

PETUNJUK TEKNIS LOMBA
THE GREAT BRAIN BATTLE BY EXPO VOKASI 2026
“CERDAS, TANGKAS, JUARA!”

A. PENDAHULUAN

Lomba The Great Brain Battle by Expo Vokasi 2026 dirancang untuk menguji pengetahuan umum, wawasan, kecepatan berpikir, serta ketepatan analisis peserta mengenai berbagai isu lokal, nasional, dan internasional. Dengan menggunakan sistem poin dan eliminasi/gugur langsung pada babak penyisihan dan sistem cerdas cermat pada babak final, kegiatan ini diharapkan menjadi ajang kompetisi yang edukatif, kompetitif, dan menghibur.

B. KETENTUAN UMUM PESERTA

1. Tim terdiri dari 3 anggota (Setiap tim bertanding sebagai perwakilan sekolah SMA/SMK).
2. Materi Perlombaan: Pengetahuan Umum (Matematika, Sejarah, Geografi, Sains, Kewarganegaraan dan Kebijakan Publik, Budaya, dan Seni).
3. Seluruh tim wajib menggunakan perlengkapan yang disediakan panitia (kertas HVS dan spidol). Dan wajib membawa papan ujian pribadi ke area perlombaan.
4. Seluruh tim dilarang keras membawa perangkat elektronik (HP, smartwatch, kalkulator), buku catatan, atau berdiskusi dengan tim lain maupun penonton selama perlombaan berlangsung.
5. Seluruh tim wajib menjunjung tinggi nilai kejujuran dan sportivitas serta menghormati keputusan Dewan Juri.

C. RUNDOWN PELAKSANAAN

Waktu	Agenda Kegiatan	Keterangan / Lokasi
08.00 - 08.30	Registrasi Ulang & Pengambilan Nomor Peserta	Meja Registrasi Panitia
08.30 - 08.45	Pembukaan & Briefing Aturan Lomba	Panggung Utama / Arena Pertandingan
08.45 - 09.30	Babak Penyisihan (Tahap 1 dan 2)	Seluruh Peserta di Arena Utama
09.30 - 10.45	Babak Final	Panggung Utama (5 Finalis)
10.45 - 11.00	Pengumuman Pemenang & Penyerahan Hadiah	Panggung Utama

D. MEKANISME BABAK PENYISIHAN

Babak Penyisihan bertempat di arena terbuka atau aula utama di mana seluruh tim duduk secara serentak menghadap Pembawa Acara (Host) dan Dewan Juri. Babak penyisihan terdiri dari 2 tahap, yaitu:

1. Tahap Pertama (Sistem Poin)

- Seluruh tim duduk di area yang telah disediakan dengan jarak yang cukup agar tidak saling menyontek.
- Pembawa acara (host) akan membacakan soal sebanyak dua kali.
- Soal yang akan diberikan pada tahap ini ada sebanyak 5 soal.
- Seluruh tim diberikan waktu 20 detik untuk memikirkan dan menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan oleh panitia dengan jelas.
- Saat hitungan mundur selesai, Host akan memberikan aba-aba: *"Angkat papannya sekarang!"*
- Seluruh tim wajib mengangkat papan tinggi-tinggi di atas kepala secara bersamaan.
- Tim yang terlambat mengangkat papan atau terbukti mengubah jawaban setelah aba-aba akan dikurangi 100 poin.
- Host atau dewan juri akan mengumumkan jawaban yang benar.
- Panitia akan keliling memeriksa setiap jawaban tim.
- Tim dengan jawaban SALAH atau KOSONG mendapatkan 0 poin.
- Tim dengan jawaban BENAR mendapatkan 100 poin.
- Tim yang menjawab 1-3 soal dengan benar atau tidak ada jawaban yang benar akan dinyatakan gugur dan tidak dapat melanjutkan ke babak penyisihan tahap kedua.
- Tim yang menjawab 4-5 soal dengan benar akan bertahan di posisinya untuk melanjutkan ke babak penyisihan tahap kedua.

2. Tahap Kedua (Sistem Eliminasi/Gugur)

- Pembawa acara (host) akan membacakan soal sebanyak dua kali.
- Seluruh tim diberikan waktu 20 detik untuk memikirkan dan menuliskan jawaban di kertas yang telah disediakan oleh panitia dengan jelas.
- Saat hitungan mundur selesai, Host akan memberikan aba-aba: *"Angkat papannya sekarang!"*
- Seluruh tim wajib mengangkat papan tinggi-tinggi di atas kepala secara bersamaan.
- Tim yang terlambat mengangkat papan atau terbukti mengubah jawaban setelah aba-aba akan langsung dinyatakan gugur.
- Host atau dewan juri akan mengumumkan jawaban yang benar.
- Panitia akan keliling memeriksa setiap jawaban tim.
- Tim dengan jawaban SALAH atau KOSONG dinyatakan tereliminasi dan wajib segera meninggalkan area perlombaan.

- Tim dengan jawaban BENAR tetap bertahan di posisinya untuk menjawab pertanyaan selanjutnya.
- Jika pada satu soal seluruh sisa tim menjawab salah, maka soal tersebut DIBATALKAN (dianggap tidak valid) dan tidak ada yang tereliminasi. Permainan dilanjutkan dengan soal berikutnya.
- Babak ini terus berlangsung hingga menyisakan 5 tim terakhir untuk melaju ke Babak Final.
- Jika dalam satu putaran jumlah tim yang bertahan kurang dari kuota finalis (misal: dari 7 tim, 4 tim yang salah dan hanya 3 tim yang benar), maka 3 tim yang benar langsung lolos ke final. Sisa kursi finalis akan diperebutkan kembali oleh 4 tim yang baru saja tereliminasi melalui soal tambahan.

E. MEKANISME BABAK FINAL

Babak ini diikuti oleh finalis yang lolos dari Babak Penyisihan tahap kedua. Babak ini menggunakan sistem poin dan bel.

1. Sesi Pertanyaan Wajib (Paket Soal)

- Setiap finalis akan memilih satu amplop berisi paket soal dengan 5 soal per tim.
- Host akan membacakan soal khusus untuk tim tersebut.
- Waktu menjawab adalah 15 detik setelah soal selesai dibacakan.
- Jika jawaban benar, bernilai 100 poin; jika salah atau tidak menjawab, 0 poin.
- Pada sesi ini, soal tidak dapat dilempar ke tim lain.

2. Sesi Rebutan

- Terdiri dari 10-15 pertanyaan umum yang diperebutkan oleh seluruh finalis.
- Tim boleh menekan bel SEBELUM soal selesai dibacakan.
- Saat bel ditekan, Host akan berhenti membaca soal dan tim tersebut harus langsung menjawab dalam waktu 5 detik.
- Sistem Poin Rebutan:
 - Jawaban BENAR: +100 poin.
 - Jawaban SALAH/TERLAMBAT MENJAWAB: -50 poin.
- Soal rebutan yang dijawab SALAH tidak akan dilempar ulang, melainkan dianggap HANGUS dan host beralih ke soal berikutnya.

F. PENENTUAN PEMENANG

Sesi / Babak	Kondisi Jawaban	Poin
Paket Soal Wajib	Benar	+100
Paket Soal Wajib	Salah / Kosong	0
Soal Rebutan	Benar	+100
Soal Rebutan	Salah / Melebihi Waktu (3 dtk)	-50

1. Pemenang Lomba adalah finalis yang mengumpulkan akumulasi poin tertinggi di akhir Babak Final.
2. Jika terjadi nilai seri (imbang) pada penentuan Juara 1, 2, atau 3, maka akan diberikan 1 Soal Rebutan Ekstra. Tim yang menjawab benar akan menjadi pemenang; jika salah, maka lawan yang menang.
3. Keputusan dewan juri adalah mutlak, mengikat, dan tidak dapat diganggu gugat.

G. SANKSI DAN PELANGGARAN

1. Teguran Lisan: Diberikan jika tim berisik, melirik jawaban tim lain di babak penyisihan, atau menekan bel sebelum diizinkan.
2. Diskualifikasi: Diberikan tanpa peringatan jika tim terbukti membawa alat komunikasi, menerima contekan dari penonton, menggunakan joki, atau melakukan protes secara anarkis. Penonton/supporter yang memberikan bocoran jawaban kepada tim juga akan menyebabkan tim yang bersangkutan didiskualifikasi.