “ ke contact person yang telah ditentukan, contoh : **“IT’S ABOUT SMANILA\_PERSIT\_Tim Ke 1”**
- d. File yang dikirim dalam bentuk folder yang berisi :

- Video Vlog
- 5 Foto Behind The Scene
- Gambar Thumbnail (Dalam bentuk landscape)

## 7. KRITERIA PENILAIAN

- Kesesuaian Tema
- Teknik Pengambilan Gambar, Editing, Tata Musik, dan Suara
- Like dan Komen terbanyak (untuk juara favorit yang di post di Youtube SMANILA TV & Instagram Capture Smanila). Apabila terindikasi kecurangan dengan membeli like dan koment, maka secara otomatis akan dinyatakan diskualifikasi
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

## 8. HADIAH

- Juara 1 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- Juara 2 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- Juara 3 : Uang pembinaan + Trophy + Sertifikat
- Juara Favorit : Trophy + Sertifikat
- Seluruh peserta memperoleh E-Sertifikat

## 9. Biaya Pendaftaran dapat ditransfer ke nomor rekening :

- Bank : Bank Mandiri
- Atas Nama : a.n Murwahyudi
- Nomor Rekening 1140020017706

Setelah melakukan Tranfer, mohon bukti transfer dikirim juga ke kontak person dibawah ini

## 10. Kontak Person :

**-Atar : 081379771009**

**-Kayla : 082176604432**

**-Tata : 082177372727**

**YOUTH PROJECT  
2024**





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS LAMPUNG  
**SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

STATUS TERAKREDITASI A NO. 1334/BAN-SM/SK/2020 NPSN : 10807017  
Jl. Jend. R Soeprapto No. 88 Tanjung Karang – Bandar Lampung Telp (0721) 254502  
Email : [sma.ypunila1981@gmail.com](mailto:sma.ypunila1981@gmail.com) Website : [www.sma-ypunila.sch.id](http://www.sma-ypunila.sch.id)



**PETUNJUK PELAKSAAN DAN TEKNIS CABANG LOMBA SOLO SONG  
YOUTH PROJECT 2024**

**1. DESKRIPSI**

Solo song adalah bernyanyi tunggal yang diiringi oleh alunan musik dengan teknik vokal yang baik. Dengan mengedepankan ekspresi, improvisasi dan interpretasi sesuai karakteristik lagu.

**2. JUDUL LAGU**

Peserta lomba dapat memilih lagu secara **Bebas** asalkan tidak mengandung Sara, Ras dan Pornografi.

**3. KETENTUAN LOMBA**

- Peserta lomba adalah siswa/i SMP/MTS Dan SMA/MA/SMK sederajat.
- Lomba dilakukan secara individu.
- Setiap sekolah hanya dapat mengirim maksimal dua peserta.
- Peserta terbatas (maksimal 30 peserta).
- Peserta wajib mengikuti Technical Meeting.
- Peserta wajib mematuhi peraturan yang diberikan panitia.
- Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang tidak menaati aturan dan melakukan tindak kecurangan dalam bentuk apapun.

**4. TEKNIS LOMBA**

- Peserta memilih lagu bebas (Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris).
- Durasi maksimal penampilan adalah 5 menit.
- Lagu yang dibawakan tidak memuat unsur SARA dan ujaran kebencian dalam bentuk apapun.
- Peserta dilarang menampilkan pornografi dan pornoaksi.
- Iringan music berupa MP3 atau midi yang wajib diberikan kepada panitia dalam bentuk file/flashdisk paling lambat dua hari sebelum perlombaan.
- Audio bersifat instrumental.
- Berpenampilan serta berpakaian rapih dan sopan.
- Peserta yang sudah membayar biaya pendaftaran tetapi mengundurkan diri tidak dapat mengambil biaya pendaftaran yang telah dibayarkan.
- Jika peserta lomba tidak hadir saat namanya telah dipanggil sebanyak tiga kali, peserta lomba akan didiskualifikasi.
- Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**5. KRITERIA PENILAIAN**

- Aspek penilaian solo song meliputi :  
a) Teknik vocal.

- b) Kesesuaian lagu dan music.
- c) Penampilan/Ekspresi (Mimik dan Gesture).
- d) Penghayatan.
- e) Interpretasi.
- Tempat pendaftaran : SMA YP Unila Bandar Lampung.
- Tanggal pendaftaran : 16 Januari - 28 Febuari
- Biaya pendaftaran : Rp.75.000/orang.

## 6. ALUR DAN TEKNIS LOMBA

### 1. Cara Mendaftar

- Peserta dapat melakukan pendaftaran melalui pesan Whatsapp ke panitia **mengirim pesan melalui WhatsApp ke (Pilih Salah Satu)** nomor berikut :

1. 0812-7825-0945 (Kesya Izzania)
2. 0858-0943-2216 (Fathonah Rizkiah Gultom)
3. 0882-6978-5994 (Gita Zeita Lintang Arum)

- **Pembayaran dapat dilakukan melalui:**  
**BANK MANDIRI: 1140020017573 ( Vita fauzia ulfa )**

### Dengan format pesan seperti berikut :

Nama Peserta :

Asal sekolah :

Kelas :

Daftar Lomba Solo Song Youth Project 2024.

2. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap.
3. Peserta melampirkan Fotocopy kartu pelajar.
4. Peserta melampirkan pas foto berwarna ukuran 3x4 (satu lembar).
5. Peserta melampirkan bukti pembayaran.
6. Persyaratan lomba diserahkan ke panitia paling lambat saat Technical meeting.

## 8. HADIAH

- Juara 1: Uang tunai + Piala + Sertifikat
- Juara 2: Uang tunai + Piala + Sertifikat
- Juara 3: Uang tunai + Piala + Sertifikat

## 9. TECHNICAL MEETING

- Hari/Tanggal : Jumat, 01 Maret 2024
- Waktu : 13.00 - selesai
- Tempat: SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

## 10. PELAKSANAAN KEGIATAN

- Hari/Tanggal : Rabu, 06 Maret 2024
- Waktu : 08.00 - selesai
- Tempat: SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG

