

The 12th Cendana English Competiton **SMAS CENDANA MANDAU 2023**

A. Waktu dan Tempat pelaksanaan:

1. Technical Meeting Peserta:

Hari/ tanggal: Kamis/ 23 Februari 2023

Pukul : 13.00 WIB – selesai

Tempat : SMAS Cendana Mandau

2. Kegiatan Utama Lomba:

Hari/ tanggal: Jumat – Sabtu/ 24 – 25 Februari 2023

Pukul : 07.00 WIB – selesai

Tempat : SMAS Cendana Mandau

B. Biaya Pendaftaran:

JENIS LOMBA	TINGKAT	BIAYA	KET
Debate	SMA	Rp. 450.000	
Battle of Brains (BoB)	SMA	Rp. 300.000	
Speech	SMA	Rp. 150.000	
	SMP	Rp. 150.000	
Storytelling	SMA	Rp. 150.000	
	SMP	Rp. 150.000	
Scrabble	SMP	Rp. 150.000	
	SMA	Rp. 150.000	
First Rank	SMA, SMP & UMUM (Guru, Pendamping, Juri undangan dan warga sekolah)	Rp. 20.000	Lomba hiburan sebelum pengumuman breaking participants

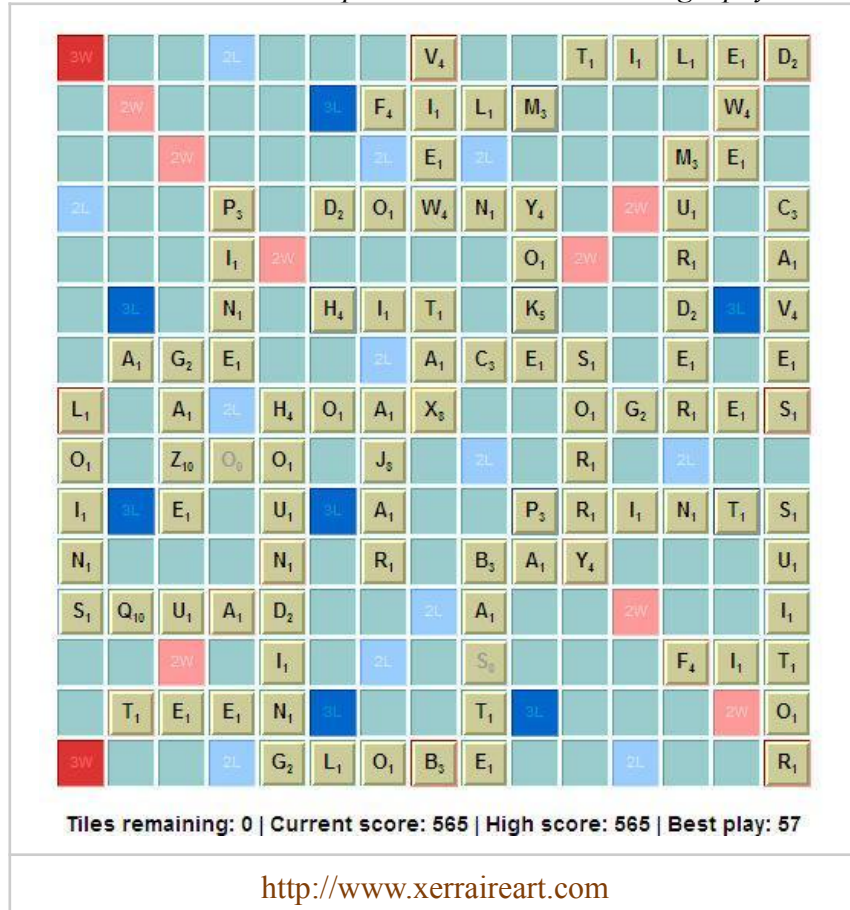
C. **Hadiah:** Piala Juara 1, 2, dan 3 + Uang Pembinaan + Sertifikat dan The Best Performance

D. **Waktu Pendaftaran:** 30 Januari – 17 Februari 2023

E. **Ketentuan dan Syarat Peserta:**

a) **Scrabble Games (SMP + SMA)**

Di bawah ini adalah aturan permainan Scrabble selengkapnya



Scrabble bisa dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Tujuan bermain Scrabble adalah untuk mencetak poin lebih banyak dari lawan. Seorang pemain mengumpulkan poin dengan menempatkan kata-kata di papan permainan. Setiap huruf memiliki nilai yang berbeda, sehingga strategi permainan ini adalah memainkan kata-kata dengan kombinasi huruf yang mempunyai nilai yang tinggi.

Papan Scrabble

Sebuah papan permainan Scrabble terbuat dari sel-sel di atas kotak persegi. Lebar papan Scrabble terdiri dari 15 sel, dan tingginya juga 15 sel, sehingga keseluruhan selnya berjumlah 225. Ubin Scrabble dipasang dalam sel-sel ini, masing-masing satu ubin untuk satu sel.

Ubin Scrabble

Scrabble dimainkan dengan 100 ubin. 98 dari ubin-ubin ini terdapat huruf pada salah satu sisinya, dan ada 2 ubin kosong. Ubin kosong berfungsi sebagai *wildcard* (joker) untuk membantu mempermudah pembentukan kata. Ubin kosong ini bisa digunakan sebagai huruf apa saja.

Masing-masing huruf mempunyai nilai yang berbeda, tergantung pada jarangness huruf tersebut digunakan dalam kata-kata dan kesulitan dalam memainkannya. Ubin kosong tidak mempunyai nilai apa-apa.

Nilai Huruf

Berikut adalah nilai untuk masing-masing huruf dalam Scrabble.

- 0 Poin – Ubin kosong.
- 1 Point - A, E, I, L, N, O, R, S, T dan U.
- 2 Points - D dan G.
- 3 Poin - B, C, M dan P.
- 4 Poin - F, H, V, W dan Y.
- 5 Poin - K.
- 8 Poin - J dan X.
- 10 Points - Q dan Z.

Poin Ekstra

Beberapa kotak (sel) pada papan Scrabble mempunyai nilai kelipatan. Jika ubin ditempatkan di kotak ini, maka nilai huruf pada ubin tersebut dikalikan dengan sebuah faktor, 2x atau 3x. Beberapa kotak tertentu berfungsi sebagai pengganda nilai kata secara keseluruhan, bukan hanya huruf.

Skor Huruf Dobel (x2)—sel berwarna biru muda yang tempatnya agak terpencil. Jika ubin ditempatkan di kotak ini, maka nilai huruf pada ubin tersebut dikalikan dengan dua.

Skor Huruf Triple (x3)—sel berwarna biru tua. Ubin yang ditempatkan pada kotak ini, nilai hurufnya dikalikan dengan 3.

Skor Kata Dobel—sel berwarna merah muda yang terdapat pada posisi diagonal dari keempat sudut papan. Jika salah satu huruf menyentuh kotak ini, maka nilai keseluruhan kata dikalikan dengan 2.

Skor Kata Tripel—sel berwarna merah tua. Sel berwarna merah tua ini terdapat pada keempat sisi papan dengan jarak yang sama dari masing-masing sudut papan. Bila kata yang dibuat menyentuh salah satu kotak berwarna merah tua ini, maka poin untuk kata tersebut dikalikan dengan 3.

Hanya Berlaku Satu Kali—poin ekstra ini hanya berlaku satu kali. Jika seorang

pemain berikutnya menggunakan kotak-kotak tersebut pula, maka nilainya tidak lagi digandakan.

Memulai Permainan

Masing-masing pemain mengambil salah satu ubin dari dalam kantung atau dari meja di mana ubin-ubin tersebut ditaburkan pada posisi terbaik. Pemain yang mendapat huruf paling dekat dengan “A” berhak memulai permainan. Kemudian huruf-huruf undian tersebut dikembalikan ke dalam kantung. Jika seorang pemain mendapat ubin kosong, maka dia memenangkan undian.

Masing-masing pemain mengambil sebanyak tujuh huruf dari dalam kantung, dan menempatkannya pada rak masing-masing. Selama permainan berlangsung, masing-masing pemain mempunyai tiga pilihan: membuat kata, mengatakan “pass”, atau menukar huruf. Namun biasanya kebanyakan pemain memilih membuat kata.

masing-masing pemain bisa menukar ubin yang ada padanya, sebagian atau seluruhnya. Jika seorang pemain menggunakan kesempatannya untuk menukar ubin, maka dia tidak berhak membuat kata.

Seorang pemain bisa mengatakan “pass” ketika gilirannya. Jika semua pemain mengatakan “pass” dua kali berturut-turut, maka permainan berakhir.

Skor Kata Pertama

Seorang pemain memulai permainan dengan membuat sebuah kata yang salah satu hurufnya menyentuh kotak bertanda bintang yang terdapat di tengah-tengah papan. Tanda bintang ini sekaligus bertindak sebagai pembuat skor kata dobel (x2). Namun bagi pemain berikutnya, yang juga menggunakan tanda bintang tersebut, skor ini tidak berlaku lagi.

Selanjutnya, giliran pemain berputar searah jarum jam.

Mengganti Ubin

Ubin yang sudah dipasang untuk membuat kata, kemudian diganti dengan ubin yang baru, dari dalam kantung, dengan jumlah yang sama dengan ubin yang dipasang, sehingga jumlah ubin di tangan pemain tetap 7. Ketika mengambil ubin, sang pemain tidak boleh melihat ubin yang akan dia ambil. Ubin biasanya ditempatkan di atas mata para pemain, sehingga para pemain disuruh merogoh ke dalam kantung dengan tanpa melihat apa yang dia ambil.

Lima puluh Bonus Poin

jika seorang pemain berhasil merangkai semua tujuh ubin yang dia punya menjadi sebuah kata, maka sang pemain diberi bonus poin sebesar 50. Namun, pada akhir permainan, pemain yang berhasil merangkai semua ubin yang ada di tangannya menjadi sebuah kata, tetapi jumlahnya kurang dari tujuh ubin, sang pemain tidak diberi bonus 50.

Peraturan dalam permainan

Anda tidak boleh menggunakan singkatan, akronim, kata benda atau kata yang tidak pantas

Anda tidak boleh berdagang ubin dengan pemain lain.

Bagi yang melakukan kecurangan di dalam permainan akan diberi strike atau peringatan sebanyak 2 kali dan yang ke-3 kalinya ketahuan curang akan didiskualifikasi.

Larangan saat bermain

Buka segala jenis kamus, buku, atau bahan bacaan lainnya

Mengalihkan perhatian pemain lain dengan cara apa pun.

Meninggalkan lokasi permainan dengan sebab apapun, kecuali diperbolehkan oleh regulator

Anda tidak boleh menunjukkan ubin Anda kepada pemain lain, atau meminta bantuan mereka

Anda tidak boleh berdagang ubin dengan pemain lain

Bagi yang melakukan kecurangan di dalam permainan akan diberi strike atau peringatan sebanyak 2 kali dan yang ke-3 kalinya ketahuan curang akan didiskualifikasi.

Challenge

Jika ada kata yang dibantah, panitia akan mengecek kata sesuai ketentuan dan/atau meminta pemeriksa kamus untuk mengecek kata sesuai Collins Scrabble Wordlist 2021 (CSW2021).

Jika kata yang ditantang sah, skor pemain yang ditantang akan mendapat tambahan 10 poin.

Jika sebuah kata tidak ditantang oleh salah satu pemain lain dari kelompok lawan, kata tersebut dianggap benar

Jika kata yang ditantang adalah ilegal, maka pemain yang ditantang mengambil kembali ubin dan kehilangan giliran

Permainan Berakhir

Ketika semua ubin di dalam kantung telah habis dimainkan, dan salah satu pemain telah menghabiskan semua ubin yang ada di tangannya, maka permainan berakhir.

Waktu Permainan

Akan ada 6 ronde, 1 ronde berlangsung selama 40 menit. Ronde pertama akan dilakukan dengan lot/undian. Ronde ke-dua akan dilanjutkan dengan pemain dengan skor tertinggi dari ronde sebelumnya akan dipertemukan dengan pemain skor tertinggi kedua (1v2, 3v4, 5v6, 7v8 dst) ronde ini akan dilaksanakan 6 kali hingga didapatkan 8 pemain terbaik. Setelah didapatkan 8 pemain terbaik, akan dilaksanakannya quarter final.

Setelah permainan telah berakhir, masing-masing pemain menghitung poin dari ubin yang tersisa di tangannya. Kemudian jumlah skor total yang diperoleh sang pemain dikurangi dengan jumlah poin dari ubin yang tersisa di tangannya.

Pemain yang berhasil menghabiskan seluruh ubin yang ada di tangannya diberi bonus. Jumlah poin dari ubin yang tersisa di tangan para pemain ditambahkan, kemudian diberikan (ditambahkan) kepada pemain yang berhasil menghabiskan seluruh ubin di tangannya tersebut.

Pemain yang mempunyai skor akhir paling tinggi ditetapkan sebagai pemenang.

Kata-Kata yang Diterima

Kamus yang digunakan adalah Collins Scrabble Wordlist 2021 (CSW2021). Tersedia di Playstore dan Appstore.

Contact person: 081268931984 (Rafi)