



# GUIDEBOOK E-SPORTS FREE FIRE SMK TI BALI GLOBAL JIMBARAN

Contact Person :

+62 856-0619-0613 (Yoshi)

+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 acara dan pengumuman pemenang lomba	Offline, di Convention Hall Lt. 4/ruang sekat Lt. 2
6	Sabtu, 8 November 2025	Puncak acara dan penyerahan hadiah	Offline, di Tragia Nusa dua

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 pemenanng Lomba *Free Fire* 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)  
+62 856-0619-0613 (Yoshi)

## VIII. PETUNJUK TEKNIS LOMBA *FREE FIRE*

### 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 *Free Fire* : 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. Waktu : 09.00 - 11.00 WITA
- c. Pelaksanaan : Tim akan melawan satu sama lain menggunakan sistem gugur, pengumuman finalis (6 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 4 orang dalam kelompok/tim dan tambahan pengganti maksimal 1 orang (opsional).
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://twb.nz/pesertastc2024>
2. Setiap Peserta wajib mengunggah Twibbon pada akun Instagram masing-masing dengan menandai akun @smktibaliglobaljimbaran dan @stcstibajraa.
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 twibbon yakni sebagai berikut :

[I'M READY TO STIBAJRA *Technology Competition* (STC) 2024]

Perkenalkan, NAMA dari ASAL SEKOLAH SIAP berpartisipasi dalam perlombaan STIBAJRA Technology Competition (STC) 2024 yang diselenggarakan oleh OSIS STIBAJRA

#StibajraTechnologyCompetition

#STC2024

## E. KETENTUAN LOMBA *FREE FIRE* :

### 1. PERSYARATAN PEMAIN

- Peserta wajib memiliki dan menggunakan akun ID *Free Fire* sendiri.
- Peserta tidak diizinkan memakai akun orang lain atau dengan kata lain, *Joki*.
- ID *Nickname* yang terdaftar tidak dapat diwakilkan oleh peserta lain.
- Peserta tidak boleh terdaftar di dua tim atau lebih.
- Peserta yang dapat bermain pada hari H hanyalah peserta yang telah terdaftar dalam *registrasi* tim.
- Setiap pemain merupakan siswa SMP di Provinsi Bali yang ditunjukan dengan Kartu Pelajar atau Surat Keterangan dari kepala sekolah.

### 2. SISTEM TURNAMEN

Turnamen diberlakukan secara luring pada babak penyisihan dan daring pada babak akhir. Perihal sistem penilaian, turnamen ini hanya menggunakan sistem point.

#### A. Pengaturan Match Babak Final

- Room akan dibuat oleh penyelenggara menggunakan custom room
- Item pendukung dalam game seperti Loadout item, skin character dan slot character skill diperbolehkan untuk digunakan.
- Fitur “Gun Property” bersifat non-aktif selama pertandingan berlangsung, yang artinya status Guns Skin Senjata tidak akan berfungsi di sepanjang turnamen.
- Peserta akan bermain hingga memenangkan 6 match pada babak ini.
- Map yang digunakan : Bermuda, Purgatory, Kalahari, Alpine Nextera, dan Bermuda.
- Fase ini diberlakukan secara luring/offline di SMK TI BALI GLOBAL JIMBARAN.
- Turnamen ini menggunakan sistem point untuk menentukan pemenang.
- Seluruh peserta wajib standby Smartphone 45 menit sebelum Match dimulai.

#### B. Peraturan Teknis



1. Peserta dilarang menggunakan *emulator* dan *tab*, hanya diizinkan menggunakan *smartphone*.
2. Peserta dilarang menggunakan alat pendukung, seperti: *trigger button*, *L1-R1 button*, dsb.
3. Apabila ditemukan peserta yang menggunakan selain *smartphone*, maka peserta tersebut akan diberikan hukuman berupa dikeluarkan dari pertandingan dan diskualifikasi saat itu juga.
4. Peserta yang menyebarluaskan *link Whatsapp* tanpa instruksi penyelenggara maka akan didiskualifikasi pada turnamen tersebut.
5. Penyelenggara tidak menyediakan jaringan internet apapun. Peserta menggunakan jaringan internet masing-masing.
6. Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas seluruh gangguan koneksi internet, *crash device*, *device error*, dan sebagainya, yang dialami oleh peserta pada **babak akhir**.

### C. Peraturan Saat Pertandingan

1. Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah di luar tanggung jawab penyelenggara.
2. Apabila saat ada yang menggunakan kata-kata kasar, vulgar, dan melanggar nilai etika maka peserta tersebut akan diberikan peringatan maksimal 2 kali. Jika peserta tersebut masih bertindak seperti itu maka *match* akan berjalan tanpanya.

## 3. PROSEDUR PERTANDINGAN

### A. Sebelum Match

1. Peserta diberikan kesempatan untuk *condition checking*, seperti pemakaian jaringan internet, *earphone* atau *headset*, atau *in-game setting*.
2. Peserta dihimbau untuk menutup seluruh aplikasi di *device* selain *Free Fire*.
3. Peserta wajib *standby* di *lobby in game* **15 menit sebelum mulai** (saat luring) dan *standby* di *lobby in game* **30 menit sebelum mulai** (saat daring).

### B. Saat Match

1. Apabila masih terdapat peserta yang melakukan *condition checking* saat *game* akan dimulai maka penyelenggara akan tetap memulai *match*.
2. Jika terdapat peserta yang *disconnect* karena kesalahan pribadi maka peserta tersebutizinkan untuk *reconnect* namun *match* tetap berjalan.

### C. Sesudah Match

1. Pada babak akhir, seluruh peserta wajib mendokumentasikan hasil *match* dengan cara *screenshot* dan mengirimkannya ke penyelenggara melalui *Whatsapp*.



#### 4. HUKUMAN DAN PINALTI

1. Peserta yang tidak dapat dihubungi melalui *Whatsapp* hingga H-1 maka akan digantikan dengan tim lainnya.
2. Peserta yang tidak hadir saat *match* hingga batas waktu tertentu maka akan dinyatakan Diskualifikasi.
3. Apabila ada peserta yang memakai akun orang lain atau *joki*, maka peserta tersebut akan diberikan hukuman berupa dikeluarkan dari pertandingan dan diskualifikasi saat itu juga.
4. Seluruh peserta yang melakukan tindakan ilegal (*bug, cheat, hack, dll*) dengan didukung bukti kuat maka akan didiskualifikasi.
5. Apabila ada pihak yang merasakan dicurangi namun tidak dapat memberikan bukti kuat, maka hasil *match* tidak dapat diubah.
6. Peserta yang melanggar poin-poin peraturan di atas akan diberikan peringatan 2 kali, setelah itu apabila masih terjadi kembali maka akan diskualifikasi.

#### 5. HAK PENYELENGGARA

1. Penyelenggara berhak mengganti dan mengubah peraturan yang ada dengan dasar yang kuat untuk kelancaran turnamen.
2. Penyelenggara berhak memberikan instruksi kepada para peserta dengan dasar untuk kelancaran turnamen.
3. Seluruh keputusan penyelenggara merupakan **hak mutlak** dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Seluruh peserta wajib mematuhi peraturan yang ada demi kelancaran turnamen.

#### 6. PENILAIAN

1. Setiap 1 kill maka mendapatkan 1 point.
2. Penilaian Placement akan dihitung di tabel bawah.
3. Point hastag sudah ditentukan di tabel

**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)  
+62 856-0619-0613 (Yoshi)

