

KETENTUAN KOMPETISI UNTUK PELAJAR SMA/SMK/ sederajat

Ketentuan Umum

1. Peserta dalam kompetisi ini adalah Para siswa atau siswi aktif SMA/SMK/ sederajat.
2. Kompetisi ini dibuka untuk kelompok atau tim.
3. Dimana dalam 1 tim maksimal beranggotakan 3 orang.
4. Setiap sekolah diperbolehkan mengirimkan lebih dari 1 tim.
5. Pendaftaran kompetisi dapat dilakukan pada tanggal 01 Februari – 09 Maret 2019 .
6. Karya yang diikutsertakan adalah karya sendiri .
7. No plagiat .
8. Karya juga belum pernah menang dalam kompetisi sejenis.

AWARDS

Kategori Web Application

1. Teknik Pembuatan Website Bebas.
2. Website yang dibuat oleh peserta harus interaktif dan inovatif.
3. Ide karya memiliki nilai manfaat.
4. Desain sesuai tema atau judul karya.
5. Dilarang menggunakan template dari orang lain.
6. Konten Website disesuaikan dengan judul karya.
7. Fitur Website: dapat menampilkan informasi website sesuai dengan tema / judul.
8. Website yang dilombakan dibuat sendiri oleh peserta lomba.
9. Konten yang digunakan tidak boleh mengandung SARA, Pornografi dan melanggar hak cipta.

Presentasi project:

1. Karya project dikumpulkan dalam bentuk CD ke panitia sebelum presentasi.
2. Presentasi karya project dilakukan pada tanggal 16 Maret 2019 di STMIK Cipta Darma Surakarta.
3. Disarankan membawa laptop sendiri saat presentasi.

Penilaian :

1. Kesesuaian ide dengan web yang dibuat.
2. Performa web.
3. User Interface.
4. Aspek nilai manfaat, inovasi dan solusi.

Kategori Short Movie

1. Durasi maksimal 15 menit.
2. Tema bebas.
3. Genre Bebas.
4. Tidak ada unsur SARA.
5. Tidak ada unsur Pornografi.
6. Asli karya peserta.
7. Karya dengan dialog bahasa daerah atau bahasa selain bahasa Indonesia harus ada subtitle Bahasa Indonesia.
8. Pengumpulan dalam format mp4, mkv, avi.
9. Resolusi minimal 720 x 480 px.

Presentasi project:

1. Film dikumpulkan dalam bentuk CD ke panitia sebelum presentasi/pemutaran film.
2. Presentasi / pemutaran film dilakukan pada tanggal 16 Maret 2019 di STMIK Cipta Darma Surakarta.

Kriteria Penilaian :

1. Story.
2. Sinematografi.
3. Spesial Effect.
4. Keaslian.

Kategori Robotika

Lapangan Lomba

- a) Arena lomba terdiri dari dua area berukuran 3m x 3m dengan permukaan berwarna putih dan diberi garis berwarna hitam berukuran lebar sekitar ± 2 cm. garis berwarna hitam ini akan membentuk pola lurus, berbelok membentuk kurva atau melingkar dan mungkin berpotongan satu dengan lainnya.
- b) Bentuk pola Arena Lomba ditentukan pada hari pertandingan sebelum lomba dilangsungkan, sehingga peserta harus membuat program pengendalian robot pada hari pelaksanaan lomba pada tanggal 16 Maret 2019.

Peraturan Perlombaan

Setiap tim harus membawa perangkat robot milik sendiri, dalam kontes ini perangkat robot bebas (Boleh Rakitan sendiri atau Robot- Kit "Pabrikan").

- a. Tim Peserta harus membawa semua komponen pembentuk robotnya sendiri beserta sebuah komputer atau laptop untuk pemrogramannya.
- b. Penamaan Robot Tidak boleh sama dengan team lain, dan apabila terdapat kesamaan nama maka panitia akan mengutamakan nama robot yang tercepat dalam mendaftar.
- c. Peserta boleh menggunakan "robot-kit" yang telah ada dipasar / Buatan Pabrikan.
- d. Ukuran Robot tidak melebihi 25cm(p) x 20cm(l) x 15cm(t), dan berat robot tidak melebihi 3 Kg.
- e. Setiap robot harus bergerak secara otomatis tidak boleh dikendalikan melalui *remote control* baik dengan atau tanpa kabel.
- f. Setelah robot *start*, operator yang menyalakan robot segera berdiri di pinggir lintasan.
- g. Hanya 1 operator yang diperbolehkan menyalakan robot.

- h. *Retry* diperbolehkan maksimal 1 kali selama kompetisi berlangsung. Setelah tim meminta *retry* dan juri membolehkan operator segera mengambil robot dan memulai dari *start* atau *Check Point* yang telah dilewati.
- i. Untuk menghidupkan robot tersebut pada saat start. Robot harus dapat di start dengan menekan 1(satu) tombol saja dan hanya satu kali tekan.
- j. Setiap tim harus menyiapkan sumber daya robotnya masing-masing.
- k. Tegangan dari sumber daya tidak boleh melebihi 12 volt.

Diskualifikasi

Perilaku berikut bisa menyebabkan diskualifikasi oleh juri.

- Menyebabkan kerusakan pada lintasan / lapangan perlombaan
- Kesalahan *start* lebih dari 3 kali
- *Retry* dilakukan lebih dari 3 kali.
- Berperilaku curang / tidak *fair play*.

Lain-Lain

Perilaku lain yang belum disebutkan dalam peraturan di atas, juri memiliki hak penuh untuk membuat, merubah segala bentuk peraturan-peraturan mengenai perlombaan guna kelancaran dan keberlangsungan lomba robot kategori line follower. dan keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.