



UPH COLLEGE CHALLENGE 2026

UNDANGAN SEKOLAH

**RISE TO THE CHALLENGE
RISE TOGETHER**

KATA PENGANTAR

UPH College Challenge 2026 (*Rise to the Challenge, Rise Together*) merupakan kegiatan siswa yang diinisiasi oleh UPH College sebagai wadah kolaborasi antar siswa dari seluruh Indonesia melalui berbagai jenis Challenge. UPH College Challenge diharapkan dapat menjadi wadah yang menginspirasi generasi muda untuk terus belajar, meningkatkan daya juang, serta mengembangkan kreativitas secara intelektual, emosional, fisik, mental, dan sosial. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mencetak generasi muda yang berani menerima tantangan, berani bersaing, dan tetap menjunjung tinggi nilai integritas, sportivitas, serta kebersamaan.

Setiap siswa dan sekolah yang terlibat diharapkan menjadi teladan dalam menumbuhkan semangat kolaborasi dan pertumbuhan bersama. UPH College Challenge 2026 menghadirkan berbagai Challenges yang mencakup bidang *non-sports* dan *sports*. selain itu, terdapat lebih dari 50 *tenant bazaar* di sepanjang acara dan *Guest Star* pada acara Closing Ceremony UPH College Challenge 2026. *So, are you ready for the Challenge?* Mari bersama menaklukkan berbagai Challenges yang akan berlangsung pada 23–27 Februari 2026.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Kategori Challenges	4
Kategori Workshops	5
Waktu dan Tempat Pelaksanaan	6
Ketentuan Umum	7
Ketentuan Dana Deposit	11
Syarat Administrasi	13
Non-Sports Challenges	14
Sports Challenges	43
Workshops	52
Kata Penutup	61
Lampiran	62

KATEGORI CHALLENGES

DAFTAR NON SPORTS CHALLENGES

- **#001: Battle of The Bands (Tingkat SMA)**
- **#002: Board Games: Catan 6th Edition (Tingkat SMP & SMA)**
- **#003: Business Case (Tingkat SMA)**
- **#004: Crime Science Investigation (Tingkat SMA)**
- **#005: Debat Bahasa Indonesia (Tingkat SMA)**
- **#006: Design Poster (Tingkat SMA)**
- **#007: English Debate (Tingkat SMA) & Spelling Bee (Tingkat SMP)**
- **#008: Home Cooking (Tingkat SMA)**
- **#009: Model United Nations (Tingkat SMP & SMA)**
- **#010: Modern Dance (Tingkat SMP & SMA)**
- **#011: Mural (Tingkat SMA)**
- **#012: Photo Hunting (Tingkat SMA)**
- **#013: Resitasi Puisi (Tingkat SMP & SMA)**
- **#014: Short Movie (Tingkat SMA)**

DAFTAR SPORTS CHALLENGES

- **#015: Basketball (Tingkat SMP & SMA)**
- **#016: Chess Next Gen (Tingkat SMP & SMA)**
- **#017: E-Sports: Mobile Legends Bang Bang (Tingkat SMA)**
- **#018: Soccer (Tingkat SMA)**
- **#019: Swimming (Tingkat SMP & SMA)**
- **#020: Volleyball (Tingkat SMA)**

KATEGORI WORKSHOPS (TINGKAT SMP DAN SMA)

- Douyin Daily Glam Workshop: Achieve the Viral Look!
- Kinesiology Taping 101: From Theory to Tape
- My Little Boba Pop!
- TUNE IN - A Music Masterclass
- Positions of Classical Ballet
- Workshop Embroidery: Merangkai dengan Jarum dan Benang
- Brownie Bliss: The Art of Baking Perfect Brownies
- Flow in Motion: A Modern Dance Workshop
- Color Bloom: Mini Painting Project
- Loop & Link: Crochet Keychain Lab
- Barista Magic: Crafting Coffee & Matcha Creations
- Magic Class: Secrets Behind the Tricks
- Frame by Frame: The Art of Videography & Editing
- Style Lab: Where Imagination Meets Fabric
- U.N.I.T.E. (Utilize, Navigate, Involve, Thrive, Evolve)

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

OPENING CEREMONY

- Hari/Tanggal : Senin, 23 Februari 2026
- Waktu : Pukul 09.30 WIB (*Open Gate*)
- Tempat Pelaksanaan : Universitas Pelita Harapan Grand Chapel

PELAKSANAAN CHALLENGES

- Hari/Tanggal : Senin, 23 Februari – Kamis, 26 Februari 2026
- Tempat Pelaksanaan : UPH College Campus (lokasi spesifik akan disesuaikan dengan karakteristik tiap Challenge dan akan disampaikan lebih lanjut pada saat *technical meeting*).

Catatan: Jadwal dan roster pertandingan akan diinformasikan panitia saat technical meeting.

CLOSING CEREMONY

- Hari/Tanggal : Jumat, 27 Februari 2026
- Waktu : Pukul 12.00 WIB (*Open Gate*)
- Tempat Pelaksanaan : Universitas Pelita Harapan Grand Chapel

KETENTUAN UMUM

A. KETENTUAN PENDAFTARAN DAN PESERTA

1. Pendaftaran dibuka hingga 10 Februari 2026 melalui pengisian formulir typeform sesuai challenge atau workshop yang dipilih pada website challenge.uphcollege.com.
2. Peserta Challenge adalah siswa SMP atau SMA aktif.
3. Apabila kuota peserta suatu Challenge telah terpenuhi sebelum batas waktu pendaftaran, tim baru maupun tim yang berada di *waiting list* tidak dapat mendaftar pada Challenge tersebut.
4. Batas waktu penggantian peserta atau pengunduran diri hanya diperbolehkan hingga H-3 sebelum hari pelaksanaan Challenge.
5. Jika memiliki pertanyaan seputar Challenge yang ingin diikuti, silakan menghubungi *contact person* yang tersedia pada lembar pendaftaran Challenge.

B. TEKNIS PENDAFTARAN DAN DOKUMEN

1. Setiap peserta yang mendaftar wajib mengunggah dokumen-dokumen berikut ke Excel *Template* Pendaftaran Lomba yang tersedia dalam Typeform:
 - a. Kartu Pelajar
 - b. Surat Keterangan Sekolah
2. Setiap peserta wajib membawa fotokopi kartu pelajar dan surat keterangan sekolah saat pendaftaran ulang.
3. Kartu peserta akan dibagikan pada saat pendaftaran ulang pada hari pertama pelaksanaan UPH College Challenge.
4. Peserta diwajibkan untuk membawa dan mengenakan kartu peserta selama Challenge berlangsung. Apabila kartu peserta tidak dibawa, maka peserta akan dikenakan denda sebesar Rp50.000,- sebagai syarat mengikuti Challenge.
5. Peserta dilarang memalsukan data dan identitas dalam bentuk apa pun.

KETENTUAN UMUM

6. Pendaftaran workshop bersifat gratis dan tidak memerlukan dana deposit.
7. Pendaftaran workshop wajib menyertakan surat pengantar sekolah dan kartu pelajar.

C. TEKNIS PELAKSANAAN CHALLENGE

1. Seluruh rangkaian acara UPH College Challenge dilaksanakan secara *onsite*.
2. Setiap peserta wajib menggunakan seragam atau *jersey* asal sekolah saat mengikuti rangkaian acara.
3. Setiap peserta wajib hadir 45 menit sebelum waktu Challenge dimulai dan melakukan registrasi setiap jadwal Challenge.
4. Keputusan panitia dan wasit/juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Setiap tim akan didiskualifikasi jika:
 - a. Peserta Challenge atau *supporter* dari sekolah tersebut menimbulkan keributan yang dapat mengganggu keberlangsungan acara UPH College Challenge (misalnya: berkelahi, bertindak anarkis, memasuki lapangan saat Challenge berlangsung tanpa izin panitia, dan sebagainya).
 - b. Ditemukan peserta Challenge yang tidak terdaftar dan bukan siswa aktif dari sekolah yang bersangkutan.
 - c. Terlambat hadir pada jadwal Challenge.

D. TEKNIS TECHNICAL MEETING

1. *Technical meeting* akan dilaksanakan secara *onsite* di kampus UPH College.
2. Jadwal dan ruangan *technical meeting* akan diinformasikan melalui pesan Whatsapp atau email kepada perwakilan peserta.
3. Peserta wajib hadir 30 menit sebelum waktu *technical meeting* dimulai.

KETENTUAN UMUM

4. *Technical meeting* wajib dihadiri oleh 2 orang perwakilan dan salah satunya wajib merupakan penanggung jawab yang terdaftar dalam formulir pendaftaran.

E. KETERTIBAN DAN KESELAMATAN

1. Setiap peserta dan *supporter* diwajibkan untuk menjaga kebersihan dan ketertiban di lingkungan UPH College.
2. Setiap peserta dan *supporter* dilarang mengganggu peserta, *supporter*, maupun panitia lainnya dalam bentuk apa pun, termasuk tetapi tidak terbatas pada penggunaan kata-kata kasar, tindakan provokatif, *trash talk*, intimidasi, atau perilaku yang dapat mengganggu jalannya pertandingan dan kenyamanan pihak lain.
3. Peserta dilarang merusak lingkungan dan fasilitas UPH College. Setiap kerusakan akan dikenakan ganti rugi sebesar kerusakan yang ada.
4. Setiap barang yang dibawa oleh peserta ke dalam lingkungan UPH College menjadi tanggung jawab peserta. Panitia tidak bertanggung jawab atas kehilangan barang.
5. Peserta dilarang membawa barang-barang yang tidak berhubungan dengan kegiatan UPH College Challenge (seperti rokok, korek api, *vape*, senjata tajam, narkoba dan sejenisnya)
6. Peserta dilarang untuk merokok dan *vaping* di lingkungan UPH College.
7. Peserta disarankan untuk membawa botol minum pribadi (disediakan tempat isi ulang air minum).

KETENTUAN UMUM

F. PARTISIPASI DAN KEHADIRAN

1. Setiap sekolah mengirimkan maksimal 2 orang perwakilan untuk menghadiri acara *Opening* dan *Closing Ceremony*.
2. Setiap peserta diwajibkan hadir 45 menit sebelum Challenge dimulai. Apabila peserta belum hadir 10 menit sebelum Challenge dimulai maka peserta maupun tim akan didiskualifikasi.
3. Setiap peserta diwajibkan untuk mengikuti akun Instagram **@uphcollegechallenge** untuk mengetahui *update* dari kegiatan Challenge.

**Peraturan-peraturan yang tercantum di atas dapat diubah sewaktu-waktu oleh panitia apabila diperlukan.*

KETENTUAN DANA DEPOSIT

BIAYA PENDAFTARAN : *Free of Charge*

SISTEM PENDAFTARAN : *First Come, First Served*

Peserta Challenge wajib memberikan dana deposit sebesar:

- Rp250.000,- untuk kategori Challenge individu.
- Rp500.000,- untuk kategori Challenge beregu.

**Pembayaran dana deposit dapat dikirimkan melalui rekening BCA
5940822698 A/N Claudia Melinda Pidu**

KODE TRANSFER			
Battle of the Bands	001	Mural	011
Board Games: Catan 6th Edition	002	Photo Hunting	012
Business Case	003	Resitasi Puisi	013
Crime Science Investigation	004	Short Movie	014
Debat Bahasa Indonesia	005	Basketball	015
Design Poster	006	Chess Next Gen	016
English Debate & Spelling Bee	007	E-Sports: Mobile Legends Bang Bang	017
Home Cooking	008	Soccer	018
Model United Nations	009	Swimming	019
Modern Dance	010	Volleyball	020

Seluruh uang deposit akan dikembalikan secara penuh kepada peserta Challenge dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1. Uang deposit akan hangus atau tidak akan dikembalikan jika:**
 - a. Peserta tidak hadir pada hari Challenge sesuai ketentuan waktu yang ditetapkan.
 - b. Peserta terkena diskualifikasi dan/atau mengundurkan diri tanpa alasan yang valid.
 - c. Perwakilan sekolah atau peserta tidak menghadiri *technical meeting, Opening dan Closing Ceremony*.

KETENTUAN DANA DEPOSIT

- d. Peserta merusak fasilitas dan/atau peralatan yang telah disediakan oleh panitia.
- 2. Uang deposit akan dikembalikan secara penuh kepada peserta Challenge dengan syarat:
 - a. Perwakilan peserta (maksimal 2 orang) menghadiri *Opening* dan *Closing Ceremony* UPH College Challenge 2026.
 - b. Challenge yang dilombakan tidak memenuhi kuota minimum peserta.
 - c. Challenge yang dilombakan sudah memenuhi kuota maksimum peserta (pihak terkait akan diinformasikan lebih lanjut).
- 3. Uang deposit akan dikembalikan kepada peserta dengan nominal yang sudah dipotong dengan biaya administrasi transfer maksimal 14 hari kerja setelah penutupan UPH College Challenge 2026.

SYARAT ADMINISTRASI

1. Peserta mengikuti ketentuan yang berlaku dalam penjelasan Challenge yang ingin diikuti, yang dapat dibaca pada:
 - a. Bagian "KETENTUAN UMUM" dan "KETENTUAN DANA DEPOSIT".
 - b. Bagian "MEKANISME" dalam penjelasan Challenge tersebut.
2. Setiap tim wajib melakukan pembayaran dana deposit sesuai dengan kategori peserta Challenge dan ketentuan yang berlaku pada formulir pendaftaran, serta mengumpulkan bukti pembayaran di dalam formulir pendaftaran.
3. Uang deposit akan dikembalikan secara transfer ke rekening peserta selambat-lambatnya 14 hari kerja setelah penutupan UPH College Challenge 2026 apabila memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku.



NON-SPORTS CHALLENGES

BATTLE OF THE BANDS

CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 1 band untuk mengikuti *Battle of the Bands Challenge*.
2. Setiap band terdiri dari maksimal 8 siswa, dengan formasi minimal:
 - a. 1 vokalis
 - b. 1 pemain instrumen harmonis (gitar, keyboard, dll.)
 - c. 1 pemain bass
 - d. 1 pemain drum
3. Setiap band harus menginformasikan lagu wajib dan lagu pilihan yang akan ditampilkan dalam UPH College Challenge.
4. Jika terdapat perubahan lagu, peserta harus menginformasikan panitia maksimal H-7 Challenge.
5. Setiap band akan diberikan waktu 15 menit untuk melakukan *sound check* pada hari Challenge.
6. Urutan tampil akan ditentukan melalui undian pada saat *technical meeting*.
7. Setiap band diperbolehkan mengirimkan maksimal 3 orang *crew* dan maksimal 5 orang *supporter* (opsional).
8. Peralatan yang akan disediakan oleh panitia pada hari Challenge adalah:
 - a. 1 set drum standar
 - b. 1 keyboard PSR
 - c. 3 buah mikrofon
9. Setiap band diperbolehkan untuk membawa peralatan tambahan sesuai kebutuhan. Seluruh peralatan tambahan harus dilaporkan dan disetujui panitia sebelum hari Challenge.
10. Setiap band diperbolehkan untuk mengubah aransemen lagu sesuai kreativitas masing-masing.

BATTLE OF THE BANDS

CHALLENGE UNTUK SMA

PERATURAN:

1. Setiap band diberikan waktu 20 menit untuk menampilkan kedua buah lagu.
2. Setiap band bertanggung jawab atas barang pribadi masing-masing.
3. Setiap band akan dianggap mengundurkan diri apabila tidak siap tampil setelah dipanggil tiga kali oleh panitia.
4. Peserta tidak diperkenankan untuk mengatur *mixer* sendiri.
5. Peserta wajib menggunakan kostum yang sopan dan sesuai dengan lagu-lagu yang ditampilkan.
6. Lagu bebas yang ditampilkan tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, dan pornografi.

PILIHAN LAGU WAJIB:

1. Cinta 'Kan Membawamu - Dewa 19
2. Rumah Kita - God Bless
3. Kolam Susu - Koes Plus
4. Cinta - Vina Panduwinata
5. Anak Sekolah - Chrisye
6. Sakura - Fariz RM & Jimmy Paais
7. Laskar Pelangi - Nidji
8. Menghujam Jantungku - Tompi

CONTACT PERSON:

Gracelyn Ricellia Suseno – 0819 1928 0509 (WA)

BOARD GAMES: CATAN 6TH EDITION

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *Board Games: Catan 6th Edition Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 2 siswa.
3. Challenge menggunakan Catan Edisi ke-6 (2026) – *Base Game*.
4. Setiap meja diisi oleh 4 pemain.
5. Durasi maksimal setiap Challenge adalah 90 menit.
6. Jika waktu berakhir dan belum ada pemain yang mencapai 10 *Victory Points (VP)*:
 - a. Pemenang ditentukan dari pemain dengan VP tertinggi.
 - b. Jika terjadi seri, penentuan pemenang mengikuti prioritas berikut:
 - Jumlah *Development Cards* yang sedang aktif
 - *Longest Road*
 - *Largest Army*
7. Challenge terdiri dari Babak Penyisihan (*Preliminary Round*), Semifinal, dan Final).
8. Total terdapat tiga putaran Challenge.
9. Pemain akan berpindah meja dan lawan pada setiap putaran.

PERATURAN:

1. Peserta wajib menjaga sportivitas dan etika bermain selama Challenge.
2. Papan Challenge menggunakan Template Resmi CWC 2026 (*layout standar internasional*).
3. Tidak diperbolehkan ekspansi (*Cities and Knights, Seafarers, dll*).
4. Penggunaan *Development Cards* mengikuti aturan edisi terbaru.
5. Menggunakan 2 dadu standar (1 merah dan 1 kuning).
6. *Robber* selalu dimulai dari area *Desert* (padang pasir).
7. Perdagangan antar pemain hanya diperbolehkan saat giliran pemain aktif.

BOARD GAMES: CATAN 6TH EDITION

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

8. Tidak diperbolehkan membuat perjanjian lintas Challenge (misalnya bantuan di Challenge berikutnya).
9. Semua negosiasi harus terbuka dan disetujui oleh kedua belah pihak.
10. Dilarang melakukan kolusi, kecurangan, atau memperlambat permainan (*stalling*).
11. Pemain boleh mengajukan pertanyaan tentang aturan sebelum gilirannya berakhir.
12. Batas waktu setiap giliran adalah maksimal 2 menit.
13. Ketika waktu giliran habis, pemain harus segera menyelesaikan aksinya; jika tidak, giliran dianggap berakhir otomatis.

SISTEM POIN:

Poin diberikan berdasarkan peringkat:

1. Peringkat 1 = 10 poin
2. Peringkat 2 = 6 poin
3. Peringkat 3 = 3 poin
4. Peringkat 4 = 1 poin

CONTACT PERSON:

Aaron Wisely – 0857 7290 8173 (WA)

BUSINESS CASE CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *Business Case Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 2-4 siswa.
3. Case akan dibagikan ketika periode Challenge sudah mulai.
4. Fase pengerjaan case dibagi menjadi dua, yaitu tahap penyisihan awal dan final.
5. Case akan dikerjakan selama 5 hari sebelum final.
6. Setiap tim harus mengumpulkan ~~slide~~ presentasi sebelum tenggat waktu yang telah diumumkan oleh panitia.
7. 5 tim dengan presentasi, solusi, dan analisis yang terbaik akan lanjut ke babak final.

PERATURAN:

1. Semua tim finalis wajib menghadiri *technical meeting* secara tatap muka di UPH College.
2. Setiap finalis akan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil analisis *Business Case Challenge*.
3. Setiap tim finalis harus mematuhi batas waktu presentasi; apabila waktu melebihi batas yang sudah ditentukan, maka tim akan dikenakan pengurangan poin.
4. Tim dianjurkan untuk membawa *laptop* dan perlengkapan pribadi untuk mendukung persiapan dan presentasi.
5. Plagiarisme atau penggunaan ide yang sudah pernah dipublikasikan tanpa mencantumkan sumber akan mengakibatkan diskualifikasi.

CONTACT PERSON:

Nelson Alvaro – 0821 7788 8777 (WA)

Cathleen Nathanael Bong – 0878 8888 1914 (WA)

CRIME SCIENCE INVESTIGATION

CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *Crime Science Investigation Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 3 siswa.
3. Terdapat 4 tahapan Challenges yang menggunakan petunjuk-petunjuk untuk memecahkan kasus hilangnya seorang ilmuwan terkenal secara misterius.
4. Petunjuk akan mencakup pelajaran fisika, kimia, biologi, bioteknologi, dan matematika tingkat SMA.
5. Terdapat 3 aspek penilaian yaitu total skor dari setiap tahapan, waktu pengerjaan, dan hasil/kesimpulan investigasi.
6. Skor setiap tahapan dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar pada tahap tersebut.
7. Waktu pengerjaan adalah waktu total yang diperlukan oleh tim untuk menyelesaikan seluruh tahapan Challenge.

PERATURAN:

1. Selama Challenge berlangsung, setiap tim tidak diperbolehkan untuk berinteraksi antar kelompok.
2. Peserta tidak diperbolehkan untuk menggunakan gawai dan kalkulator selama Challenge berlangsung.
3. Peserta diperbolehkan untuk mencatat menggunakan pena dan kertas selama Challenge berlangsung, catatan tidak boleh dikumpulkan dari sumber eksternal atau sebelum Challenge dimulai.

CONTACT PERSON:

Kelly Selina Meray – 0811 838 4308 (WA)

DEBAT BAHASA INDONESIA **CHALLENGE UNTUK SMA**

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 1 tim untuk mengikuti Challenge Debat Bahasa Indonesia.
2. Setiap tim terdiri dari 3 siswa yang terdiri dari pembicara pertama, pembicara kedua, pembicara ketiga, dan pembicara penyimpul.
3. Peserta merupakan siswa yang belum pernah menjadi finalis atau pemenang lomba debat tingkat nasional maupun internasional.
4. Guru pembimbing hanya bertugas untuk membantu teknis non-debat (seperti pendaftaran ulang, koordinasi dengan panitia, atau memastikan kedisiplinan tim).
5. Seluruh babak perdebatan akan dilakukan secara tatap muka di kampus UPH College.
6. Setiap sekolah diperbolehkan membawa maksimal 3 orang *supporter*, namun kehadiran *supporter* bersifat tidak wajib.
7. Perdebatan akan dilakukan dengan sistem *Asian Parliamentary*.
8. Challenge akan diadakan dengan total 5 babak (3 babak penyisihan, babak *semifinal*, dan babak final).
9. Babak penyisihan terdiri dari 3 pertandingan untuk setiap tim.
10. Mosi untuk babak penyisihan dan *semifinal* akan diberikan saat *technical meeting*, namun mosi untuk babak final akan diberikan secara *impromptu*.
11. Penentuan posisi (Afirmasi/Oposisi) dan lawan debat setiap ronde akan ditentukan secara acak oleh panitia melalui sistem *pairing* yang adil pada hari Challenge.
12. Empat tim dengan *Victory Point* (VP) tertinggi akan melaju ke *semifinal*.
13. *Semifinalist* akan ditandingkan kembali untuk menentukan dua tim yang akan melaju ke final.
14. Dua tim yang kalah di *semifinal* akan bertanding untuk meraih juara III.

DEBAT BAHASA INDONESIA **CHALLENGE UNTUK SMA**

15. Ronde 3 (penyisihan terakhir) akan menggunakan sistem *silent round* untuk menjaga objektivitas rekap penilaian.
16. Setelah satu pertandingan selesai, juri akan memberikan umpan balik dan mengumumkan pemenang pada masing-masing babak kecuali pada *silent round*.
17. Jika terdapat kesamaan VP, maka peringkat akan ditentukan berdasarkan total skor dan total margin. Jika terjadi skenario lain, penentuan diputuskan berdasarkan kebijakan juri dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Total skor adalah akumulasi nilai individu seluruh pembicara dalam satu tim (*speaker score*).
 - b. Total margin adalah selisih antara skor tim dengan skor lawannya di setiap ronde; semakin besar margin, semakin baik.
 - c. Apabila hasil tetapimbang atau terdapat situasi khusus yang tidak dapat diputuskan secara objektif (misalnya *walk out*, data hilang, atau protes resmi), maka keputusan akhir akan ditentukan berdasarkan kebijakan juri.
18. Catatan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peserta hanya dapat dibuka saat sesi *case building* berlangsung.

PERATURAN:

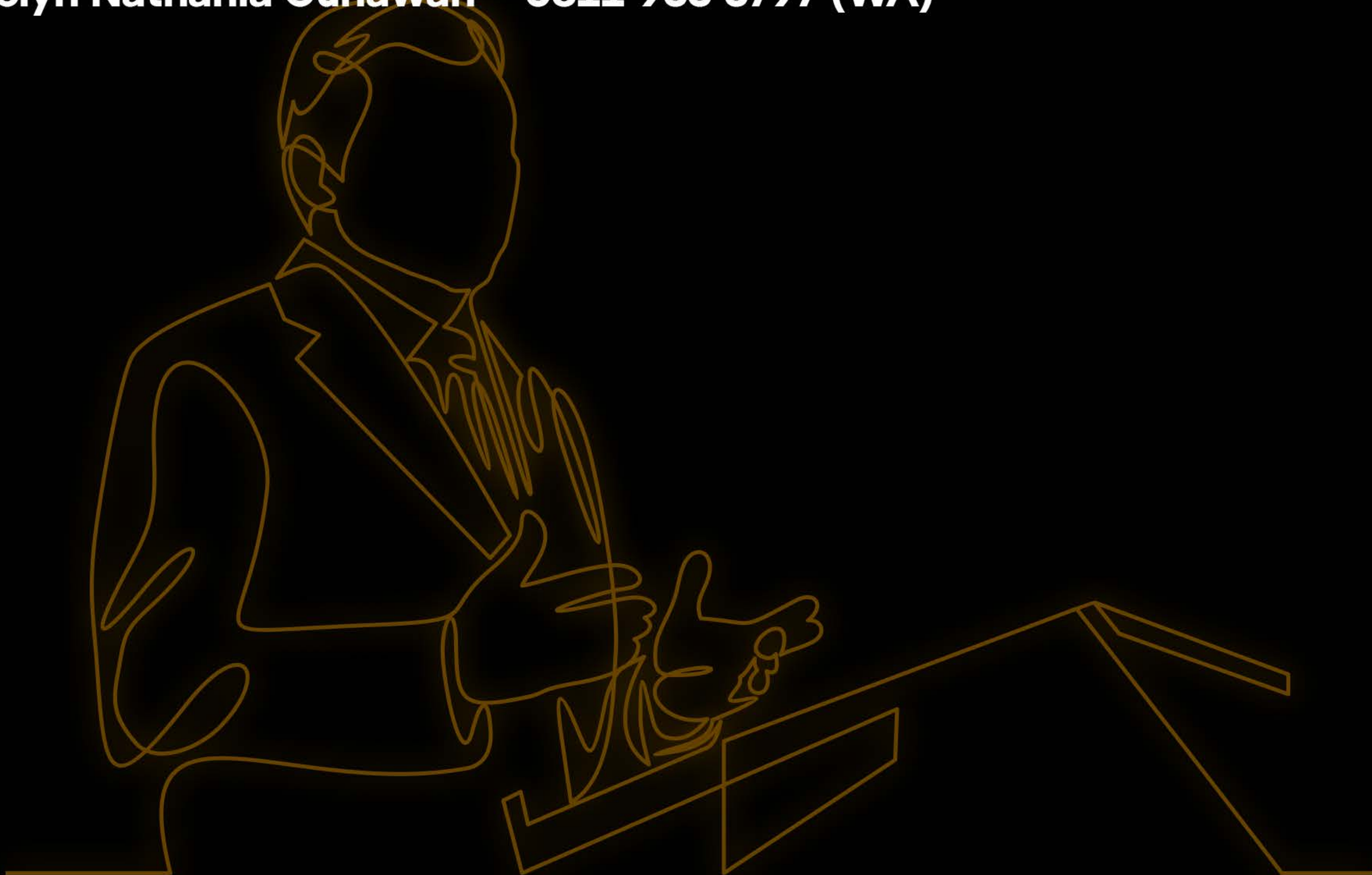
1. Setiap pembicara akan diberikan waktu 7 menit 20 detik, sedangkan pembicara penyimpul akan diberikan waktu 4 menit 20 detik.
2. Jika terjadi kendala teknis selama Challenge (seperti listrik padam atau gangguan suara), debat akan dihentikan sementara dan dilanjutkan kembali setelah situasi kondusif.
3. Peserta wajib menjaga ketenangan dan tidak meninggalkan ruangan selama Challenge berlangsung tanpa seizin moderator.
4. Peserta tidak diperbolehkan untuk menggunakan perangkat elektronik.

DEBAT BAHASA INDONESIA CHALLENGE UNTUK SMA

5. Moderator berhak menghentikan debat apabila terjadi pelanggaran etika atau gangguan teknis.
6. Seluruh catatan atau dokumen yang digunakan saat debat harus dibuat sendiri oleh tim dan bukan merupakan hasil plagiarisme.

CONTACT PERSON:

Evelyn Nathania Gunawan – 0811 933 3797 (WA)



DESIGN POSTER CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 siswa untuk mengikuti *Design Poster Challenge*.
2. Challenge bersifat individu.
3. Peserta wajib membuat desain poster bertemakan “*Rise to the Challenge, Rise Together*” dengan menyertakan deskripsi atau penjelasan poster.
4. Peserta hanya diperkenankan untuk mengumpulkan 1 buah karya poster.
5. Challenge dilakukan secara *onsite* dan peserta akan diberikan waktu 5 jam untuk mengerjakan desain poster digital.

PERATURAN:

1. Desain poster berukuran A4 dengan posisi portrait atau vertikal dan memiliki resolusi 300 dpi.
2. Desain poster wajib dibuat berwarna.
3. Hasil akhir dari desain poster di-export dalam format png.
4. Peserta wajib membuat deskripsi poster dalam format pdf menggunakan *template* yang disediakan panitia (*template* akan diberikan saat *technical meeting*).
5. Nama file poster dan deskripsi ditulis dengan format:
PosterUPHCC_Nama Lengkap_Asal Sekolah_Judul Karya
6. Peserta diperbolehkan menggunakan perangkat lunak desain apa pun (contoh: Photoshop, Illustrator, Procreate, Affinity, dan sebagainya), namun tidak diperbolehkan menggunakan situs desain daring yang menyediakan elemen otomatis atau siap pakai (contoh: Canva, Figma, Microsoft Designer, dan sebagainya).

DESIGN POSTER CHALLENGE UNTUK SMA

7. Karya wajib orisinal, tidak menggunakan *Artificial Intelligence*, tidak mengandung unsur plagiarisme, SARA, politik, ujaran kebencian, pelanggaran asusila, tidak menyinggung pihak tertentu, serta tidak melanggar peraturan perundang-undangan yang berlaku.
8. Karya yang dikumpulkan belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi desain poster lainnya.

CONTACT PERSON:

Joshlyn Tee – 0821 2411 4940 (WA)



ENGLISH DEBATE

CHALLENGE FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

MECHANISM:

1. Each school may register a maximum of 1 team to participate in the English Debate Challenge.
2. Each team consists of 3 students.
3. The debate will follow the Asian Parliamentary (AP) system, consisting of two opposing sides and using English as the primary language, except for certain terms that will be announced by the committee prior to the round.
4. Before the debate begins, each participant will receive context or background information regarding the motion for that round.
5. The first, second, and third speakers may speak for a maximum of 7 minutes and 20 seconds, while the reply speaker may speak for a maximum of 4 minutes.
6. Each speaker must fulfill the following roles:
 - a. First speaker: Explains the motion, outlines the team's mechanism, defines the motion, presents the first argument, and provides rebuttals (rebuttals permitted only for the Opposition's first speaker).
 - b. Second speaker: Presents additional arguments, refutes the opposing team's arguments, and defends the arguments presented by the first speaker.
 - c. Third speaker: Summarizes all arguments presented by their team, rebuts the opposing team, clarifies any misunderstandings, and provides supporting evidence. The third speaker may not introduce new arguments but may further elaborate existing ones.
 - d. Reply speaker: Must be either the first or second speaker of the team. Provides a summary of key arguments from both teams and delivers a biased adjudication in favor of their own side.

ENGLISH DEBATE CHALLENGE FOR SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

7. Each team will be given 30 minutes of case-building time regarding the motion before the Challenge begins.
8. Adjudication and results will be announced at the end of each round. Participants or teams requiring a personal evaluation may consult with the juries after the adjudication concludes.

RULES:

1. All participants must be present in the waiting room 30 minutes before the round begins.
2. Participants are strictly prohibited from discussing topics related to SARA (ethnicity, religion, race, and intergroup relations).
3. Each participant must inform the committee of their speaking position 5 minutes before the round starts.
4. Teams are not permitted to bring any pre-written or pre-printed notes, except for notes prepared during the case-building session.

CONTACT PERSON:

Elaine Anaya Wibowo – 0811 177 5958 (WA)

Caroline Valerie Pangestu – 0812 8383 2750 (WA)

SPELLING BEE

CHALLENGE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

MECHANISM:

- 1. Each school may register a maximum of 3 students to participate in the Spelling Bee Challenge.**
- 2. Participants will compete individually in this Challenge.**
- 3. The Challenge will use American English as the official spelling system.**
- 4. The Challenge will be conducted in three stages: Preliminary Round, Semifinal Round, and Final Round.**
 - a. Preliminary Round (Written)**
 - **Participants will be given 10 words, pronounced orally.**
 - **Each participant will have 20 seconds to write each word.**
 - **After all participants have completed the round, the list of words will be repeated once.**
 - **Participants with 7 or more correct answers will proceed to the next round.**
 - b. Semifinal Round (Oral)**
 - **Participants will pick two lottery papers, each containing a word to be spelled.**
 - **The selected words will be pronounced by the pronouncer.**
 - **Participants must orally spell the word correctly.**
 - **Participants who spell the word correctly will proceed to the Final Round.**
 - c. Final Round (Oral)**
 - **Participants will be given one hard word chosen by the judges.**
 - **The word will be pronounced by the pronouncer.**
 - **Participants must orally spell the word correctly.**
 - **The participant who spells the word correctly in the shortest time will be declared Best Challenger.**

SPELLING BEE

CHALLENGE FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

RULES:

- 1. Participants must wear their complete school uniform during the competition.**
- 2. Participants are not permitted to leave the competition area during the event, except during official breaks.**
- 3. Participants are only allowed to bring a pen.**
- 4. Participants are strictly prohibited from communicating, whispering, or exchanging information with other participants, teachers, or supervisors during the competition.**
- 5. Spectators are strictly prohibited from assisting participants in any form.**

CONTACT PERSON:

Flivereen Feithicia Prana – 0878 7919 2008 (WA)

HOME COOKING CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 1 tim untuk mengikuti *Home Cooking Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 3 siswa.
3. Peserta wajib membuat makanan bertemakan “Hidangan Nusantara”.
4. Peserta wajib mengambil pengundian untuk cooking station pada saat *technical meeting*.

PERATURAN

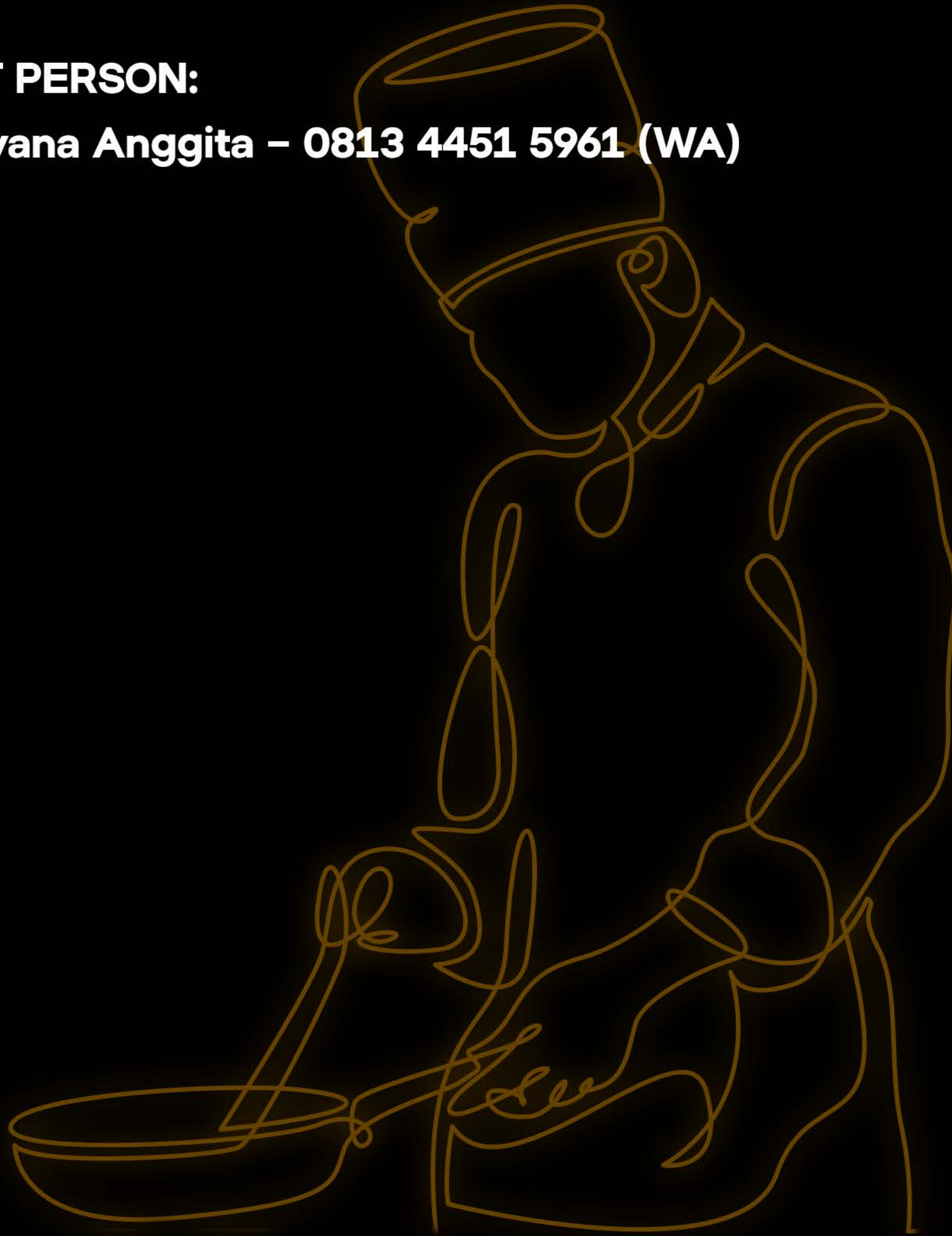
1. Peserta wajib membawa semua alat untuk memasak, termasuk 2 piring hidangan untuk *display* dan untuk juri.
2. Panitia akan menyediakan kompor gas (4 tungku) di setiap *cooking station*.
3. Seluruh bahan masakan (bahan utama dan pelengkap) disediakan oleh panitia.
4. Panitia akan menyiapkan *mystery box* yang berisi 1 bahan utama dan bahan-bahan pelengkap.
5. Peserta harus mengolah bahan utama dan pelengkap dari *mystery box* menjadi hidangan terbaik, dengan memastikan bahan utama tetap menjadi fokus utama dan bahan pelengkap digunakan untuk memperkuat rasa serta menampilkan kreativitas.
6. Seluruh bahan masakan yang disediakan panitia berada dalam kondisi mentah, dan harus diolah sepenuhnya pada saat Challenge.
7. Peserta wajib menjaga kerapian dan kebersihan, serta meninggalkan *cooking station* dalam keadaan bersih setelah selesai.
8. Peserta tidak diperbolehkan untuk meminjam alat dan bahan dari peserta lain.
9. Waktu yang diberikan untuk seluruh proses persiapan, memasak, dan *plating* adalah 90 menit.

HOME COOKING CHALLENGE UNTUK SMA

10. Setelah waktu habis, setiap peserta mendapatkan waktu 10 menit untuk mempresentasikan hidangannya dan menerima komentar dari juri.

CONTACT PERSON:

Evelyn Giyana Anggita – 0813 4451 5961 (WA)



MODEL UNITED NATIONS

CHALLENGE FOR JUNIOR AND SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

MECHANISM:

- 1. The UPHCMUN Rules of Procedure (RoP) provided here will be based on the guidelines set by Harvard MUN.**
- 2. Language:**
 - a. Conventional councils: English will be the official and working language of the conference. If a delegate wishes to present a document written in a language other than English, the delegate must provide a translation to the committee, which will then be distributed to the rest of the council.**
 - b. DPR-RI: DPR-RI akan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan formal, kata-kata yang tidak menggunakan Bahasa Indonesia wajib disertai dengan penjelasan dalam Bahasa Indonesia.**
- 3. Allocation:**
 - a. Conventional councils: Delegates will represent a country relevant to the topic. For the UNEP council, there will be only one delegate per allocation. For the UNSC council, there will be two delegates per allocation.**
 - b. DPR-RI: Peserta akan berperan sebagai anggota dewan yang mewakili fraksi dengan stansa yang diberikan.**
- 4. Absence:**
 - a. Delegates must participate in the technical meeting and at least 85% of the conference, which is equivalent to at least five out of six committee sessions, to be eligible for awards and certificates of participation.**

MODEL UNITED NATIONS

CHALLENGE FOR JUNIOR AND SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

5. **Submission:**
 - a. **Conventional councils:** Delegates who fail to submit their position papers by the given due date without notifying the committee will be automatically ineligible for awards.
 - b. **DPR RI:** Peserta wajib mengumpulkan video kampanye. Peserta yang tidak mengumpulkan video kampanye tanpa memberitahu panitia, tidak memenuhi syarat untuk menerima penghargaan.
6. **Electronic Devices:**
 - a. **Conventional councils:** Delegates are not permitted to use any electronic devices when the conference is convened. The Chair may grant permission to use devices at their discretion.
 - b. **Peserta dipersilakan untuk menggunakan perangkat elektronik;** ketentuan lebih lanjut akan diserahkan kepada Pemimpin Sidang.
7. **Dress Code:** The attire for UPHCCMUN 2026 will be Western business formal. Delegates must wear appropriate clothing. Sleeveless tops, sheer fabrics, and exposed backs are prohibited. Skirts and dresses must be knee-length or longer (no shorter than 5 cm above the knee when standing).
8. **Code of Conduct:**
 - a. **The Secretariat has complete authority to dismiss a delegate in the event of a violation of academic integrity, including but not limited to plagiarism, ghostwriting, or other forms of misconduct.**
 - b. **Every delegate must be courteous and respectful to the Secretariat, Dais, and fellow delegates. The Chair will immediately call to order any delegate who does not abide by this rule and take the appropriate action.**
 - c. **The Chairs have complete control over the procedure of the meeting and any motion; the Chair is responsible for directing the flow of debate, granting the right to speak, asking questions, announcing decisions, ruling on points of order, and enforcing adherence to these rules.**

MODEL UNITED NATIONS

CHALLENGE FOR JUNIOR AND SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

GRAND THEME: INTO INFINITE REALMS: POWER, IDENTITY, AND RESPONSIBILITY IN A FRAGMENTED WORLD

1. UNEP (Beginner)

The Climate Ripple of Urban Expansion Resulting in Megacities

The rapid expansion of megacities creates far-reaching environmental consequences as growing urban populations increase demand for energy, water, transportation, and land. This accelerated development often replaces natural ecosystems with concrete and industry, amplifying heat, emissions, pollution, and resource depletion while placing immense pressure on surrounding regions. These combined effects generate a “climate ripple” that influences not only local environments but also broader global sustainability efforts. Delegates are expected to examine these impacts and formulate innovative, equitable strategies to reduce the climate strain caused by megacity growth.

2. DPR-RI (Intermediate-Specialized)

RUU RI Tentang Keamanan dan Ketahanan Siber

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut Indonesia memiliki kerangka hukum yang kuat untuk melindungi ruang siber dari ancaman seperti peretasan, pencurian data, serangan siber terorganisasi, serta penyalahgunaan informasi. Rancangan Undang-Undang tentang Keamanan dan Ketahanan Siber bertujuan menciptakan sistem perlindungan nasional yang terpadu melalui penguatan koordinasi antar-lembaga, peningkatan standar keamanan bagi sektor publik dan privat, serta penyusunan mekanisme respons insiden yang cepat dan efektif. Regulasi ini diharapkan mampu menjaga kedaulatan digital Indonesia sekaligus memastikan penggunaan teknologi yang aman bagi masyarakat.

MODEL UNITED NATIONS

CHALLENGE FOR JUNIOR AND SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

3. UNSC (Advanced-Double Delegate)

Addressing Risks of Armed-Conflict Escalation Posed by Lethal Autonomous Weapons Systems (LAWS)

The emergence of Lethal Autonomous Weapons Systems (LAWS) poses growing risks to international peace and security. With their ability to select and engage targets without substantial human control, these systems increase the likelihood of accidental escalation, miscalculation, and rapid intensification of armed conflict. Yet no dedicated international law or binding regulatory framework currently governs the development or use of LAWS, creating significant gaps in accountability, civilian protection, and compliance with established humanitarian principles. As LAWS become more accessible to both state and non-state actors, their unchecked deployment could destabilize regions and undermine global conflict-prevention efforts. Delegates are expected to propose feasible regulatory approaches, accountability standards, and risk-reduction measures to address the escalation threats posed by LAWS.

CONTACT PERSON:

Fiona Aurelia – 0811 189 9568 (WA)

MODERN DANCE CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim: 1 tim SMP dan 1 tim SMA untuk mengikuti *Modern Dance Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 5 hingga 10 siswa laki-laki, perempuan, atau laki-laki dan perempuan.
3. Setiap tim akan tampil dan dinilai oleh juri pada hari yang sama.
4. Setiap tim akan diberikan waktu untuk *blocking* panggung pada hari-H (1 kali pemutaran lagu) dimulai pada pukul 08.00 WIB dan selesai pada 08.45 WIB.
5. Pembagian urutan tampil akan diundi saat *technical meeting*.
6. Setiap tim dapat didampingi oleh maksimal 2 orang pendamping dan maksimal 7 orang *supporter* (opsional).

PERATURAN:

1. Lagu berdurasi minimal 3 menit dan maksimal 5 menit.
2. Lagu yang digunakan tidak boleh mengandung kata-kata kasar, unsur diskriminatif, atau unsur SARA.
3. Lagu wajib dikumpulkan pada hari *technical meeting* melalui Google Drive yang akan disediakan oleh panitia. Panitia tidak akan menerima lagu yang dikirimkan pada hari pelaksanaan Challenge.
4. Lagu dikumpulkan dengan format MP3 dengan penamaan file: Asal Sekolah-Lagu Modern Dance
5. Setiap tim dapat membawa USB untuk cadangan lagu saat hari-H.
6. Tarian dilarang mengandung unsur SARA, ketidakpantasan, dan ketidaksopanan.
7. Setiap tim diperbolehkan untuk melakukan *cover*, namun tidak diperbolehkan untuk melakukan *cover K-pop dance*.
8. Peserta yang menggunakan koreografi penari lain wajib memiliki izin dan tetap memodifikasinya dengan koreografi karya sendiri atau coach.

MODERN DANCE CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

9. Kostum yang dipakai harus sopan dan tidak melanggar norma kesopanan.
10. Dilarang untuk menggunakan properti yang dapat membahayakan peserta, penonton, atau mengotori area Challenge.

CONTACT PERSON:

Sandra Monica Setio – 0896 2828 8288 (WA)

Mikayla Annabelle – 0812 8383 5993 (WA)



MURAL CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *Mural Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 4 siswa.
3. Panitia akan menyediakan satu lembar triplek berukuran 122 cm x 244 cm berwarna coklat sebagai media dasar pelukisan mural serta ember berisi air bersih untuk mencuci kuas.
4. Setelah Challenge berakhir, setiap tim akan diberikan 5 menit untuk melakukan presentasi karya secara lisan kepada tim juri di area Challenge.

PERATURAN:

1. Pengerjaan mural akan berlangsung selama 6 jam dan akan dilakukan secara tatap muka di kampus UPH College. Peserta dapat mengatur waktu untuk makan siang dan aktivitas lainnya secara mandiri.
2. Peserta diperbolehkan untuk membawa 1 buah *hair dryer* untuk mempercepat proses pengeringan cat.
3. Peserta diperbolehkan untuk menggunakan baju bebas, namun harus berseragam (semua anggota wajib menggunakan baju yang sama) dan sopan.
4. Peserta hanya diperbolehkan untuk menggunakan media cat berbasis air seperti cat akrilik dan cat tembok.
5. Peserta dilarang untuk menambahkan elemen hias lain seperti *glitter*, pasta timbul, dll.
6. Peserta diperbolehkan untuk membawa referensi dalam bentuk *hard copy*.

MURAL CHALLENGE UNTUK SMA

7. Peserta dilarang untuk melakukan plagiarisme terhadap karya seniman lain.
8. Karya tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, ataupun menyinggung pihak tertentu.

CONTACT PERSON:

Keneisha Euclid Rodjana – 0811 189 2118 (WA)



PHOTO HUNTING CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 peserta untuk mengikuti *Photo Hunting Challenge*.
2. Challenge bersifat individu.
3. Tema dari *Photo Hunting Challenge* adalah “*Rise to the Challenge, Rise Together*”.

PERATURAN:

1. Peserta diberikan kebebasan untuk datang dan melakukan *Photo Hunting* dari tanggal 23 hingga 26 Februari.
2. Peserta wajib menggunakan kamera DSLR atau *mirrorless*.
3. Peserta wajib mengumumkan kepada panitia mengenai tanggal datang ke UPH College untuk melaksanakan Challenge paling telat H-1 kehadiran.
4. Peserta diperbolehkan untuk melakukan pengeditan dasar sebatas *brightness, contrast, saturation*, dan *cropping* dengan *aspect ratio* 3:2 atau 5:4.
5. Peserta akan menyerahkan hasil akhir sebanyak 2 buah foto *high resolution* yang dikumpulkan melalui *e-mail* kepada panitia sesuai dengan peraturan yang akan diinformasikan.
6. Keterlambatan pengumpulan karya akan didiskualifikasi.

CONTACT PERSON:

Ruby Aerithia Jolynn – 0878 8105 0785 (WA)

RESITASI PUISI

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 peserta untuk mengikuti Challenge Resitasi Puisi.
2. Challenge bersifat individu.
3. Setiap peserta akan dipanggil sesuai urutan tampil yang ditentukan panitia. Urutan akan diumumkan kepada seluruh peserta pada saat *technical meeting*.
4. Peserta akan membacakan puisi yang ditentukan oleh panitia, kemudian dilanjutkan dengan puisi pilihannya. Kedua puisi tersebut harus sesuai dengan ketentuan panitia.
5. Waktu penampilan harus disesuaikan dengan durasi puisi yang telah ditetapkan yaitu 5 menit.
6. Sebelum membaca puisi, peserta wajib melakukan perkenalan terlebih dahulu

PERATURAN:

1. Peserta wajib mengenakan pakaian yang sopan dan rapi. Diperbolehkan menggunakan kostum yang sopan dan rapi, membawa properti, serta menggunakan riasan yang mendukung pendalaman karakter.
2. Peserta tidak diperkenankan mengganti puisi yang telah didaftarkan tanpa persetujuan panitia.
3. Peserta dilarang menggunakan musik pengiring atau efek suara tambahan saat penampilan berlangsung.

RESITASI PUISI

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

PUISI PILIHAN:

1. Kepada Peminta - Minta - Chairil Anwar
2. Ibuku Dehulu - Amir Hamzah
3. Sajak Matahari - W.S. Rendra
4. Rumahku - Chairil Anwar

PUISI WAJIB:

1. Aku Ingin - Sapardi Djoko Damono

CONTACT PERSON:

Latecia Sumantri – 0811 998 3300 (WA)



SHORT MOVIE CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *Short Movie Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari maksimal 10 siswa.
3. Setiap tim akan membuat satu film pendek dengan durasi minimal 5 menit dan maksimal 10 menit, termasuk *opening* dan *credit title*.
4. Peserta akan merealisasikan tema "*The Meaning of Success*" dalam sebuah film pendek yang menarik, akurat, dan orisinal.
5. Peserta diperbolehkan menggunakan bahasa apa pun, selama bahasa yang digunakan sopan dan layak.
6. Apabila film menggunakan bahasa selain Bahasa Indonesia (misalnya bahasa daerah atau bahasa asing), wajib menyertakan *subtitle* Bahasa Indonesia.
7. Waktu pengerjaan film pendek dimulai sejak pendaftaran dibuka hingga batas akhir pengumpulan karya.
8. Pengumpulan film pendek (*file final*) dilakukan dengan mengirimkan tautan atau *soft file* sesuai ketentuan panitia, paling lambat 25 Februari 2026.
9. Pada hari presentasi, setiap tim akan menayangkan serta mempresentasikan karyanya di hadapan juri sesuai *rundown* kegiatan.

PERATURAN:

1. Semua video yang dilombakan wajib merupakan hasil rekaman orisinal yang dibuat oleh peserta.
2. Video tidak boleh diambil dari internet maupun menggunakan *stock footage* berlisensi yang tidak sesuai ketentuan.
3. Karya tidak boleh merupakan hasil buatan kecerdasan buatan (AI) secara penuh, baik gambar bergerak maupun suara.

SHORT MOVIE CHALLENGE UNTUK SMA

4. Penggunaan tools AI diperbolehkan sebatas pendukung (misalnya untuk ide, penulisan, atau penyuntingan ringan), selama hasil akhir film pendek tetap merupakan karya kreatif peserta.
5. Resolusi minimal video film pendek adalah 1080p (1920 × 1080).
6. Karya film pendek tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, maupun konten lain yang bertentangan dengan norma, etika, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
7. Karya film pendek harus orisinal dan belum pernah dilombakan sebelumnya di kompetisi mana pun.

CONTACT PERSON:

Kevin Chang – 0821 1177 8723 (WA)

The background is a dark, textured surface resembling crumpled paper or a night sky, with numerous small, bright orange-yellow stars scattered throughout. In the center, the text "SPORTS CHALLENGES" is written in a bold, italicized, yellow font. Surrounding the text are several orange-yellow line art illustrations of athletes in various sports: a basketball player in the top left, a person with headphones and a smartphone in the top right, a soccer player in the middle right, a basketball player in the bottom left, and a soccer player in the bottom right. A chess knight piece is also visible in the middle left.

SPORTS CHALLENGES

BASKETBALL CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim per jenjang: 1 tim putra dan 1 tim putri untuk mengikuti *Basketball Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari maksimal 12 pemain (5 pemain inti, 7 pemain cadangan) dan 1 *official*.
3. Waktu Challenge pada babak 8 besar menggunakan waktu kotor, babak *semifinal* menggunakan waktu semi bersih, dan pada babak final menggunakan waktu bersih.
4. Jika skor berakhir seri pada kuartier 4, pertandingan akan dilanjutkan dengan *overtime* selama 5 menit.
5. Challenge dimulai dengan *jumpball*.
6. Sebelum Challenge mulai, setiap tim diberikan waktu pemanasan di lapangan selama 5 menit.
7. Ukuran bola yang digunakan adalah ukuran 7 (putra) dan ukuran 6 (putri).
8. Diterapkan sistem 5 *foul out*, di mana seorang pemain akan dikeluarkan dari permainan pada babak tersebut setelah melakukan 5 *foul*. Jika jumlah *foul* belum mencapai 5, keputusan lanjutan akan ditentukan berdasarkan kebijakan *referee*.
9. Pertandingan akan menggunakan *shot clock* 24 detik.
10. Peraturan yang digunakan sesuai dengan peraturan FIBA.

CONTACT PERSON:

Sharon Gizella Sinari – 0813 1882 0515 (WA)

CHES NEXT GEN

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 siswa per jenjang untuk mengikuti *Chess Next Gen Challenge*.
2. Challenge akan dilaksanakan mengikuti format *Swiss-system*.

PERATURAN:

1. Challenge akan mengikuti peraturan FIDE terbaru tahun 2023.
2. Peserta akan diberikan waktu berpikir selama 10 menit dan *increment* 3 detik per langkah.

CONTACT PERSON:

Nathanael Timothy – 0857 7490 5510 (WA)



E-SPORTS: MOBILE LEGENDS BANG-BANG CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim untuk mengikuti *E-Sports: Mobile Legends Bang Bang Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 5 siswa dan diperbolehkan untuk membawa 1 hingga 2 pemain cadangan (*substitute*).
3. Kelompok tidak boleh campur jenis kelamin.
4. Babak kualifikasi hingga *quarterfinal* menggunakan format Best of 1 (Bo1) dan akan dilaksanakan sebelum *quarterfinal*, jika tim yang terdaftar cukup besar.
5. Babak *semifinal* dan perebutan juara 3 menggunakan format Best of 3 (First to 2).
6. Babak final menggunakan format Best of 5 (First to 3).
7. Peserta wajib membawa perangkat masing-masing (*smartphone/gawai*).
8. Panitia menyediakan koneksi Wi-Fi; namun setiap peserta wajib mempersiapkan kuota internet pribadi sebagai cadangan (*back-up*) untuk mengantisipasi gangguan sinyal atau masalah teknis.
9. Toleransi keterlambatan maksimum adalah 10 menit dari jadwal. Jika melebihi waktu tersebut, tim akan dianggap *Walk Out (WO)* atau diskualifikasi.

PERATURAN:

1. Dilarang menggunakan fitur *Chat All* (termasuk ucapan "*Good Game*" & "*Well Played*" melalui chat). Komunikasi hanya diperbolehkan dalam tim masing-masing.
2. Peserta diperbolehkan mengajukan *pause* hanya jika terjadi kendala teknis (bukan strategi). Peserta dilarang mengajukan *pause* saat terjadi pertempuran tim (*team fight/war*).

E-SPORTS: MOBILE LEGENDS BANG-BANG CHALLENGE UNTUK SMA

3. Dilarang keras menggunakan program-program ilegal, melakukan *bug abuse*, menggunakan *cheat* (seperti *map hack*, *drone view*), atau aplikasi pihak ketiga lainnya.
4. Dilarang melakukan *teaming* atau pengaturan skor.

CONTACT PERSON:

Isabelle Celine Simanjuntak – 0811 1180 1419 (WA)

Felix Maximillian Oey – 0811 858 9786 (WA)



SOCCER CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 2 tim: 1 tim putra dan 1 tim putri untuk mengikuti Soccer Challenge.
2. Tim putra terdiri dari 18 pemain (11 pemain inti, 7 pemain cadangan) dan minimal 1 *official*.
3. Tim putri terdiri dari 14 pemain (7 pemain inti, 7 pemain cadangan) dan minimal 1 *official*.
4. Challenge berdurasi 2 x 30 menit untuk kategori Soccer Putra dan 2 x 20 menit untuk kategori *Mini Soccer* Putri.
5. Jika dalam waktu yang ditentukan Challenge berakhir dengan skor seri, akan dilakukan adu tendangan penalti.
6. Aturan yang diberlakukan akan seperti peraturan sepak bola PSSI/FIFA.
7. Protes hanya dapat dilakukan oleh kapten tim.
8. Pemain yang dikenakan kartu merah tidak akan diizinkan untuk bermain dalam 1 Challenge selanjutnya.
9. Challenge akan berlanjut dalam keadaan hujan, namun akan diberhentikan jika terdapat petir. Skor pada penghentian Challenge dalam keadaan petir akan menjadi penentuan pemenang Challenge. Apabila skor seri, pertandingan akan dilanjutkan dengan tendangan penalti setelah kondisi cuaca membaik.

CONTACT PERSON:

Andrean Januard Putra Son – 0823 4138 3750 (WA)

SWIMMING CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

MEKANISME:

1. Setiap peserta wajib mengikuti minimal 1 nomor perlombaan dari tabel yang tertera.
2. Setiap peserta wajib mempersiapkan kebutuhan berpakaian sendiri (*Olympic Standard swimsuit*, kacamata renang, *swim cap*, dan lain sebagainya).
3. Kemenangan ditentukan berdasarkan akumulasi poin dari seluruh nomor Challenge.

NOMOR CHALLENGE:

KATEGORI		NOMOR ACARA
Jenis Kelamin	Kelompok Usia	
Putra	1 (16-17)	100 m Freestyle
		50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke
	2 (14-15)	100 m Freestyle
		50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke
	3 (12-13)	50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke

SWIMMING

CHALLENGE UNTUK SMP DAN SMA

KATEGORI		NOMOR ACARA
Jenis Kelamin	Kelompok Usia	
Putri	1 (16-17)	100 m Freestyle
		50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke
	2 (14-15)	100 m Freestyle
		50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke
	3 (12-13)	50 m Freestyle
		50 m Breaststroke
		50 m Butterfly
		50 m Backstroke

CONTACT PERSON:

Laurencia Agneta Hariansjah Gouw – 0823 1211 8128 (WA)

VOLLEYBALL CHALLENGE UNTUK SMA

MEKANISME:

1. Setiap sekolah dapat mengirimkan maksimal 1 tim putra untuk mengikuti *Volleyball Challenge*.
2. Setiap tim terdiri dari 10-12 pemain (6 pemain inti, 4-6 pemain cadangan) dan 1 *official*.
3. Challenge menggunakan sistem *best of 3 set* (set 1-2 sampai 25 poin dan set ke-3 sampai 15 poin), dengan selisih minimal 2 poin pada setiap set.
4. Peraturan yang digunakan sesuai dengan peraturan PBVSI.
5. Bola yang digunakan adalah bola voli standar resmi PBVSI (ukuran dan berat mengikuti ketentuan internasional).
6. Challenge dimulai dengan *coin toss* untuk menentukan tim yang servis terlebih dahulu dan sisi lapangan.
7. Sebelum Challenge dimulai, setiap tim diberikan waktu pemanasan di lapangan selama 10 menit.
8. Protes hanya dapat dilakukan oleh kapten tim dan harus disampaikan kepada wasit pada saat kejadian terjadi.
9. Sistem penilaian menggunakan *rally point* (setiap *rally* menghasilkan satu poin).
10. Pergantian pemain maksimal 6 kali dalam satu set, dan pemain *libero* diperbolehkan sesuai peraturan resmi (tanpa melakukan servis, *block*, atau *spike* dari depan garis serang).

CONTACT PERSON:

Danzel Lim – 0811 180 3547 (WA)

[illegible]

DOUYIN DAILY GLAM WORKSHOP: ACHIEVE THE VIRAL LOOK!

Step into the world of Douyin (Chinese TikTok) and master the trending, ethereal daily makeup look that's taking the internet by storm! This hands-on workshop will teach you how to create the signature "innocent yet alluring" style, focusing on glass skin, defined lashes, soft gradient lips, and that distinctive flush of blush.

CONTACT PERSON:

Keisha Paramitha Otang – 0811 824 1771 (WA)

KINESIOLOGY TAPING IOI: FROM THEORY TO TAPE

Kinesiology taping originates in the science of kinesiology, based on the belief that the body's muscles are responsible for the movements of and in the body as well as being in control of other elements, such as circulation of the blood and body temperature. As a result of this, when muscles fail or are impaired other parts of the body are necessarily effected, thus putting their function at risk. The principle of kinesiology is to treat the muscles to help the body heal itself naturally.

CONTACT PERSON:

Keisha Paramitha Otang – 0811 824 1771 (WA)

MY LITTLE BOBA POP!

Popping boba is a clever example of how chemistry, biology, and food making come together to produce a delicious goodness. While making popping boba, we will also learn about food technology and how it impacts our diet and lifestyle.

CONTACT PERSON:

Mevelaine Hope Abigail Susanto – 0815 255 1929 (WA)

TUNE IN A MUSIC MASTERCLASS

The Music Masterclass is a workshop designed for junior and senior high school students to explore basic music skills and appreciation through hands-on learning. Taught by students UPH College with expertise in violin, piano, percussion, etc. The workshop aims to inspire younger learners to develop musical interest, creativity, and discipline.

CONTACT PERSON:

Mevelaine Hope Abigail Susanto – 0815 255 1929 (WA)

POSITIONS OF CLASSICAL BALLET

Ballet Workshop will introduce stretching movements that help improve flexibility and teach basic ballet techniques such as warm-up exercises, pli  , battement tendu, port de bras, positions of the feet, and saut  . Participants will also learn to perform a classical ballet dance.

CONTACT PERSON:

Sandra Monica Setio – 0896 2828 8288 (WA)

WORKSHOP EMBROIDERY: MERANGKAI DENGAN JARUM DAN BENANG

Embroidery Workshop introduces techniques in sewing and creating patterns using threads to form attractive designs. The ability to combine colors, maintain precision, and show perseverance are essential skills to possess.

CONTACT PERSON:

Sandra Monica Setio – 0896 2828 8288 (WA)

BROWNIE BLISS: THE ART OF BAKING PERFECT BROWNIES

This workshop provides practical training in the preparation of brownies from scratch. Participants learn the fundamental techniques of measuring ingredients accurately, mixing batter properly, and producing brownies with the desired texture—crisp on the surface and soft inside. The session also covers basic baking procedures and emphasizes precision and consistency in the baking process.

CONTACT PERSON:

Callista Audrey Thiano – 0859 5180 5599 (WA)

FLOW IN MOTION: A MODERN DANCE WORKSHOP

This workshop introduces participants to the fundamental techniques and movements of modern dance. It focuses on body alignment, balance, coordination, and expressive movement through guided exercises and choreography practice. Participants learn to interpret music through motion while developing strength, flexibility, and rhythm awareness. The session emphasizes creative expression and the application of contemporary dance principles in performance.

CONTACT PERSON:

Callista Audrey Thiano – 0859 5180 5599 (WA)

COLOR BLOOM: MINI PAINTING PROJECT

Brush in hand, students explore composition, layering, and texture on a small canvas. They'll test warm vs. cool palettes, mix tints and shades, and apply simple techniques like dry brushing and scumbling—then personalize a final artwork with their own theme. Expect a playful, structured environment that nurtures creativity, focus, and confidence, with a ready-to-display painting to take home.

CONTACT PERSON:

Vivienne Athanasia Surya – 0858 8300 0207 (WA)

LOOP AND LINK: CROCHET KEYCHAIN LAB

Grab a hook and dive in! In this beginner-friendly workshop, students learn foundational stitches, read a simple pattern, and shape yarn into a custom keychain charm. They'll experiment with color combos, try basic embellishments, and finish a piece they can clip and keep. Along the way, they'll build patience, hand-eye coordination, and design thinking in a supportive, safety-minded studio.

CONTACT PERSON:

Vivienne Athanasia Surya – 0858 8300 0207 (WA)

BARISTA MAGIC: CRAFTING COFFEE AND MATCHA CREATIONS

Brush in hand, students explore composition, layering, and texture on a small canvas. They'll test warm vs. cool palettes, mix tints and shades, and apply simple techniques like dry brushing and scumbling—then personalize a final artwork with their own theme. Expect a playful, structured environment that nurtures creativity, focus, and confidence, with a ready-to-display painting to take home.

CONTACT PERSON:

Evan Nielsen Chu – 0877 8845 3037 (WA)

MAGIC CLASS: SECRETS BEHIND THE TRICKS

Grab a hook and dive in! In this beginner-friendly workshop, students learn foundational stitches, read a simple pattern, and shape yarn into a custom keychain charm. They'll experiment with color combos, try basic embellishments, and finish a piece they can clip and keep. Along the way, they'll build patience, hand-eye coordination, and design thinking in a supportive, safety-minded studio.

CONTACT PERSON:

Evan Nielsen Chu – 0877 8845 3037 (WA)

FRAME BY FRAME: THE ART OF VIDEOGRAPHY AND EDITING

Videography & Video Editing is a workshop that teaches participants how to record and produce engaging videos. It covers camera techniques, shooting angles, and basic editing skills to create polished visual stories.

CONTACT PERSON:

Albern Gladwin – 0895 6115 07073 (WA)

STYLE LAB: WHERE IMAGINATION MEETS FABRIC

Style Lab is a fashion design workshop where participants learn how to turn creative ideas into clothing. It focuses on basic design principles, sketching, fabric selection, and simple garment creation.

CONTACT PERSON:

Albern Gladwin – 0895 6115 07073 (WA)

U.N.I.T.E. ***(UTILIZE, NAVIGATE, INVOLVE, THRIVE, EVOLVE)***

An interactive outbound workshop designed to foster a spirit of cooperation, communication, and leadership among participants. This activity takes place in five posts, each representing one of the core values of U.N.I.T.E. Participants will be Challenged through various collaborative Challenges that require strategy, empathy, and creativity to achieve a shared goal.

CONTACT PERSON:

Jessica Frederica Steven – 0851 0157 7009 (WA)



KATA PENUTUP

Besar harapan kami agar seluruh sekolah yang diundang turut serta dalam UPH College Challenge 2026. Kegiatan ini merupakan wadah bagi para siswa untuk mengembangkan kemampuan akademik, kreativitas, serta jiwa sportif melalui berbagai Challenge yang dirancang secara profesional. Partisipasi dalam acara ini tidak hanya memberikan kesempatan untuk berkompetisi, tetapi juga membangun kerja sama, memperluas jaringan antar siswa dari berbagai daerah, serta menciptakan pengalaman yang berkesan dan bermakna.

Kami menantikan kehadiran dan partisipasi Anda dalam UPH College Challenge 2026. Bersama-sama, mari kita wujudkan semangat kompetisi yang sehat, kolaboratif, dan penuh inspirasi.

Akhir kata, *Rise to the Challenge, Rise Together!*

**Salam,
Panitia UPH College Challenge
2026**

LAMPIRAN SUSUNAN PANITIA

Pembina		Ibu Wiginy Kusliawan
Pengarah		Bapak Dody Kurniawan
Penanggung Jawab		Bapak Octaviyanto Samuel
PANITIA	PANITIA GURU	PANITIA SISWA
Ketua Pelaksana	Ibu Theresia Veni Tri Nugraheni	Lee Hyun Dong
Wakil Ketua Pelaksana	Ibu Marshella Novitasari Lukman	Dominique Queeney Havier
Koordinator Operasional	Bpk. Azmirazyck Havez Wijayanto	Jeremy Luether Njomin
Koordinator Non-Sports	Bpk. Gabriel Christian	Eunice Valerie
		Annabelle Claire Fortuna
Koordinator Kewirausahaan	Ibu Claudia Melinda Pidu	Jason Buntaram
	Bpk. Johanes Kristian Wijaya	
Koordinator House	Ibu Widiанти Dommi Sukarmo	Juan Marcelio Jingga
Koordinator Sports	Bpk. Jhones Gandang Satria	Kayla Zuriel Lovell
	Bpk. Yanuar Stefen Tischo Rassi	
Sekretaris	Ibu Nur Cahya Wulandari	Flivereen Feithicia Prana
Bendahara	Ibu Solusi Kharisnawati Daeli	Camilie Tan
Registrasi dan Ticketing	Ibu Afrilia Kristiana	Michelle Josephine Cantra
	Ibu Kezia Efriliana	
	Bpk. Patryks Gerald Supit	Oscar Liugie Harjono
Sponsorship	Ibu Lysthia Kurniawan	Zanetta Letishia Jevon
	Bpk. Timothy Jordan Christianto	Faively Sheryll Suhandi
Acara Opening, Closing, Bintang Tamu dan Artis	Ibu Eveline Arauna Putri Imanuela	Jeane Gabrielle Tan
	Bpk. Hebron Winter Pemasela	Rahel Novella
	Ibu Merry Stefani Ferin	Tara Joanne Komala
	Ibu Selvia Mariana	Ovelia Darlene Wu
	Bpk. Sopian Gysbert Wungow	Patrick Richard Santoso
	Ibu Theresia Emmanuella	Jocelyn Marcia Bella

LAMPIRAN SUSUNAN PANITIA

PANITIA	PANITIA GURU	PANITIA SISWA
Humas dan Usher	Ibu Nancy Pascarina Purba	Clio Levina Huang
	Ibu Shelina Xena Utama	Lyndon Jorgensen Cung
	Ibu Wenny Caroline	
Desain	Tim Education and Technology Bpk. Imanuel Widjaja Ibu Georgine Gladis Paula Sulardi Ibu Jesslyn Beria Ibu Imanuelliawaty Puspa Rani Ibu Stella Angelina Kristiyanto	Angel Christabel
Dokumentasi		Jeremy Jacob Wijaya
Editing		
Live Streaming		
Social Media		
Perlengkapan	Bpk. Frenaldi Abyatar Pappang	Ellohim Abi Shallom
	Ibu Helga Evlin Leonora Zendrato	Nathanael Jeremy Tedjojuwono
	Bpk. Natanael Rafael Adinugroho	
P3K	Bpk. Ristyan Andhika Setiawan	Bodhyanga Santoso
	Bpk. Christeven Mevotema	
Keamanan	Ibu Gita Purnama Sari Zai	Angelic Delaine Puteri Roberto
	Ibu Liony Misyella Chandra	Yvette Marelica Litaay
Workshop	Ibu Widiанти Dommi Sukarmo	Bryan Timothy Kurniawan
		Evelyn Giyana Anggita
		Jessica Bianca Agusty Mulawi
		Jessica Frederica Steven
		Jevon Jeremiah

UPH COLLEGE CHALLENGE 2026

☎ 0821 4347 1781 (Registration)

☎ 0821 4274 1788 (Sponsorship)

✉ challenge@uphcollege.com

🌐 challenge.uphcollege.com

📷 @uphcollege | @uphcollegechallenge

UPH Building E

Jl. M. H. Thamrin Boulevard 1100, Lippo Village, Tangerang

T. (021) 54 212 555 | F. (021) 54 212 444