

## SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA JAPANESE QUIZ TINGKAT NASIONAL HIKARI CHAMPIONS TAHUN 2026

### 1. PENDAFTARAN LOMBA

- Tanggal: **27 Desember 2025 – 1 Februari 2026**
- Formulir pendaftaran beserta ketentuannya dapat di akses melalui link berikut: <https://festival.dinus.ac.id>
- Biaya pendaftaran lomba Japanese Quiz Hikari Champion 2026 sebesar **Rp. 40.000**.
- Pembayaran lomba Japanese Quiz ditransfer ke Bank Jateng dengan no. rekening **3099070268 (a/n Kemahasiswaan Udinus)** dengan format pembayaran :  
Pembayaran lomba Japanese Quiz **Rp 40.000** per orang, serta inputkan kode pembayaran sejumlah **13** sehingga jumlah transfer menjadi :  
**Rp40.000** menjadi **Rp40.013**  
Pembayaran tanpa menggunakan kode pembayaran, **akan dianggap hangus**.
- Setelah melakukan pembayaran, peserta **wajib** mengirimkan bukti pembayaran melalui tautan Google Form berikut: <https://forms.gle/iLXxLifCskXHEmAa8>
- Peserta **wajib** masuk ke dalam grup WhatsApp peserta lomba melalui tautan yang terdapat pada Google Form pembayaran.

### 2. PELAKSANAAN LOMBA

#### I. Japanese Quiz (SMA/SEDERAJAT)

- Tanggal Pelaksanaan : **14 Februari 2026**
- Technical meeting : **24 Januari 2026**
- Tempat Pelaksanaan lomba: **Gedung B Lt 3 Universitas Dian Nuswantoro**.
- Pengumuman pemenang lomba: **18 Februari 2026** (Melalui Instagram Hikari Champion). Akun Instagram Hikari Champion: **@hikari\_champion**

### 3. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA LOMBA

#### I. Syarat Umum Peserta Lomba

- Peserta adalah pelajar SMA/SMK/Sederajat.
- Peserta adalah Warga Negara Indonesia.
- Peserta sudah melunasi segala biaya administrasi pendaftaran.
- Setiap sekolah hanya boleh mengirimkan peserta **maksimal** 1 tim yang terdiri dari 3 orang.
- Peserta belum pernah tinggal di Jepang selama lebih dari 6 bulan.
- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### II. Ketentuan Umum Peserta Lomba

- Peserta **wajib** mengikuti Technical Meeting yang akan diadakan sebelum hari-H.
- Peserta hadir selambat-lambatnya **15 menit** sebelum lomba dimulai.
- Nama peserta lomba yang telah didaftarkan tidak dapat diganti.
- Bagi tim yang tidak hadir pada hari-H lomba berlangsung, akan dianggap **mengundurkan diri**.
- Uang pendaftaran yang telah diterima **tidak dapat dikembalikan**.

- f. Peserta dianggap telah mengetahui dan menyetujui peraturan yang telah dibuat panitia.

#### 4. TEKNIS LOMBA

1. Lomba bersifat kelompok dan dilaksanakan dalam 3 babak yaitu:

**a. Battle Pengetahuan Umum**

- Pada babak ini, menguji pengetahuan umum tentang Jepang dari berbagai aspek, meliputi budaya, geografis, politik, dan aspek lainnya.
- Soal terdiri atas 10 (sepuluh) pertanyaan.
- Pada masing-masing soal, tim diberi waktu sebanyak 2 (dua) menit untuk memahami soal.
- Setelah waktu berakhir, tim yang telah siap menjawab dapat melakukan rebutan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Setiap jawaban benar memperoleh 25 poin, sedangkan jawaban salah memperoleh 0 poin.

**b. Susun Kosakata**

- Pada babak ini, peserta menyusun kalimat bahasa Jepang dari potongan kosakata menjadi kalimat yang padu dan sesuai kaidah.
- Babak ini terdiri atas 5 (lima) soal.
- Setiap soal disajikan dalam bentuk potongan kertas yang masing-masingnya berisi kosakata acak.
- Panitia membagikan potongan kosakata kepada tim secara acak dan serentak.
- Pada masing-masing soal, tim diberi waktu sebanyak 3 (tiga) menit untuk memahami dan menyusun kalimat menjadi kalimat yang padu.
- Setelah waktu pengerjaan berakhir, tim yang telah siap menjawab dapat melakukan rebutan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
- Tim yang mendapatkan kesempatan menjawab wajib menyampaikan jawabannya **secara lisan** dengan menyebutkan susunan kalimat yang benar.
- Jawaban dinyatakan benar apabila susunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Jepang.
- Jawaban benar memperoleh poin 100, sedangkan jawaban salah dikenakan pengurangan 20 poin.

**c. Quiz Tata Bahasa**

- Materi kuis pada babak ini mencakup tata bahasa Jepang tingkat dasar, yang meliputi penggunaan partikel, perubahan bentuk kalimat, serta penggunaan ungkapan sehari-hari.
- Babak ini terdiri atas 10 (sepuluh) soal.
- Seluruh soal akan ditayangkan melalui PowerPoint.
- Setiap soal diberikan durasi waktu 30 (tiga puluh) detik untuk membaca dan memahami soal
- Setelah waktu berakhir, peserta dapat melakukan rebutan untuk memperoleh kesempatan menjawab.
- Peserta yang memperoleh kesempatan menjawab wajib menyampaikan jawaban secara lisan.
- Apabila jawaban dinyatakan benar, peserta memperoleh poin sebanyak 100.
- Apabila jawaban salah, poin akan dikurangi sebanyak 20 dan kesempatan menjawab dialihkan kepada peserta lain.



**5. KRITERIA PENILAIAN**

Kejuaraan akan ditentukan berdasarkan poin terbanyak yang berhasil diraih oleh peserta.

**6. KETENTUAN JUARA**

- 1) Juara I : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan**
- 2) Juara II : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan**
- 3) Juara III : Trophy + Uang Pembinaan + Sertifikat + Voucher Pendidikan**

**\*Narahubung**

**081230651158 (Lifia)**

**083865443733 (Octa)**