

GUIDEBOOK E-SPORT



ENHAVAGANSA XIV

BAB I

NUR HIDAYAH TRAINING AND COMPETITION

A. DESKRIPSI

Nur Hidayah Training and Competition (NHTC) merupakan salah satu rangkaian kegiatan dari *Nur Hidayah Festival Generasi Andalan Bangsa XIV* atau yang lebih dikenal dengan *Enhavagansa XIV*. Kegiatan ini berupa ajang perlombaan dalam bidang akademik dan nonakademik. Peserta yang terdaftar dalam lomba tertentu akan diberikan pelatihan atau drilling mengenai materi dasar terkait lomba yang diikuti. Pelatihan ini dilakukan agar para peserta lomba dapat memahami perlombaan dengan baik, menambah pengetahuan baru, serta dapat bersaing secara sehat. Tujuan diselenggarakannya lomba ini tidak hanya sebagai ajang kompetisi, tetapi juga pembelajaran dan refleksi terhadap pentingnya mengembangkan potensi yang dimiliki melalui pendidikan agar dapat bersaing di kancah dunia.

B. LATAR BELAKANG

Dalam era globalisasi yang semakin kompetitif dan penuh tekanan, generasi muda dihadapkan pada berbagai tantangan yang tidak hanya menuntut kecerdasan akademik, tetapi juga ketangguhan mental dan emosional. Tuntutan prestasi, persaingan, serta perubahan sosial yang cepat sering kali mempengaruhi kesehatan mental individu. Oleh karena itu, pengembangan potensi diri tidak dapat dilepaskan dari upaya menjaga dan memperkuat kesehatan mental sebagai fondasi utama dalam membentuk pribadi yang seimbang, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan memiliki peran penting yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental, pengelolaan emosi, serta pembentukan karakter yang kuat dan berintegritas.

Dalam rangka menjawab kebutuhan tersebut, pada pelaksanaan *Enhavagansa XIV* diselenggarakan kegiatan NHTC sebagai ajang perlombaan yang mencakup bidang akademik dan nonakademik dengan mengusung tema besar kesehatan mental. NHTC bertujuan untuk memberikan ruang bagi peserta dalam mengembangkan potensi diri secara optimal sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan mental di tengah kompetisi dan tekanan yang ada. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu menumbuhkan mental juara yang sehat, sportivitas, rasa percaya

diri, serta kemampuan mengelola stres dan tekanan secara positif. Selain itu, peserta juga dilatih untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, serta mengambil keputusan dengan bijak dalam situasi yang menantang.

Tidak hanya sebagai ajang kompetisi, NHTC juga menjadi wadah pembelajaran dan refleksi bersama terkait pentingnya kesehatan mental dalam proses pengembangan diri. Interaksi antar peserta diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang suportif dan kolaboratif, dimana setiap individu dapat saling berbagi pengalaman, memberikan dukungan, serta menumbuhkan empati dan kepedulian. Oleh karena itu, kami mengajak seluruh peserta untuk mengikuti kegiatan ini dengan semangat positif dan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan antara prestasi dan kesehatan mental. Kegiatan ini diharapkan menjadi sarana pengembangan potensi dan penguatan karakter generasi muda untuk tumbuh menjadi individu yang tidak hanya berprestasi, tetapi juga tangguh secara mental, berkarakter kuat, dan siap berkontribusi dalam membangun masa depan yang lebih sehat, inklusif, dan berdaya saing.

C. TUJUAN

1. Menjalin silaturahmi dengan sesama pelajar SMP/MTs, SMA/MA se-Indonesia.
2. Menjadikan NHTC sebagai sarana untuk membangun jiwa kompetitif yang mengutamakan kejernihan pikiran dan ketenangan hati.
3. Mengembangkan kompetensi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing.
4. Menanamkan kecintaan dan kedekatan generasi muda terhadap Al-Qur'an.
5. Memperkenalkan SMA IT Nur Hidayah kepada masyarakat luas.

D. NAMA KEGIATAN

Nur Hidayah Training and Competition.

E. TEMA KEGIATAN

“Compete with Clarity, Think with Serenity.”

F. KEGIATAN UTAMA

Berikut merupakan cabang dan kategori perlombaan NHTC:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. SMA/MA | 2. SMP/MTs |
| a. Olimpiade | a. Olimpiade |
| 1) Matematika | 1) Matematika |
| 2) Biologi | 2) IPS |
| 3) Kimia | 3) IPA |
| 4) Fisika | 4) <i>English Olympiad</i> |
| 5) Ekonomi | b. Solo Vokal |
| 6) Geografi | c. Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ) |
| 7) <i>English Olympiad</i> (EO) | d. <i>Digital Poster</i> |
| b. Solo Vokal | e. <i>E-sport</i> |
| c. Musabaqah Hifdzil Qur'an (MHQ) | |
| d. Esai | |
| e. <i>Digital Poster</i> | |
| f. <i>E-sport</i> | |

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. WAKTU KEGIATAN

Seluruh rangkaian kegiatan NHTC akan dilaksanakan secara *online* pada hari Sabtu, 12 April 2026 hingga puncak kegiatan NHTC pada hari Ahad, 26 April 2026.

B. MEDIA RESMI

1. Website resmi *Enhavagansa XIV* (<https://enhavagansa.id>)
2. Instagram resmi *Enhavagansa XIV* (@enhavagansa)
3. Email resmi *Enhavagansa XIV* (enhavagansa@gmail.com)
4. TikTok resmi *Enhavagansa XIV* (@enhavagansa)

C. PERSYARATAN UMUM

1. Peserta lomba merupakan siswa SMA/MA atau SMP/MTs sederajat se-Indonesia.
2. Perlombaan bersifat individu, kecuali lomba *E-sport*.
3. Peserta yang sudah terdaftar **tidak dapat** digantikan dengan alasan apapun.
4. Apabila peserta mengundurkan diri setelah melakukan pendaftaran, maka biaya pendaftaran yang telah dibayarkan **tidak dapat dikembalikan** dan sepenuhnya menjadi hak panitia
5. Peserta wajib mentaati seluruh ketentuan yang tercantum dalam juknis ini serta ketentuan yang disampaikan pada *Technical Meeting*, Peserta yang melanggar ketentuan akan didiskualifikasi.

D. ALUR PENDAFTARAN DAN PEMBAYARAN

1. PENDAFTARAN

Peserta mendaftar lomba NHTC sesuai cabang yang dipilih secara *online* melalui tautan pendaftaran: (<https://enhavagansa.id/nhtc/>).

2. PEMBAYARAN

Peserta melakukan pembayaran sesuai dengan jumlah biaya registrasi kepada panitia melalui:

- a. Atas nama : EM SUTRISNO (Panitia Enhavagansa XIV)
- b. No. rekening: 1380027833891
- c. Nama bank : Bank Mandiri

3. PENGISIAN FORMULIR

Unggah hasil *scan* formulir pendaftaran atau Kartu Pelajar. Format formulir pendaftaran dapat diakses di tautan yang sudah disediakan: (bit.ly/NHTC2026).

E. TIMELINE PENDAFTARAN DAN PELAKSANAAN LOMBA

1. Pendaftaran :

- a. Gelombang 1 : Selasa, 24 Februari 2026–Senin, 16 Maret 2026
- b. Gelombang 2 : Kamis, 19 Maret 2026–Ahad, 5 April 2026

2. *Technical Meeting* 1: Ahad, 12 April 2026

3. *Technical Meeting* 2: Ahad, 19 April 2026

4. Puncak NHTC : Ahad, 26 April 2026

F. INFORMASI TECHNICAL MEETING

1. TECHNICAL MEETING 1

Technical Meeting 1 berupa penyampaian teknis pelaksanaan lomba **Digital Poster, Esai, Solo Vokal, dan E-sport**. Pada *Technical Meeting 1* peserta akan dijelaskan mengenai alur pelaksanaan lomba, pengumpulan karya, dan peraturan-peraturan pada cabang lomba **Digital Poster, Esai, Solo Vokal, dan E-sport**.

2. TECHNICAL MEETING 2

Technical Meeting 2 berupa penyampaian teknis pelaksanaan lomba **Olimpiade dan MHQ**. Pada *Technical Meeting 2* peserta akan dijelaskan mengenai alur pelaksanaan lomba, nomor urut penampilan peserta, dan peraturan-peraturan pada cabang lomba **Olimpiade dan MHQ**.

BAB III

KETENTUAN JUARA

A. KETENTUAN PEMENANG

1. Juara lomba dipilih berdasarkan ketentuan berikut:
 - a) juara 1 : memperoleh 3 poin kemenangan pada babak *Grand Final*
 - b) juara 2 : Runner up pada babak *Grand Final*
 - c) juara 3 : memperoleh 3 poin kemenangan pada babak *3rd Place Decider*
2. Pemenang pada tiap pertandingan berdasarkan tim yang berhasil menghancurkan *base* musuh dan dinyatakan Victory.
3. Pemenang pada tiap babak berdasarkan tim yang berhasil memperoleh poin kemenangan tertinggi.
4. Penilaian dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Jika terdapat perubahan dalam penentuan pemenang, hal tersebut merupakan wewenang panitia dan akan disosialisasikan kepada peserta lomba.

BAB IV

E-SPORT

A. DESKRIPSI LOMBA

Lomba *E-sport* Mobile Legend ini merupakan ajang kompetisi yang diselenggarakan dengan sistem pertandingan yang terdiri atas empat tahapan. Kompetisi diawali dengan **Group Stage** sebagai tahap penyisihan untuk menentukan tim terbaik dari masing-masing grup. Selanjutnya, para pemenang grup akan melaju ke **babak semifinal**. Tim yang mengalami kekalahan pada babak semifinal akan mengikuti pertandingan **3rd Place Decider** untuk menentukan peringkat ketiga, sedangkan tim yang berhasil memenangkan babak semifinal akan bertanding pada **babak final** guna memperebutkan gelar juara utama dalam kompetisi *E-sport* Mobile Legends ini.

B. PELAKSANAAN LOMBA

1. PENDAFTARAN

- a. hari, tanggal:
 - a) gelombang 1: Selasa, 24 Februari 2026–Senin, 16 Maret 2026
 - b) gelombang 2: Kamis, 19 Maret 2026–Ahad, 5 April 2026
- b. tempat: via Google Formulir

2. TECHNICAL MEETING

- a. hari, tanggal: Ahad, 12 April 2026
- b. tempat : via Zoom Meeting
- c. waktu : 08.00–09.05 WIB

3. PENYISIHAN DAN SEMIFINAL

- a. hari, tanggal: Ahad, 19 April 2026
- b. tempat : via *online*
- c. waktu : 08.30–14.30 WIB

4. 3rd PLACE DECIDER DAN GRAND FINAL

- a. hari, tanggal: Sabtu, 25 April 2026
- b. tempat : via *online*
- c. waktu : 12.00–18.00 WIB

C. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta lomba merupakan siswa SMP/MTs dan SMA/MA sederajat se-Indonesia.
2. Setiap peserta wajib memiliki akun Mobile Legends.
3. Device yang digunakan oleh peserta berupa *Handphone*.
4. Akun yang digunakan saat pertandingan wajib merupakan akun yang digunakan saat pendaftaran dan tidak diperkenankan menggunakan akun yang lain.
5. Peserta diharapkan bisa menggunakan perangkat dan koneksi internet yang memadai
6. Segala kendala teknis yang berkaitan dengan jaringan internet selama pelaksanaan lomba menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.
7. Peserta wajib bergabung dalam grup WhatsApp peserta sebagai media informasi resmi selama perlombaan berlangsung.
8. Peserta diperbolehkan mendaftar dengan *tier/rank* apapun.
9. Peserta hanya diperbolehkan mendaftar untuk satu tim.
10. Peserta tidak diperkenankan mendaftar kan anggota yang sama pada tim yang berbeda.
11. Peserta yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
12. Peserta dilarang melakukan segala bentuk kecurangan selama pelaksanaan lomba (seperti joki dan *cheat*).
13. Peserta dilarang melakukan *match fixing*.
14. Peserta dilarang mengetik dan melontarkan kata yang mengandung unsur SARA dan pornografi.
15. Selama pertandingan peserta wajib mentaati segala peraturan yang telah ditetapkan, apabila melanggar maka tim akan didiskualifikasi.

D. KETENTUAN TIM

1. Tim beranggotakan 5 pemain inti (wajib) dan 1 cadangan (opsional).
2. Kapten tim ditunjuk oleh anggota dan bertanggung jawab untuk melakukan pendaftaran dengan menyertakan seluruh nama anggota tim dan seluruh nama akun yang digunakan.

3. Kapten tim wajib memiliki nomor WhatsApp yang bisa dihubungi agar memudahkan panitia dalam memberikan segala informasi yang dibutuhkan.
4. Anggota tim yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.
5. Anggota tim tidak diperkenankan lintas gender.
6. Anggota tim wajib berasal dari sekolah yang sama.
7. Dilarang menggunakan *nickname*, nama dan foto tim yang mengandung unsur SARA dan pornografi.

E. KETENTUAN LOMBA

1. General Regulations

- a. Turnamen menggunakan platform resmi Mobile legends: bang bang (MLBB)
- b. pada babak group stage dan semifinal menggunakan mode **custom draft pick**, sementara pada babak *3rd Place Decider* dan Grand Final menggunakan mode **Tournament Draft**
- c. Panitia membuat *lobby* permainan, kemudian mengundang kapten dari kedua tim yang akan bertanding.
- d. Kapten mengundang anggota tim ke dalam lobi game.
- e. Kapten harus memverifikasi ketika timnya sudah siap mengikuti pertandingan.
- f. Setiap tim diwajibkan masuk *lobby in-game* dengan batas tunggu maksimal 10 menit.
- g. Apabila tim belum siap dengan segala catatan yang telah ditentukan maka tim dinyatakan *Walkover* (WO) dan lawan main akan dianggap memenangkan pertandingan dengan poin kemenangan maksimal pada masing masing babak.
- h. Pertandingan berlangsung sampai salah satu tim berhasil menghancurkan *base* lawan atau jika salah satu tim menyerah maka akan dinyatakan memenangkan pertandingan.
- i. Penambahan format pertandingan akan disesuaikan dengan jumlah tim yang bertanding.

2. Format pertandingan

a. Group Stage

- 1) Tim akan diundi untuk menentukan grup dan pertandingan akan berlangsung sesuai dengan grup yang telah diundi.
- 2) menggunakan sistem *round robin* (disesuaikan dengan jumlah tim yang bertanding)
- 3) menggunakan format permainan *best of 1*.
- 4) Tim dengan perolehan poin tertinggi dari setiap grup dinyatakan lolos ke babak semifinal.
- 5) Jika terdapat 2 tim dalam grup yang sama dengan poin kemenangan yang sama maka penentuan pemenang akan dilakukan berdasarkan urutan berikut:
 1. *Head-to-head result*
 2. Durasi kemenangan tercepat

b. Semifinal

- 1) Pertandingan akan berlangsung sesuai posisi bracket yang telah ditentukan.
- 2) Menggunakan format permainan *best of 3*.
- 3) Tim dengan perolehan 2 poin kemenangan dinyatakan lolos ke babak Grand Final.
- 4) Tim yang kalah akan menuju babak *3rd Place Decider*.

c. 3rd Place Decider

- 1) Menggunakan format permainan *Best of 5*.
- 2) Tim dengan perolehan 3 poin kemenangan dinyatakan sebagai juara 3.

d. Grand Final

- 1) Menggunakan format permainan *Best of 5*.
- 2) Tim dengan perolehan 3 poin kemenangan dinyatakan sebagai juara 1 dan tim yang kalah dinyatakan sebagai juara 2.

3. Side Selection

- a. Pada setiap pertandingan pertama, *side (blue/red)* akan ditentukan oleh panitia berdasarkan sistem *drawing*.
- b. Pada game berikutnya, *side selection* diberikan kepada tim yang kalah pada game sebelumnya (tidak berlaku pada babak *Group stage*).

4. Sistem Pause

- a. *Pause* hanya diperbolehkan karena alasan teknis mendesak.

- b. Maksimal total *pause* adalah 10 menit per tim dalam satu game.
- c. Penyalahgunaan *pause* dapat berujung pada diskualifikasi tim.
- d. Tim yang mengalami kendala teknis wajib segera menginformasikan melalui grup resmi peserta serta wajib melampirkan bukti berupa *screenshot* kondisi permainan maksimal 1 menit setelah informasi disampaikan.
- e. Tidak diperkenankan melakukan *rematch* dan *remake* dengan alasan apapun.

F. KRITERIA PENILAIAN

1. Tim yang mendapatkan 1 poin kemenangan adalah tim yang berhasil menghancurkan *base* lawan di setiap pertandingan.
2. Apabila tim mengalami *Walkover* maka tim lawan akan memperoleh poin kemenangan maksimal pada masing masing babak dengan ketentuan berikut :
 - a. *Group stage* : 1 poin
 - b. *Semifinal* : 2 poin
 - c. *3rd Place Decider* : 3 poin
 - d. *Grand Final* : 3 poin

G. FASILITAS PESERTA

1. Bagi seluruh peserta yang terdaftar dalam *Nur Hidayah Training and Competition* **berhak mendapatkan e-certificate**.
2. Peserta *Nur Hidayah Training and Competition* akan **mendapatkan** pengalaman lomba dengan skala nasional
3. *Grand Prize* pemenang:
 - a) Juara I : medali, sertifikat, dan uang pembinaan
 - b) Juara II : medali, sertifikat, dan uang pembinaan
 - c) Juara III : medali, sertifikat, dan uang pembinaan
4. Panitia memberikan fasilitas pengiriman medali kepada pemenang dengan subsidi biaya pengiriman sebesar Rp10.000,00. Seluruh biaya pengiriman yang melebihi subsidi tersebut menjadi tanggung jawab penerima dan akan dipotong secara langsung dari uang pembinaan

H. CONTACT PERSON

Segala pertanyaan mengenai Lomba *E-Sport Nur Hidayah Training and Competition* bisa ditanyakan melalui nomor berikut :

1. Zaini Ridho Fayazzi
+62 856-5903-4128
2. Qisya Nur Sabrina Dhia A.
+62 821-3863-7733

BAB V

PENUTUP

Demikian informasi yang berkaitan dengan *Nur Hidayah Training and Competition*. Harapannya, informasi ini dapat membantu peserta dalam memahami aturan dan mekanisme perlombaan agar dapat berkompetisi dengan maksimal. Mengingat keadaan lapangan yang dapat berubah maka terdapat kemungkinan dalam penyesuaian kondisi yang terjadi di kemudian hari dengan tetap mengacu pada garis besar pedoman. Ketentuan lebih lanjut akan disampaikan pada saat *Technical Meeting*. Panitia berhak melakukan penyesuaian teknis apabila diperlukan dengan tetap mengacu pada ketentuan umum yang telah ditetapkan. Kami ucapkan selamat kepada peserta yang telah berpartisipasi dalam *Nur Hidayah Training and Competition*. Kami berharap setiap peserta dapat menjadikan ajang ini sebagai momentum bagi kita semua untuk terus berkembang, belajar, dan meningkatkan kemampuan kita.

Terima kasih dan selamat berkompetisi!



ENHAVAGANSA XIV



SMA IT NUR HIDAYAH

Jl. Pandawa No. 10 Pucangan Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah
e-mail: contact@enhavagansa.id
Contact Person: +62 858-3927-7499 (Tsaqib) +62 857-0753-8280 (Taza)