



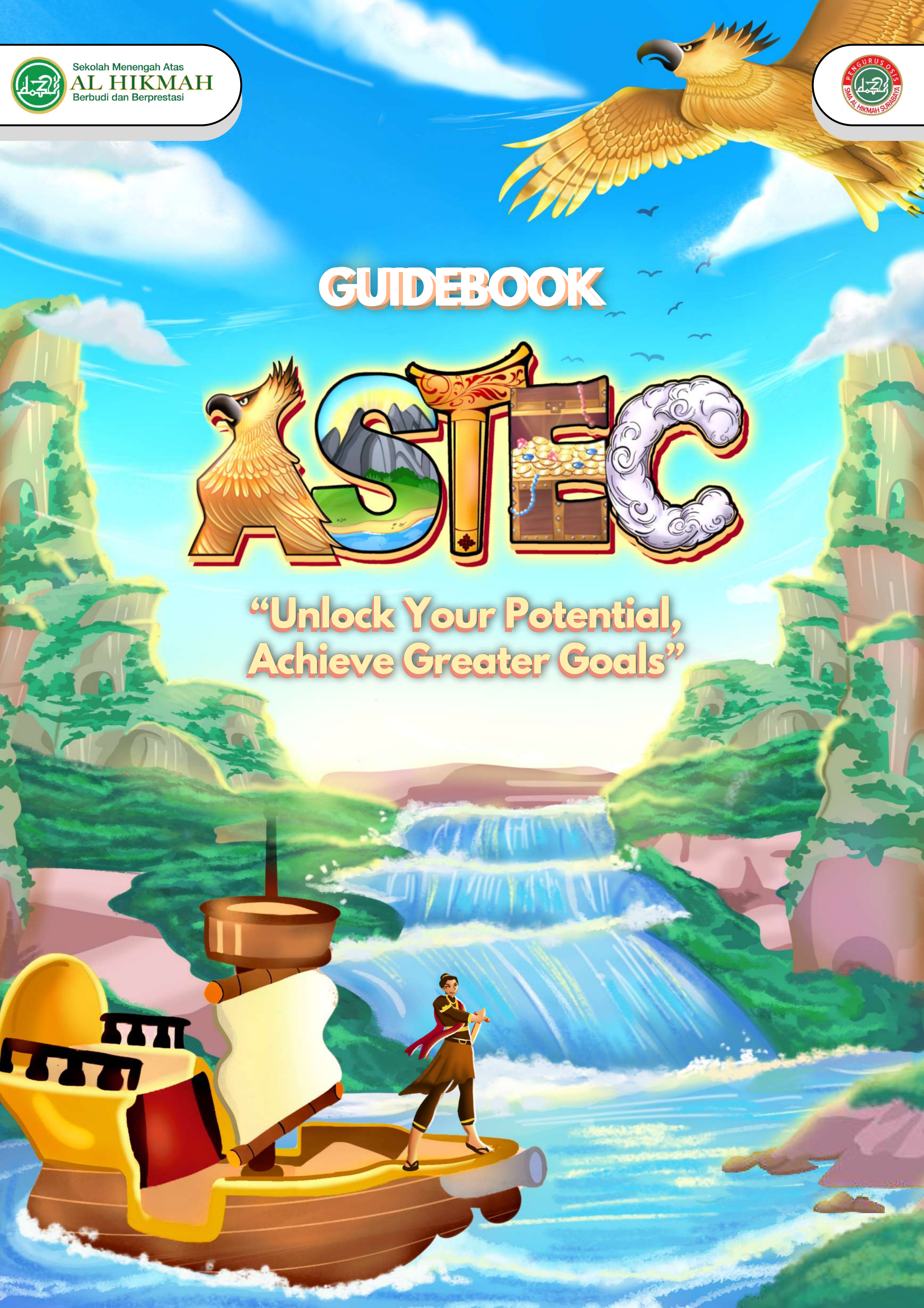
Sekolah Menengah Atas  
**AL HIKMAH**  
Berbudi dan Berprestasi



# GUIDEBOOK



**“Unlock Your Potential,  
Achieve Greater Goals”**





# ENGLISH SPEECH

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMP/MTs sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp50.000,00 sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Lomba bersifat individu.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Jumlah peserta dari setiap sekolah tidak dibatasi.
6. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta wajib menggunakan seragam sekolah selama pelaksanaan lomba.
2. Peserta telah mengunggah video pidato di Instagram pribadi masing-masing dengan mention Instagram @astec\_2024 dan juga mencantumkan hashtag #engspeechastec2024 #englishspeechalhikmah #asteceducation24 #ASTEC2024.
3. Peserta yang lolos ke babak semifinal akan diumumkan lewat akun Instagram @astec\_2024.
4. Peserta yang berbicara kurang atau lebih dari waktu yang ditentukan akan mendapat pengurangan nilai sebanyak 2 poin/10 detik.
5. Peserta yang terlambat tidak akan mendapat kompensasi waktu.
6. Dilarang melakukan plagiarisme, kecurangan, mengganggu peserta lain.
7. Peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum rangkaian lomba selesai kecuali atas izin panitia.
8. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar.
9. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
10. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# ENGLISH SPEECH

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

English Speech Competition akan dilaksanakan pada tanggal 27 April dan 4 Mei 2024 yang dikemas dalam 3 babak sebagai berikut:

### 1) Babak Penyisihan

Peserta akan menyampaikan pidato yang telah disiapkan dengan salah satu topik di bawah ini:

#### ***"The Future With AI (Artificial Intelligence)"***

Masa depan bersama teknologi kecerdasan buatan (AI) menjanjikan berbagai kemungkinan yang sangat menarik. AI telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang seperti kedokteran, otomasi industri, transportasi, dan hiburan. Kita bisa melihat potensi AI dalam meningkatkan efisiensi dan memecahkan masalah yang rumit. Namun, sambil mengejar kemajuan teknologi ini, kita juga perlu mempertimbangkan dampak sosial, etika, dan privasi yang terkait dengan penggunaan AI. Bagaimana kita mengintegrasikan teknologi ini ke dalam masyarakat kita dan memastikan bahwa AI digunakan untuk kebaikan bersama adalah pertanyaan penting yang harus dijawab. Dengan pemahaman yang baik, masa depan bersama teknologi AI dapat membawa manfaat luar biasa. Oleh karena itu, sebagai penerus bangsa yang bijak, apa kesinambungan antara kehidupan sosial dengan penggunaan AI? Jelaskan beserta kelebihan dan kekurangannya!

#### ***"Mental Health Between Teenagers"***

Kesehatan mental pada anak remaja adalah isu yang semakin mendapat perhatian di seluruh dunia. Masa remaja adalah periode yang penuh perubahan fisik dan emosional yang bisa menimbulkan stres dan tekanan tambahan pada individu muda. Gangguan kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan gangguan makan sering kali mulai muncul pada masa ini. Faktor-faktor seperti tekanan akademik, perubahan hormon, perubahan sosial, dan tekanan dari media sosial dapat mempengaruhi kesehatan mental remaja. Sebagai pemuda menurutmu, bagaimana cara yang tepat untuk menghadapi kesehatan mental pada remaja?





## ENGLISH SPEECH

### ***"Hedonism in Adolescent Life"***

Hedonisme di kalangan remaja adalah fenomena yang semakin mendapat perhatian dalam masyarakat modern. Hal ini mengacu pada kecenderungan remaja untuk mencari kenikmatan dan kesenangan segera, seringkali tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Remaja yang menganut paham hedonisme mungkin cenderung terlibat dalam perilaku berisiko seperti penggunaan narkoba, minuman keras, seks bebas, penggunaan media sosial yang berlebihan. Mereka dapat merasa tergoda oleh tekanan teman sebaya atau media yang mempromosikan gaya hidup hedonis. Sebagai pemuda, bagaimana cara yang dapat diambil untuk menghindari sikap hedonisme?

### **Ketentuan Video Pidato:**

- Menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, nomor peserta.
- Mengenakan seragam sekolah.
- Menyampaikan isi pidato.
- Video berdurasi 3-5 menit.
- Mencantumkan identitas diri pada caption dengan format Nama-Asal sekolah-Nomor peserta.
- Peserta wajib mengumpulkan naskah pidato dan mengunggah video paling lambat pada tanggal 27 April 2024 pukul 12.00 WIB.
- Peserta yang telat mengumpulkan akan diberikan peringatan dan pengurangan nilai sebanyak 5 poin.
- Naskah yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada event sebelumnya serta tidak sedang diikuti sertakan dalam event lomba lain.
- Panitia memiliki hak publikasi penuh atas karya yang masuk untuk keperluan publikasi penelitian dan pelayanan kepada masyarakat dengan hak cipta tetap dimiliki oleh peserta.





# ENGLISH SPEECH

## 2) Babak Semifinal

- 10 peserta terpilih dari babak penyisihan akan lolos ke babak semifinal.
- Peserta wajib mempersiapkan catatan pidato mereka sendiri dengan teknis tema impromptu yang disampaikan pada hari-H.
- Setiap peserta akan diberikan waktu 20 menit untuk mempersiapkan pidatonya di *waiting room*.
- Selama persiapan pidato, peserta tidak diperbolehkan dibantu orang lain.
- Peserta wajib mengirimkan naskahnya melalui *google form* yang akan diberikan pada hari-H.
- Peserta diberi tambahan waktu 2 menit untuk mengupload naskahnya.
- File harus dalam format pdf, dengan nama file berupa:  
**(Nama lengkap\_Judul\_Sekolah).**
- Peserta yang gagal mengirim naskah tepat waktu akan di diskualifikasi.
- *Closed Round* : Peserta kembali ke ruang tunggu setelah mereka tampil.
- Peserta akan didiskualifikasi jika tidak muncul setelah dipanggil 3 kali.
- Durasi pidato adalah 3-5 menit.
- Sinyal waktu:
  - § Hijau = 3'
  - § Kuning = 4'
  - § Merah = 5'

## 3) Babak Final

- Babak Final terdiri dari 5 peserta yang lolos dari babak sebelumnya.
- Peserta akan tampil dengan topiknya masing-masing.
- *Open Round* : Akan ada penonton di ruang pertunjukan.
- Peserta akan didiskualifikasi jika tidak muncul setelah dipanggil 3 kali.
- Durasi pidato adalah 5-7 menit.
- Sinyal waktu:
  - § Hijau = 3'
  - § Kuning = 4'
  - § Merah = 5'





# ESSAY

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp80.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Lomba bersifat kelompok, dengan 1 ketua dan 2 anggota (3 orang/tim).
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Jumlah peserta dari setiap sekolah tidak dibatasi.
6. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta wajib menggunakan seragam sekolah selama pelaksanaan lomba.
2. Peserta telah mengumpulkan karya dengan tema yang telah ditentukan panitia melalui link google drive yang disiapkan panitia dengan format PDF dan nama file yaitu **Nama\_Judul Esai\_Asal Sekolah**.
3. Peserta yang lolos ke babak semifinal akan diumumkan lewat akun Instagram @astec\_2024.
4. Peserta yang terlambat tidak akan mendapat kompensasi waktu.
5. Dilarang melakukan plagiarisme, kecurangan, mengganggu peserta lain.
6. Peserta tidak diizinkan meninggalkan ruangan sebelum rangkaian lomba selesai kecuali atas izin panitia.
7. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar.
8. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
9. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
10. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# ESSAY

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

Essay Competition akan dilaksanakan pada tanggal 27 April dan 11 Mei 2024 yang dikemas dalam 2 babak sebagai berikut:

### 1) Babak Penyisihan

- Babak ini dilaksanakan secara online.
- Karya dikirimkan dalam bentuk softcopy dengan format PDF melalui google drive yang diberikan panitia. Karya dikumpulkan paling lambat pada tanggal 27 April 2024 pukul 12.00 WIB.
- Peserta yang telat mengumpulkan akan diberikan peringatan dan pengurangan nilai sebanyak 5 poin.
- Esai yang telah masuk menjadi milik panitia, tetapi hak cipta tetap menjadi milik penulis. Dalam hal ini, penerbitan ulang dalam semua bentuk media akan dilakukan dengan seizin penulis.
- Peserta menciptakan karya esai dengan salah satu tema di bawah ini:
  - Pendidikan
  - Sosial Budaya
  - Teknologi

### Ketentuan Karya Esai:

- Naskah memuat: Pendahuluan, Isi (pembahasan), Penutup/kesimpulan.
- Naskah yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada event sebelumnya serta tidak sedang diikutsertakan dalam event lomba lain.
- Panitia memiliki hak publikasi penuh atas karya yang masuk untuk keperluan publikasi penelitian dan pelayanan kepada masyarakat dengan hak cipta tetap dimiliki oleh peserta.
- Naskah tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, dan pornografi.
- Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai EYD.
- Naskah diketik dengan menggunakan kertas A4 huruf Times New Roman ukuran 12, spasi 1,5, dengan margin: kiri (4 cm), atas (3 cm), bawah (3 cm), kanan (3 cm), format .doc atau .docx, dan naskah maksimal 10 halaman.





# ESSAY

## Sistematika Penulisan Esai terdiri atas:

- a. Sampul.
- b. Judul esai.
- c. Nama penulis.
- d. Pendahuluan: Rumusan Masalah dan Tujuan.
- e. Pembahasan (terdiri atas beberapa subbagian).
- f. Simpulan.
- g. Daftar Pustaka/Bibliografi.
- h. Lampiran.
- i. Daftar Riwayat Hidup Penulis.

## 2) Babak Final

Babak final dilaksanakan secara offline pada tanggal 11 Mei 2024 di SMA Al Hikmah Surabaya dan dibagi menjadi 2 babak.

- 10 peserta terpilih dari babak penyisihan akan lolos ke babak final.
- Pada babak pertama, finalis akan dihubungi panitia untuk membuat karya esai baru dengan tema yang ditentukan panitia. Pengerjaan karya esai babak final paling lambat dikumpulkan pada tanggal 10 Mei 2024 pukul 23.59 dalam bentuk PDF di *google drive* yang diberikan.
- Pada babak kedua, finalis akan mempresentasikan karya esai yang telah dibuat pada tanggal 11 Mei 2024 di SMA Al Hikmah Surabaya.
- Finalis diberikan waktu 15 menit untuk presentasi dan tanya jawab, peserta wajib membawa *hardcopy* karya esai.
- Saat presentasi, finalis diberikan *timer* waktu di dalam slide yang ditampilkan pada *LCD projector*.
- Panitia menyediakan pelantang suara *sound system* dan *LCD Projector*.
- Pemenang akan diumumkan ketika *closing ceremony*.





# SHORT MOVIE

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMP/MTs dan SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp150.000,00 sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Peserta dapat berupa tim/individu.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Karya bersifat orisinal dari kreativitas peserta.
2. Short Movie tidak melanggar hak cipta, tidak mengandung unsur pornografi, dan tidak menyinggung berbagai pihak.
3. Short Movie berdurasi 6-20 menit.
4. Video dapat diambil menggunakan semua jenis alat perekam video.
5. Materi yang terdapat dalam video menjadi tanggung jawab peserta.
6. Short Movie harus memuat logo ASTEC 2024 (dapat berupa pembuka, penutup, watermark, dll).
7. Peserta mengirimkan karyanya melalui email: [astecshortmovie@gmail.com](mailto:astecshortmovie@gmail.com) dengan format (**shortmovieastec\_namatim\_judul\_namasekolah**).
8. Juara Film favorit akan dimenangkan oleh film dengan *viewers* dan *like* terbanyak (selisih *like* dan *viewers* juga ditentukan).
9. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar peraturan dan melakukan kecurangan.
10. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
11. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
12. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





## SHORT MOVIE

### C. TEKNIS PELAKSANAAN

- Babak penyisihan dilaksanakan secara *online* dalam bentuk video yang telah dibuat peserta.
- Posisi rekaman video adalah *landscape*.
- *Durasi video 6-20 menit (termasuk opening dan credit).*
- *Video dapat diambil menggunakan semua jenis alat perekam video.*
- *Diperbolehkan mengedit video dengan menggunakan software Adobe Premiere, After Effect, dan software lainnya.*
- Peserta disarankan menggunakan resolusi yang baik (1080p=1920×1080).
- *Short Movie* berformat MP4 dengan resolusi maksimal video FHD1080p.
- *Short Movie* yang diunggah berukuran dibawah 2 GB.
- *Short Movie* harus memuat logo ASTEC 2024 (dapat berupa pembuka, penutup, watermark, dll).
- Peserta mengirimkan karyanya melalui email: [astecshortmovie@gmail.com](mailto:astecshortmovie@gmail.com) dengan format **(shortmovieastec\_namatim\_judul\_namasekolah)**
- Peserta wajib membagikan *trailer/teaser* video ke akun Instagram peserta dengan caption **FILM FESTIVAL ASTEC 2024** serta wajib tag akun @astec\_2024 dan @osissmaalhikmah.
- Peserta wajib mengumpulkan video paling lambat pada tanggal 28 April 2024, peserta yang terlambat akan TERELIMINASI.
- Nominasi pemenang lomba *short movie* akan disampaikan lewat instagram ASTEC 2024.
- Pengumuman urutan juara lomba akan diumumkan dengan menayangkan *Short Movie* dari 4 nominasi pemenang, dilaksanakan di GHT SMP Al Hikmah Surabaya pada tanggal 12 Mei 2024.
- Peserta menciptakan karya dengan tema yang sudah ditentukan oleh panitia, yaitu **"Dunia Tanpa Batas, Dunia Tanpa Illusi"**.
- Peserta bebas mengekspresikan tema dengan genre apapun.
- Film pendek yang dibuat tidak boleh keluar dari tema yang ditentukan.





# BASKET PUTRA

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp350.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Setiap tim terdiri dari 12 pemain dengan 5 pemain inti dan 7 pemain cadangan, diizinkan maksimal 2 official.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta adalah 16 tim pertama yang mendaftar.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta berpakaian sopan dan setiap tim wajib memiliki kostum/jersey basket yang merupakan identitas nama/sekolah/instansi.
2. Setiap pemain hanya boleh menggunakan satu nomor punggung, tidak boleh berganti nomor punggung.
3. Setiap peserta wajib memakai deker untuk menutup aurat.
4. Hanya pemain yang telah terdaftar yang dapat mengikuti pertandingan.
5. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar peraturan dan melakukan kecurangan.
6. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
7. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# BASKET PUTRA

## B. PERATURAN KHUSUS

1. Toleransi keterlambatan pertandingan adalah 10 menit dari jadwal yang ditetapkan. Untuk pertandingan pertama 10 menit dari jadwal awal, untuk berikutnya 10 menit setelah waktu yang ditentukan panitia.
2. Sistem yang akan digunakan adalah sistem gugur tim (basket)
3. Bola yang digunakan pada saat pertandingan berukuran 7 (putra) dan 6 (putri).
4. Peserta putra mengenakan sleeve kaki yang menutupi lutut.
5. Hanya boleh mengganti pakaian di tempat ganti yang sudah disediakan.
6. *Official* wajib mengenakan pakaian rapi.
7. *Official* yang wajib hadir pada saat bertanding minimal 1 orang (pelatih).
8. Hanya *official* terdaftar yang diperbolehkan mendampingi.
9. Setiap tim wajib memiliki kostum sesuai nama tim minimal 2 set warna dominan putih dan warna dominan selain putih.
10. Kostum setiap tim harus seragam/sama (Motif, warna, desain, dll).





# BASKET PUTRA

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

Basketball Competition dikemas dalam 5 babak, sebagai berikut:

### 1) Babak *Round of 16*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing, dimana setiap tim akan mengundi untuk menentukan lawannya. Sistem drawing yang digunakan bukan bracket biasa.
- Babak ini dilaksanakan pada 27 April, 1 Mei dan 8 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 16 tim dengan 8 tim yang meraih kemenangan akan melanjutkan babak Big Eight.

### 2) Babak *Big Eight*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing.
- Babak ini dilaksanakan pada 11 Mei 2024.
- Babak ini akan diikuti oleh 8 tim yang lolos babak penyisihan.
- 4 tim yang meraih kemenangan pada babak ini akan melanjutkan ke babak *Final Four*.

### 3) Babak *Final Four*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing.
- Babak ini dilaksanakan pada 12 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 4 semifinalis yang akan memperebutkan 2 tiket untuk lolos ke pertandingan grand final.

### 4) Babak *3rd Place Battle*

- Babak ini dilaksanakan pada 18 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 2 semifinalis yang kalah dalam babak semifinal untuk memperebutkan posisi 1 juara ketiga.

### 5) Babak *Final*

- Babak ini dilaksanakan pada 18 Mei 2024
- Babak ini diikuti oleh 2 finalis yang akan bertanding untuk menjadi pemenang dalam *ASTEC Basketball Competition*.





# BASKET PUTRI

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp350.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Setiap tim terdiri dari 12 pemain dengan 5 pemain inti dan 7 pemain cadangan, diizinkan maksimal 2 official.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta adalah 16 tim pertama yang mendaftar.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta berpakaian sopan dan setiap tim wajib memiliki kostum/jersey basket yang merupakan identitas nama/sekolah/instansi.
2. Setiap pemain hanya boleh menggunakan satu nomor punggung, tidak boleh berganti nomor punggung.
3. Setiap peserta wajib memakai deker untuk menutup aurat.
4. Hanya pemain yang telah terdaftar yang dapat mengikuti pertandingan.
5. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar peraturan dan melakukan kecurangan.
6. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
7. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# BASKET PUTRI

## B. PERATURAN KHUSUS

1. Toleransi keterlambatan pertandingan adalah 10 menit dari jadwal yang ditetapkan. Untuk pertandingan pertama 10 menit dari jadwal awal, untuk berikutnya 10 menit setelah waktu yang ditentukan panitia.
2. Sistem yang akan digunakan adalah sistem gugur tim (basket)
3. Bola yang digunakan pada saat pertandingan berukuran 7 (putra) dan 6 (putri).
4. Peserta putri wajib menggunakan dalaman baju (manset) dan celana training panjang.
5. Peserta muslim wajib menggunakan jilbab, diharapkan menggunakan jilbab instan dan bukan jilbab segi empat atau lain sebagainya.
6. Tidak diperbolehkan melepas jilbab di area lapangan.
7. Hanya boleh mengganti pakaian di tempat ganti yang sudah disediakan.
8. *Official* wajib mengenakan pakaian rapi.
9. *Official* yang wajib hadir pada saat bertanding minimal 1 orang (pelatih).
10. Hanya *official* terdaftar yang diperbolehkan mendampingi.
11. Setiap tim wajib memiliki kostum sesuai nama tim minimal 2 set warna dominan putih dan warna dominan selain putih.
12. Kostum setiap tim harus seragam/sama (Motif, warna, desain, dll).





# BASKET PUTRI

## C. TEKNIK PELAKSANAAN

Basketball Competition dikemas dalam 5 babak, sebagai berikut:

### 1) Babak *Round of 16*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing, dimana setiap tim akan mengundi untuk menentukan lawannya. Sistem drawing yang digunakan bukan bracket biasa.
- Babak ini dilaksanakan pada 28 April dan 5 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 16 tim dengan 8 tim yang meraih kemenangan akan melanjutkan babak Big Eight.

### 2) Babak *Big Eight*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing.
- Babak ini dilaksanakan pada 5 Mei 2024.
- Babak ini akan diikuti oleh 8 tim yang lolos babak penyisihan.
- 4 tim yang meraih kemenangan pada babak ini akan melanjutkan ke babak *Final Four*.

### 3) Babak *Final Four*

- Dalam babak ini lawan ditentukan dari drawing.
- Babak ini dilaksanakan pada 12 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 4 semifinalis yang akan memperebutkan 2 tiket untuk lolos ke pertandingan grand final.

### 4) Babak *3rd Place Battle*

- Babak ini dilaksanakan pada 18 Mei 2024.
- Babak ini diikuti oleh 2 semifinalis yang kalah dalam babak semifinal untuk memperebutkan posisi 1 juara ketiga.

### 5) Babak *Final*

- Babak ini dilaksanakan pada 18 Mei 2024
- Babak ini diikuti oleh 2 finalis yang akan bertanding untuk menjadi pemenang dalam *ASTEC Basketball Competition*.





# BADMINTON

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp100.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Setiap regu terdiri dari 2 pemain dan diizinkan maksimal 2 official.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta adalah 32 tim pertama yang mendaftar.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta berpakaian sopan dan setiap tim wajib memiliki kostum/jersey basket yang merupakan identitas nama/sekolah/instansi.
2. Setiap pemain hanya boleh menggunakan satu nomor punggung, tidak boleh berganti nomor punggung.
3. Setiap peserta wajib memakai sleeve untuk menutup aurat.
4. Hanya pemain yang telah terdaftar yang dapat mengikuti pertandingan.
5. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar peraturan dan melakukan kecurangan.
6. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
7. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# BADMINTON

## B. PERATURAN KHUSUS

1. Toleransi keterlambatan pertandingan adalah 10 menit dari jadwal yang sudah ditetapkan. Untuk pertandingan pertama 10 menit dari jadwal awal, untuk berikutnya 10 menit setelah waktu yang ditentukan panitia.
2. Untuk pertandingan pertama 10 menit dari jadwal awal, berikutnya 10 menit dengan waktu yang sudah ditentukan oleh panitia.
3. Sistem yang digunakan adalah sistem *knockout* atau sistem gugur dalam pertandingan badminton.
4. Sistem tim ini menggunakan *Men Doubles (MD)*.
5. *Shuttlecock* yang digunakan dalam pertandingan akan menggunakan *shuttlecock* yang sudah disediakan oleh panitia.
6. Peserta putra menggunakan *sleeve* yang menutupi lutut.
7. Menggunakan sepatu yang digunakan hanya untuk bermain badminton.
8. Menggunakan raket yang layak di pertandingan badminton.
9. Menggunakan bahan *jersey* yang diperuntukan olahraga.





# BADMINTON

## C. TEKNIK PELAKSANAAN

Badminton Competition berbentuk kompetisi antar tim yang menggunakan sistem babak penyisihan grup, quarter final, semifinal, perebutan juara 3 dan harapan 1, dan final:

### 1) Babak penyisihan 1

- Diikuti oleh 32 tim dan akan diambil 16 tim pemenang untuk lanjut ke babak penyisihan 2.

### 2) Babak penyisihan 2

- Diikuti oleh 16 tim dan akan diambil 8 tim pemenang untuk lanjut ke babak quarter final.

### 3) Babak quarter final

- Diikuti oleh 8 tim yang berhasil lolos babak penyisihan dan akan diambil 4 pemenang untuk lanjut menuju babak semifinal.

### 4) Babak semifinal

- Diikuti oleh 4 tim yang berhasil lolos quarter final dan keempatnya akan memperebutkan juara 1, 2, dan 3.

### 5) Babak 3rd Place Battle

- Diikuti oleh 2 tim yang kalah dari babak semifinal untuk memperebutkan juara 3.

### 6) Babak Final

- Diikuti oleh 2 tim finalis yang berhasil melewati babak semifinal untuk menjadi juara 1 dan 2.





## MINI SOCCER

### A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp350.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Setiap tim terdiri dari 12 orang yang terdiri dari 6 pemain inti dan 6 pemain cadangan, diizinkan maksimal 2 official.
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta adalah 16 tim pertama yang mendaftar.
7. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

### B. TATA TERTIB

1. Peserta berpakaian sopan dan setiap tim wajib memiliki kostum/jersey basket yang merupakan identitas nama/sekolah/instansi.
2. Setiap pemain hanya boleh menggunakan satu nomor punggung, tidak boleh berganti nomor punggung.
3. Setiap peserta wajib memakai sleeve untuk menutup aurat.
4. Hanya pemain yang telah terdaftar yang dapat mengikuti pertandingan.
5. Setiap tim diwajibkan membawa suporter sebanyak 20 orang (Diwajibkan membayar Rp15.000/orang)
6. Panitia berhak memberikan peringatan kepada peserta yang melanggar peraturan dan melakukan kecurangan.
7. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
8. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





## MINI SOCCER

### B. PERATURAN KHUSUS

1. Toleransi keterlambatan pertandingan adalah 10 menit dari jadwal yang ditetapkan. Untuk pertandingan pertama 10 menit dari jadwal awal, untuk berikutnya 10 menit setelah waktu yang ditentukan panitia.
2. Peserta harus menggunakan kaos kaki panjang yang menutupi lutut atau menggunakan sleeve.
3. Peserta wajib menggunakan sepatu bergigi.
4. Pertandingan menggunakan sistem setengah kompetisi.
5. Lama Pertandingan 2x15 (waktu kotor) menit dengan istirahat 5 menit.
6. Apabila terjadi *draw* saat penyisihan grup pertandingan dihentikan dengan *draw* dan saat quarter final, semifinal, perebutan juara 3, dan final pertandingan dilanjutkan dengan adu penalti.
7. Pergantian pemain dapat dilakukan sewaktu-waktu selama pertandingan berlangsung.
8. Pergantian pemain dapat dilakukan pada saat bola didalam atau diluar permainan.
9. Pemain yang ingin meninggalkan lapangan dan pemain yang ingin memasuki lapangan harus melakukannya pada daerah pergantiannya sendiri, tetapi dilakukannya setelah pemain yang digantikan telah melewati batas lapangan.
10. Hanya boleh mengganti pakaian di tempat ganti yang sudah disediakan.
11. Kostum setiap tim harus seragam/sama (Motif, warna, desain, dll).





# MINI SOCCER

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

Mini Soccer berbentuk kompetisi antar tim yang dikemas dalam babak penyisihan grup, quarter final, semifinal, perebutan juara tiga, dan final:

### 1) Babak Penyisihan Grup

- Diikuti oleh 16 tim dalam 4 grup dan setiap grup diisi oleh 4 tim.

### 2) Babak Quarter Final

- Diikuti oleh 8 tim kemudian diambil 2 tim dari setiap grup. 4 tim yang meraih kemenangan akan melanjutkan ke babak semifinal.

### 4) Babak Semifinal

- Diikuti oleh 4 tim dan 2 tim semifinalis yang meraih kemenangan akan melanjutkan ke babak final, sedangkan 2 tim yang kalah pada semifinal akan melanjutkan ke babak 3rd Place Battle.

### 5) Babak 3rd Place Battle

- Diikuti oleh 2 semifinalis yang kalah dalam babak semifinal akan bertanding memperebutkan posisi ketiga dan harapan 1.

### 6) Babak Final

- Diikuti oleh 2 finalis yang berhasil melewati babak semifinal untuk menjadi juara 1 dan 2.





# BUSINESS PLAN

## A. SYARAT PESERTA

1. Peserta lomba adalah siswa-siswi SMA/SMK/MA sederajat se-Jawa Timur.
2. Peserta sudah membayar biaya pendaftaran sebesar Rp150.000,00 per tim sebelum waktu pendaftaran ditutup.
3. Lomba bersifat kelompok, dengan 1 ketua dan 2 anggota (3 orang/tim).
4. Peserta yang telah terdaftar tidak dapat digantikan oleh peserta lain.
5. Peserta telah menyelesaikan proses pendaftaran dan ketentuan yang sudah ditentukan oleh panitia.
6. Peserta diharuskan memiliki nomor Whatsapp yang aktif.

## B. TATA TERTIB

1. Peserta menggunakan seragam sekolah dan almamater selama lomba.
2. Peserta telah mengunggah foto twibbon yang sudah disediakan panitia melalui akun Instagram pribadi masing-masing dengan mention Instagram @astec\_2024 dan juga mencantumkan hashtag #bisnisplanASTEC2024 #AyoLestarkanBudayaLokal @ASTEC2024.
3. Peserta yang lolos ke babak semifinal akan diumumkan lewat akun Instagram @astec\_2024.
4. Peserta wajib datang tepat waktu dengan toleransi 15 menit, jika lebih dari waktu yang ditentukan maka akan ada pengurangan nilai.
5. Dilarang menggunakan alat elektronik saat presentasi di depan juri.
6. Proposal yang dikirimkan adalah karya asli yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah menjadi juara pada event sebelumnya serta tidak sedang diikuti dalam event lomba lain.
7. Panitia memiliki hak publikasi penuh atas karya yang masuk untuk dengan hak cipta tetap dimiliki oleh peserta.
8. Dilarang melakukan plagiarisme, kecurangan, mengganggu peserta lain.
9. Kecurangan akan membuat peserta didiskualifikasi.
10. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Segala perubahan peraturan di kemudian hari akan disampaikan oleh panitia kepada seluruh peserta secepatnya.





# BUSINESS PLAN

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

Business Plan Competition akan dilaksanakan pada 27 April dan 4 Mei 2024 yang dikemas dalam 2 babak secara online dan offline sebagai berikut:

### 1) Babak Penyisihan

- Babak ini dilaksanakan secara *online* pada tanggal 27 April 2024.
- Peserta telah mengunggah proposal *Business Plan*-nya pada *google form* yang telah disediakan panitia.
- Peserta harus mengumpulkan proposal tepat waktu (jika melewati batas waktu yang ditentukan maka akan ada pengurangan nilai).
- Proposal peserta yang telah masuk dan lolos verifikasi pendaftaran akan diserahkan kepada dewan juri untuk dilakukan penilaian.
- Dalam babak ini akan dipilih 10 proposal dengan nilai rata-rata tertinggi untuk maju ke babak final.

### 2) Babak Final

- Babak final akan dilaksanakan secara *offline* pada tanggal 4 Mei 2024. Dimana 10 tim yang berhasil lolos ke babak final akan diundang/diminta hadir ke SMA Al-Hikmah Surabaya untuk mempresentasikan proposal *Business Plan*-nya di hadapan dewan juri.
- Peserta yang diumumkan maju ke babak final, diwajibkan untuk menghadiri *technical meeting*; terkait teknis pelaksanaan babak final.
- Masing-masing tim diberikan waktu selama 15 menit untuk melakukan presentasi, 15 menit untuk tanya jawab dengan dewan juri, dan 5 menit untuk persiapan (Estimasi total waktu per tim = 35 Menit).
- Setelah babak final, dewan juri akan menilai keseluruhan tampilan peserta dengan waktu diskusi 45-50 menit setelah presentasi selesai.
- 3 tim dengan nilai rata-rata tertinggi akan dipilih menjadi pemenang (Juara 1, 2, 3) dan akan diumumkan saat *closing ceremony*.
- Keputusan dewan juri tidak dapat di ganggu gugat.
- Tim yang meraih juara 1, 2, 3 akan mendapatkan hadiah dan sertifikat, serta seluruh peserta *Business Plan* akan mendapatkan *e-certificate*.





# BUSINESS PLAN

## C. TEKNIS PELAKSANAAN

### Sistematika Penulisan Proposal Business Plan:

- Menggunakan kertas A4.
- Font Times New Roman Ukuran font 12, spasi 1,15 cm, paragraf rata kanan kiri (justify) dan font judul 16 (bold).
- Margin kanan 3 cm, kiri 4 cm, atas 3 cm, bawah 3 cm.
- Penulisan proposal sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- Letak penulisan halaman pojok kanan bawah.
- Halaman cover berisi logo produk, judul, nama lomba, anggota, asal sekolah, tempat dan tahun penulisan.

### Format Penulisan Proposal Business Plan:

1. Cover.
2. Kata Pengantar.
3. Lembar Orisinalitas.
4. Daftar Isi.
5. Bab 1 : Pendahuluan
6. Bab 2 : Gambaran Umum Rencana Usaha
7. Bab 3 : Metode Pelaksanaan
8. Bab 4 : Aspek Pemasaran
9. Bab 5 : Aspek Keuangan
10. Bab 6: Penutup
11. Lampiran

### Sistematika Media Presentasi Final:

- Peserta mempresentasikan hasil proposal *Business Plan* yang sudah dibuat dalam bentuk power point, canva dan lainnya.
- Peserta diwajibkan untuk membawa bentuk realisasi *Business Plan* yang sudah dibuat (2D/3D). Total waktu presentasi adalah 35 menit (15 menit presentasi, 15 menit tanya jawab, dan 5 menit persiapan).





# BUSINESS PLAN

## D. RUBRIK PENILAIAN

### • Babak Penyisihan

No.	Komponen Penilaian	Poin
1.	Kesesuaian judul dengan tema	20
2.	Penulisan Essay (struktur, kerapian, kesesuaian EYD)	15
3.	Kreativitas Ide/Inovasi	35
4.	Peluang Realisasi	30

### • Babak Semifinal

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Poin
1.	Kemampuan menjelaskan presentasi	Kelancaran penyampaian, kejelasan metode dan prosedur kerja, keefektifan karya	25
2.	Kemampuan menunjukan orisinalitas	Bukti empirik argumen, bukti realisasi produk	20
3.	Kemampuan menjelaskan inovasi dan manfaat	Sifat kebaruan hasil karya, kejelasan manfaat karya	15
4.	Kemampuan mempertahankan konsep	Kemampuan berargumentasi, ketepatan dalam menjawab pertanyaan	25
5.	Sikap dalam presentasi	Percaya diri, penggunaan bahasa baku, bahasa tubuh	15

