



GUIDEBOOK E-SPORTS MOBILE LEGENDS

SMK TI BALI GLOBAL JIMBARAN

Contact Person :

+62 878-5331-7427 (Calvin)

+62 853-3800-1840 (Felicia)

Jl. Prabu Udayana, Jimbaran,
Kec. Kuta Sel., Kabupaten
Badung, Bali 80361

GUIDE BOOK

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap dunia secara signifikan. Di era digital ini, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi menjadi salah satu keahlian yang sangat dibutuhkan. Melihat potensi besar yang dimiliki oleh generasi muda dalam bidang TIK, maka SMK TI Bali Global Jimbaran menyelenggarakan sebuah Ajang Lomba Tahunan dengan nama “STIBAJRA Technology Competition (STC)” sebagai salah satu dukungan dan upaya untuk mewujudkan generasi muda Indonesia yang berkompeten dan ahli dalam bidang teknologi.

Dalam rangka melanjutkan perwujudan tersebut di tahun 2025 ini, akan diselenggarakannya “STIBAJRA Technology Competition Tahun 2025” dengan mengangkat Tema “*Opening the Portal of Technology to Illuminate Creativity and Imagination*”. Tema tersebut kami angkat karena dengan adanya perkembangan pesat dalam Bidang Teknologi, kita para Generasi Penerus Bangsa Indonesia memiliki jangkauan yang lebih luas untuk mengembangkan potensi kita. Oleh karena itu, sangat penting bagi kita semua untuk meningkatkan pemahaman kita mengenai Teknologi terkini dan untuk mengikuti perkembangan dunia digital agar nantinya kita dapat ikut bersaing dalam dunia profesional yang lebih canggih.

Kegiatan STIBAJRA Technology Competition Tahun 2025 ini disusun sesuai dengan Visi dan Misi SMK TI Bali Global Jimbaran serta merupakan salah satu bentuk perwujudan Sekolah dalam mendukung memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman para siswa mengenai TIK. Tujuan diadakannya Ajang Lomba ini yakni untuk mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang TIK, Memperkenalkan SMK TI Bali Global Jimbaran sebagai salah satu SMK yang aktif dalam Bidang Teknologi kepada peserta didik tingkat SMP/Sederajat seluruh Bali, serta sebagai perwujudan dukungan sekolah untuk

II. NAMA DAN TEMA KEGIATAN

Nama dari kegiatan ini adalah “**STIBAJRA Technology Competition Tahun 2025**” dengan mengangkat tema “***Opening the Portal of Technology to Illuminate Creativity and Imagination***”

III. TUJUAN KEGIATAN

Adapun tujuan diselenggarakannya kegiatan ini, diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengembangkan bakat peserta didik dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Memperkenalkan SMK TI Bali Global Jimbaran

- c. Menginformasikan kepada peserta didik SMP se-Bali bahwa ada ajang kompetisi STC (STIBAJRA Technology Competition) 2025 di SMK TI Bali Global Jimbaran

IV. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Tempat
1	29 September 2025 – 13 Oktober 2025	Pendaftaran Gelombang 1	Online, di Tempat
2	14 Oktober 2025 - 26 Oktober 2025	Pendaftaran Gelombang 2	Online, di Tempat
3	Sabtu, 4 Oktober 2025	Technical Meeting Lomba	Online, di Tempat
4	Rabu, 29 Oktober 2025	Penyisihan Lomba E-Sports dan Pengumuman Finalis Lomba	Online, di Tempat
5	Sabtu, 1 November 2025	Babak final lomba Mobile Legends dan pengumuman pemenang lomba	Offline, di SMK TI Bali Global Jimbaran
6	Sabtu, 8 November 2025	Puncak acara dan penyerahan hadiah	Offline, di SMK TI Bali Global Jimbaran

V. JENIS LOMBA

Pada STIBAJRA TECHNOLOGY COMPETITION (Gelar Lomba) 2025 akan menyelenggarakan sebanyak 7 jenis perlombaan yang dilaksanakan secara offline dan online, sebagai berikut :

- Lomba Poster Digital Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 35.000/Orang
Gelombang II : 40.000/Orang
- Lomba Desain Maskot Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 35.000/Orang
Gelombang II : 45.000/Orang
- Lomba Speed Typing Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 35.000/Orang
Gelombang II : 45.000/Orang

4. Lomba E-sport Mobile Legends Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 85.000/Tim
Gelombang II : 95.000/Tim
5. Lomba E-sport Free Fire Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 85.000/Tim
Gelombang II : 95.000/Tim
6. Lomba Microsoft Excel Tingkat SMP se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 35.000/Orang
Gelombang II : 45.000/Orang
7. Lomba Web Design Tingkat SMA se-Bali
Biaya Pendaftaran : Gelombang I : 80.000/Orang
Gelombang II : 90.000/Orang

VI. PENGHARGAAN

Hadiah bagi para pemenang Lomba *Mobile Legends* Tingkat SMP/MTs sederajat se-Bali adalah sebagai berikut:

1. Juara I : Uang Tunai + Piala + Piagam/Orang + Piagam/Tim + E-Sertifikat
2. Juara II : Uang Tunai + Piala + Piagam/Orang + Piagam/Tim + E-Sertifikat
3. Juara II : Uang Tunai + Piala + Piagam/Orang + Piagam/Tim + E-Sertifikat
4. Seluruh Peserta : Mendapatkan E-Sertifikat

VII. KETENTUAN UMUM LOMBA

1. Pendaftaran lomba akan dilaksanakan melalui link : <https://kjcejhrchsrrirfuhincin>
2. Tanggal Pendaftaran : Gelombang 1 : 29 September 2025 - 13 Oktober 2025
Gelombang 2 : 14 Oktober 2025 - 26 Oktober 2025
3. Narahubung : +62 853-3800-1840 (Felicia)
+62 878-5331-7427 (Calvin)

VIII. PETUNJUK TEKNIS LOMBA MOBILE LEGENDS

A. PENDAFTARAN PESERTA

1. Tim melakukan dan melengkapi semua proses pendaftaran melalui website yang disediakan oleh panitia.
2. Peserta akan diundang ke grup Whatsapp oleh pihak panitia untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai lomba.
3. Pendaftaran lomba melalui website yang disediakan panitia.
4. Biaya pendaftaran lomba Mobile Legends : Gelombang I : 85.000/Tim
Gelombang II : 95.000//Tim.
5. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara transfer (tidak menerima tunai/cash) ke rekening Bank Mandiri
 - Nomor Rekening : 1450015144567
 - Jenis Bank : Mandiri
 - Atas Nama : NI KADEK AVINKA WEDARI
6. Tim yang mengundurkan diri atau membatalkan pendaftaran sesudah pembayaran tidak dapat mengambil kembali uang yang sudah dikirimkan.
7. Setiap tim wajib melunasi biaya pendaftaran sesuai dengan prosedur yang ditentukan pada poin di atas.
8. Perwakilan tim diwajibkan mengunggah bukti transfer melalui laman resmi yang telah disediakan oleh panitia.
9. Perwakilan tim diwajibkan untuk mengikuti instagram, dan mengirimkan bukti screenshot di form pendaftaran.
 1. @stestibajraa
 2. @smktibgjimbaran
 3. @osis_stibajra

B. TIMELINE PERLOMBAAN

1. **Technical Meeting**, akan dilaksanakan pada,
 - a. Hari, Tanggal : Sabtu , 04 Oktober 2025
 - b. Waktu : 09.00 - 11.00 WITA
 - c. Tempat : SMK TI Bali Global Jimbaran
 - d. Pelaksanaan : secara *Online*

2. **Penyisihan**, akan dilaksanakan pada,

- a. Hari, Tanggal : Rabu, 29 Oktober 2025
- b. Tempat : Secara *online*
- c. Pelaksanaan : Tim akan melawan satu sama lain menggunakan sistem gugur, pengumuman finalis (8 besar) akan diumumkan melalui grup Whatsapp peserta.

3. **Final**, akan dilaksanakan pada,

- a. Hari, Tanggal : Sabtu , 01 November 2025
- b. Tempat : SMK TI Bali Global Jimbaran
- c. Pelaksanaan : Tim yang lolos babak penyisihan akan bertanding lagi secara Offline.

4. **Puncak Acara & Penghargaan**, akan dilaksanakan pada,

- a. Hari, Tanggal : Sabtu, 8 November 2025
- b. Tempat : SMK TI Bali Global Jimbaran
- c. Pelaksanaan :Sesi penghargaan dan serangkaian dengan acara utama Stibajra Technology Competition.

C. KETENTUAN PESERTA :

1. Peserta adalah peserta didik kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs Provinsi Bali yang ditunjukkan dengan Kartu Pelajar atau Surat Keterangan dari kepala sekolah.
2. Peserta wajib melunasi biaya pendaftaran sesuai dengan prosedur yang ditentukan pada bagian Prosedur Pendaftaran Lomba.
3. Lomba berjumlah 5 orang dalam kelompok/tim dan tambahan pengganti maksimal 1 orang(optional).
4. Peserta wajib mengikuti prosedur serta syarat dan ketentuan yang telah ditentukan oleh panitia STC 2025.

D. KETENTUAN TWIBBON :

1. Twibbon dapat diunduh melalui link: <https://twibbo.nz/peserta-stc2025>
2. Setiap Peserta wajib mengunggah Twibbon pada akun Instagram masing-masing dengan menandai akun @smktibaliglobaljimbaran @stcstibajraa dan @osis_stibajra.
3. Setiap Peserta wajib menggunakan *caption* yang telah ditentukan oleh panitia STC.
4. Jika sudah selesai peserta wajib memberikan bukti *screenshot* postingan twibbon dan diunggah pada saat pendaftaran.
5. Untuk ketentuan caption sebagai berikut :

I'M READY FOR STC 2025 🚀

Perkenalkan Saya [Nama lengkap] dari sekolah [Asal Sekolah] Saya siap berpartisipasi

Dengan tema Opening the portal of technology to illuminate creativity and imagination, di STC 2025 SMK TI Bali Global Jimbaran! ✨

#STC2025

#StibajraJaya

#IgniteTheFutureBeTheHer0

#OpeningThePortalOfTechnologyToIlluminateCreativityAndImagination

#SMKBISASMKHEBAT

E. KETENTUAN LOMBA MOBILE LEGENDS :

1. PERSYARATAN PEMAIN

- A. Setiap pemain wajib memiliki device berupa handphone serta akun Mobile Legends sendiri dan bukan milik orang lain.
- B. Pemain dan tim wajib berasal dari 1 sekolah.
- C. Pemain tidak diperbolehkan untuk memiliki lebih dari 1 tim.
- D. Pemain wajib hadir di jadwal tanding yang sudah ditentukan (bila melewati batas tunggu 15 menit, tim akan di diskualifikasi).
- E. Setiap pemain merupakan siswa SMP/MTs di Provinsi Bali yang ditunjukkan dengan Kartu Pelajar atau Surat Keterangan dari kepala sekolah

2. PERSYARATAN TIM :

- A. 1 tim beranggotakan 5 pemain inti (wajib) dan 1 pemain cadangan (opsional).
- B. Menunjuk 1 orang untuk menjadi kapten tim dan kapten bertanggung jawab untuk melakukan pendaftaran.
- C. Kapten tim wajib memiliki Kontak chat dan Panitia akan mengirimkan semua pemberitahuan kompetisi melalui chat grup yang tertera.
- D. Tim dilarang mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain cadangan selama acara berlangsung.
- E. Tim diwajibkan memiliki perlengkapan sendiri (stop contact/roll cable, charger, kuota internet, dll).

3. NAMA TEAM & NAMA PEMAIN :

- A. Penggunaan nama pemain atau tim yang mengandung unsur SARA & seksualitas akan berakibat tim di diskualifikasi oleh pihak panitia.

- B. 1 tim yang didaftarkan tidak dapat diubah (roster lock).

4. FORMAT MABAR ON SITE

A. Tournament :

1. Sistem pertandingan pada babak penyisihan, 8 besar, dan semifinal menggunakan sistem gugur. Hanya sekali pertandingan atau BO1 (BEST OF). Babak final dan perebutan juara 3 akan menggunakan sistem BO3 (BEST OF)
2. Tim akan diundi secara acak untuk menentukan posisi bracket dan pertandingan akan berlanjut berdasarkan susunan bracket.

B. Setelan Lobby : Tournament Online

1. Setiap match, panitia akan membuat custom room dan mengundang kapten.
2. Kapten harus mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam lobby custom.
3. Pemain cadangan tidak diperkenankan untuk memasuki lobby.

C. Sistem Match :

1. Selama pertandingan berlangsung, tidak diizinkan untuk pause game, baik kendala device error maupun koneksi. Baiknya, setiap peserta mengecek device dan internet masing-masing agar dapat bermain dalam kondisi prima tanpa kendala teknis satupun.
2. Total waktu game – Game berlangsung sampai pemenang bisa dicapai. Pemenang adalah tim yang berhasil menghancurkan Base tim musuh atau jika musuh menyerah.
3. Apabila game mengalami disconnect atau permasalahan koneksi itu tanggung jawab peserta
4. Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan.
5. Memulai pertandingan tepat waktu.
6. Setiap tim diharapkan sudah masuk di lobi in-game dengan waktu menunggu maksimal adalah 10 menit
7. Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan, maka lawannya bisa mendapatkan menang WO dengan menghubungi panitia dan panitia akan memeriksa lobby.

D. Struktur Tournament :

1. Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah custom lobby draft pick terbaru dengan sistem 3 ban hero.
2. Hero yang digunakan adalah hero yang sudah disetujui oleh pihak moonton untuk dapat dimainkan ke dalam tournament official dan hero yang terbaru tidak bisa digunakan.
3. Bebas menggunakan skin (skin on), emote, efek recall, efek spawn, dll.

5. PERATURAN UMUM :

1. Peserta dilarang menggunakan program pihak ketiga atau program ilegal yang dapat mengganggu proses berjalannya turnamen.
2. Peserta tidak diizinkan untuk menggunakan dan memakai bug dengan sengaja.
3. Peserta diwajibkan untuk berada di sekitar area pertandingan yang sudah ditentukan.
4. Peserta dilarang melakukan taunting yang berlebihan terhadap lawan.
5. Setelah pertandingan, peserta diwajibkan bersalaman dengan tim lawan agar saling respect dan tidak terjadi konflik.
6. Setelah pertandingan selesai, kapten tim yang menang bisa mengirimkan *screenshot* hasil pertandingan ke panitia dengan format (tim a vs tim b, win tim a).

F. BIAYA PENDAFTARAN & NARAHUBUNG :

1. Setiap tim membayarkan uang pendaftaran sebesar :
 - Gelombang I : Rp. 85.000,00/Tim
 - Gelombang II : Rp. 95.000,00/Tim
2. Pembayaran dapat dilakukan dengan cara transfer (tidak menerima tunai/cash) ke rekening Bank Mandiri
 - Nomor Rekening : 1450015144567
 - Jenis Bank : Mandiri
 - Atas Nama : NI KADEK AVINKA WEDARI
3. Narahubung : +62 853-3800-1840 (Felicia)
+62 878-5331-7427(Calvin)

