 **PETUNJUK TEKNIS & PELAKSANAAN**

**LOMBA KREATIFITAS ANAK SEKOLAH**

1. **Prosedur dan Tata Tertib Perlombaan**
2. Peserta dapat mengikuti 3 ( tiga ) mata lomba sekaligus **sesuai tingkatan sekolah**  ( dapat mengikuti Matematika , Bahasa Inggris , dan Sains , atau bisa memilih salah satu atau dua jenis lomba saja ).
3. Peserta diharapkan **datang paling lambat 30 menit sebelum jadwal lomba dimulai** untuk menghindari keterlambatan. Demi kenyamanan bersama,  **Orang tua / pendamping peserta tidak diperkenankan untuk masuk ke dalam ruang perlombaan .**
4. Jika peserta datang terlambat, peserta **tetap diijinkan**  untuk mengikuti perlombaan, tetapi **tidak akan mendapatkan perpanjangan waktu.**
5. Peserta yang telah mendaftarkan diri melalui WA bisa mengambil kartu peserta di meja registrasi pada saat hari pelaksanaan.
6. Peserta diharapkan untuk membawa meja/papan dada, alat tulis dan bagi lomba mewarnai diharapkan untuk membawa alat mewarnai sendiri saat pelaksanaan.
7. Peserta tidak diperkenankan menggunakan alat telekomunikasi apapun di dalam ruangan lomba ( Contoh : HP , Komputer tablet , dll).
8. Peserta wajib mengisi nama peserta , asal sekolah , Mapel dan Kelas.
9. Selama pelaksanaan LKAS peserta diharapkan untuk tetap sportif dan jujur.
10. Untuk waktu pengerjaan 30 menit dan untuk lomba mewarnai 1 jam 30 menit.
11. Pastikan teliti baik-baik jawaban sebelum mengumpulkan lembar jawaban kepada panitia LKAS.
12. Peserta diperkenankan keluar dari tempat perlombaan pada saat sudah selesai mengerjakan dan mengumpulkan lembar jawaban, dan **peserta yang sudah meninggalkan tempat perlombaan tidak diperkenankan untuk masuk kembali ke dalam tempat perlombaan atau mengganti jawaban.**
13. **Peserta dan Orang Tua / pendamping peserta dilarang mengganggu ketertiban lomba atau peserta lain.**  Jika terbukti mengganggu ketertiban lomba peserta lain , maka panitia akan mengingatkan , memberikan peringatan terakhir.
14. **Ketentuan Menjawab di Lembar Jawab**

Seluruh Peserta **menyilang** jawaban yang tepat dengan jelas di lembar jawab.

1. Jika ada dua ( atau lebih ) jawaban untuk satu butir soal , maka jawaban untuk soal tersebut akan dianggap **salah .**
2. Jika peserta melingkari jawaban , maka jawaban untuk soal tersebut akan dianggap **salah.**
3. Jika peserta tidak memberikan jawaban untuk soal , maka jawaban untuk soal tersebut akan dianggap **kosong.**
4. Jika peserta membenarkan jawaban tanpa penghapus , peserta harus mencoret jawaban sebelumnya dengan dua garis sejajar mendatar , baru kemudian menyilang jawaban yang tepat

**Contoh :**

1. **Hasil dari 1 – 1 adalah**

***The Result of 1 – 1***

**a. 0 b. 1 c. 2 d. 3**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **c** | **d** | **BENAR ,** JAWABAN MASUK : A |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **c** | **d** | **SALAH ,** JAWABAN DIARSIR |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **c** | **d** | **SALAH ,** JAWABAN DILINGKARI |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **c** | **d** | **SALAH ,** JAWABAN LEBIH DARI 1 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **C** | **d** | **BENAR ,** JAWABAN MASUK A |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **C** | **d** | **KOSONG ,** TIDAK ADA JAWABAN |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **a** | **b** | **C** | **d** | **KOSONG ,** TIDAK ADA JAWABAN |

1. **Soal berisi 25 soal pilihan ganda, dengan point penilaian :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Benar = 4 point | Salah = 0 point | Tidak dijawab = 0 point |

Penilaian juara berdasarkan :

* Nilai tertinggi di setiap mapel dan level.
* Setiap level berdasarkan peringkat teratas, diambil juara 1 – 3.
* Jika ada nilai yang sama, melihat dari kecepatan waktu mengerjakan.