**ARTICLE COMPETITION**

**TEMA : “Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam**

**Pembelajaran Daring”**

1. **KETENTUAN PESERTA**

1. Peserta lomba yaitu siswa/i atau mahasiswa/i (D3/D4/S1) aktif di seluruh sekolah dan perguruan tinggi Indonesia yang dibuktikan dengan melampirkan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau kartu pelajar siswa.

2. Peserta mengikuti lomba artikel secara individu.

3. Peserta hanya diperbolehkan untuk mengirimkan maksimal 1 naskah artikel.

4. Biaya pendaftaran sebesar Rp 30.000.

5. Artikel yang dikirim merupakan karya asli (original) yang belum pernah diikutsertakan pada perlombaan apapun dan belum pernah dipublikasikan di media apapun.

1. **TIMELINE ARTICLE COMPETITION**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan** | **Tanggal** |
| Pendaftaran dan Pengumpulan Artikel | 01 Oktober - 07 November 2021 |
| Penjurian | 08 - 11 November 2021 |
| Pengumuman Pemenang | 13 November 2021 |

1. **KETENTUAN LOMBA**

1. Setiap peserta wajib mendaftarkan diri di laman web http://sifest.web.id dan membayar serta mengirimkan bukti transaksi biaya pendaftaran Lomba Artikel sebesar Rp. 30.000,00 melalui:

• **Bank BRI** No.Rek : 060401040136502 A.N Mutiara Fajaria

• **Ovo/Dana/Gopay :** 085378505825A.N Mutiara Fajaria

2. Artikel dapat dikirim ke web sifest setelah membayar biaya pendaftaran.

3. Setiap peserta wajib membuat dan mengirimkan artikelnya sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.

4. Naskah Artikel dikirim dalam bentuk soft copy word dengan format nama file :

Artikel\_NamaLengkap\_JudulArtikel\_NamaInstansi/Lembaga di web http://sifest.web.id

5. Pendaftaran dibuka dari tanggal 01 Oktober 2021 sampai dengan 07 November 2021.

6. Pemenang akan diumumkan pada tanggal 13 November 2021 di akun Instagram @sifest.unsri dan web http://sifest.web.id

7. Keputusan dewan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

8. Segala bentuk kecurangan dan plagiarisme akan berakibat didiskualifikasinya peserta.

1. **KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL**
2. Teknik penulisan artikel populer atau bahasa [media](https://romeltea.com/category/media/" \o "media) (bahasa [jurnalistik](https://romeltea.com/category/jurnalistik/)) seperti artikel di surat kabar biasa, sederhana, mengutamakan bahasa yang mudah dimengerti, tidak menggunakan singkatan seperti tdk, tsb ,yg, dgn, atau singkatan-singkatan lain.
3. Bahasa yang digunakan formal dengan bahasa indonesia yang baik dan benar, kalimat lugas dan efektif sehingga isi artikel lebih ringkas, padat, berisi, dan jelas.
4. Tidak mengandung unsur SARA.
5. Mengandung fakta atau opini yang disampaikan menggunakan sudut pandang objektif, tidak menyudutkan, serta dilengkapi data-data pendukung yang valid.
6. Bersifat informatif, inovatif, dan aplikatif.
7. Peserta harus mencantumkan salah satu halaman berisi daftar pustaka apabila memiliki referensi dalam pembuatan artikel.

7. Panjang artikel 500 - 800 kata.

8. Susunan artikel terdiri dari :

1. Judul
2. By line - nama penulis
3. Bagian pembuka
4. Bridging - penghubung bagian pembuka dengan isi tulisan
5. Bagian isi
6. Bagian Penutup - biasanya berupa kesimpulan, ajakan, atau yang lainnya

10. Artikel diketik dengan ketentuan :

a. Ukuran judul dengan font 14, bold

b. Ukuran isi dengan font 12

c. Jenis huruf Times New Roman

d. Spasi 1,5

e. Batas pengetikan kiri,kanan,atas,bawah 4,3,3,3

f. Ukuran kertas A4

1. **KRITERIA PENILAIAN**

1. Kesesuaian judul dan isi artikel dengan tema.

2. Gagasan

- Keorisinalan : menyajikan gagasan yang relatif baru dan unik.

- Kreativitas : menunjukan pemahaman baru atas persoalan yang dibahas.

- Kelengkapan dan relevansi data, dasar teori, dan kemampuan argumentasi

(menghubungkan masalah, teori, dan data yang relevan, serta argumen yang kuat).

3. Sistematika penulisan dan pemikiran.

4. Kesimpulan

- Kemampuan menghubungkan masalah dengan solusi serta tujuan yang ingin dicapai.

5. Penulisan

- Tata tulis : kerapian ketik, tata letak, dan kesesuaian pengetikan dengan ketentuan

pengetikan artikel.

- Pengunaan Bahasa Indonesia baku yang baik dan benar dan mudah dipahami sesuai

dengan bahasa media (jurnalistik).

1. **JUARA DAN HADIAH**

Juara 1 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

Juara 2 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

Juara 3 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

1. **CONTACT PERSON**

* No.Wa : 0895621605398 ( Rizka Rahmadhani )

Id Line : karaa02 ( Rizka Rahmadhani )

* No.Wa : 082142428330 ( M.Harun Irfandi )

Id Line : harunirfandi ( M. Harun Irfandi )

**UI/UX DESIGN COMPETITION**

**TEMA : Be Informative During Pandemic With Technology**

1. **KETENTUAN PESERTA:**
2. Peserta lomba merupakan Warga Negara Indonesia (WNI).
3. Peserta lomba merupakan pelajar/mahasiswa (D3/D4/S1) aktif yang dibuktikan dengan Kartu Pelajar/Kartu Tanda Mahasiswa.
4. Peserta telah mengikuti prosedur pendaftaran sesuai dengan alur pendaftaran.
5. Peserta terdiri dari 1-3 orang (boleh individu) dan boleh berasal dari sekolah/perguruan tinggi yang berbeda.
6. Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya dalam satu transaksi pembayaran.
7. Peserta wajib mengikuti tata tertib yang telah disediakan oleh panitia.
8. **TIMELINE UI/UX DESIGN COMPETITION**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kegiatan** | **Tanggal** |
| Pendaftaran dan Pengumpulan Karya | 1 – 30 Oktober 2021 |
| Penjurian | 1 – 4 November 2021 |
| Pengumuman Finalis | 6 November 2021 |
| Technical Meeting | 10 November 2021 |
| Final | 11 November 2021 |
| Pengumuman Pemenang | 13 November 2021 |

1. **KETENTUAN LOMBA**
   1. Setiap peserta wajib mendaftarkan diri di laman web <http://sifest.web.id> dan membayar serta mengirimkan bukti transaksi pembayaran lomba UI/UX Design sebesar Rp 65.000,00 melalui:

* **Bank BRI**  No. Rek: 060401040136502 A.N Mutiara Fajaria
* **Ovo/Dana/Gopay**: 085378505825 A.N Mutiara Fajaria
  1. Proposal karya dapat dikirim ke web <http://sifest.web.id> setelah membayar biaya pendaftaran.
  2. Setiap peserta wajib membuat dan mengirimkan proposal karya sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.
  3. Pendaftaran dibuka dari tanggal 1 Oktober sampai dengan 31 Oktober 2021.
  4. Finalis yang terpilih untuk tahap presentasi diharuskan mengikuti Technical Meeting pada tanggal 10 November 2021 (online).
  5. Final akan dilakukan pada tanggal 12 November 2021 via Zoom dan finalis akan mempresentasikan hasil dari karyanya.
  6. Karya yang diikutsertakan adalah karya yang orisinil dan belum pernah diikutsertakan pada lomba lain.
  7. Karya tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, sadisme atau hal-hal lain yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain.
  8. Seluruh alur kompetisi UI/UX Design dilakukan secara daring.
  9. Panitia berhak mencabut gelar juara jika ditemukan kecurangan atau pelanggaran terhadap karya yang diperlombakan ataupun terhadap aturan kompetisi SIFEST 2021.
  10. Panitia berhak mendiskualifikasi peserta yang melanggar ketentuan/aturan yang telah dibuat panitia.
  11. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

1. **KETENTUAN FINAL UI/UX DESIGN**
   1. Final akan dilaksanakan pukul 13:00 wib pada tanggal 12 November 2021 via Zoom.
   2. Link presentasi akan dikirimkan satu jam sebelum final dilaksanakan.
   3. Peserta harus hadir dalam pertemuan paling lambat 15 menit sebelum presentasi dilaksanakan.
   4. Urutan presentasi ditentukan dengan acak ketika final dilaksanakan.
   5. Akan ada dua dewan juri yang menilai.
   6. Finalis diberikan waktu presentasi maksimal 10 menit.
   7. Proses tanya jawab dilakukan maksimal 10 menit.
   8. Peserta diharuskan memakai almamater universitas atau seragam sekolah masing-masing.
   9. Finalis harus memastikan audio selama presentasi dan tanya jawab dapat terdengar jelas oleh dewan juri dan finalis lain.
   10. Apabila dalam waktu 5 menit finalis yang mendapat giliran presentasi tidak ada kabar, maka finalis akan dinyatakan gugur.
   11. Keputusan dewan juri final dan tidak dapat diganggu gugat.
2. **SISTEM KOMPETISI**
3. **BABAK PENYISIHAN**

* Setiap peserta wajib membuat dan mengirimkan proposal karya sesuai dengan tema yang telah ditetapkan.
* Proposal karya dikirimkan dalam bentuk soft copy word dengan nama file: UIUXDESIGN\_NamaLengkap\_JudulProposal\_NamaInstansi/Lembaga di web <http://sifest.web.id>
* Proposal karya merupakan ide orisinil
* Proposal berkisar 10-20 halaman.

1. **BABAK FINAL**

Pada babak final ini, peserta akan mempresentasikan karya yang telah mereka buat di depan dewan juri dan finalis lain yang terpilih. Berikut ketentuan final:

* Dari seluruh proposal karya yang dikirim peserta, akan dipilih 5 finalis terbaik yang akan diumumkan pada tanggal 6 November 2021
* Presentasi dilakukan berkisar 10 menit dan tanya jawab berkisar 10 menit.

1. **KRITERIA PENILAIAN**
2. **BABAK PENYISIHAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian** | **Uraian** | **Bobot** |
| 1. | Identifikasi Permasalahan | Urgensi permasalahan beserta kebermanfaatan pengguna/masyarakat dan kesesuaian permasalahan karya dalam tema | 25% |
| 2. | Pemecahan Masalah | Terdapat keunikan dan nilai lebih dari segi pemecah masalah, teknis penggunaan aplikasi dan desain antarmuka | 40% |
| 3. | Pendekatan Masalah | Latar belakang bagaimana karya dibuat, meliputi tujuan, brainstorming, dan implementasi dari karya yang dibuat | 35% |

1. **BABAK FINAL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek Penilaian** | **Uraian** | **Bobot** |
| 1. | Presentasi | Penjelasan mengenai karya di depan dewan juri | 50% |
| 2. | Tanya Jawab | Dapat menjawab pertanyaan dengan baik | 30% |
| 3. | Simulasi Karya | Mensimulasikan karya yang telah dibuat oleh peserta di depan dewan juri | 20% |

1. **JUARA DAN HADIAH**
   1. juara 1 : uang pembinaan + e-sertifikat
   2. juara 2 : uang pembinaan + e-sertifikat
   3. juara 3 : uang pembinaan + e-sertifikat
2. **CONTACT PERSON**

* No. Wa : 081273066101 (Nabila Junita)

Id Line : nabilajunita\_ (Nabila Junita)

* No. Wa : 089624301508 (Arrijal Ismail)

Id Line : ignisnero (Arijjal Ismail)

* No. Wa : 082142428330 (M. Harun Irfandi)

Id Line : harunirfandi (M. Harun Irfandi)

**POSTER DESIGN COMPETITION**

**Tema : Reaching Sustainable Development Goals After Global Pandemic**

**Subtema :**

* Good Education System
* Economic Recorvery
* Role of Technology Digital
* Strengthening Health System
* Tourism Management
* Pandemic Disaster Mitigation
* Regional Planning
* Climate Quality
* Suistanable Ecosystem Movement

**I. KETENTUAN PESERTA**

1. Peserta lomba merupakan perorangan dan terbuka untuk umum
2. Setiap peserta dapat mengirimkan 1 buah poster karya orisinil dalam satu transaksi pembayaran
3. Setiap peserta wajib mengisi form pendaftaran terlebih dahulu ke halaman web yang telah disediakan
4. Setiap peserta wajib menaati peraturan yang telah ditetapkan selama mengikuti Lomba Poster Sriwijaya’s Youth Technology Competition

**II. TIMELINE POSTER COMPETITION**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | Tanggal |
| Pendaftaran & Pengumpulan Karya (Pengumpulan di web <http://sifest.web.id> dan posting karya di Instagram masing masing  peserta) | 01 Oktober 2021 – 07 November 2021 |
| Penjurian | 08 November 2021 – 11 November 2021 |
| Pengumuman Juara | 13 November 2021 |

**III. KETENTUAN LOMBA**

1. Setiap peserta wajib mendaftarkan diri di laman web <http://sifest.web.id> dan membayar serta mengirim bukti transaksi biaya pendaftaran Lomba Poster sebesar Rp. 35.000,00 melalui :

* Bank BRI No. Rek : 060401040136502 (An : Mutiara Fajaria)
* Ovo/Dana/Gopay : 085378505825 (An : Mutiara Fajaria)

1. Poster adalah karya orisinil peserta lomba, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sebelumnya.
2. Poster yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri (bukan hasil karya orang lain kemudian diikutsertakan lomba).
3. Poster yang dilombakan sesuai dengan tema
4. Kalimat yang terkandung di dalam poster tidak mengandung unsur SARA.
5. Poster menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris yang mudah dan sesuai kaidah penulisan.
6. Desain poster dibuat dengan format ukuran A4 dengan Resolusi 200 dpi
7. Dilarang mengambil asset dari internet yang memiliki hak cipta
8. Panitia tidak bertanggung jawab apabila ada klaim dari pihak lain atas ketidak orisinilan karya peserta (plagiat)
9. Panitia mempunyai hak untuk mempublikasikan poster dengan mencantumkan identitas peserta ke dalam akun resmi media sosial SI FEST 2021
10. Karya yang telah diikutsertakan akan menjadi data panitia dan tidak akan dikembalikan. Namun hak cipta karya tetap melekat pada pencipta karya/peserta
11. Apabila karya yang menang maupun tidak menang digunakan sebagai media promosi, maka panitia akan meminta izin peserta/pemilik karya dengan kompensasi mencantumkan nama pencipta
12. Apabila ada peserta yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditetapkan, maka peserta akan DIDISKUALIFIKASI dan pemberian penghargaan akan DIBATALKAN apabila peserta telah ditentukan menjadi pemenang lomba

**IV. PROSEDUR PENGUMPULAN KARYA**

1. Pengumpulan karya berlangsung dari 01 Oktober s.d 07 November 2020 (di web <http://sifest.web.id> dan upload di Instagram masing-masing peserta)
2. Panitia tidak menerima karya yang dikirimkan melewati waktu registrasi tersebut.
3. Karya yang disubmit ke web berupa file word berisi (poster dan deskripsi tentang poster) dengan format “JudulPoster\_NamaLengkap\_AsalInstansi”
4. Poster juga diposting di akun Instagram peserta dengan diberi caption deskripsi tentang poster dan di beri hastag :

#TuntaskanPandemiLanjutkanPembangunan

#LombaPosterSIFEST2021

#SIFEST2021

Serta menandai (tag) akun Instagram @himsiunsri dan @sifest.unsri

**V. KRITERIA PENILAIAN**

1. Penilaian dilakukan oleh tim juri yang telah ditetapkan oleh panitia.
2. Poster yang diterima sesuai batas waktu yang telah ditentukan akan diseleksi.
3. Tim juri akan menetapkan pemenang berdasarkan hasil penilaian yang meliputi:
4. Orisinalitas karya
5. Kesesuaian dengan tema dan lingkup eksplorasi.
6. Penggunaan elemen desain
7. Kualitas penyampaian pesan (ketetapan informasi, kecanggihan dan keterbacaan informasi, aktual dan faktual)
8. Kreativitas dan keunikan
9. Penyajian visual (komposisi, daya tarik/optimalisasi unsur-unsur visual)
10. Inovasi serta kualitas artistic.
11. Panitia tidak menerima segala bentuk kecurangan yang berakibat pada pengurangan nilai, diskualifikasi maupun pembatalan juara lomba setelah ditetapkan.
12. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat serta bersifat mutlak dan mengikat.

**VI. JUARA DAN HADIAH**

Juara 1 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

Juara 2 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

Juara 3 : Uang pembinaan + E-Sertifikat.

**VII. CONTACT PERSON**

* + No. Wa : 085384925563

Id Line : amandajuliaaa

* + No. Wa : 082142428330

Id Line : harunirfandi

**E-SPORT MOBILE LEGENDS COMPETITION**

1. **KETENTUAN PESERTA**
2. Peserta lomba merupakan mahasiswa, satu tim yang terdiri dari 5 orang (tanpa cadangan)
3. Peserta lomba merupakan mahasiswa (KHUSUS MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA), satu tim yang terdiri dari 5 orang (tanpa cadangan)
4. Setiap pendaftar wajib mengisi data valid

* Nama Team
* Nomor Perwakilan Tim
* Nama Player
* NIM
* Server Game
* ID Game
* Foto Scan KTM
* Foto Selfie dengan KTM

1. Peserta wajib mengisi form pendaftaran di web <http://sifest.web.id>
2. **TIMELINE E-SPORT MOBILE LEGENDS COMPETITION**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | Tanggal |
| Pendaftaran | 01 Oktober 2021 – 28 Oktober 2021 |
| Technical Meeting (online) | 29 Oktober 2021 |
| Pertandingan | 30 Oktober – 31 Oktober 2021 |

1. **SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA**
2. Setiap peserta wajib mendaftarkan diri dan membayar serta mengirim bukti  transaksi biaya pendaftaran Lomba Mobile Legend sebesar Rp. 30.000,00 melalui:

• **Bank BRI** : No Rek (060401040136502 – Mutiara Fajaria)

• **Ovo/Dana/Gopay :** (085378505825 – Mutiara Fajaria)

1. Lomba diadakan secara online.
2. Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah custom lobby draftpick dengan system 3 ban hero.
3. Hero yang digunakan adalah hero yang sudah disetujui oleh pihak moonton untuk dapat dimainkan kedalam tournament official dan hero yang terbaru tidak bisa digunakan.
4. All tier.
5. Skin on.
6. Multislot on.
7. No Chat and No Radio All.
8. Dilarang melakukan cheat, hack, dan kecurangan lainnya. Jika terbukti melanggar

tim yang bersangkutan akan mendapatkan sanksi DISKUALIFIKASI.

1. Screenshot hasil pertandingan dan kecurangan bisa dikirimkan ke panitia.
2. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

* **PERSYARATAN PEMAIN**

1.1 Setiap pemain wajib memiliki device berupa smartphone serta akun Mobile Legends sendiri dan bukan milik orang lain.

1.2 Pemain tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi dengan lebih dari 1 tim.

1.3 Pemain harus hadir di semua tanggal turnamen.

1.4 Tindakan pendaftaran untuk turnamen ini berarti telah menyetujui semua persyaratan, aturan dan regulasi yang dinyatakan, secara keseluruhan

* **PERSYARATAN TIM**

2.1 Format tim terdiri dari 5 pemain inti tanpa cadangan

2.2 1 pemain ditunjuk oleh anggota tim nya untuk menjadi kapten timnya masing- masing.

2.3 Tim dilarang untuk mengganti Pemain yang sudah terdaftar termasuk Pemain cadangan selama acara berlangsung.

1. **TEKNIS PERTANDINGAN**
2. Tournament online menggunakan sistem *Single Elimination, best of one.*
3. Sistem pertandingan pada saat babak 16 besar adalah *Single Elimination, best of one.*
4. Sistem pertandingan pada saat babak perempat final adalah *Single Elimination, best of one.*
5. Sistem pertandingan pada saat babak semifinal, perebutan juara 3, dan Grand Final adalah *Single Elimination, best of three.*
6. Apabila seluruh syarat dari kedua tim sudah terpenuhi, pertandingan bisa langsung dilaksanakan.
7. Seeding bracket akan sesuai & berlanjut berdasarkan bracket.
8. Lobby akan dibuat oleh kapten dari masing-masing team.
9. **Tim yang berhak untuk membuat lobby** adalah tim yang namanya berada pada posisi bagian atas bracket, memiliki tugas sebagai pembuat lobby dan mengundang kapten lawan untuk masuk ke dalam lobby.
10. **Posisi tim** pada tournament online adalah tim bagian atas bracket menempati **sisi tim kiri** lobby dan tim bagian bawah bracket menempati **sisi tim kanan** pada lobby. Contoh : Team 1 VS Team 2, maka team1 akan membuat lobby pertandingan, menempati posisi kiri slot tim dalam lobby.
11. Semua hasil pertandingan wajib dilaporkan oleh perwakilan tim sebagai bukti dokumentasi pertandingan seperti screenshot lobby, ingame, dan result (untuk tim yang menang di setiap pertandingan).
12. Mengirimkan foto selfie sambil memegang akun mlbb bagi pendaftar yang masuk 8 besar.

* **SISTEM MATCH**

1. Selama pertandingan berlangsung, **tidak diizinkan untuk pause game**, baik kendala device error maupun koneksi internet. 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 diketahui. Pemenang adalah tim yang berhasil menghancurkan **Turret** tim musuh atau jika musuh menyerah.
3. Apabila game mengalami *disconnect* atau permasalahan koneksi itu tanggung jawab peserta.
4. Apabila pemain mengalami bug yang fatal, mereka harus segera melaporkan kepada wasit dan mengajukan game pause.
5. Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan.
6. Memulai pertandingan tepat waktu.
7. Setiap tim diharapkan sudah masuk di lobi in-game dengan waktu menunggu maksimal adalah 10 menit.
8. Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan, maka lawannya bisa mendapatkan menang WO dengan menghubungi admin dan admin akan memeriksa lobby.
9. Apabila kedua tim setuju, mereka dapat menunda waktu mulai pertandingan maksimal hingga 10 menit. Setelah 10 menit, siapapun tim yang pemainnya hadir lebih banyak dapat mengajukan menang WO dengan menghubungi admin dan admin akan memeriksa lobby.
10. Tidak diperkenankan untuk melakukan remake tim setelah creep wave yang pertama muncul.
11. **PRIZEPOOL**

* Juara 1 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat + Diamond
* Juara 2 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat + Diamond
* Juara 3 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat + Diamond

1. **LAIN LAIN**
2. Bagi kedua tim yang akan bertanding diharapkan untuk selalu mengecek kondisi

jaringan. Jika terjadi gangguan sinyal saat proses ban hero dan in game maka match

tidak bisa diulang.

1. Bagi seluruh pemain diharapkan untuk bermain dengan sportif dan no toxic.
2. Ketika perwakilan tim lupa melakukan screenshoot, maka pertandingan akan

diulang. Jika match sebelumnya tim anda menang namun saat rematch tim anda

kalah maka tim anda gugur. Pastikan untuk melakukan screenshoot.

1. **CONTACT PERSON**

* No. Whatsapp : 081284820714 ( Muhammad Ihsan )

Id Line : ihsanmuhammad212 ( Muhammad Ihsan )

* No. Whatsapp : 082142428330 ( Harun Irfandi)

Id Line : harunirfandi ( Harun Irfandi )

**E-SPORT PUBG MOBILE COMPETITION**

1. **KETENTUAN PESERTA**
2. Peserta lomba merupakan mahasiswa/pelajar seluruh Indonesia
3. Peserta yang bermain adalah peserta yang sesuai dengan data dipendaftaran
4. Tidak menerima request apapun (Semua sudah diatur oleh panitia)
5. Setiap pendaftar wajib mencantumkan data valid (ID Number, Nickname, dan kontak leader harus mengirim nomor WA)
6. Setiap pendaftar wajib menaati peraturan yang sudah dibuat oleh panitia SI FEST 2021
7. Peserta wajib mengisi form pendfatran di web <http://sifest.web.id>
8. **TIMELINE E-SPORT PUBG MOBILE COMPETITION**
9. Pendaftaran

Tanggal: 1 Oktober – 28 oktober 2021

1. Tenichal Meeting (Online)

Tanggal: 5 November 2021

1. Matching:

Tanggal: 6 November – 7 November 2021

1. **RULES DAN KETENTUAN LOMBA**

* **KETENTUAN :**

Setiap peserta wajib mendaftarkan diri mewakili tim dan membayar serta mengirim bukti transaksi biaya pendaftaran Lomba PUBG Mobile sebesar Rp.40.000,00 melalui:

* BANK BRI : No Rek (060401040136502 – Mutiara Fajaria)
* Ovo/Dana/Gopay : (085378505825 – Mutiara Fajaria)
* **PERSYARATAN :**

1. No Emulator
2. No Teaming
3. No Cheater

\*Tim yang ketahuan melanggar ketentuan akan di ***DISKUALIFIKASI*** langsung oleh panitia

4. Lomba diadakan secara online

5. All Tier

6. Skin On

7. Radio All (Off)

8. Keputusan panitia tidak boleh diganggu gugat!

* **KETERANGAN TOURNAMENT**

1. Pertandingan terdiri dari :

* Babak kualifikasi 2 Match (TPP Erangel dan Miramar)
* Babak semifinal 3 Match (TPP Erangel, Miramar, Sanhok)
* Babak Final 3 Match (TPP Erangel, Miramar, Sanhok)

1. Pertandingan dilaksanakan pada :

* Babak Kualifikasi, 6 November 2021
* Babak Semifinal, 7 November 2021
* Babak Final, 7 November 2021
* **PERATURAN**

1. Setiap tim harus menempati posisi masing masing didalam room sebelum pesawat terbang **(TIDAK BOLEH PINDAH KE ROOM TIM LAIN)**
2. Setiap tim tidak boleh terlambat masu kedalam room, segala alasan keterlambatan tidak ada toleransi dari panitia alias **DITINGGAL**
3. Setiap tim grup harus siap bermain sesusai dengan waktu yang telah ditentukan oleh panitia
4. Masing masing player memberikan screen shot circle pertama WAJIB (Jika TOOSOON Tidak Usah), Diwajibkan adalah Screen shot hasil akhir (Jika tidak mengirim hasil SS lengkap akan kita kenakan pengurangan point)
5. Jika ada perolehan point yang sama, maka yang diunggulkan adalah tim dengan jumlah kill yang lebih banyak
6. **FLARE GUN BOLEH DIGUNAKAN**
7. Pada babak kualifikasi akan diambil 8 TIM dengan perolehan point tertinggi untuk lolos menujuke babak SEMIFINAL
8. Pada babak semifinal akan diambil 4 TIM dengan perolehan point tertinggi untuk lolos menuju ke babak FINAL

* **JUARA DAN HADIAH**
* Juara 1 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan
* Juara 2 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan
* Juara 3 : E-Sertifikat + Uang Pembinaan
* **CONTACT PERSON** :
* NO. WA : 085368090257 ( Muhammad Juan Riquelmen)
* NO. WA : 082142428330 (Harun Irfandi)

**E-SPORT VALORANT**

1. **KETENTUAN PESERTA**
2. Peserta lomba merupakan mahasiswa/pelajar seluruh Indonesia
3. Peserta yang bermain adalah peserta yang sesuai dengan data dipendaftaran
4. Tidak menerima request apapun (Semua sudah diatur oleh panitia)
5. Setiap pendaftar wajib mencantumkan data valid (ID Riot, Tag, pangkat dan kontak leader bagi yang mendaftar tim, harus mengirim nomor WA)
6. Untuk pendaftar solo mendaftar pada kolom yang berbeda dengan tim
7. Setiap pendaftar wajib menaati peraturan yang sudah dibuat oleh panitia SI FEST 2021
8. Peserta wajib mengisi form pendafatran di web <http://sifest.web.id>
9. **TIMELINE LOMBA VALORANT**

|  |  |
| --- | --- |
| Kegiatan | Tanggal |
| Pendaftaran | 01 Oktober 2021 – 28 Oktober 2021 |
| Technical Meeting (online) | 05 November 2021 |
| Pertandingan | 06 November s.d 07 November 2021 |

1. **RULES DAN KETENTUAN LOMBA**

* **KETENTUAN :**

Setiap peserta wajib mendaftarkan diri mewakili tim dan membayar serta mengirim bukti transaksi biaya pendaftaran Lomba Valorant sebesar Rp.50.000,00/tim atau Rp.15.000/orang (bagi yang mendaftar solo) melalui:

* **BANK BRI** : No Rek (060401040136502 – Mutiara Fajaria)
* **Ovo/Dana/Gopay** : (085378505825 – Mutiara Fajaria)
* **PERATURAN PENDAFTARAN DAN PENENTUAN TIM PESERTA**
  + - 1. Peraturan Pendaftaran
* Peserta harus menggunakan nama asli sesuai dengan yang tertera di identitas diri (KTP, SIM, Kartu pelajar, dll)
* ID dan tag yang sudah didaftarkan tidak boleh berubah sampai turnamen berakhir
* Keputusan pemilihan tim adalah kewenangan penuh/mutlak dari pihak penyelenggara dan tidak dapat diganggu gugat
* Satu tim hanya bisa mendaftar dan bermain dalam 1 kualifikasi
* Slot maksimal untuk turnamen ini adalah 32 tim
* Pengundian bracket/urutan pertandingan akan dilakukan pada saat Technical Meeting
* Pendaftaran bersifat ‘first come first serve’, tim atau player SOLO yang mendaftar lebih awal akan mendapat slotnya.
  + - 1. Sistem Tim
* Anggota yang sudah terdaftar tidak boleh terdaftar di tim manapun
* Satu tim terdiri dari 5 orang tanpa cadangan
* Pastikan email atrau nomor Kapten Aktif agar bisa dihubungi oleh pihak panitia
  + - 1. Sistem Solo
* Pendaftar solo akan tim nya akan digabung dengan pendfatar solo lainnya
* Pengumuman tim solo akan dilakukan segera setelah pendaftaran ditutup
* Tim dari gabungan player solo akan di random oleh panitia dan rank disesuaikan
* Pastikan Nomor Handphone yang di daftarkan aktif
* Tim yang sudah ditentukan tadi akan tetap menjadi tim jika menang hingga fase - fase berikutnya (Sampai mereka juara ataupun gugur)
* **PERATURAN UMUM**
  + - * 1. Hanya pemain terdaftar yang bisa mengikuti pertandingan
        2. Semua tim harus menjunjung tinggi sportifitas dan fairplay
        3. Apabila tim tidak menjunjung tinggi sportifitas dan fairplay akan didiskualifikasi dari turnamen
        4. Valorant SI-Fest terdiri dari 3 fase yaitu:
* Seluruh pertandingan akan diatur oleh Panitia melalui lobby dan jadwal yang sudah disediakan Panitia.
* Seluruh pertandingan kualifikasi akan diadakan pada siang hari dimulai 13:00 WIB hingga selesai.
* Seluruh babak kualifikasi hingga TOP8 akan diadakan dengan format pertandingan BO1 (Best of 1)
* Seluruh babak Semi Final hingga Grand Final akan diadakan dengan format pertandingan BO3 (Best of 3)
* **TECHNICAL MEETING (TM)**

1. Perwakilan tim diharapkan untuk menghadiri technical meeting yang akan diadakan pada tanggal yang telah ditentukan melalui channel discord dari panitia
2. Pengundian bracket/urutan pertandingan, pembacaan dan pembahasan rules akan dilakukan pada saat Technical Meeting.
3. Tim yang tidak hadir dalam Technical Meeting dianggap sudah mengetahui dan menyetujui rules dan regulasi.

* **BAGAN SKEMA KUALIFIKASI TURNAMEN**

Bagan Tim SOLO dan Tim dipisah. jika ada 16 tim SOLO dan 16 tim, maka bagannya dipisah untuk tim SOLO nanti melawan tim SOLO juga sampai ke final, baru dipertemukan tim SOLO dengan tim.

Seluruh babak kualifikasi hingga ke TOP 8 akan memainkan sistem BO1

Babak Semi Final, Perebutan Juara 3 dan Grand Final akan bermain sistem BO3

* **PERATURAN PERTANDINGAN**
  1. Sebelum Pertandingan
* Seluruh pertandingan akan menggunakan sistem lobby yang disediakan oleh panitia
* Pemain harus bersiap untuk pertandingan sesuai jadwal yang sudah ditentukan dan mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam room yang sudah dibuat oleh panitia.
* Penentuan MAP dan Side dalam pertandingan ditentukan dengan undian.
* Jika Tim yang berada pada match tersebut sudah menentukan Map atau Side, tim sisanya boleh menentukan faktor lainnya (Jika Tim A menentukan Map, maka Tim B menentukan side. Begitu juga sebaliknya.)
* Pada match BO3, yang menentukan memilih Map atau Side ditentukan dari Tim yang menang di game kedua.
* Tim yang tidak hadir secara lengkap pada waktu tanding, diberikan toleransi 10 menit. Jika melebihi waktu yang telah ditentukan, maka pertandingan akan dimulai dengan peserta yang sudah standby di dalam room
* Tim hanya diizinkan untuk bermain dengan pemain yang telah didaftarkan. Tim yang melakukan smurfing dan memainkan anggota yang tidak terdaftar akan didiskualifikasi
* Dilarang menggunakan VPN agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan
* Cek kondisi device atau PC dan jaringan internet kalian sebelum bertanding untuk menghindari hal yang tidak diinginkan karena seluruh lag serta error pada pertandingan di luar tanggung jawab peserta.
  1. Saat Pertandingan
* Dilarang menggunakan program ilegal dalam bentuk apapun
* Peringatan flaming/kecurangan/toxic akan disampaikan oleh Panitia. Jika hal tersebut diulang kembali, maka panitia diperbolehkan untuk memutuskan tim tersebut diskualifikasi atau tidak.
* Apabila anggota tim ada yang disconnect, error, dll di tengah pertandingan, setiap tim berhak mendapatkan pause sebanyak 1 kali maksimal 5 menit untuk setiap side yang dimainkan.
* Pause hanya boleh dilakukan pada saat Buying Phase
  1. Setelah Pertandingan
* Setiap tim wajib melakukan screenshot hasil scoreboard pertandingan untuk membuktikan bahwa mereka sudah menjalani pertandingan hingga akhir.
* Setiap screenshot hasil pertandingan wajib segera diberikan ke panitia / referee yang bertugas untuk dicatat hasil matchnya.
* Jika hasil screenshot tidak diberikan pada saat setelah pertandingan maka kedua tim dalam pertandingan tersebut dianggap gugur.
* setiap akhir pertandingan seluruh peserta sudah siap untuk ronde berikutnya.
* Bila ada tim yang secara sengaja memperlambat jalannya pertandingan, maka tim tersebut akan di diberi peringatan. Jika hal tersebut diulang kembali, maka panitia diperbolehkan untuk memutuskan tim tersebut diskualifikasi atau tidak.
* Jika menemukan tim yang melanggar ketentuan dalam menjalankan turnamen, harap melakukan screenshot dan memberikannya ke panitia atau referee yang bertugas.
  1. Penalti/Diskualifikasi/WO :
* Jika ada tim yang melanggar ketentuan bermain sebanyak 1x baik sengaja ataupun tidak disengaja maka akan mendapatkan peringatan sepanjang turnamen.
* Jika ada tim yang melanggar ketentuan bermain sebanyak 2x baik sengaja ataupun tidak disengaja sepanjang mengikuti turnamen Valorant, maka tim tersebut akan langsung di diskualifikasi dari turnamen.

1. **PRIZEPOOL**

* Juara 1 : E-Sertifikat dan Uang Pembinaan
* Juara 2 : E-Sertifikat dan Uang Pembinaan
* Juara 3 : E-Sertifikat dan Uang Pembinaan

1. **LAIN – LAIN**
   * + 1. Sebelum pertandingan dimulai, semua tim harus memastikan bahwa koneksi internet dan PC yang mereka gunakan berjalan dengan lancar selama pertandingan (Rekomendasi: Bermainlah dengan menggunakan koneksi internet yang stabil)
       2. Bila terjadi problem koneksi internet (lag) dari anggota tim yang menyebabkan kekalahan dari timnya, maka hasil pertandingan akan tetap dianggap sah.
       3. Jika saat pertandingan berlangsung terjadi masalah teknis melebihi 5 menit waktu pertandingan, maka pertandingan tetap dilanjutkan dan tetap dianggap sah.
       4. Panitia turnamen memiliki hak eksklusif atas setiap data dan materi yang diikutsertakan selama kontes ini, baik dalam bentuk data peserta, tulisan, foto, maupun video dokumentasi.
       5. Syarat & ketentuan sewaktu – waktu dapat berubah dari pihak panitia .
2. **CONTAC PERSON**

* No. Whatsapp : 082142428330 ( Harun Irfandi)
* Id Line : harunirfandi ( Harun Irfandi )