



## REGULASI LOMBA ROBOTIK JAWA POS SMA AWARDS 2023

### A. PERATURAN UMUM

1. Peserta adalah pelajar aktif dari sekolah SMA Negeri dan Swasta yang ada di Provinsi Jawa Timur
2. Peserta harus melengkapi syarat-syarat pendaftaran yang ditentukan panitia sesuai kategori lomba masing-masing
3. Melampirkan Surat Rekomendasi dari Kepala Sekolah untuk mengikuti Lomba SMA Awards 2023, diunggah pada website <http://smaawards.jawapos.co.id>
4. Melampirkan surat pernyataan sehat, format surat pernyataan dapat diunduh di website <http://smaawards.jawapos.co.id>
5. Menggunakan peralatan protokol kesehatan yaitu: masker dan hand sanitizer
6. Pendaftaran lomba melalui website <http://smaawards.jawapos.co.id> Login:  
User : Nomor NPSN  
Password : Nomor NPSN  
Mengisi biodata peserta pada masing-masing lomba yang diikuti
7. Personil lomba diperkenankan merangkap sebagai peserta lomba pada kategori yang lain dalam SMA Awards 2023
8. Peserta tidak diperkenankan menampilkan karya yang mengandung unsur pornografi, kata-kata kotor, dan SARA
9. Pergantian peserta harus dilaporkan pada panitia paling lambat hari terakhir pendaftarandengan mengganti biodata pada website pendaftaran SMA Awards 2023
10. Peserta yang melanggar peraturan yang sudah ditetapkan panitia akan di diskualifikasi
11. Keputusan hasil perlombaan dari panitia tidak dapat diganggu gugat

### B. KETENTUAN LOMBA

1. Lomba Robotik adalah lomba jenis kelompok dengan anggota 3 orang, setiap sekolah hanya diperbolehkan mendaftarkan maksimum 1 tim perwakilan terbaiknya.
2. Robot dan perlengkapan atau *tools* disiapkan oleh masing-masing peserta. Kerusakan robot sebelum, saat, dan sesudah acara perlombaan berlangsung bukan menjadi tanggung jawab



panitia. Robot tidak boleh mengotori atau merusak arena pertandingan.

3. Peserta diminta untuk merancang dan membangun kendaraan pemadam api yang akan berlomba di trek perlombaan secara otomatis mengikuti garis.
4. Peserta dianjurkan mengikuti Workshop dan Technical Meeting yang akan dilaksanakan di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. (Waktu pelaksanaan akan diinfokan lebih lanjut di website <http://smaawards.jawapos.co.id>)

### **C. ATURAN BERMAIN GAME**

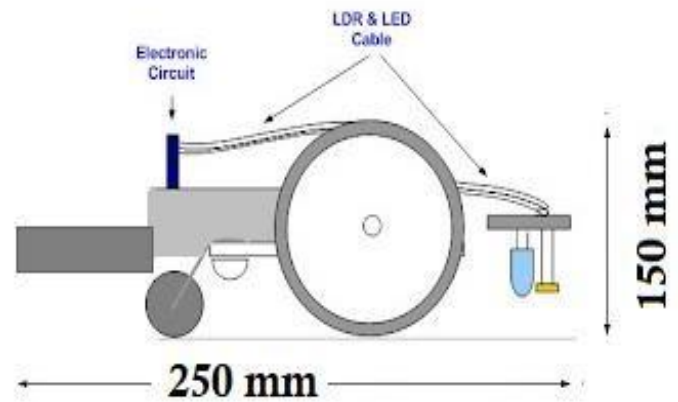
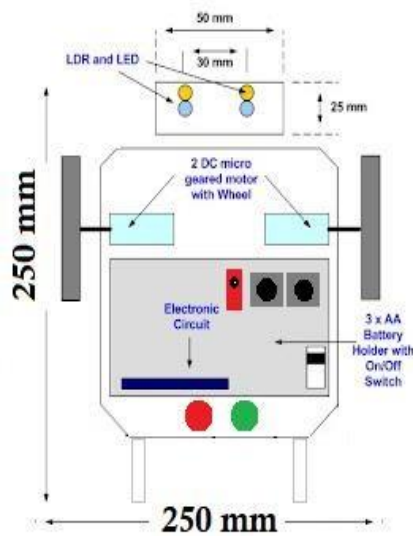
1. Setiap tahapan (Round Kualifikasi online, Penyisihan Offline, dan Final).
2. Kualifikasi setiap tahap ditentukan berdasarkan kuota berikut  
(contoh):Tahapan Kualifikasi Kompetisi Tim untuk tahap selanjutnya
  - a) Round Kualifikasi online di ambil 38 tim berdasarkan poin
  - b) Babak Penyisihan Offline di ambil 8 tim berdasarkan poin
  - c) Final 2 Nilai tinggi dan Waktu tersingkat adalah Pemenangnya

### **D. SPESIFIKASI ROBOT**

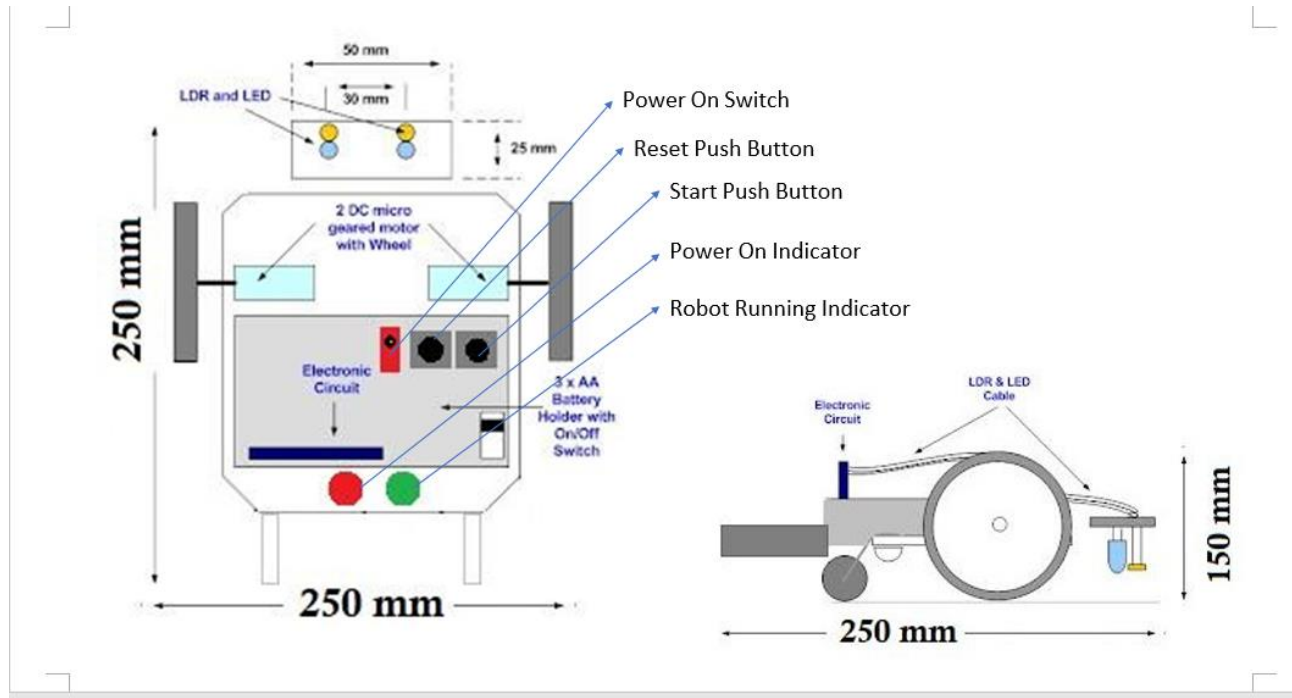
1. Semua perangkat elektronik terutama perangkat microcontroller, harus terekspose berada dibagian paling atas robot. Kecuali sensor, dan motor
2. Area elektronik, harus terekspose tidak boleh terhalang oleh aksesoris.
3. Tidak diperkenankan memasang atau menggunakan perangkat komunikasi pada robot, baik mode bluetooth, intranet, remote frekuensi Radio, Wifi dan sejenisnya.
4. Hanya ada switch main power, Tombol start, dan tombol reset.
5. Led warna Merah sebagai indikator power On/Off.
6. Led warna Hijau sebagai indikator robot running.
7. Penambahan LCD display diperkenankan selama tidak menutupi bagian microcontroller.

### Dimensi Robot

Panjang x Lebar x Tinggi = 250 mm x 250 mm x 150 mm



## Packaging Robot



- Semua perangkat elektronik terutama perangkat microcontroller, harus terekspose berada dibagian paling atas robot. Kecuali sensor, dan motor
- Area elektronik, harus terekspose tidak boleh terhalang oleh aksesoris.
- Tidak diperkenankan memasang atau menggunakan perangkat komunikasi pada robot, baik mode bluetooth, intranet, remote frekuensi Radio, Wifi dan sejenisnya.
- Hanya ada switch main power, Tombol start, dan tombol reset.
- Led warna **Merah** sebagai indikator power On/Off.
- Led warna **Hijau** sebagai indikator robot running.
- Penambahan LCD display diperkenankan selama tidak menutupi bagian microcontroller



## Babak Kualifikasi

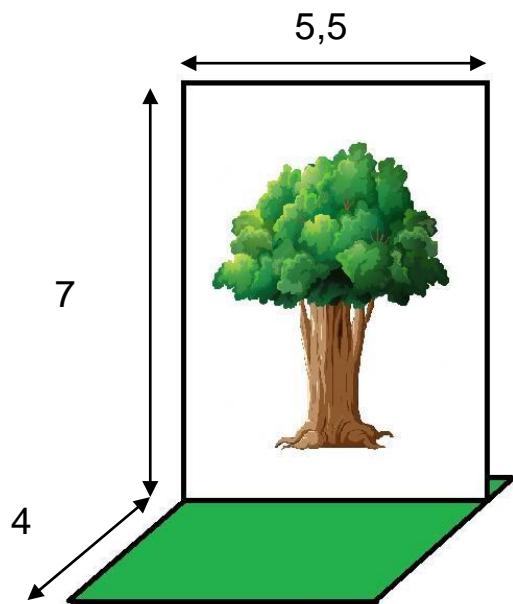
- Robot mampu bergerak secara otomatis mengikuti garis.
- Robot Bisa memadamkan api (pohon terbakar) sebanyak mungkin.
- Setiap Api berhasil dipadamkan, peserta harus meneriakkan “Save”.
- Robot kembali ke home setelah berhasil memadamkan semua api dan robot berhenti selama 5 detik di zona home, maka peserta meneriakkan “Extinguishing completed” sebagai pertanda misi berhasil.
- Ditunjukkan dalam bentuk video dengan durasi kurang lebih 3 menit (robot running) + 2 menit deskripsi
- Video diupload pada situs youtube
- Peserta yang lolos pada tahap kualifikasi akan diumumkan oleh panitia
- Untuk persiapan tahap penyisihan dan final offline, akan diadakan technical meeting untuk persiapan akhirlomba.



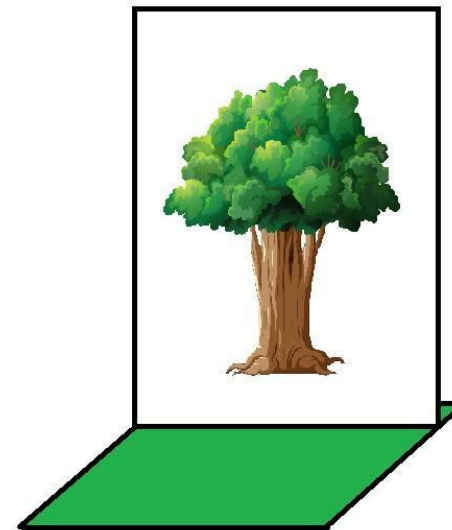
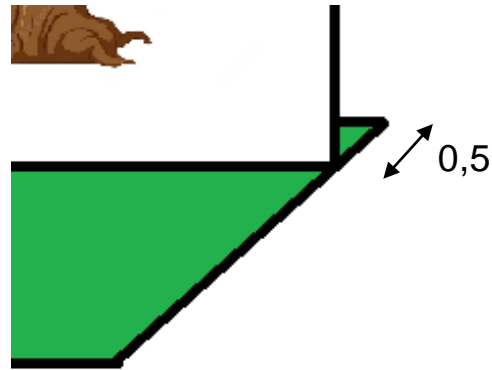
**Object(Pohon)**

Bahan : Kertas buffalo putih

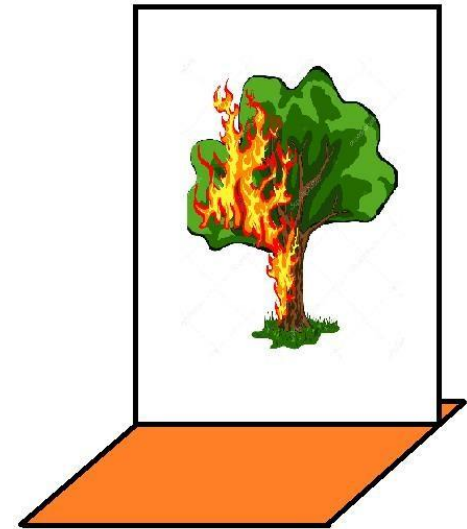
- Dimensi : diameter 30 mm dan tinggi 50 mm
- Jumlah object : 10 buah dengan 5 warna Orange, dan 5 Hijau



Dimen



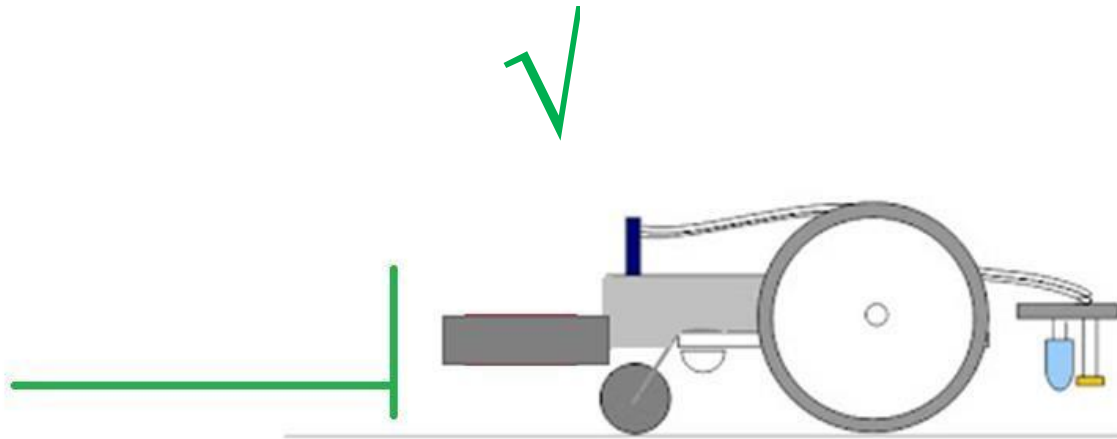
Poho



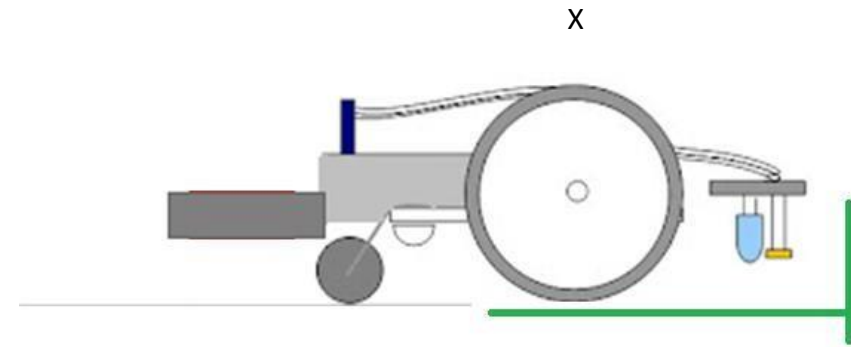
Pohon

## Ketentuan memadamkan Api

- Object pada posisi berdiri dan ditiup hingga roboh(sebagai indikasi apipadam).
- Object bukan ditabrak atau semisalnya hingga roboh



Ditiup

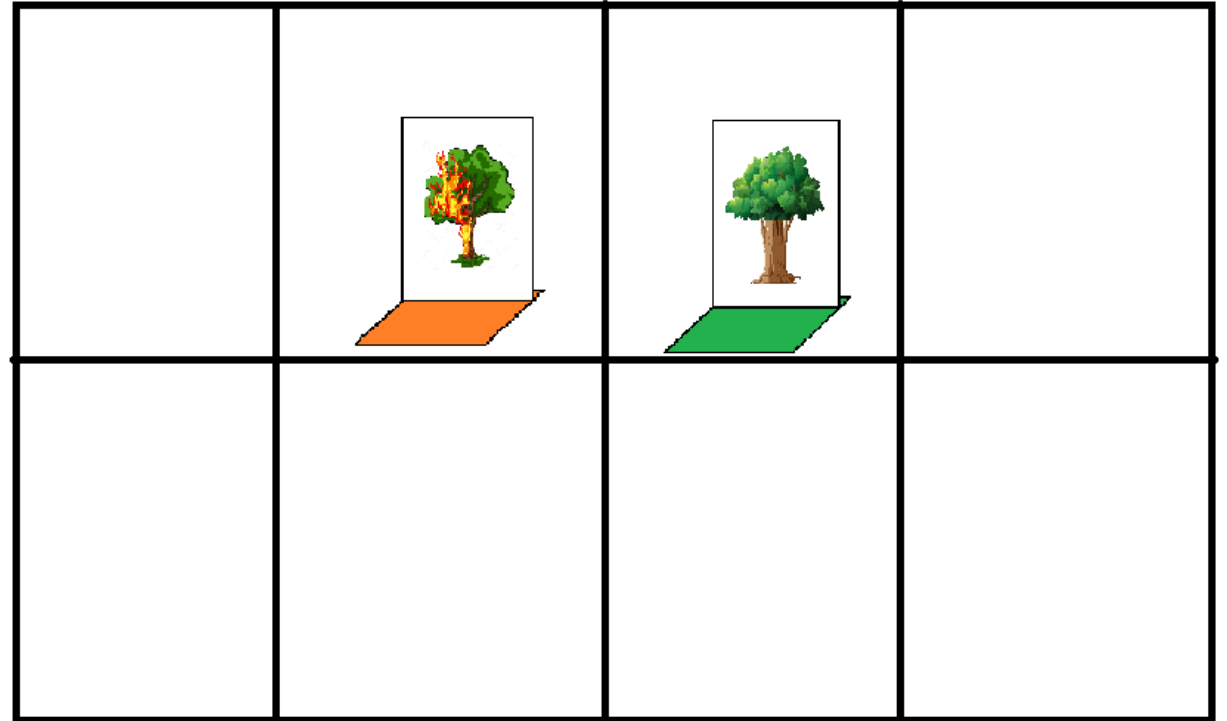


Ditabrak/dilindas



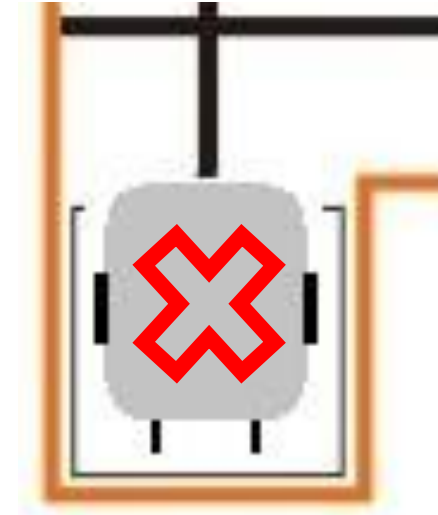
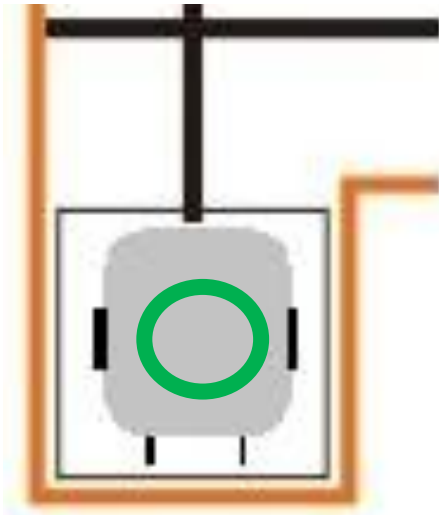
## Ilustrasi Penempatan

- Object (Pohon) berada didalam zona hutan secara penuh



## Ketentuan Home

- Robot masuk sepenuhnya di dalam zona home
- Tidak ada bagian robot yang berada diluar zone home
- Robot Berhenti bergerak selama 5 detik.





## Scoring

### Scoring Save

- Object (pohon terbakar) berhasil dipadamkan tanpa menyentuh garis akan mendapatkan penambahan poin.
- Object (Pohon) yang dirobohkan akan mendapatkan pengurangan poin.

### Scoring Home

- Robot home sempurna (masuk zona home setelah “Extinguishing completed” dan robot tidak bergerak setelah 5 detik/robot halted) akan mendapatkan poin bonus tambahan.
- (Pasien) berhasil dipadamkan dengan cara ditabrak akan mendapatkan pengurangan poin

### Pinalti

- Robot Keluar arena → pengurangan poin setiap keluar arena

#### Note :

Yang dimaksudkan masuk atau keluar, bila 30% bagian robot beradadi area terlarang selama 3 detik

### Retry dan Pass

- Retry hanya diperbolehkan 3 kali dan timer tetap berjalan dengan cara meneriakkan retry.
- Robot boleh retry setelah juri setuju (mendengar teriakan “Retry”)
- Robot dinyatakan give up/menghentikan permainan saat peserta meneriakkan “Pass” dan Juri setuju (mendengar teriakan “Pass”). Pada kondisi ini Poin yang diperoleh dinyatakan “hangus”.

### Babak Penyisihan Online

- Setiap pertandingan pada babak ini, tim dipersilahkan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan dengan waktu yang secepat-cepatnya, serta akan lebih optimal poin yang telah berhasil dikumpulkan jika dengan zero pinalti (tanpa pelanggaran).
- Diakhir babak, poin yang telah berhasil dikumpulkan oleh masing-masing robot akan dilakukan skoring dari yang tertinggi sampai ke yang terendah, tim yang dinyatakan lolos pada babak selanjutnya adalah 38 perwakilan kabupaten/kota se Jawa Timur.
- Robot dijalankan di sekolah masing-masing, atau sesuai ketentuan panitia.

### **Babak Penyisihan Offline**

- Setiap pertandingan pada babak ini, tim dipersilahkan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan dengan waktu yang secepat-cepatnya, serta akan lebih optimal poin yang telah berhasil dikumpulkan jika dengan zero penalti (tanpa pelanggaran).
- Robot dijalankan dan diadu dengan Robot Tim lain untuk menentukan pemenang pada setiap pertandingan.
- Setiap tim akan masuk dalam satu grup untuk bertanding melawan robot lain, tim yang dinyatakan lolos pada babak selanjutnya adalah 8 terbaik untuk sesi Final Lomba.

### **Babak Final**

- Tim yang dinyatakan lolos ketahap ini, akan mengikuti Technical meeting (TM) terkait aturan lomba babak Final.
- Tim akan diberikan waktu 60 menit (durasi waktu ini dapat berubah sesuai ketentuan dewan juri) untuk melengkapi programnya pada case study yang baru.
- Robot yang sudah diprogram, akan dikarantina untuk melaksanakan lomba.
- Pelanggaran komunikasi robot dalam bentuk apapun, akan membuat tim yang bersangkutan terdisfiksifikasi

### **PENENTUAN PEMENANG**

- Nilai yang didapat robot adalah jumlah nilai yang berhasil dikumpulkan dengan benar, tentunya akan dikurangi penalti-penalti jika ada.
- Pemenang ditentukan dari jumlah nilai tertinggi yang dikumpulkan.
- Jika nilainya sama, maka pemenang ditentukan dari waktu tercepat dalam mendapatkan nilai.



## PELANGGARAN DAN DISKUALIFIKASI

- Sajian yang dikirim melanggar ketentuan
- Mengandung unsur sara
- Tidak mematuhi peraturan
- Tidak mengirimkan video
- Juri melihat ada indikasi kecurangan
- Menggunakan robot yang tidak didaftarkan

### **E. KEAMANAN**

Semua Robot harus dibangun dan dirancang sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan operator, wasit, dan ofisial pertandingan, penonton, peralatan lawan, dan lapangan permainan.

### **F. SANKSI**

Semua pelanggaran yang menyebabkan diskualifikasi akan dikenai sanksi berupa denda. Jika tidak menjalankan prosedur yang telah ditentukan, sekolah bersangkutan akan dikenai sanksi tambahan berupa pemberitaan negatif di Jawa Pos dan dilarang mengikuti event Jawa Pos selama satu tahun ke depan.

### **G. PROTES**

Protes yang diterima panitia hanyalah protes mengenai manipulasi peserta. Apabila terbukti manipulasi itu benar seperti yang diadukan, sanksinya adalah diskualifikasi.

### **H. FORCE MAJEUR**

Segala sesuatu yang terjadi di luar kehendak manusia, yaitu sakit, kecelakaan, meninggal, dan bencana alam. Panitia berhak menilai sepenuhnya penggunaan alasan force majeure (contoh: ban bocor bukan force majeure, karena masih ada alternatif lain. Misal: berangkat lebih awal atau menggunakan angkutan umum).

### **I. ATURAN TAMBAHAN**

1. Peraturan dapat berubah apabila terjadi force majeure dan atau kebutuhan dari panitia
2. Perubahan peraturan hanya boleh dilakukan oleh panitia dan akan disosialisasikan kepada peserta (di website <http://smaawards.jawapos.co.id> atau melalui koran Jawa Pos)
3. Tiap-tiap pasal dalam peraturan di atas diartikan menurut persepsi panitia.



## **J. LAINNYA**

1. Juri memiliki keputusan mutlak selama pertandingan.
2. Juri memiliki wewenang untuk memeriksa robot sebelum babak final atau setiap saat selama/setelah babak selesai.
3. Untuk perilaku lain yang tidak ditentukan dalam aturan, wasit diberikan wewenang penuh untuk membuat keputusan dan keputusan bersifat final jika terjadi perselisihan.
4. Semua robot robot harus dirancang dan dibuat oleh masing-masing tim siswa.
5. Jika sebuah tim dianggap diskualifikasi oleh juri dan juri kepala, tim tersebut harus segera keluar dari pertandingan, dan tidak menerima skor.
6. Setiap perubahan peraturan ini akan diumumkan oleh Panitia lomba dan diperbarui di <http://smaawards.jawapos.co.id>