

No : 05/P-OBI SMA/VIII/2016
Lampiran : 1 (satu) Bundel Petunjuk Teknis
Perihal : **Permohonan Delegasi**
Kepada Yth.
Kepala SMP/Mts Se-Jawa
di
Tempat

Tasikmalaya, 12 Agustus 2016

Assalamu'alaikum wr.wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga Bapak/Ibu/Saudara/i senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Amin.

Selanjutnya, sehubungan dengan akan diadakannya kegiatan **Olimpiade Bahasa Inggris/ English Language Olympiad (OBI/ELO) 2016**, yang diselenggarakan oleh Panitia Olimpiade Bahasa Inggris SMA Terpadu Pondok Pesantren Riyadlul 'Ulum pada:

hari/ tanggal : Ahad/ 16 Oktober 2016
tempat : Kampus SMA Terpadu Riyadul 'Ulum Kota Tasikmalaya

maka dengan ini kami selaku panitia mengharapkan Bapak/Ibu/Saudara/i dapat mengirimkan delegasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kami.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas perhatian dan bantuan Saudara/i kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Ketua,

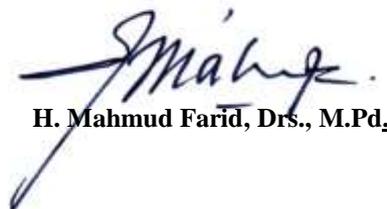
Sekretaris,

M. Iqbal Fauzi Ihwan

Bilal Moh Nawawi

Mengetahui,

Kepala SMA Terpadu,



H. Mahmud Farid, Drs., M.Pd.

**TIMING KEGIATAN OLIMPIADE BAHASA INGGRIS/ ENGLISH LANGUAGE OLYMPIAD
(OBI/ELO) 2016**

No	Hari, Tanggal	Waktu	Nama Acara	Tempat	Penanggung Jawab
1.	Ahad , 9 Oktober 2016	13.00-selesai	Technical meeting	Di Lab. Fisika	Bag. Acara
2.	Ahad , 9 Oktober 2016	13.00-selesai	Babak Kualifikasi peserta Intelligence Quiz	Di Lab. Kom	Bag. Acara
3.	Ahad , 16 Oktober 2016	06.00-07.00	Daftar Ulang dan Pengambilan Nomor Urut	Di Bagian Kesekretariatan	Bag. Kesekretariatan
4.	Ahad , 16 Oktober 2016	07.30-08.30	Upacara Pembukaan	Lapangan Riyadlus sholihin	Bag. Acara
5.	Ahad , 16 Oktober 2016	08.31-12.00	Pelaksanaan Lomba: Speech Contest, Story Telling, Intelligence Quiz, English competence competition (ECC)	Lapangan Riyadlul Badi'ah Lapangan Riyadlus Sholihin Gedung Tijan Lab. Kom	Penanggung Jawab Masing-Masing Lomba
6.	Ahad , 16 Oktober 2016	12.01-12.30	Istirahat, Shalat Dzuhur	Mesjid	-
7.	Ahad , 16 Oktober 2016	12.31-15.30	Pelaksanaan Lomba PBB (lanjutan)	Tempat Masing-Masing Lomba	Penanggung Jawab Masing-Masing Lomba
8.	Ahad , 16 Oktober 2016	15.31-16.00	Istirahat, Shalat Ashar	Mesjid	-
9.	Ahad , 16 Oktober 2016\	16.01-selesai	Upacara Penutupan Pengumuman Kejuaraan Pulang	Lpg. Riyadlusholihin (Panggung Utama) -	Bag. Acara

NB: Jadwal disesuaikan dengan peserta lomba.

PETUNJUK dan TEKNIS PERLOMBAAN

KETENTUAN UMUM PESERTA

1. Peserta adalah siswa SMP/MTs sederajat Se-Jawa, dan merupakan perwakilan dari sekolah masing-masing .
2. Peserta memakai seragam sekolahnya masing-masing (berbusana muslim/muslimah).
3. Pendaftaran dimulai tanggal 1 September 2016
4. Technical meeting dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2016 pukul 13.00-Selesai.
5. Peserta mengisi formulir pendaftaran disertai pas foto ukuran 3 x 4 sebanyak 2 buah.

JENIS LOMBA

1. STORY TELLING
2. SPEECH CONTEST
3. ENGLISH COMPETENCE COMPETITION
4. INTELLIGENCE QUIZ

KETENTUAN KHUSUS PERLOMBAAN

1. STORY TELLING

- 1) Judul cerita bebas diserahkan kepada peserta dengan memilih salah satu jenis cerita berikut ini:
 - Legend
 - Folk tale
 - Fable
 - Fairy tale
- 2) Durasi waktu maksimal 7 menit
- 3) Memakai costum bebas sekreatif mungkin
- 4) Membawa alat peraga sekreatif mungkin (menjadi penilaian juri)
- 5) Kuota peserta maksimal 40 peserta
- 6) Kriteria Penilaian :
 - Pronunciation
 - Costume
 - Punctuality
 - Expression
- 7) Setiap perwakilan sekolah menyerahkan 3 rangkap teks cerita kepada panitia pada saat *Technical Meeting*
- 8) Biaya pendaftaran Rp.75.000/peserta

2. SPEECH CONTEST

- 1) Peserta dapat memilih Tema Pidato yang ditentukan :

Tema Speech Contest:

1. Game Online Phenomenon
 2. Nowadays Teenager
 3. The Youth and The Books
 4. Parents and Moral Education
 5. Stop BullyingDurasi
- 2) waktu maksimal 7 menit
 - 3) Peserta memakai pakaian sopan dan rapi (jas, dasi, dll)
 - 4) Setiap sekolah tidak boleh mengirimkan lebih dari satu peserta
 - 5) Kuota peserta maksimal 40 peserta
 - 6) Nomer urut tampil akan diberitahukan ketika *technical meeting*
 - 7) Setiap perwakilan sekolah menyerahkan 3 rangkap teks cerita kepada panitia pada saat *Technical Meeting*
 - 8) Kriteria penilaian sebagai berikut :
 - Content
 - Pronouncation
 - Body Language
 - Expression
 - 9) Biaya pendaftaran Rp.75.000/peserta

3. ENGLISH COMPETENCE COMPETITION (ECC)

English Competence Competition (ECC) adalah salah satu ajang kompetisi kemampuan berbahasa Inggris secara tertulis, dimana peserta/siswa SMP khususnya kelas IX akan diujikan mengenai kompetensi Pengetahuan yang mereka miliki. Kompetisi yang akan digunakan berbasis IT, yakni menggunakan komputer/laptop sebagai medianya yang akan di tempatkan diruangan laboratorium komputer. Hal ini ditujukan dalam rangka persiapan UN kelas IX berbasis UNBK yang akan dilaksanakan di masa mendatang.

1. KETENTUAN UMUM

- a. Peserta berasal dari perwakilan sekolah SMP/Mts atau yang sederajat.
- b. Peserta diutamakan kelas IX
- c. Setiap sekolah berhak mengirimkan perwakilannya maksimal 10 orang.

- d. Peserta menggunakan pakaian seragam PSAS (Putih, biru)/pakaian khusus seragam sekolahnya dan atau menggunakan atribut lain yang disesuaikan dengan sekolahnya masing-masing
- e. Membayar biaya pendaftaran Rp, 75.000/orang.

2. KETENTUAN KHUSUS

- a. Peserta memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer/laptop.
- b. Perangkat komputer/laptop disediakan panitia.
- c. Peserta diberikan waktu 90 menit untuk setiap sesinya.
- d. Peserta tidak diperkenankan membawa alat tajam/alat lainnya yang sekiranya bisa merusak fasilitas yang kami miliki
- e. Waktu pelaksanaan jam 08.00-09.30
- f. Kuota maksimal 300 Peserta
- g. Undian nomor diambil ketika Technical Meeting
- h. Mengisi kehadiran peserta sebelum masuk ruangan
- i. Peserta yang terlambat tidak diberi perpanjangan waktu
- j. Perlombaan terbagi menjadi 4 sesi penyisihan, 1 final
- k. Waktu 90 menit
- l. Undian nomor diambil pas technical meeting
- m. Mengisi kehadiran peserta sebelum masuk ruangan
- n. Tempat duduk di tentukan panitia
- o. Jeda waktu antar sesi 15 menit
- p. Peserta yang terlambat tidak diberi perpanjangan waktu

4. INTELLIGENCE QUIZ

A. KETENTUAN UMUM:

1. Peserta intelligence quiz merupakan siswa/peserta didik tingkat SMP/MTs sedrajat.
2. Peserta memakai seragam sekolahnya masing-masing (berbusana muslim/muslimah).
3. Peserta lomba adalah regu yang terdiri dari 3 orang
4. Peserta dilarang menggunakan alat bantu apapun (Kamus, Buku, Catatan DLL)
5. Peserta dilarang makan dan minum selama perlombaan berlangsung
6. Pergantian anggota team hanya bisa dilakukan oleh peserta yang terdaftar dan diberitahukan kepada panitia 10 menit sebelum lomba dimulai

7. Apabila perlombaan sudah dimulai dan ada team yang kurang dari 3 orang maka team tersebut diizinkan untuk mengikuti perlombaan dengan jumlah anggota team yang hadir kecuali regu yang hadir hanya ada 1 orang maka akan disesuaikan dengan kebijakan panitia perlombaan
8. Selama perlombaan berlangsung tidak boleh ada pergantian peserta
9. Peserta hanya diperbolehkan berdiskusi dengan rekan satu teamnya
10. Peserta dilarang membuat keributan selama perlombaan berlangsung
11. Peserta dilarang mendapat bantuan dari luar
12. Panitia akan memberi peringatan maksimal 3 kali apabila ada peserta yang melanggar peraturan di atas
13. Panitia berhak mendiskualifikasikan peserta yang masih melanggar setelah diberi peringatan 3 kali
14. Dengan mendaftar sebagai peserta berarti peserta telah menyetujui peraturan di atas.
15. Perlombaan terdiri dari 3 babak yaitu babak kualifikasi tertulis, semi final dan babak final.
16. Babak kualifikasi tertulis, tim akan menjawab soal tertulis sejumlah 50 soal dalam waktu 120 menit berbasis komputer. Dari babak ini, diambil 20 tim dengan nilai tertinggi dan akan masuk ke babak semifinal.
17. Babak semifinal terdiri dari 20 team yang telah dikelompokkan menjadi 4 sesi. Setiap sesi berisi 5 team. Setiap juara 1 dari tiap-tiap sesi tersebut akan masuk ke babak semi final.
18. Peserta babak final merupakan juara 1 dari masing-masing grup semi final.
19. Babak semi final akan diambil 1 tim terbaik dari 5 tim, untuk maju ke babak final
20. Babak final akan ditentukan juara 1, 2, 3 dan harapan 1, 2, 3 (juara harapan 2,3 diambil dari runner up terbaik)

B. ISI/MATERI PERLOMBAAN

Materi Perlombaan terdiri dari:

1. Bahasa Inggris
2. Matematika
3. IPA
4. IPS

5. PAI

Semua soal menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar

Kisi-kisi soal dapat diunduh di www.pesantren-condong.net

C. PERATURAN-PERATURAN INTELLIGENCE QUIZ

1. PERATURAN BABAK KUALIFIKASI TERTULIS

1. Masing-masing grup menjawab soal kualifikasi sebanyak 40 soal dalam waktu 120 menit.
2. Soal berupa pilihan ganda berbasis komputer
3. Peserta diharapkan hadir 15 menit sebelum lomba dimulai
4. Team yang terlambat diperbolehkan masuk tanpa ada perpanjangan waktu
5. Penilaian berdasarkan pada ketepatan dan kecepatan menjawab
6. 20 grup dengan nilai tertinggi akan masuk ke babak semi final dan akan diumumkan pada hari tersebut.
7. Babak kualifikasi tertulis dilaksanakan pada Technical Meeting (pada tanggal 9 oktober 2016)

2. BABAK SEMI FINAL

a. Babak Soal Wajib

- 1) Setiap regu akan mendapatkan 5 buah soal wajib,
- 2) Setiap satu soal akan diberi waktu berpikir selama 10 detik
- 3) Jika regu tersebut menjawab soal dengan benar mendapatkan poin 100 jika regu salah atau waktu habis maka mendapatkan poin nol dan soal tersebut menjadi rebutan bagi regu lain.
- 4) Soal akan dilempar ke regu yang pertama kali memijit bel. Jika regu yang merebut menjawab soal dengan benar, akan mendapat poin 100, jika salah mendapat poin -50
- 5) Soal hanya dilempar satu kali.
- 6) Yang menjawab soal hanya juru bicara saja.

b. Babak Gesture

- 1) Setiap regu diberi alokasi waktu 20 detik untuk memperagakan dan menjawab soal sebanyak-banyaknya yang telah disediakan panitia.
- 2) Setiap regu di beri soal secara bergiliran.

- 3) Dari setiap regu, satu orang memperagakan dan dua orang menjawab.
- 4) Soal tidak dilempar.
- 5) Setiap butir soal yang dijawab dengan benar mendapat poin 100, jika salah tidak dikurangi.
- 6) Peserta dapat melewati soal yang tidak bisa dijawab dengan menyebut "pass".

c. Babak Rebutan

- 1) Setiap regu akan mendapatkan tablet/laptop.
- 2) Soal rebutan terdiri dari 15 soal.
- 3) Setiap regu menjawab soal dengan aplikasi *kahoot*.
- 4) Nilai yang didapat setiap regu akan ditampilkan melalui layar infocus.

3. BABAK FINAL

a. Babak Soal Wajib

- 1) Setiap regu akan mendapatkan 5 buah soal wajib,
- 2) Setiap satu soal akan diberi waktu berpikir selama 10 detik
- 3) Jika regu tersebut menjawab soal dengan benar mendapatkan poin 100 jika regu salah atau waktu habis maka mendapatkan poin nol dan soal tersebut menjadi rebutan bagi regu lain.
- 4) Soal akan dilempar ke regu yang pertama kali memijit bel. Jika regu yang merebut menjawab soal dengan benar, akan mendapat poin 100, jika salah mendapat poin -50
- 5) Soal hanya dilempar satu kali.
- 6) Yang menjawab soal hanya juru bicara saja.

b. Babak Gesture

- 1) Setiap regu diberi alokasi waktu 20 detik untuk memperagakan dan menjawab soal sebanyak-banyaknya yang telah disediakan panitia.
- 2) Setiap regu di beri soal secara bergiliran
- 3) Dari setiap regu, satu orang memperagakan dan 2 orang menjawab
- 4) Soal tidak dilempar
- 5) Setiap butir soal yang dijawab dengan benar mendapat poin 100, jika salah tidak dikurangi.
- 6) Peserta dapat melewati soal yang tidak bisa dijawab dengan menyebut "pass"

c. Babak Siapa Berani

- 1) Setiap regu wajib menginvestasikan waktu untuk menjawab soal di atas papan yang telah disediakan.
- 2) Pembaca soal akan memberikan klu soal sebelum regu menginvestasikan waktunya.

- 3) Bagi regu yang telat mengangkat papan dianggap tidak menginvestasikan waktunya.
- 4) Soal diberikan kepada regu yang berani menjawab soal dalam waktu yang paling sedikit.
- 5) Soal tidak dilempar
- 6) Regu yang berhak diberi soal harus menjawab soal dalam waktu yang telah diinvestasikan.
- 7) Jika regu tersebut menjawab soal dengan benar maka poin ditambah 100 dan jika regu tersebut salah atau kehabisan waktu maka akan dikurangi 100

d. Babak Rebutan

- 1) Setiap regu akan mendapatkan tablet/laptop
- 2) Soal rebutan terdiri dari 20 soal
- 3) Setiap regu menjawab soal dengan aplikasi *kahoot*
- 4) Nilai yang didapat setiap regu akan ditampilkan melalui layar infocus.

KETENTUAN KEJUARAAN

1. Pemenang masing-masing lomba terdiri dari :
 - Juara 1 - Harapan 1
 - Juara 2 - Harapan 2
 - Juara 3 - Harapan 3
2. Total Uang pembinaan Rp.8.750.000
3. Trophy yang diperebutkan :
 - Tropi Gubernur*
 - Tropi Walikota*
 - Tropi KEMENDIKBUD*
 - Tropi KEMENAG*
 - Tropi Kepala Sekolah SMA Terpadu

*Dalam konfirmasi

NB:

* Juknis bisa berubah Sesuai Kesepakatan pada Technical Meeting

* Babak kualifikasi dilaksanakan pada tanggal 9 oktober 2016 pada Technical Meeting

* Pembukaan pendaftaran tanggal 1 September 2016, dan berakhir pada tanggal 9 Oktober 2016

ESTIMASI ANGGARAN PENDAFTARAN

No	Nama Lomba	Item	Pembiayaan
1.	Story Telling	Id Card	Rp.10.000
		Sertifikat (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.6.000
		Konsumsi Snack dan Nasi (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.35.000
		Acara	Rp.24.000
		Jumlah	Rp.75.000
2.	Speech Contest	Id Card	Rp.10.000
		Sertifikat (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.6.000
		Konsumsi Snack dan Nasi (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.35.000
		Acara	Rp.24.000
		Jumlah	Rp.75.000
3.	ECC	Id Card	Rp.10.000
		Sertifikat (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.6.000
		Konsumsi Snack dan Nasi (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.35.000
		Acara	Rp.24.000
		Jumlah	Rp.75.000
4.	Intelligence Quiz	Id Card	Rp.30.000
		Sertifikat (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.18.000
		Konsumsi Snack dan Nasi (Peserta Dan Pembimbing)	Rp.80.000
		Acara	Rp.22.000
		Jumlah	Rp.150.000

Contact Person

- a. Muhammad Itang Hidayat (085794594660)
- b. Muhammad Iqbal Fauzi Ihwan (081563936148)
- c. Nurul Afifah (085720817784)
- d. Irma Nurwahidah (085723715204)

FORMULIR PENDAFTARAN

1. Story Telling

Nama Peserta :.....

Asal Sekolah :.....

Judul Cerita :.....

2. Speech Contest

Nama Peserta :.....

Asal Sekolah :.....

Tema Pidato :.....

3. English Competence Competition (ECC)

Nama Peserta :1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Asal Sekolah :.....

4. Intelligence Quiz

Nama Peserta :

Nama Peserta :

Nama Peserta :

Nama Grup :

Asal Sekolah :

5. Biodata Pendamping Perlombaan

a. Story Telling

Nama :

TTL :

b. Speech Contest

Nama :

TTL :

c. English Competence Competition

Nama :

TTL :

d. Intelligence Quiz

Nama :

TTL :