



GUIDELINE LUMOS

Lambung Mangkurat Medical Pharmacology Championship



LUMOS 2026: Pharmacology in Harmony

@lumos.ulm

Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Lambung Mangkurat

Lambung Mangkurat Medical Pharmacology Championship (LUMOS)

A. APA ITU LUMOS?

Lambung Mangkurat Medical Pharmacology Championship atau yang disingkat sebagai LUMOS merupakan sebuah ajang perlombaan mahasiswa tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Departemen Farmakologi dan Arbor Vitae Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat. LUMOS didirikan dengan tujuan utama untuk mengasah dan menguji kemampuan serta pengetahuan mahasiswa dalam ilmu farmakologi yang menjadi landasan penting dalam dunia kedokteran dan farmasi.

LUMOS pertama kali diselenggarakan pada tahun 2024, lomba ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi, berkompetisi, dan berkolaborasi dalam menghadapi tantangan-tantangan ilmiah yang relevan dengan farmakologi. Peserta LUMOS akan diuji melalui serangkaian tahapan kompetitif yang melibatkan pengetahuan teoritis dan pemecahan masalah klinis dalam bidang farmakologi. Selain itu, LUMOS juga menjadi wadah untuk pertukaran pengetahuan antar mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Hal ini menciptakan kesempatan bagi peserta untuk membangun jaringan profesional, berbagi pengalaman, dan mengeksplorasi pengetahuan untuk masa depan.

Dengan komitmen untuk terus menyelenggarakan acara ini setiap tahun, LUMOS diharapkan akan terus menjadi pendorong utama dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan ilmu farmakologi di kalangan mahasiswa, serta menjadi wadah bagi generasi penerus dalam mewujudkan kemajuan dalam dunia kedokteran dan farmasi.

B. TEMA DAN SUB TEMA

Pharmacology in Harmony

Lambung Mangkurat Medical Pharmacology Championship tahun 2026 mengusung tema *Pharmacology in Harmony*. Tema ini menekankan pada keselarasan dalam disiplin ilmu Farmakologi, dimana implementasi pengetahuan memerlukan kolaborasi, elaborasi, dan integrasi dari berbagai macam aspek pandangan serta kemampuan. Harapannya, eksklusivitas yang melekat menjadi samar, beragam pandangan menjadi padu, dan sentimen individualistik mereda. Hal ini tercemin melalui kegiatan LUMOS yang senantiasa membawa spirit harmonisasi pada setiap jengkal kegiatan demi menyongsong keilmuan Farmakologi yang lebih inklusif.

C. SKALA DAN PESERTA LUMOS

LUMOS 2026 merupakan lomba yang memiliki skala nasional dan dapat diikuti oleh Mahasiswa S1 dan Profesi dari Program Studi Kedokteran serta Mahasiswa S1/D4/D3 dan Profesi dari Program Studi Farmasi dari seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Lomba ini diikuti oleh tim yang terdiri dari 2 orang peserta dari program studi dan universitas yang sama. Peserta dari S1/D4/D3/ sederajat dan Profesi diperbolehkan menjadi satu tim selama berasal dari universitas yang sama.

D. TIMELINE

Early Registration: 15 – 25 Juni 2026

Late Registration: 26 Juni – 10 Juli 2026

Last Call Registration: 11 – 21 Juli 2026

Technical Meeting: 4 September 2026

Babak Penyisihan: 5 September 2026

Babak Quarter Final, Semifinal, dan Final: 2 – 3 Oktober 2026

E. BIAYA PENDAFTARAN BABAK PENYISIHAN

1. *Early Registration:* Rp200.000,00/Tim
2. *Late Registration:* Rp250.000,00/Tim
3. *Last Call Registration:* Rp300.000,00/Tim

F. BIAYA QUARTER FINAL, SEMIFINAL, DAN FINAL

PAKET PESERTA A: Rp1.900.000,00

Keterangan: 2 orang/Tim

1. Hotel 3 Hari 2 Malam
2. Makan Besar saat Acara
3. Makanan Ringan/*Snack* saat Acara
4. *Olimpiade Kit*
5. *ID Card*

PAKET PESERTA B: Rp1.050.000,00

Keterangan: 2 orang/Tim

1. Makan Besar saat Acara
2. Makanan Ringan/*Snack* saat Acara
3. *Olimpiade Kit*
4. *ID Card*

PAKET PENDAMPING A: Rp1.050.000,00

Keterangan: 1 orang/*Pax*

1. Hotel 3 Hari 2 Malam
2. Makan Besar saat Acara
3. Makanan Ringan/*Snack* saat Acara
4. *ID Card*

PAKET PENDAMPING B: Rp700.000,00

Keterangan: 1 orang/*Pax*

1. Makan Besar saat Acara
2. Makanan Ringan/*Snack* saat Acara
3. *ID Card*

G. PERATURAN UMUM PESERTA

Ketentuan peserta LUMOS 2026 adalah sebagai berikut:

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif S1/D4/D3/ sederajat dan Profesi dari Program Studi Farmasi dan Kedokteran di seluruh Indonesia yang dapat dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
2. Setiap tim terdiri dari dua orang peserta yang berasal dari program studi dan universitas yang sama. Peserta dari S1/D4/D3/ sederajat dan Profesi diperbolehkan menjadi satu tim selama berasal dari universitas yang sama.
3. Setiap universitas diperbolehkan untuk mengirimkan delegasi lebih dari satu tim.
4. Masing-masing peserta wajib membawa kartu tanda pengenal yang masih berlaku (Kartu Tanda Mahasiswa, SIM, KTP, dll) selama mengikuti rangkaian kegiatan LUMOS 2026.

H. PERATURAN PESERTA BABAK PENYISIHAN

1. Peserta babak penyisihan adalah peserta yang secara resmi terdaftar dalam lomba LUMOS 2026 melalui laman pendaftaran.
2. Peserta wajib menyiapkan fasilitas sebagai berikut :
 - a. Seperangkat alat elektronik berupa 1 (satu) *laptop*/komputer untuk akses ujian dan 2 (dua) gawai dalam mode hening untuk akses *zoom meeting*,
 - b. Baterai *laptop*/komputer dan gawai dalam kondisi penuh,
 - c. Jaringan/koneksi internet yang stabil dengan kuota cukup, dan
 - d. Menutup semua jendela *browser*/aplikasi yang tidak diperlukan.
3. Peserta wajib hadir dan bergabung/*join* di *link zoom* yang telah ditentukan 15 menit sebelum acara dimulai.
4. Tidak ada toleransi dalam keterlambatan mengikuti babak penyisihan.
5. Peserta ujian diwajibkan mengenakan jas almamater dengan pakaian yang sopan dan rapi.
6. Peserta ujian wajib memastikan seluruh area ujian steril dan kondusif dari segala gangguan, termasuk alat elektronik lain, buku bacaan, catatan, dan orang lain selain peserta.
7. Selama ujian berlangsung, peserta **dilarang keras** melakukan tindakan kecurangan, seperti;
 - a. Menyontek dengan menggunakan media apa pun,
 - b. Melakukan komunikasi dengan pihak lain baik peserta tim lain ataupun non peserta,

- c. Mendokumentasikan soal ujian dan/atau proses ujian dalam bentuk apa pun,
 - d. Serta segala tindakan kecurangan lainnya.
8. Peserta ujian tidak diperbolehkan meninggalkan ruang *zoom* dan ruang tempat ujian selama ujian berlangsung, kecuali mendapatkan izin dari pengawas ujian dengan alasan yang telah disetujui. Peserta diharapkan sudah memastikan agar tidak perlu meninggalkan ruangan tempat ujian selama ujian Babak Penyisihan berlangsung.
9. Peserta yang mengalami gangguan jaringan wajib melapor kepada panitia dan hanya diberikan batas toleransi berupa:
 - a. Batas maksimal keluar dari *zoom* adalah sebanyak tiga kali,
 - b. Batas waktu maksimal berada di luar *zoom* adalah dua menit,
 - c. Peserta yang telah bergabung kembali setelah terkendala, wajib melakukan konfirmasi kepada pengawas ruangan.
10. Peserta ujian tidak diperbolehkan menggunakan *headset* atau perangkat audio sejenis selama ujian berlangsung.
11. Peserta yang melakukan salah satu pelanggaran dari poin-poin di atas akan dikenakan sanksi diskualifikasi atau konsekuensi lain sesuai kebijakan panitia.
12. Peraturan dan ketentuan lain yang lebih jelas akan diinformasikan pada saat *technical meeting*.
13. Keputusan panitia bersifat **mutlak dan tidak dapat diganggu gugat**.

I. PERATURAN PESERTA BABAK *QUARTER FINAL*, *SEMIFINAL*, DAN *FINAL*

1. Peserta Babak *Quarter Final*, *Semifinal*, dan *Final* adalah peserta yang telah dinyatakan lolos Babak Penyisihan dan telah melakukan registrasi ulang pada laman pendaftaran.
2. Peserta wajib mengenakan *ID card* peserta selama mengikuti rangkaian kegiatan LUMOS 2026.
3. Peserta diwajibkan melakukan registrasi dengan panitia sebelum memasuki ruang perlombaan. Registrasi akan ditutup 5 menit sebelum perlombaan dimulai.
4. Peserta menggunakan pakaian yang rapi dan sopan sesuai *dresscode* masing-masing tiap harinya.
 - a. *Day 1*: Peserta wajib mengenakan batik Nusantara.
 - b. *Day 2*: Peserta wajib mengenakan almamater universitas dan pakaian bebas pantas.
5. Dalam pelaksanaan lomba, peserta tidak diperkenankan melakukan tindakan sebagai berikut:
 - a. Melakukan perbuatan menyontek, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan tim lain selama lomba berlangsung,
 - b. Membawa catatan saat perlombaan,
 - c. Menggunakan alat komunikasi (*smartphone*, *smartwatch*, dll),

- d. Meninggalkan ruangan sebelum waktu perlombaan selesai **kecuali** atas izin panitia,
 - e. Melakukan kegiatan yang mengganggu kelancaran seluruh rangkaian kegiatan LUMOS 2026.
6. Peserta yang melakukan salah satu dari beberapa hal pada poin (5) akan dikenakan sanksi diskualifikasi atau konsekuensi lain sesuai kebijakan panitia.
 7. Segala kewenangan kunci jawaban sepenuhnya merupakan otoritas panitia dan juri serta tidak dapat diganggu gugat.
 8. Apabila peserta/pendamping memilih paket A, maka akomodasi peserta dalam lomba LUMOS hanya tersedia pada jam operasional yang telah ditetapkan, dan tidak diberikan layanan di luar jam tersebut untuk memastikan kelancaran acara. Peserta diharapkan untuk memperhatikan jadwal yang telah disediakan agar dapat memanfaatkan layanan akomodasi sesuai dengan waktu yang tersedia.
 9. Peraturan dan ketentuan lain yang lebih jelas akan dibagikan sesaat sebelum lomba dimulai.

J. PEMBATALAN REGISTRASI

BABAK PENYISIHAN

Bagi peserta yang ingin membatalkan keikutsertaan atau tidak hadir pada babak penyisihan LUMOS 2026, **tidak ada pengembalian dana (refund)**.

BABAK *QUARTER FINAL*, *SEMIFINAL*, DAN *FINAL*

Bagi peserta yang ingin membatalkan pendaftaran registrasi Babak *Quarter Final*, *Semifinal*, dan *Final* LUMOS 2026, mekanisme pengembalian dana atau *refund* berlangsung sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

Syarat dan Ketentuan

1. Peserta yang lolos pada Babak *Quarter Final*, *Semifinal* dan *Final*, harap melakukan registrasi ulang sebelum tanggal 13 September 2026. Jika tidak melakukan konfirmasi, maka peserta dinyatakan gugur dari Babak *Quarter Final*, *Semifinal*, dan *Final*.
2. Jika peserta telah membayar, maka pengembalian dana atau *refund* diberikan sebesar 30%.
3. Pembatalan pendaftaran registrasi Babak *Quarter Final*, *Semifinal*, dan *Final* LUMOS 2026 maksimal dilakukan H+5 dari tanggal pembayaran.
4. Bagi tim yang ingin mengajukan pembatalan pendaftaran, dapat menghubungi panitia terkait.

K. PERATURAN PERUBAHAN PAKET PADA BABAK *QUARTER FINAL*, *SEMIFINAL*, DAN *FINAL*

1. Bagi peserta yang ingin mengganti paket A menjadi paket B hanya akan mendapatkan pengembalian dana atau *refund* sebesar Rp 500.000,-.

2. Bagi peserta yang ingin mengganti paket B menjadi paket A diperbolehkan dengan membayarkan sisa kekurangan biaya.
3. Bagi tim yang ingin mengajukan perubahan paket pada Babak *Quarter Final*, *Semifinal*, dan *Final* LUMOS 2026 maksimal dilakukan H+7 dari pembayaran.
4. Bagi tim yang ingin mengajukan perubahan paket, dapat menghubungi *Liaison Officer* (LO) masing-masing.

Catatan:

Segala bentuk pengembalian atau refund diberikan maksimal 5 hari setelah pengajuan pembatalan.

L. PERATURAN PENALTI

Peraturan penalti diberlakukan sebagai bentuk regulasi terhadap kelalaian administratif peserta selama proses registrasi secara keseluruhan untuk kegiatan LUMOS 2026. Diharapkan peserta dapat membaca dan memahami setiap ketentuan agar tidak terjadi kendala dalam proses administratif.

1. Kelalaian Registrasi
 - a. Peserta yang tidak melakukan registrasi ulang dalam batas waktu yang telah ditentukan akan dinilai gugur dan kehilangan hak sebagai peserta pada babak berikutnya.
 - b. Peserta yang melakukan pembayaran tidak sesuai dengan gelombang yang berlaku (contoh: membayar biaya *early registration* pada masa *late registration*) diwajibkan membayarkan kekurangannya setelah mendapatkan peringatan dari panitia.
 - c. Panitia tidak melayani permintaan *refund* atau pembatalan di luar waktu yang telah ditetapkan pada bagian “Pembatalan Registrasi”.
2. Kesalahan Teknis Terkait Paket
 - a. Peserta yang telah memilih paket tertentu (A, B, atau Pendamping), tetapi tidak mengonfirmasi atau tidak mengambil fasilitas sesuai paket yang dibayarkan, maka dianggap melepaskan hak atas fasilitas tersebut tanpa pengembalian dana.
 - b. Perubahan jenis paket hanya dapat dilakukan sesuai tenggat waktu yang telah dijelaskan pada bagian “Peraturan Perubahan Paket”.

Segala bentuk kelalaian administratif menjadi tanggung jawab peserta, sehingga panitia berhak menolak pengajuan perubahan, *refund*, atau banding yang tidak sesuai prosedur atau waktu yang ditentukan. Dengan demikian, **seluruh kebijakan penalti bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.**

M. RUNDOWN PELAKSANAAN LUMOS 2026

• *Technical Meeting* Babak Penyisihan (Jumat, 4 September 2026)

WAKTU (WITA)	DURASI	ACARA	KETERANGAN
13.30 – 14.00	30'	Registrasi Peserta	<i>Main Room</i>
14.00 – 14.10	10'	Pembukaan dan Doa	
14.10 – 15.10	60'	<i>Technical Meeting</i>	
15.10 – 15.55	45'	Uji Coba Babak Penyisihan	
15.55 – 16.00	5'	Penutupan	

• Babak Penyisihan (Sabtu, 5 September 2026)

WAKTU (WITA)	DURASI	ACARA	KETERANGAN
09.00 – 09.30	30'	Registrasi Peserta	<i>Main Room</i>
09.30 – 09.35	5'	Pembukaan dan Doa	
09.35 – 09.45	10'	Sambutan-Sambutan 1. Sambutan Koordinator Program Studi Kedokteran Program Sarjana Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat 2. Sambutan Ketua Pelaksana LUMOS 2026	
09.45 – 10.00	15'	Pembacaan Peraturan dan Tata Tertib	

10.00 – 10.15	15'	Mobilisasi ke BOR	
10.15 – 10.25	10'	Cek Identitas dan Presensi Peserta	Break Out Room (BOR)
10.25 – 10.35	10'	Inspeksi Ruangan dan Device	
10.35 – 10.45	10'	Persiapan Babak MCQ (Peserta Masuk ke Website Ujian)	
10.45 – 12.45	120'	Babak Penyisihan	
12.45 – 13.00	15'	Dokumentasi dan Penutupan	Main Room

• **Pembukaan dan *Technical Meeting*: Day-1 (Jumat, 2 Oktober 2026)**

WAKTU (WITA)	DURASI	ACARA	KETERANGAN
09.00 - 14.00	300'	Kedatangan Peserta	Hotel
14.00 - 14.30	30'	<i>Check in</i> Hotel	
15.30 - 16.00	30'	Registrasi Peserta	
16.00 - 16.15	15'	Pembukaan dan Doa	
16.15 - 16.25	10'	Tari Pembuka	
16.25 - 16.35	10'	Sambutan-Sambutan 1. Sambutan Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat 2. Sambutan Koordinator Program Studi Kedokteran Program Sarjana Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat 3. Sambutan Ketua Pelaksana LUMOS 2026	
16.35 - 17.35	60'	<i>Technical Meeting</i>	
17.35 - 17.50	15'	Sesi Tanya Jawab	
17.50 - 17.55	5'	Penutupan	

• Babak *Quarter Final, Semifinal, Final: Day-2* (Sabtu, 3 Oktober 2026)

WAKTU (WITA)	DURASI	ACARA	KETERANGAN
06.00 – 08.00	120'	Sarapan dan Persiapan Peserta	Hotel
08.00 – 08.30	30'	Registrasi Peserta	
08.30 – 08.35	5'	Pembukaan dan Doa	
08.35 – 08.50	15'	Pembacaan Peraturan Peserta dan Tata Tertib Babak <i>Quarter Final</i>	
08.50 – 09.50	60'	Babak <i>Quarter Final</i>	
09.50 – 10.05	15'	Pengumuman	
10.05 – 10.20	15'	Pembacaan Peraturan Peserta dan Tata Tertib Babak <i>Semifinal</i>	
10.20 – 10.35	15'	Simulasi Babak <i>Semifinal</i>	
10.35 – 12.45	130'	Babak <i>Semifinal</i>	
12.45 – 13.00	15'	Pengumuman	
13.00 – 13.45	45'	ISHOMA	
13.45 – 14.00	15'	Pembacaan Peraturan Peserta dan Tata Tertib Babak <i>Final</i>	
14.00 – 16.20	140'	Babak <i>Final</i>	
16.20 – 16.40	20'	Pengumuman	
16.40 – 17.10	30'	<i>Awarding</i> dan Dokumentasi	
17.10 – 17.15	5'	Penutupan	

• **Kepulangan Delegasi (Minggu, 4 Oktober 2026)**

WAKTU (WITA)	DURASI	ACARA	KETERANGAN
06.00 - 08.00	120'	Sarapan dan Persiapan Peserta	Hotel
08.00 - 10.00	120'	Check out Hotel	

N. HADIAH

1. Piala Bergilir + Piala + Sertifikat Nasional + Uang Tunai Rp4.000.000,00
2. Piala + Sertifikat Nasional + Uang Tunai Rp3.000.000,00
3. Piala + Sertifikat Nasional + Uang Tunai Rp2.000.000,00
4. Plakat + Sertifikat Nasional
5. Plakat + Sertifikat Nasional

PEDOMAN KOMPETISI LUMOS 2026

A. BABAK PENYISIHAN

1. Peserta Babak Penyisihan

Setiap tim yang terdaftar dalam Olimpiade LUMOS 2026 akan mengikuti Babak Penyisihan secara daring/*online* yang akan dilaksanakan pada Sabtu, 5 September 2026.

2. Jenis Soal

- Babak Penyisihan terdiri atas 120 soal. Tipe soal yang diujikan berbentuk MCQ (*Multiple Choice Question*) sebanyak 100 soal dan *True or False* sebanyak 20 soal dengan pembagian soal:
 - 60 soal farmakologi dan farmasi dasar, dan
 - 60 soal farmakologi dan farmasi klinik.
- Soal MCQ (*Multiple Choice Question*) memilih salah satu jawaban benar dari opsi A, B, C, D, atau E.
- Soal *True or False* memilih salah satu jawaban benar dari opsi Benar atau Salah.
- Soal disajikan dalam bahasa Indonesia.

3. Mekanisme Perlombaan

- Pada Babak Penyisihan, pengerjaan ujian dilakukan secara **ONLINE** melalui *website* yang akan diberikan kepada para peserta dan diikuti oleh seluruh peserta yang telah mendaftar.
- Babak Penyisihan dilaksanakan melalui *Zoom Meeting* dan peserta akan diarahkan ke *breakout room* sesuai pembagian yang ditentukan.
- Setiap tim akan mengerjakan soal Babak Penyisihan melalui satu akun pada perangkat yang sama.
- Peserta harus menyiapkan tiga perangkat, yaitu:

- Perangkat 1: *laptop* atau komputer untuk mengerjakan soal,
- Perangkat 2: *handphone* sebagai kamera pengawas 1 yang diletakkan di arah jam 11, dan
- Perangkat 3: *handphone* sebagai kamera pengawas 2 yang diletakkan di arah jam 5.

Contoh peletakkan perangkat:



- Waktu pengerjaan ujian berlangsung selama 120 menit atau 2 jam dengan estimasi pengerjaan 1 soal adalah selama 1 menit.
- Peserta harus tetap berada di ruangan pengerjaan ujian dari awal sampai akhir waktu pengerjaan.
- Setiap tim wajib berada di satu ruangan tertutup yang sama.
- Peserta ujian tidak diperbolehkan meninggalkan ruang *Zoom Meeting* dan ruang tempat mengerjakan ujian selama ujian berlangsung, kecuali mendapatkan izin dari pengawas ujian dengan alasan yang disetujui.
- Peserta tidak diperkenankan meninggalkan ruang *Zoom Meeting* untuk ke toilet selama ujian berlangsung.
- Peserta wajib memastikan koneksi internet berjalan dengan baik.
- Jika terdapat kendala saat mengerjakan ujian, peserta diberikan waktu selama 5 menit untuk konfirmasi kepada panitia.
- Peserta diperkenankan membawa minuman dengan botol polos transparan dan tidak diperkenankan membawa makanan selama pengerjaan ujian berlangsung.
- Peserta tidak diperkenankan membawa buku, catatan, atau alat elektronik selain perangkat yang digunakan untuk pengerjaan ujian dan kartu tanda mahasiswa.
- Peserta mengerjakan ujian dalam ruangan yang steril dari orang lain selain anggota tim.

4. Sistem Penilaian

- MCQ (*Multiple Choice Question*)
 - Poin benar : +4
 - Poin salah : -1
 - Tidak menjawab : 0

- *True or false*
Poin benar : +2
Poin salah : -2
Tidak menjawab : 0
- Apabila terdapat beberapa tim dengan nilai yang sama, tim yang berhak lanjut ke tahap selanjutnya adalah tim dengan waktu pengumpulan tercepat.

5. Pengumuman Peserta Lolos

- 16 tim dengan nilai tertinggi berhak untuk melanjutkan ke Babak *Quarter Final* yang akan dilaksanakan secara luring di Banjarmasin.
- Hasil Babak Penyisihan akan diumumkan melalui Instagram @lumos.ulm dan grup LINE peserta dalam 3 hari sejak hari penyisihan.
- Peserta yang terbukti melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun akan didiskualifikasi tanpa sepengetahuan peserta.
- Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

B. BABAK *QUARTER FINAL*

1. Peserta Babak *Quarter Final*

16 tim yang lolos Babak Penyisihan akan mengikuti Babak *Quarter Final* LUMOS 2026 yang dilaksanakan pada Sabtu, 3 Oktober 2026 secara luring/offline di Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

2. Jenis Soal

- **Tahap I:** Isian Singkat
- **Tahap II:** *Clinical Decision*

3. Mekanisme Perlombaan

Ketentuan Umum:

- Sebelum Babak *Quarter Final* dimulai, setiap tim akan menerima nomor peserta yang wajib digunakan oleh seluruh anggota tim sebagai identitas peserta selama mengikuti rangkaian perlombaan.
- Babak *Quarter Final* terdiri dari dua tahap, yaitu **tahap 1: *Fill the blank*** dan **tahap II: *Clinical decision***.
- Setiap tim diberikan waktu total 45 menit untuk menyelesaikan seluruh rangkaian Babak *Quarter Final*, yang terdiri atas tahap I dan tahap II. Peserta dapat melanjutkan ke tahap II segera setelah menyelesaikan tahap I. Tim yang belum menyelesaikan seluruh rangkaian babak hingga batas waktu berakhir akan dihentikan dan dinilai berdasarkan hasil yang telah diperoleh.
- Waktu pengerjaan Babak *Quarter Final* mulai dihitung setelah aba-aba dimulainya perlombaan diberikan oleh panitia.
- Selama perlombaan berlangsung, peserta dilarang menggunakan alat komunikasi, perangkat elektronik, catatan, buku, maupun sumber

referensi lainnya dalam bentuk apapun tanpa izin dari panitia.

Ketentuan Khusus Babak:

Tahap 1: *Fill the blank*

- Babak *Quarter Final* tahap I dilaksanakan secara individu. Pada tahap ini, peserta akan mengerjakan 20 soal berbentuk isian singkat.
- Untuk menjamin pelaksanaan tahap individu, setiap anggota tim akan duduk secara terpisah sesuai dengan pengondisian dan tata letak yang telah ditentukan oleh panitia.
- Selama pelaksanaan tahap I, peserta wajib mengerjakan soal secara mandiri dan tidak diperkenankan berdiskusi, berkomunikasi, maupun bertukar informasi dengan peserta lain.
- Setiap peserta akan menerima lembar soal yang memuat pertanyaan serta ruang jawaban yang telah disediakan.
- Sebelum pengerjaan dimulai, tiap peserta wajib mengisi identitas pada lembar yang telah disediakan, meliputi:
 - Nama Peserta,
 - Asal Universitas,
 - Nomor Tim (sesuai dengan nomor yang diberikan oleh panitia).
- Peserta bertanggung jawab atas kelengkapan dan kebenaran identitas yang dicantumkan pada lembar jawaban. Selain itu, peserta wajib menuliskan jawaban dengan jelas dan dapat dibaca. Jawaban yang tidak terbaca atau menimbulkan ambiguitas akan dinilai sesuai dengan pertimbangan juri.
- Peserta tidak diwajibkan menjawab seluruh soal. Setiap jawaban benar, jawaban salah, maupun soal yang dibiarkan kosong akan dinilai berdasarkan sistem penilaian yang telah ditetapkan.
- Peserta tidak diwajibkan menjawab seluruh soal yang tersedia. Apabila telah yakin dengan jawaban yang diberikan, peserta dipersilakan untuk mengumpulkan lembar soal dan jawaban pada tempat yang telah ditentukan oleh panitia.
- Lembar jawaban yang telah dikumpulkan dianggap final dan tidak dapat diambil kembali, diubah, maupun ditambahkan jawabannya oleh peserta.
- Setelah seluruh anggota dalam satu tim mengumpulkan lembar jawaban, tim akan memperoleh poin bonus berdasarkan urutan pengumpulan. Tim yang mengumpulkan lembar jawaban secara lengkap (seluruh anggota dalam satu tim) pada urutan pertama akan memperoleh tambahan 1600 poin, tim pada urutan kedua akan memperoleh tambahan 1500 poin, dan seterusnya dengan pengurangan sebesar 100 poin untuk setiap urutan berikutnya.
- Tim yang diperbolehkan melanjutkan ke tahap II adalah tim yang seluruh anggotanya telah mengumpulkan lembar jawaban pada tahap 1.

Tahap II: *Clinical Decision*

- Tim yang seluruh anggotanya telah mengumpulkan lembar jawaban pada tahap I dapat langsung melanjutkan ke tahap II.
- Pada tahap ini, akan tersedia empat meja penilaian, dengan masing-masing meja diawasi oleh satu orang juri. Setiap meja penilaian hanya dapat ditempati oleh satu tim pada satu waktu.
- Pemilihan meja penilaian dilakukan secara bebas oleh masing-masing tim. Namun, apabila meja penilaian yang dipilih sedang ditempati oleh tim lain, tim peserta wajib mengantre hingga meja penilaian tersebut tersedia.
- Setiap meja penilaian menyediakan empat paket soal yang dapat dipilih oleh tim. Masing-masing paket soal terdiri dari lima soal yang wajib diselesaikan oleh tim. Paket soal yang telah dipilih oleh suatu tim tidak dapat dipilih kembali oleh tim berikutnya selama masih terdapat paket soal lain yang belum digunakan pada meja penilaian tersebut. Setelah seluruh empat paket soal telah digunakan, paket soal dapat kembali dipilih oleh tim berikutnya.
- Soal akan diberikan oleh juri secara berurutan. Setiap kali soal diberikan, tim memperoleh waktu membaca soal dan diskusi selama 45 detik untuk menentukan jawaban.
- Seluruh anggota tim diperkenankan untuk berpartisipasi dalam diskusi selama waktu yang telah ditentukan. Jawaban yang diberikan merupakan keputusan bersama tim dan disampaikan melalui satu kartu pilihan.
- Setelah waktu diskusi selama 45 detik berakhir, tim wajib menyampaikan jawaban dengan mengangkat salah satu dari tiga kartu pilihan yang tersedia di meja juri.
- Apabila tim tidak mengangkat kartu jawaban hingga batas waktu yang ditentukan berakhir, maka soal tersebut akan dianggap tidak terjawab dan tim tidak memperoleh poin pada soal tersebut.
- Jawaban yang telah ditunjukkan melalui pengangkatan kartu pilihan dianggap final dan tidak dapat diubah.
- Setelah tim memilih dan mengangkat kartu pilihan, juri akan melanjutkan ke soal berikutnya. Setiap soal dikerjakan dengan mekanisme yang sama, yaitu tim peserta diberikan waktu maksimal 45 detik untuk membaca dan berdiskusi sebelum menyampaikan jawaban, hingga seluruh lima soal dalam paket selesai dijawab.
- Tim peserta yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian lima soal pada paket yang dipilih akan dinyatakan telah menyelesaikan rangkaian Babak *Quarter Final* dan dipersilahkan menuju ruang karantina.

4. Sistem Penilaian:

Tahap I: *Fill the Blank*

- Jawaban Benar : +500
- Jawaban Salah: -100

- Jawaban Kosong: 0

Tahap II: *Clinical Decision*

- Benar: +500
- Salah: 0

Poin Bonus

- Poin bonus diberikan berdasarkan urutan tim dalam menyelesaikan dan mengumpulkan seluruh lembar jawaban anggota tim pada tahap I.
- Tim yang menempati urutan pertama akan memperoleh **+1600 poin**, tim urutan kedua memperoleh **+1500 poin**, dan seterusnya dengan pengurangan **100 poin** untuk setiap urutan berikutnya.

Nilai Akhir Babak *Quarter Final*

- Nilai akhir Babak *Quarter Final* merupakan akumulasi dari: total nilai tahap I seluruh anggota tim, poin bonus berdasarkan urutan pengumpulan lembar jawaban, dan total nilai tahap II.

5. Pengumuman Peserta Lolos

- Peserta yang lolos ke Babak *Semifinal* LUMOS 2026 adalah 8 tim dengan akumulasi nilai tertinggi. Apabila terdapat tim dengan nilai akhir yang sama, penentuan peringkat akan dilakukan berdasarkan waktu penyelesaian seluruh rangkaian Babak *Quarter Final*. Tim dengan waktu penyelesaian yang lebih cepat akan menempati peringkat yang lebih tinggi.
- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

C. BABAK SEMIFINAL

Berikut adalah narasi aturan Babak *Semifinal*. Video simulasi akan diberikan kepada calon *Quarter Finalist* pada grup koordinasi untuk mempersiapkan diri dan simulasi *offline* akan dilaksanakan pada hari H perlombaan sesaat sebelum babak dimulai. Diharapkan peserta dapat memahami alur permainan dengan baik sebelum memulai Babak *Semifinal*.

DRABBLE (DRUG-SCRABBLE)

- Babak *Semifinal* diikuti oleh total 8 tim terbaik yang akan dibagi secara merata ke dalam 2 Sesi bertanding terpisah (Sesi 1 terdiri dari 4 tim, dan Sesi 2 terdiri dari 4 tim) yang ditentukan dengan metode *live spin* sesaat sebelum Babak *Semifinal* berlangsung.
- Peserta wajib melakukan registrasi di meja panitia paling lambat 15 menit sebelum sesi dimulai. Registrasi akan ditutup 5 menit sebelum pembukaan babak.
- Peserta wajib membawa kartu identitas asli untuk verifikasi jika sewaktu-waktu diminta oleh panitia.

- Tim yang berkompetisi terbagi menjadi empat nama tim, yaitu Tim Alpha, Tim Beta, Tim Delta, dan Tim Gamma, yang penentuan urutan mainnya diselaraskan secara linear dengan daftar tersebut.
- Kompetisi dijalankan sepenuhnya menggunakan sistem digital fungsional. *Main Game Board* akan ditayangkan pada layar proyektor utama panggung agar dapat dipantau oleh penonton, juri, dan peserta.
- *Goal* utama dari permainan ini adalah menjawab setiap pertanyaan (ronde) dengan menyusun kata dari jawaban tersebut pada *Main Game Board*. Penyusunan kata dibuat layaknya bermain teka-teki silang (satu kata menempel dengan kata lain).
- Setiap tim hanya diperbolehkan mengontrol pergerakan ubin huruf, penyusunan kata, dan pengaktifan fitur *game* menggunakan satu (1) unit gawai resmi berupa tablet yang disediakan atau telah disetujui oleh panitia.
- Anggota tim diberikan kebebasan penuh untuk melakukan diskusi secara internal di meja masing-masing sepanjang permainan berlangsung. Namun, diskusi wajib dilakukan dengan volume suara yang wajar tanpa mengganggu konsentrasi tim lawan, kecuali dalam kondisi interupsi resmi yang diperkenankan oleh sistem.

JENIS DAN DISTRIBUSI SOAL

- Di setiap ronde, keempat tim akan menghadapi satu soal yang sama secara simultan.
- Satu soal hanya berlaku untuk satu ronde berjalan. Begitu ronde tersebut selesai dan masuk ke ronde berikutnya, sistem akan otomatis memperbarui materi pertanyaan dengan soal baru yang berbeda.
- Pada satu sesi, disediakan 15 soal utama dan 5 soal tambahan untuk *tie-breaker*

SESI PERMAINAN

- Setiap sesi bertanding terdiri dari 15 ronde (soal). Durasi maksimal setiap ronde (pertanyaan) berdasarkan sisa alokasi waktu mandiri masing-masing tim.
- Setiap sesi permainan akan habis ketika:
 - Semua soal yang tersedia telah habis terjawab, atau
 - Semua *timer* keempat tim pada sesi tersebut telah habis.
- Setiap ronde pertandingan hanya menyajikan satu soal tunggal yang bersifat seragam untuk dijawab oleh keempat tim yang bertanding pada ronde berjalan. Narasi soal tersebut hanya berlaku untuk satu ronde, sehingga sistem akan otomatis mengganti dengan materi soal baru begitu memasuki ronde berikutnya. Setiap pertanyaan yang diajukan telah dipastikan memiliki minimal 10 kemungkinan jawaban (*possible answers*) yang berbeda sehingga **tidak diperbolehkan** untuk mengulang jawaban tim sebelumnya.

MEKANISME "TICKING-TURN TIME BOMB"

Kompetisi ini tidak menggunakan sistem batasan waktu global tradisional tetapi menggunakan manajemen waktu mandiri bergaya jam catur (*Chess Clock*).

- Di awal ronde, setiap tim dibekali modal waktu awal yang sama besar, yaitu **15 menit (900 detik)**. Alokasi waktu ini bersifat mandiri, eksklusif, dan tidak dipengaruhi oleh sisa waktu milik tim lawan. *Timer* ini tidak akan *reset* hingga sesi permainan berakhir.
- Waktu atau *timer* milik suatu tim hanya akan berjalan mundur (*countdown*) ketika tim tersebut sedang memegang giliran aktif untuk berpikir atau menyusun kata sementara di atas papan utama. Sesaat setelah tim aktif memegang giliran, *timer* milik ketiga tim lawan otomatis membeku (*freeze*).
- Tidak ada batas waktu maksimal di setiap giliran. Sebuah tim dibebaskan untuk menghabiskan sebanyak apapun waktu mereka yang tersisa di dalam satu giliran tunggal, tetapi berisiko kehabisan waktu di ronde-ronde (pertanyaan) selanjutnya.
- Giliran bermain dan sisa waktu berpikir akan otomatis dilemparkan ke tim berikutnya secara instan sesaat setelah perwakilan tim aktif menekan tombol "**Submit Word**" atau "**Swap Tiles**" pada tablet mereka.
- Jika *timer* mandiri sebuah tim menyentuh angka **00:00**, tim tersebut dinyatakan gugur pada ronde berjalan (*Time-Out Blackout*) dan tidak bisa lagi melakukan pergerakan ubin. Sementara itu, tim lain yang masih memiliki sisa waktunya tetap dapat aktif mengikuti permainan hingga *timer* mereka juga habis.

PENYUSUNAN HURUF

- Sistem digital permainan menyediakan seluruh 26 variasi huruf abjad. Tim bebas memilih dan menarik kombinasi huruf apa saja dari rentang karakter **A sampai Z** untuk menyusun istilah farmakologi/farmasi yang valid.
- Huruf disusun selayaknya membuat teka-teki silang sehingga jawaban tim yang sedang aktif bermain harus menempel pada jawaban tim-tim sebelumnya (tidak diperbolehkan menaruh jawaban secara bebas pada papan).
- Setiap huruf memiliki konversi poin yang berbeda yaitu sebagai berikut:

A 1	B 3	C 3	D 2	E 1	F 4	G 2
H 4	I 1	J 8	K 5	L 1	M 3	N 1
O 1	P 3	Q 10	R 1	S 1	T 1	U 1
V 4	W 4	X 8	Y 4	Z 10		

STANDARISASI VALIDITAS KATA

- Istilah atau nama obat harus menggunakan ejaan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris medis resmi yang mengacu pada literatur utama.
- Hanya nama generik internasional resmi (*International Nonproprietary Name*) yang diakui. Sistem juga mengacu pada nama obat generik yang tercantum dalam Formularium Nasional (FORNAS) Indonesia serta *WHO ATC Code*.
- Dilarang keras menggunakan nama merek dagang dari pabrik obat tertentu.
- Penggunaan singkatan dilarang mutlak, meskipun istilah tersebut sangat sering digunakan di lingkungan klinik atau rumah sakit.
- Memasukkan kata yang ejaannya benar secara medis tetapi keluar dari pertanyaan ronde yang sedang berjalan akan langsung dianggap salah.

SISTEM PENILAIAN, PENALTI, & KONSEKUENSI *CHALLENGE*

- Setiap kata yang berhasil disusun akan dihitung poinnya secara otomatis berdasarkan konversi angkanya.
- Setiap kata yang dianggap salah atau tidak valid oleh juri akan dikenakan poin -10. Kata tersebut akan ditarik dari papan dan tim yang menyusun kata tersebut juga akan kehilangan gilirannya dan hak mengisi papan akan bergeser ke tim selanjutnya.
- Skor tim akan dikalilipatkan jika ubin huruf berhasil mengenai kotak bonus di papan:
 - DL (*Double Letter*) & TL (*Triple Letter*): Bonus pengali hanya berlaku untuk huruf spesifik yang tepat berada di atas kotak tersebut (Nilai Huruf x2 atau x3).
 - DW (*Double Word*): Total poin kata dihitung terlebih dahulu (termasuk jika ada bonus DL/TL di dalamnya), lalu hasil akhirnya dikalikan 2.
 - TW (*Triple Word*): Total poin kata dihitung terlebih dahulu (termasuk jika ada bonus DL/TL di dalamnya), lalu hasil akhirnya dikalikan 3.
- Baik pada kondisi ada tim yang melakukan *challenge* maupun tidak, akan ada proses verifikasi terlebih dahulu oleh juri untuk menentukan jawaban diterima atau tidak. Mekanisme *challenge* akan dijelaskan pada paragraf berikutnya.

How to Challenge

- Tim yang sedang tidak aktif bermain diperbolehkan untuk menyanggah kata (*Challenge*) yang disusun tim lain jika dirasa salah atau tidak sesuai dengan aturan.
- *Challenge* hanya boleh diajukan sebelum tim berikutnya melakukan pergerakan ubin huruf pertama atau menekan tombol *Submit* di tablet mereka. Jika tim berikutnya sudah berjalan, kata tim sebelumnya otomatis dianggap sah dan tidak bisa diganggu gugat.
- Perwakilan tim non-aktif yang ingin menyanggah wajib menekan tombol "*CHALLENGE!*" lalu mengangkat tangan di meja masing-masing.

- Segera setelah interupsi suara terdengar, Juri/Panitia akan menekan tombol PAUSE pada permainan.
- Seluruh sisa waktu dari keempat tim akan dibekukan agar tidak ada waktu berpikir yang terbuang sia-sia selama proses verifikasi berlangsung.
- Juri akan memeriksa kata sesuai sumber referensi. Proses verifikasi oleh dewan juri dibatasi maksimal selama 60 detik.

Konsekuensi Putusan Akhir *Challenge*:

A. Jika *Challenge* BERHASIL (Kata Lawan Terbukti SALAH): Kata ditarik dari papan digital, tim yang menaruh kata salah tersebut langsung dikenakan Penalti -10 Poin, giliran tim yang salah tersebut hangus, dan sisa waktu langsung dioper ke tim berikutnya. Tim yang mengajukan *Challenge* tidak akan mendapatkan hukuman.

B. Jika *Challenge* GAGAL (Kata Lawan Terbukti VALID): Kata lawan dinyatakan sah di papan dan poin ubin mereka masuk 100%. Sebagai hukuman karena salah menuduh, Tim yang mengajukan *Challenge* dikenakan Penalti berupa pengurangan waktu sebesar 1 menit.

TIE-BREAKER

- Jika terjadi kondisi pada sesi yang sama terdapat 2 atau lebih tim dengan poin akhir yang sama, maka akan diadakan sesi *tie-breaker*.
- Panitia akan membacakan paket soal tambahan khusus secara lisan satu per satu di depan panggung. Anggota tim dilarang melakukan interupsi atau menebak sebelum soal selesai dibacakan seutuhnya oleh pembawa acara. Jika peserta menekan bel sebelum soal selesai dibacakan, maka soal tidak akan dibacakan ulang.
- Tim yang ingin menjawab wajib menekan bel yang telah disediakan di atas meja masing-masing. Hak menjawab hanya akan diberikan kepada tim yang paling cepat menekan bel setelah kalimat soal selesai dibacakan secara sempurna.
- Begitu hak menjawab diberikan oleh juri, tim tersebut hanya memiliki waktu maksimal 5 detik untuk langsung menyebutkan jawaban.
- Jika tim pertama yang menekan bel memberikan jawaban yang salah, soal tersebut akan dilempar ke tim lain. Jika tim yang merebut tetap salah menjawab, soal tersebut langsung dinyatakan hangus, dan juri akan langsung beralih membacakan soal tambahan berikutnya.
- Tidak akan dikenakan poin minus bagi tim yang menjawab salah tetapi akan diberikan poin +10 kepada tim yang berhasil menjawab benar.

KONVERSI SISA WAKTU & PENENTUAN FINALIS

- Di akhir ronde, sisa waktu milik tim yang tidak habis akan dikonversi menjadi poin tambahan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{sisa waktu} \div 10$$

- Contoh: Tim A menyisakan waktu 100 detik di akhir permainan. Maka, poin tambahan yang mereka dapatkan $100 \div 10 = +10$ poin.
- Poin akan dibulatkan kebawah menjadi bilangan bulat terdekat.
- Akan terpilih 2 tim dengan poin tertinggi pada setiap sesi dan 1 tim dari skor keseluruhan yang akan melaju ke babak final.

D. BABAK FINAL

1. Peserta Babak Final

5 tim yang lolos Babak *Semifinal* akan mengikuti Babak *Final* LUMOS 2026 yang dilaksanakan pada Sabtu, 3 Oktober 2026 secara luring/offline di Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

2. Jenis Soal

- Pada Babak *Final*, terdiri atas dua tahapan, yakni:
 - a. Babak Wajib (Ronde 1) : 10 soal isian singkat per tim
 - b. Babak Rebutan (Ronde 2) : 25 soal isian singkat

3. Mekanisme Perlombaan

a. Babak Wajib (Ronde 1)

- Setiap tim akan diberikan modal masing-masing 500 poin dalam Babak *Final*.
- Soal Babak Wajib dibagi menjadi 5 paket soal bertanda A, B, C, D, dan E.
- Tiap paket berisi 10 soal isian singkat.
- Urutan tim untuk memilih paket soal adalah tim dengan nilai tertinggi sampai nilai terendah di Babak *Semifinal*.
- Jika ada tim yang memperoleh nilai yang sama dalam Babak *Semifinal*, akan dilakukan *spin* untuk menentukan tim mana yang bisa memilih paket soal duluan.
- Tiap tim hanya mendapat satu paket soal sesuai dengan yang dipilih (misal: tim A memilih soal paket A, dst).
- Soal akan dibacakan oleh panitia dan ditampilkan melalui layar yang tersedia.
- Soal akan dibacakan hanya 1 kali oleh panitia.
- Peserta diberikan waktu 45 detik untuk menjawab 1 soal. Waktu akan dihitung setelah pembacaan soal selesai dibacakan oleh panitia.
- Setelah soal dibacakan, hanya tim yang mendapat paket soal tersebut yang **BERHAK** menjawab.
- Peserta berhak untuk menyatakan *pass* pada soal yang tidak bisa dijawab dan soal tersebut tidak akan dibacakan ulang.
- Jawaban yang diterima juri adalah jawaban pertama dan tidak dapat diralat.
- Soal terjawab salah atau tidak terjawab **TIDAK** akan dilempar kepada tim lain dan akan dilanjutkan ke soal berikutnya.

b. Babak Rebutan

- Babak Rebutan dimainkan dengan lelang soal antara panitia dan peserta.

- Poin yang telah terkumpul pada Babak Wajib akan digunakan sebagai poin modal tim untuk melelang.
- Soal pada babak ini berupa isian singkat berjumlah 25 soal dengan berbagai kategori soal (Contoh → Kategori: Obat di Sistem Muskuloskeletal).
- Permainan dimulai dengan pembacaan kategori soal oleh panitia lelang terlebih dahulu dan soal akan ditampilkan selama 2 detik.
- Peserta diizinkan untuk menekan bel, baik saat soal ditampilkan maupun saat soal selesai ditampilkan.
- Tim yang paling pertama menekan bel memiliki kesempatan untuk mempertaruhkan poin yang dimiliki
- Poin yang dipertaruhkan **HARUS** merupakan kelipatan 50. Contoh: 50, 100, 150, 200, dst.
- Poin yang dipertaruhkan **TIDAK BOLEH** melebihi poin tim yang dimiliki saat itu. Contoh: Tim ULM 1 hanya memiliki total poin 600 → maka tidak boleh mempertaruhkan poin > 600.
- Tim yang mempertaruhkan poin tertinggi, berhak untuk memiliki kesempatan dalam menjawab soal
- Soal akan ditampilkan kembali dan dibacakan oleh panitia setelah waktu pengajuan lelang berakhir.
- Waktu menjawab soal maksimal selama 10 detik
- Jika tim benar dalam menjawab, akan mendapat poin sebanyak poin lelang yang diajukan.
- Jika tim salah dalam menjawab, akan kehilangan poin sebanyak poin lelang yang diajukan.
- Soal yang terjawab **salah** atau **tidak terjawab** akan **dilempar sebanyak satu kali** dan akan diberikan aba-aba untuk memencet bel kembali kepada tim yang ingin melelangkan poin timnya. Tim yang berhak menjawab, aturan penambahan, dan pengurangan poin masih sama seperti sebelumnya.
- Babak rebutan **WAJIB** diikuti oleh seluruh tim pada babak final
- Setiap tim **WAJIB** mengikuti minimal 15 kali lelang pada soal di babak tersebut, baik pada soal baru maupun pada soal yang dilempar.
- Jika tidak ada tim yang mau melelangkan poin timnya pada kategori dan soal yang dibacakan atau pada soal lemparan, maka soal tersebut dianggap hangus dan dilanjutkan ke topik dan soal selanjutnya.
- Penalti jika tidak mengikuti lelang adalah -10 x jumlah kuota wajib lelang yang tidak diikuti (Contoh: Tim A hanya mengikuti 10 kali lelang dari minimal 15 lelang yang wajib diikuti, maka $-10 \times 5 = -50$ poin).
- Tim yang berhasil mempertaruhkan poin tertinggi, namun tidak menjawab, maka akan mendapat -5 poin.

4. Sistem Penilaian

a. Babak Wajib

- Poin benar : +50
- Poin salah : 0
- Tidak menjawab : 0

b. Babak Rebutan

- Poin benar : + sesuai poin lelang yang diajukan
- Poin salah : - sesuai poin lelang yang diajukan
- Tidak mengikuti lelang : 0
- Mempertaruhkan poin : -5
tertinggi, tetapi tidak menjawab
- Tidak mengikuti lelang : -10 x jumlah kuota wajib lelang yang sama
sekali tidak diikuti
- Nilai akhir adalah akumulasi nilai dari Babak Wajib dan Babak Rebutan.

c. Tie-breaker

- *Tie-breaker* dilakukan jika ada tim dengan nilai yang sama pada akhir Babak *Final*
- Tim dengan nilai yang sama, akan diberikan beberapa soal tambahan untuk menentukan tim yang berhak menang.
- Pada soal tambahan, tim yang berhak menang adalah tim yang dapat menjawab soal dengan benar terlebih dahulu dengan memencet bel.
- Jika hingga tersisa 1 soal tambahan terakhir, beberapa tim tersebut belum ada yang menjawab dengan benar, maka pemenang babak akan ditentukan dari tim yang menjawab soal tambahan dengan jumlah salah paling sedikit.

5. Pengumuman Peserta Lolos

- Tiga tim dengan nilai tertinggi dinyatakan sebagai pemenang LUMOS 2026.
- Hasil Babak *Final* akan diumumkan secara langsung setelah Babak *Final* selesai.
- Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

CONTACT PERSON

Muhammad Choirul

ID LINE : dev66love

No. WhatsApp : 085333482980

SILABUS & REFERENSI BELAJAR LUMOS 2026

A. SILABUS

Kelompok Ilmu	Silabus
Farmakologi dan Ilmu Farmasi Dasar	1. Penggolongan obat. 2. Bentuk sediaan dan cara pemberian obat. 3. Farmakokinetika. 4. Farmakodinamika. 5. Sistem penghantaran obat. 6. Interaksi obat. 7. Prinsip aksi obat dan mekanisme molekulernya. 8. Penerapan farmakokinetika dalam klinik: perhitungan parameter farmakokinetik dan regimen obat. 9. Monitoring efek samping obat pada berbagai sistem organ. 10. Toksikologi: mekanisme molekuler biokimia efek toksik, gejala dan tanda, serta penanganan dan antidotumnya. 11. Ilmu resep: jenis resep, aturan penulisan resep, penentuan dosis obat. 12. Proses pengembangan obat/<i>drug development</i>. 13. Obat pada sistem saraf autonom: Obat adrenomimetik, Obat adrenolitik, Obat kolinomimetik, dan obat kolinolitik 14. Antibiotika: penggolongan dan mekanisme kerja
Farmakologi dan Farmasi Klinik	Obat pada Penyakit di Sistem Endokrin 1. Diabetes melitus tipe 1 dan tipe 2 2. Dislipidemia 3. Hipertiroid, Hipotiroid, dan tirotoksikosis 4. Goiter 5. <i>Cushing's disease</i> 6. Defisiensi vitamin dan defisiensi mineral 7. Hiperurisemia 8. Obat kontrasepsi 9. Obat kortikosteroid Obat pada Penyakit di Sistem Respirasi 1. TB 2. Pneumonia 3. Asma bronkial dan status asmatikus

4. Penyakit paru obstruktif kronis (PPOK)
5. *Rhinitis alergica*
6. Flu burung
7. *Severe acute respiratory syndrome* (SARS)
8. *Bronchiectasis*

Obat pada Penyakit di Sistem Kardiovaskular

1. Hipertensi esensial
2. Gagal jantung kronik
3. Gagal jantung akut
4. Infark miokard
5. Angina pectoris
6. *Shock*
7. Aritmia
8. SVT (*supraventricular tachycardia*)
9. *Acute lung oedema*
10. ACS (*Acute Coronary Syndrome*)

Obat pada Penyakit di Sistem Digestif

1. Demam tifoid
2. Gastritis
3. *Gastroesophageal reflux disease*
4. Ulkus peptik
5. Disentri basiler
6. Disentri amoeba
7. Askariasis
8. Taeniasis
9. Hepatitis B
10. Botulisme

Obat pada Penyakit di Sistem Muskuloskeletal

1. Arthritis gout
2. Osteoarthritis
3. Osteoporosis
4. Rheumatoid arthritis
5. Osteomyelitis
6. *Systemic Lupus Erythematosus* (SLE)

Obat pada Penyakit di Sistem Saraf

1. Tetanus
2. *Tension headache*
3. Migrain
4. *Cluster headache*

5. Epilepsi
6. Meningitis
7. *Bell's palsy*
8. Rabies
9. Trigeminal neuralgia

Obat pada Penyakit di Sistem Psikiatri

1. Insomnia non-organik
2. Skizofrenia
3. Gangguan somatoform
4. Gangguan cemas menyeluruh
5. Gangguan psikotik

Obat pada Penyakit di Sistem Uropoetik

1. ISK non-komplikata
2. Pyelonefritis
3. Prostatitis
4. Glomerulonefritis akut dan kronis
5. Sistitis dan uretritis
6. Batu saluran kemih
7. Gagal ginjal akut
8. BPH (*Benign Prostatic Hyperplasia*)

Obat pada Penyakit di Sistem Reproduksi

1. Sindrom duh genital
2. Infeksi TORCH
3. Pre-eklamsia dan eklamsia
4. Mastitis
5. Hiperemesis gravidarum
6. Anemia defisiensi besi
7. Persalinan preterm (kelahiran prematur)

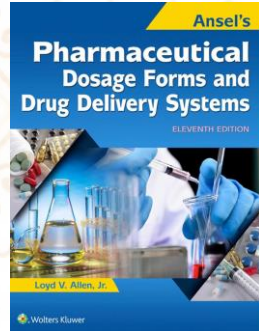
Obat pada Penyakit di Sistem Integumentum

1. Tinea
2. Varicella dan herpes zoster
3. Herpes simpleks
4. Lepra
5. Sifilis
6. Impetigo
7. Verruca vulgaris
8. Pedikulosis
9. Skabies
10. Psoriasis vulgaris

	11. Urtikaria akut
	Obat pada Penyakit di Sistem Hemato-onkologi 1. Malaria 2. Leptospirosis 3. Toksoplasmosis 4. HIV 5. Sifilis 6. Kemoterapi kanker 7. <i>Targeted therapy</i> untuk kanker

B. REFERENSI BELAJAR

Nama Buku	Penulis	Gambar
Katzung's Basic and Clinical Pharmacology 16 th edition	Todd W. Vanderah	
Goodman & Gilman's the Pharmacological Basis of Therapeutics 14 th edition	Laurence L. Brunton & Björn C. Knollmann	
Ars Prescribendi: Resep yang Rasional, Buku 1 Edisi 2	Nanizar Zaman- Joenoos	

Ansel's Pharmaceutical Dosage Forms and Drug Delivery Systems 11 th edition	Loyd V. Allen, Jr.	
Anatomical Therapeutic Chemical Code (ATC Code) oleh World Health Organization (WHO)	World Health Organization (WHO)	https://atcddd.fhi.no/atc_ddd_index/

GUIDELINE

Drug of choice beberapa penyakit tertentu mengikuti panduan yang bisa diakses pada Drive berikut: <https://bit.ly/referensiguidinelumos>