



SPELLING

BEE TECHNICAL GUIDELINES

IdenTic 4.0

Innovation and Development of
Technology and IT Competition

“Be Smart Generation in The Digital Era”

I. DETAIL PELAKSANAAN KOMPETISI

A. OVERVIEW & TUJUAN

Spelling Bee adalah kompetisi mengeja kata dalam Bahasa Inggris secara tepat, huruf demi huruf. Lomba ini bukan hanya sekedar menghafal, tetapi melatih peserta untuk mendengar setiap bunyi kata dengan teliti, tetap berpikir tenang saat tampil di depan banyak orang, serta menambah kosakata baru. Tantangannya bukan hanya menghafal, tapi memahami Fonetik (bagaimana bunyi dari suatu kata dihasilkan).

B. KETENTUAN PESERTA

- a. Peserta adalah siswa/siswi aktif yang berasal dari Sekolah Menengah Pertama yang dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau Surat Keterangan Kepala Sekolah.
- b. Masing-masing sekolah dapat mengirimkan 1 team atau lebih.
- c. Masing-masing team terdiri dari 2 orang peserta, tidak dibatasi oleh tingkat kelas dan jenis kelamin.
- d. Jumlah team dibatasi hanya 12 Team.
- e. Peserta dilarang membawa alat bantu komunikasi dan alat tulis atau buku bacaan. Perangkat lomba disediakan oleh panitia.
- f. Setiap tim wajib hadir dengan formasi lengkap sebanyak 2 (dua) orang peserta pada awal babak penyisihan.
- g. Penggantian anggota hanya diperbolehkan sebelum turnamen dimulai; jika kendala terjadi saat lomba berjalan, pemain tidak dapat digantikan.
- h. Tim yang mengalami kendala di tengah babak penyisihan tetap diperkenankan melanjutkan pertandingan dengan 1 (satu) orang peserta untuk menyelesaikan babak tersebut.
- i. Tim yang lolos ke babak final wajib kembali tampil dengan formasi penuh (2 orang) menggunakan anggota yang sama sesuai data registrasi awal.
- j. Ketidakmampuan memenuhi formasi 2 orang atau penggunaan pemain yang tidak terdaftar pada babak final akan mengakibatkan tim dinyatakan diskualifikasi.
- k. Posisi finalis yang didiskualifikasi akan digantikan oleh tim dengan urutan skor tertinggi berikutnya (Next Top Rank) dari babak penyisihan.

- l. Peserta diwajibkan hadir di tempat lomba paling lambat 10 menit sebelum lomba dimulai.
- m. Seluruh peserta wajib melaksanakan dan mengikuti peraturan yang telah ditentukan.

C. MEKANISME PERLOMBAAN

1. Teknis Perlombaan Spelling Bee

- Lomba dilaksanakan secara *Offline* di Aula Maha Sabha Widya Dharma SMK TI Bali Global Singaraja.
- Lomba terdiri dari 2 babak yaitu **Babak Penyisihan** dan **Babak Final**.
 - a) Babak penyisihan diikuti oleh 12 team, sedangkan babak final diikuti oleh 4 team.
 - b) 4 team yang melaju ke final adalah 3 team pemenang pada masing-masing babak penyisihan dan 1 *Runner Up* terbaik.
 - c) *Runner Up* terbaik ditentukan berdasarkan akumulasi poin dari setiap team yang memperoleh nilai terbesar pada babak penyisihan

Setiap babak lomba akan dibagi menjadi 3 Game:

a. Game I: Mandatory Dictation (Tertulis)

- Setiap team menjawab **5 kata** yang sama.
- Jawaban berupa ejaan satu kata untuk setiap soal yang dituliskan pada media yang telah disediakan.
- Jawaban diperlihatkan secara bersamaan ketika diminta oleh *Host*.
- Waktu berpikir dan menulis untuk setiap kata adalah **15 detik**.
- Setiap jawaban benar mendapat **10 poin**.
- Tidak ada pengurangan poin pada jawaban salah.

b. Game II: Throw-Over & Steal Session (Semi Rebutan)

- Masing-masing team menjawab **4 kata berbeda** dengan tingkat kesulitan yang sama.
- Waktu yang diberikan untuk mengeja adalah **15 detik**
- Setiap jawaban benar mendapat **15 poin**.
- Jika suatu soal dijawab dengan tidak tepat, poin soal tersebut dapat diperebutkan oleh team lainnya, dengan menjawab soal secara tepat.

- Tim yang telah menjawab dan dinyatakan salah tidak diperkenankan untuk merebut kembali pada kata yang sama.
- Tidak ada pengurangan poin pada jawaban salah.

c. Game III: Ultimate Buzzer Round (Rebutan)

- Diberikan **10 kata rebutan** untuk diperebutkan oleh seluruh team.
- Waktu yang diberikan untuk mengeja adalah **15 detik**
- Waktu mulai dihitung setelah masing-masing team menekan tombol
- Setiap jawaban benar mendapat **20 poin**.
- Terdapat **pengurangan 20 poin** bagi team yang menekan tombol namun memberikan jawaban yang salah.
- Jika team pertama salah menjawab, kata tetap diperebutkan oleh team lain yang belum menjawab.
- Jika terdapat skor seri pada penentuan posisi 1, 2, atau 3 (baik di penyisihan maupun final), akan diberikan **pertanyaan tambahan** hingga ditemukan pemenangnya

2. Diskualifikasi & Pelanggaran

Peserta akan didiskualifikasi secara otomatis apabila:

1. Jika peserta telah menjawab dan dinyatakan salah, kemudian menjawab ulang dengan jawaban yang benar namun jawaban tersebut menghilangkan kesempatan peserta lain untuk menjawab. (Pengurangan poin sesuai babak).
2. Salah menyebutkan satu huruf atau urutan huruf yang dianggap sebagai kesalahan yang sah.
3. Berkomunikasi dengan penonton, pembina, atau peserta lain saat berada di atas panggung.
4. Peserta dinyatakan salah apabila tidak dapat memulai atau menyelesaikan ejaan dalam batas waktu yang telah ditentukan.
5. Peserta dinyatakan salah apabila tidak menyebutkan kata di awal dan mengulanginya kembali setelah mengeja (format: *Word-Spell-Word*).
6. Peserta akan dikenakan pengurangan poin apabila tidak mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan pada setiap babak.

3. Etika & Tata Tertib

- **Dress Code:** Peserta diwajibkan menggunakan seragam sekolah. Jenis seragam yang digunakan dibebaskan, sesuai pilihan peserta.

- **Gadget:** Semua perangkat elektronik wajib dinonaktifkan di dalam ruang lomba. Peserta dilarang membawa kamus, HP, atau alat tulis sendiri.
- **Sportivitas:** Peserta dan pendukung wajib menjaga ketenangan selama perlombaan berlangsung.

4. Penutup

Keputusan dewan juri bersifat **Final, Mutlak, dan Tidak Dapat Diganggu Gugat**. Tidak ada sesi protes setelah pemenang diumumkan.

II. PENDAFTARAN PESERTA

1. **Registrasi Online:** Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran melalui tautan resmi di <https://identic4.online> dan melengkapi seluruh berkas pendaftaran yang diminta.
2. **Biaya Pendaftaran:** Peserta melakukan pembayaran biaya pendaftaran ke nomor rekening yang tertera pada *website* IdenTIC 4.0. Peserta wajib mengunggah bukti pembayaran yang sah pada tautan pendaftaran tersebut.
3. **Verifikasi Status Siswa:** Peserta wajib mengunggah **Surat Keterangan Siswa/Siswi Aktif** yang ditandatangani oleh Kepala Sekolah sebagai bukti identitas akademik.
4. **Aktivasi Media Sosial:** Peserta lomba Spelling Bee kategori SMP wajib mengikuti (*follow*) akun media sosial resmi **IdenTIC SMKTI** untuk mendapatkan pembaruan informasi terkini.
5. **Proses Verifikasi:** Data pendaftaran yang telah masuk akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu maksimal **1x24 jam** setelah pengunggahan.
6. **Konfirmasi Kepesertaan:** Peserta yang telah lolos tahap verifikasi akan dinyatakan secara resmi sebagai peserta **Spelling Bee IdenTIC 4.0 Tahun 2026**.

III. CAKUPAN MATERI LOMBA

1. Pengetahuan Umum (General Knowledge)

- **Environment & Nature:** Istilah alam dan lingkungan (Contoh: *Environment, Climate, Weather, Pollution*).
- **Education & School:** Istilah seputar sekolah dan belajar (Contoh: *Library, Schedule, Dictionary, Principal*).

- **Daily Activities & Hobbies:** Kegiatan sehari-hari dan kegemaran (Contoh: *Cooking, Exercise, Tournament, Equipment*).
- **Food & Health:** Istilah makanan dan kesehatan (Contoh: *Delicious, Nutrient, Medicine, Restaurant*).

2. Teknologi Informasi Umum (General IT)

- **Digital Communication:** Istilah dasar dalam berkomunikasi di internet (Contoh: *Internet, Message, Connection, Profile*).
- **Basic Hardware & Software:** Perangkat keras dan lunak sederhana (Contoh: *Keyboard, Monitor, Application, Battery*).
- **Internet Terms:** Istilah yang sering ditemui saat *browsing* (Contoh: *Website, Download, Online, Password*).
- **Multimedia:** Istilah seputar konten digital (Contoh: *Camera, Gallery, Video, Graphics*).