



BUKU PANDUAN LOMBA

GRC 2026

GLOBALITI ROBOTICS COMPETITION



SUMOBOT

**SMK TI BALI GLOBAL
DENPASAR**

2026



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
A. PENDAHULUAN	3
B. RINCIAN WAKTU	3
C. PERSYARATAN PESERTA	3
D. KETENTUAN UMUM.....	4
E. KETENTUAN ROBOT SUMO.....	5
F. KETENTUAN ARENA SUMOBOT	6
G. MEKANISME PERTANDINGAN	7
1. Sebelum Pertandingan.....	7
2. Selama Pertandingan.....	7
3. Setelah Pertandingan.....	8
H. TAHAPAN PERLOMBAAN	8
1. Babak Penyisihan.....	8
2. Babak 16 Besar.....	9
3. Babak 8 Besar.....	9
4. Babak 4 Besar (Semifinal)	10
5. Babak Final.....	10
I. PELANGGARAN DAN SANKSI	11
J. HADIAH	12
CONTACT PERSON	12



A. PENDAHULUAN

SMK TI Bali Global Denpasar dengan bangga mempersembahkan Globaliti Robotics Competition (GRC), yaitu lomba robotika yang diselenggarakan untuk masyarakat umum seluruh Indonesia. Kompetisi ini diharapkan dapat menjadi tempat pengembangan kreativitas, kemampuan berpikir logis, dan strategi bagi para peserta lomba.

Cabang lomba yang diadakan di GRC adalah Sumobot, yaitu cabang lomba adu robot sehingga robot musuh keluar dari arena.

B. RINCIAN WAKTU

1. Pendaftaran

Tanggal : 27 Desember 2025 – 6 Februari 2026

2. Technical Meeting

Hari & Tanggal : Sabtu, 7 Februari 2026

Waktu : 10:00 WITA – selesai

Tempat : Daring (Google Meet)

3. Perlombaan

Hari & Tanggal : Jumat, 13 Februari 2026

Waktu : 08:00 WITA – selesai

Tempat : Aula SMK TI Bali Global Denpasar

C. PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta merupakan Warga Negara Indonesia dengan umur maksimal 35 tahun.
2. Peserta yang merupakan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.
3. Setiap tim terdiri dari maksimal 2 orang dan 1 pendamping (tidak wajib).
4. Setiap tim terdaftar dari satu instansi atau komunitas yang sama.
5. Setiap instansi atau komunitas dapat mengirim lebih dari 1 tim.
6. Peserta dilarang terdaftar di dua tim yang berbeda.
7. Peserta mendaftar melalui link Google Form berikut.

<https://tinyurl.com/GoAection2026>



8. Nama tim tidak diperbolehkan mengandung unsur yang menyinggung SARA, pornografi, dan sebagainya.
9. Jika terdapat nama tim yang sama, maka diutamakan tim yang mendaftar lebih dahulu.
10. Setiap tim diwajibkan membayar biaya pendaftaran sebesar Rp 150.000 melalui rekening berikut: 7730468606 a.n. I Gede Pradipta Adi Nugraha (BCA)
11. Konfirmasi pendaftaran ke CP Maha Indra (0831 1776 9593) atau Andra (0819 0716 5113) dengan format: Nama Instansi_Nama Tim_Nama Ketua Tim, dan melampirkan bukti pembayaran.
(contoh: **SMPN 8 Denpasar_Ayam Geprek_Wayan Maha Indra**, *bukti pembayaran).
12. Peserta diwajibkan lolos syarat administrasi, yaitu mengisi form pendaftaran yang sudah tersedia dan membayar biaya registrasi dan melakukan konfirmasi ke CP disertai bukti pembayaran.
13. Setiap perwakilan tim wajib bergabung ke dalam grup yang sudah disediakan.
14. Peserta wajib mengikuti aturan dan ketentuan yang berlaku.

D. KETENTUAN UMUM

1. Perlombaan dilaksanakan secara luring di Aula SMK TI Bali Global Denpasar.
2. Peserta diwajibkan untuk mengikuti kegiatan Technical Meeting. Bagi peserta yang tidak mengikuti Technical Meeting akan dianggap menyetujui aturan-aturan yang akan ditentukan di Technical Meeting.
3. Peserta menggunakan pakaian bebas rapi dan diwajibkan untuk menggunakan sepatu.
4. Peserta diharapkan hadir 30 menit sebelum acara perlomba dimulai.
5. Setiap peserta harus melakukan registrasi ulang sebelum perlomba.
6. Apabila peserta yang bertanding belum melakukan registrasi ulang, maka akan didiskualifikasi saat pertandingan tersebut.
7. Peserta diwajibkan untuk menggunakan kartu nama peserta yang dibagikan saat registrasi ulang saat lomba berlangsung.



8. Peserta diwajibkan untuk menjaga kebersihan dan kondusifitas lingkungan perlombaan.
9. Peserta diwajibkan untuk tidak melakukan segala bentuk kecurangan selama perlombaan.
10. Peserta dilarang keras membawa alat yang dapat mengganggu jalannya kegiatan (seperti senjata tajam, narkotika, dsb).
11. Dilarang merokok di sekitar kawasan perlombaan.
12. Dilarang berbicara kotor dan memicu perkelahian.
13. Setiap peserta wajib mengikuti aturan dan ketentuan yang berlaku.

E. KETENTUAN ROBOT SUMO

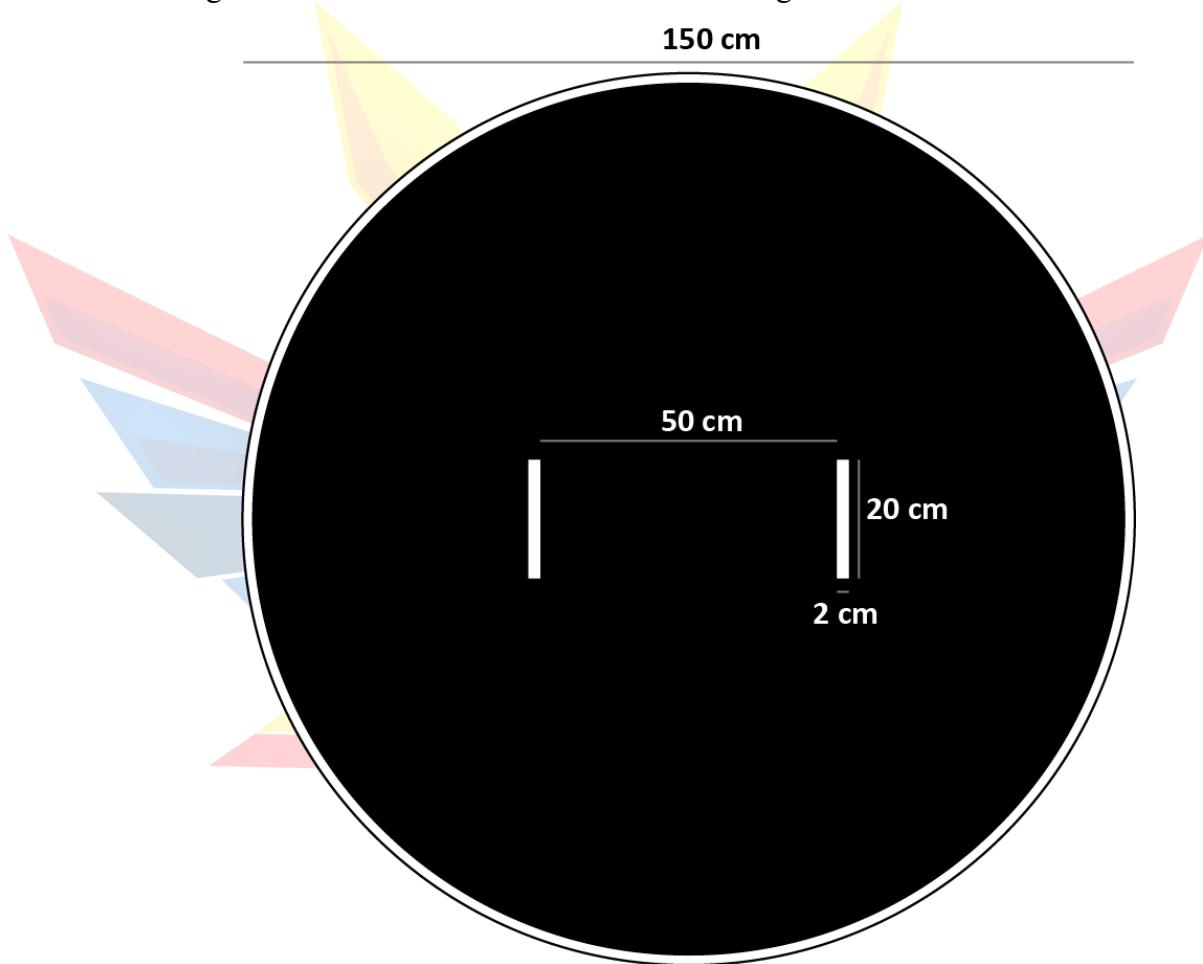
1. Dimensi maksimal robot adalah sebagai berikut.
 - Panjang : 20 cm
 - Lebar : 20 cm
 - Tinggi : 20 cm
 - Toleransi : 1 cm
2. Berat maksimal robot adalah 3 kg.
3. Robot menggunakan baterai dengan tegangan maksimal 12.6 volt, dengan toleransi 1 volt.
4. Robot dikendalikan secara manual menggunakan *wireless remote* oleh *driver*.
5. Robot bergerak menggunakan roda.
6. Robot tidak menggunakan segala jenis senjata, kecuali *blade* robot sumo.
7. Robot bebas dari unsur eksplosif, seperti bensin, butane, helium, dll.
8. Setiap tim hanya menggunakan satu robot, dan setiap robot hanya dipakai oleh satu tim.
9. Robot dapat dihias sesuai kreatifitas peserta asal tidak menyinggung SARA dan pornografi, dan masih mengikuti ketentuan di atas.
10. Jika dalam pengecekan robot terdapat pelanggaran poin di atas, maka peserta wajib menyesuaikan robotnya untuk mengikuti ketentuan di atas. Jika tidak mampu untuk disesuaikan ulang, maka tim tersebut akan didiskualifikasi.



11. Panitia tidak bertanggung jawab atas kerusakan yang terjadi pada robot peserta selama perlombaan.

F. KETENTUAN ARENA SUMOBOT

1. Arena terbuat dari bahan *plywood* dengan tebal 1 cm dan dilapisi oleh *rubber sheet* dengan tebal 3 mm.
2. Arena berbentuk lingkaran dengan diameter 150 cm.
3. Terdapat 2 garis di tengah arena yang digunakan sebagai tanda tempat start robot, dengan ukuran 20 cm x 2 cm. Jarak antara kedua garis adalah 50 cm.



Gambar 1, Ilustrasi Arena Sumobot



G. MEKANISME PERTANDINGAN

1. Sebelum Pertandingan

- a. Peserta harus melakukan registrasi ulang.
- b. Peserta tidak diperbolehkan untuk meninggalkan ruangan perlombaan tanpa seizin panitia.
- c. Perlengkapan seperti *toolbox*, laptop, *sparepart*, dan sebagainya disiapkan oleh peserta.
- d. Peserta wajib menjaga kebersihan lingkungan pertandingan.

2. Selama Pertandingan

- a. Setiap tim memiliki 1 perwakilan dalam arena pertandingan.
- b. Peserta diberikan waktu 1 menit untuk menyiapkan robot, waktu dihitung saat robot sudah menyentuh arena.
- c. Setelah waktu persiapan habis, robot harus berada di belakang garis start.
- d. Saat ronde dimulai, robot tidak diperbolehkan bergerak atau melebihi garis sebelum aba-aba wasit. Aba-aba wasit berupa “3, 2, 1, Fight!”
- e. Robot dianggap kalah apabila 75% dari badan robot keluar dari arena terlebih dahulu.
- f. Perlombaan selesai apabila salah satu tim unggul dalam waktu yang telah ditentukan (2 menit).
- g. Jika salah satu tim menang, wasit akan mengangkat bendera merah/biru tergantung posisi tim yang menang pada ronde tersebut.
- h. Jika tidak ada robot yang jatuh ke luar arena dalam waktu yang telah ditentukan, atau kedua robot tidak dapat bergerak selama 10 detik, atau kedua robot keluar dari arena secara bersamaan, maka pertandingan dianggap seri.
- i. Peserta dilarang dengan sengaja merusak arena pertandingan.
- j. Selama berlangsungnya pertandingan diharapkan tertib dan tidak mengganggu peserta lain.



3. Setelah Pertandingan

- a. Peserta dianjurkan saling berjabat tangan setelah pertandingan untuk mempertahankan sportifitas.
- b. Perwakilan tim diwajibkan menandatangani formulir persetujuan hasil perlombaan.
- c. Peserta yang kalah dianjurkan untuk tetap berpartisipasi dalam acara.

H. TAHAPAN PERLOMBAAN

1. Babak Penyisihan

- a. Pertandingan pada babak ini berupa Sistem Grup.
- b. Setiap tim yang berlomba akan dibagi menjadi 8 grup. Setiap grup akan berisikan tim sesuai banyak tim yang mendaftar, dibagi rata kepada seluruh grup.
- c. Pengundian grup akan ditentukan pada saat Technical Meeting.
- d. Tim yang ada di dalam grup akan bertanding satu sama lain.
- e. Perolehan poin pada setiap pertandingan adalah sebagai berikut.
 - Menang : 3 Poin
 - Kalah : 0 Poin
 - Seri : 1 Poin
- f. Dalam keadaan seri, pertandingan antara kedua tim tersebut dianggap selesai dan kedua tim mendapat +1 poin.
- g. Dua tim yang memperoleh poin terbanyak setiap grup akan melanjutkan ke babak 16 besar.



Group A		Standings	Matches					
Rank	Participant	1. Match W-L-T	2. TB	3. Set Wins	Set Ties	4. Pts	Match History	
1	tim 8	3 - 0 - 0	0	1	0	2	W W W	
2	tim 27	2 - 1 - 0	0	0	0	0	W W L	
3	tim 16	1 - 2 - 0	0	0	0	0	L L W	
4	tim 2	0 - 3 - 0	0	0	0	0	L L L	

Gambar 2, Scoreboard Babak Penyisihan

2. Babak 16 Besar

- a. Babak diikuti oleh tim yang lolos pada babak penyisihan.
- b. Tim akan ditempatkan dalam posisi *bracket* sesuai pembagian grup dan peringkat tim dalam grup pada babak penyisihan.
- c. Pertandingan pada babak ini berupa Sistem Gugur *Best of 3* (Bo3), di mana tim yang pertama memenangkan 2 pertandingan dinyatakan lolos ke babak berikutnya.
- d. Dalam keadaan seri, akan diadakan pengulangan ronde pertandingan karena ronde tersebut dianggap tidak sah.
- e. Tim yang menang akan melanjutkan ke babak 8 besar.

3. Babak 8 Besar

- a. Babak diikuti oleh tim yang lolos pada babak 16 besar.
- b. Pertandingan pada babak ini berupa Sistem Gugur *Best of 3* (Bo3), di mana tim yang pertama memenangkan 2 pertandingan dinyatakan lolos ke babak berikutnya.
- c. Dalam keadaan seri, akan diadakan pengulangan ronde pertandingan karena ronde tersebut dianggap tidak sah.
- d. Tim yang menang akan melanjutkan ke babak 4 besar.



4. Babak 4 Besar (Semifinal)

- Babak diikuti oleh tim yang lolos pada babak 8 besar.
- Pertandingan pada babak ini berupa Sistem Gugur *Best of 5* (Bo5), di mana tim yang pertama memenangkan 3 pertandingan dinyatakan lolos ke babak berikutnya.
- Dalam keadaan seri, akan diadakan pengulangan ronde pertandingan karena ronde tersebut dianggap tidak sah.
- Tim yang menang akan melanjutkan ke babak final, sedangkan tim yang kalah akan bertanding kembali untuk memperebutkan Juara III.

5. Babak Final

- Babak diikuti oleh dua tim yang lolos dari babak 4 besar (semifinal).
- Pertandingan pada babak ini berupa Sistem Gugur *Best of 5* (Bo5), di mana tim yang pertama memenangkan 3 pertandingan dinyatakan sebagai pemenang.
- Dalam keadaan seri, akan diadakan pengulangan ronde pertandingan karena ronde tersebut dianggap tidak sah.
- Tim yang menang akan keluar sebagai pemenang Juara I, sedangkan tim yang kalah akan keluar sebagai Juara II.



Gambar 3, Bracket Babak 16 Besar, 8 Besar, 4 Besar, dan Final



I. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. Diskualifikasi

- a. Tim tidak memenuhi syarat administrasi perlomba.
- b. Tim tidak melakukan registrasi ulang.
- c. Menggunakan nama tim dengan unsur SARA/pornografi.
- d. Robot tidak mengikuti ketentuan yang ada.
- e. Peserta terbukti melakukan tindakan kecurangan.
- f. Memicu perkelahian antar peserta selama acara berlangsung.
- g. Peserta sengaja merusak robot lawan.
- h. Mendapatkan 3x peringatan.

2. Peringatan

- a. Peserta mencuri start.
- b. Peserta menyentuh robot selama match berjalan.
- c. Peserta sengaja mendorong arena.
- d. Berkata memprovokasi atau menyinggung lawan.
- e. Membuat keributan antar peserta.
- f. Melakukan protes berlebihan.
- g. Merusak arena secara disengaja.

3. Retry

- a. Peserta mencuri start.
- b. Peserta menyentuh robot selama match berjalan.
- c. Peserta sengaja mendorong arena.
- d. Kedua robot tidak ada yang jatuh dalam waktu yang ditentukan.
- e. Kedua robot keluar arena pada waktu bersamaan.
- f. Kedua robot terguling terbalik.



J. HADIAH

- **Juara I** (Uang Tunai + Sertifikat + Piala)
- **Juara II** (Uang Tunai + Sertifikat + Piala)
- **Juara III** (Uang Tunai + Sertifikat + Piala)
- **Best Design** (Sertifikat)

CONTACT PERSON

- Andra Septa (0819 0716 5113)
- Desta (0895 1796 2211)
- Maha Indra (0831 1776 9593)

