**RULEBOOK ASFERA**

**LOMBA FINDING AURISTELLA**

Peserta : Kelompok (5 peserta/kelompok)

Kuota Peserta : 15 kelompok

Kategori : SD/MI sederajat

Tempat : SMPIT As-Syifa Boarding School Wanareja (Area Putri)

Susunan Acara :

| NO | TANGGAL | KETERANGAN |
|---|---|---|
| 1 | Sabtu, 20 Januari 2024 | Pendaftaran |
| 2 | Senin, 12 Februari 2024 | Technical Meeting |
| 3 | Sabtu, 24 Februari 2024 | Pelaksanaan Lomba |
| 4 | Kamis, 29 Februari 2024 | Pengumuman Pemenang |

## KETENTUAN UMUM

1. Sekolah berdomilisi di Jawa Barat dan DKI.
2. Peserta merupakan murid **SD/MI sederajat (kelas 2-6)**
3. Satu sekolah maksimal mengirimkan 1 kelompok yang terdiri dari 5 orang peserta
4. Peserta **wajib hadir 30 menit** sebelum perlombaan dimulai.
5. Peserta wajib berada di tempat lomba dari awal sampai akhir.
6. Peserta **wajib menggunakan Name Tag** dari awal hingga akhir acara (name tag dibagikan saat registrasi ulang).
7. Pendamping maksimal 1 orang masing-masing sekolah
8. **Wajib** menaati tata tertib perlombaan.
9. Setiap peserta/tim wajib **memberikan *contact person* pelatih (pendamping)/*official.***
10. Peserta **wajib mengisi formulir pendaftaran** yang telah tersedia di website.

## KETENTUAN KHUSUS

### I. KETENTUAN PESERTA

1. Setiap sekolah mengirimkan perwakilan 5 peserta yang terdiri dari (kelas 2-6)
2. Peserta wajib mengikuti intruksi pembawa acara
3. Peserta memakai kostum yang rapi, sopan dan jilbab menutup dada (bagi perempuan).
4. Peserta wajib menaati tata tertib perlombaan
5. Tim harus datang 30 **menit lebih awal** sebelum lomba dimulai, dan Melakukan **registrasi ulang** kepada pihak panitia
6. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat
7. **Peserta** hanya dapat **mengikuti 1 mata lomba**

## II. TEKNIS PERLOMBAAN

1. **Setiap team** di wajibkan menggunakan **kostum yang sama.**
2. Di perlombaan ini akan memiliki 4 pos.
3. Di setiap pos akan memiliki penilaian tersendiri.
4. Materi pos akan berhubungan dengan pengetahuan tentang Asfera , luar angkasa, imajinasi peserta dan pengetahuan umum
5. Di setiap pos permainan peserta akan diberikan ujian yang berbeda.
6. Pemain wajib menyelesaikan ujian yang ada di setiap posnya sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Setiap team diharuskan untuk membuat yel yel sebelum memulai perlombaan.

## III. KRITERIA PENILAIAN

1. Kecepatan dan ketepatan dalam mengerjakan soal.
2. Kerjasama dan kekompakan.
3. Pemahaman.
4. Kreativitas.
5. Kelengkapan peserta.

## IV. DISKUALIFIKASI

1. Jika ditemukan **kecurangan** maka akan diberlakukan **pengurangan nilai** atau **diskualifikasi.**
2. **Peserta yang terlambat** akan **didiskualifikasi.**
3. Apabila data **peserta tidak sesuai** dengan ketentuan yang berlaku maka akan **didiskualifikasi.**
4. **Panitia berhak mendiskualifikasi peserta** yang terbukti melakukan segala **kecurangan** dalam perlombaan.

## HADIAH

Hadiah pemenang lomba adalah sebagai berikut:

| | |
|---|---|
| Juara 1 | : Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan |
| Juara 2 | : Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan |
| Juara 3 | : Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan |

“Hal-hal yang belum disampaikan dalam ketentuan ini akan disampaikan pada saat ***technical meeting*** **(TM)**.”