

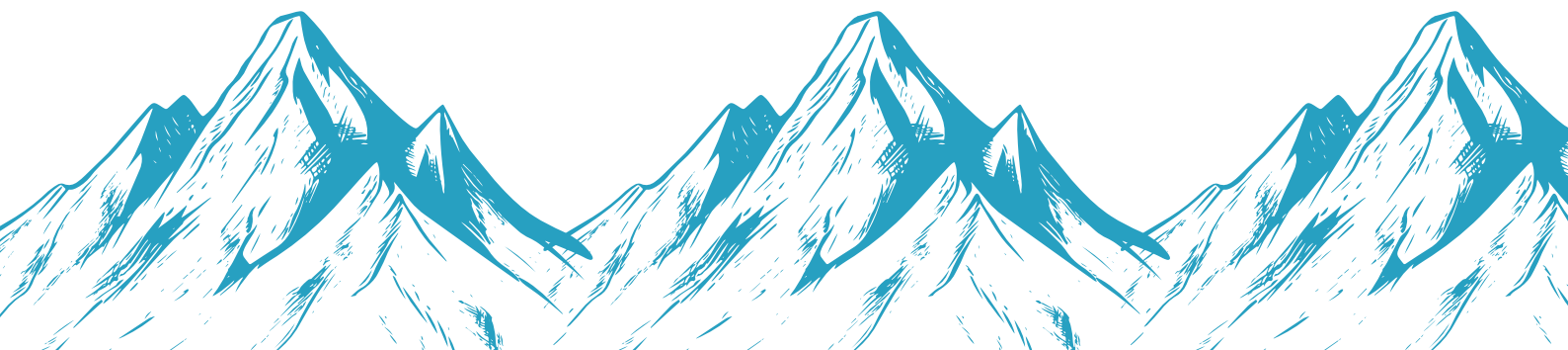
MISSION BRIEFING DOCUMENT

APEX LEAGUE

PRE SEASON: THE AWAKENING

2026

Prepared by :
equnigma team



OPERATION: APEX LEAGUE PRE-SEASON**ORIGIN: EQUINIGMA HIGH COMMAND****DATE: 08/02/2026**

TO: ALL ACTIVE EQUANAUTS**SUBJECT: MOBILIZATION ORDER****Selamat Datang di Medan Tempur Intelektual.**

Jika kamu membaca dokumen ini, artinya kamu telah memilih untuk tidak sekadar menjadi rata-rata. Kamu telah memilih untuk menguji batas kemampuan logikamu di arena **Apex League**.

Di Apex League, kecerdasan akademik hanyalah amunisi dasar. Senjata utamamu yang sebenarnya adalah Strategi.

Menghafal teori saja tidak akan menyelamatkanmu di sini. Kami mencari pemikir taktis yang mampu mengambil keputusan cepat saat waktu menipis, tetap tenang di bawah tekanan, dan jeli melihat celah pada soal-soal yang dirancang untuk mengecoh.

Apex League bukan sekadar ujian.

Ini adalah simulasi.

- Kami akan menguji akurasimu.
- Kami akan menekan kecepatanmu.
- Kami akan menyembunyikan medan tempur (Game Mode) hingga detik terakhir.

Jangan berharap ini mudah. Akan ada saat di mana kamu merasa buntu, panik, atau tertinggal di Leaderboard. Itu wajar. Itu adalah bagian dari seleksi alam.

Tapi ingat satu hal: Di sini, **tidak ada sistem gugur**. Jatuh di Match 1 bukan berarti mati. Bangkit, pelajari pola musuh, susun ulang strategimu, dan balas dendam di Match berikutnya. Konsistensi adalah kunci kemenangan jangka panjang.

Pelajari **Mission Briefing (Juknis)** ini dengan seksama. Ketahui aturan mainnya. Pahami celah hukumnya. Jangan biarkan ketidaktahuan menjadi alasan kekalahanmu.

Siapkan logikamu. Pertajam analisisimu.

Deploy when ready.*End of transmission.***EQUINIGMA HIGH COMMAND***Strategic Operations Division*

DAFTAR ISI

OPERATION: APEX LEAGUE PRE-SEASON	2
I. MISSION OVERVIEW	4
1.1. THE APEX PHILOSOPHY	4
1.2. THE FORMAT: ENDURANCE TEST	4
1.3. OPERATION TIMELINE	5
II. CLASSIFICATIONS & SYLLABUS	6
2.1. JENJANG PASUKAN (CLASSIFICATION)	6
2.2. INTEL DATA: KISI-KISI MATERI	6
III. PROTOCOLS & ENGAGEMENT RULES	9
SECTOR 1: OPERATIONAL CYCLE (Siklus Operasi)	9
SECTOR 2: SURVEILLANCE (Protokol Pengawasan)	9
SECTOR 3: TIME DISCIPLINE (Waktu)	10
SECTOR 4: SCORING SYSTEM (Sistem Poin)	10
SECTOR 5: DISPUTE & ANOMALY (Banding)	11
SECTOR 6: TECHNICAL CONTINGENCY (Kendala Teknis)	11
SECTOR 7: RANK ELIGIBILITY (Jenjang & Validasi)	12
SECTOR 8: FINAL AUTHORITY (Otoritas Mutlak)	12
IV. MISSION BOUNTY (REWARDS)	13
4.1. PROGRESSIVE PRIZE POOL (UNLOCK THE VAULT)	13
4.2. TIER MILESTONES & DISTRIBUTION	13
4.3. HALL OF FAME (FASILITAS ELITE)	13
4.4. CLAIM MECHANISM (PROTOKOL PENCAIRAN)	14
V. STANDARD OPERATING PROCEDURES (TUTORIAL)	15
5.1. IDENTITY ESTABLISHMENT: CARA DAFTAR AKUN & LOGIN	15
5.2. MISSION ENROLLMENT: CARA PILIH LIGA & BAYAR	17
5.3. DASHBOARD INTELLIGENCE: BEDAH FITUR LOBBY	21
5.4. DEPLOYMENT PHASE: PROTOKOL AKSES MISI	24
5.5. SECURITY CLEARANCE (PENTING)	26
5.6. SUSPEND PROTOCOL	28
VI. EMERGENCY CHANNEL (BANTUAN)	32

I. MISSION OVERVIEW

1.1. THE APEX PHILOSOPHY

Definisi Misi

Apex League bukan sekadar olimpiade atau kompetisi akademik biasa. Ini adalah **Simulasi Strategi Berbasis Data**.

Dalam kompetisi konvensional, nasibmu sering ditentukan dalam satu hari (sistem gugur). Jika kamu sakit, kurang fokus, atau sial di hari itu, kamu habis. Itu tidak adil.

Apex League berbeda. Kami mengadopsi sistem **Liga (Endurance Test)**.

- **Konsistensi di atas Kebetulan:** Juara tidak lahir dari satu kali kemenangan, tapi dari performa yang stabil selama satu musim penuh.
- **Adaptabilitas:** Soal tidak hanya menguji hafalan rumus, tapi kemampuanmu beradaptasi dengan berbagai mode permainan (*Game Modes*) yang berubah-ubah.
- **Data-Driven:** Setiap jawabanmu dicatat. Di akhir musim, kamu bukan hanya mendapat medali, tapi juga **Laporan Intelijen (Rapor Analisis)** yang membedah kekuatan dan kelemahanmu secara statistik.

1.2. THE FORMAT: ENDURANCE TEST

Mekanisme Pertempuran

Pre-Season akan berlangsung selama **4 Minggu (4 Rounds)**. Tidak ada sistem eliminasi. Semua peserta berhak bertanding dari Match 1 hingga Final.

Skor akhirmu adalah **AKUMULASI** dari total poin yang kamu kumpulkan selama 4 minggu.

- **WEEK 1: CALIBRATION ROUND (Normal Mode)**
Medan tempur standar. Soal pilihan ganda klasik.
Tujuan: Mengukur kemampuan dasar dan menetapkan posisi awal di Leaderboard.
- **WEEK 2 & 3: CLASSIFIED MISSIONS (Surprise Mode)**
Mode permainan **RAHASIA**. Format soal, durasi waktu, atau mekanisme penilaian akan berbeda dari standar.
Detail misi baru akan dibuka (Intel Drop) pada **H-3** sebelum pertandingan.
Tujuan: Menguji mental dan kecepatan adaptasi.
- **WEEK 4: THE FINAL SHOWDOWN (Apex Confidential)**
Status Misi: TOP SECRET // UNDISCLOSED.
Sama seperti Week 2 & 3, mode permainan di babak final ini dirahasiakan penuh. Bedanya, tingkat kompleksitas dan tekanan mental akan dinaikkan ke level maksimal.
Tujuan: Penentuan Global Champion (Commander Tier). Hanya strategi yang paling adaptif yang akan menang.

1.3. OPERATION TIMELINE

Jadwal Operasi (Pre-Season - 2026)

Harap sinkronkan jam operasionalmu. Server tidak menoleransi keterlambatan. Jika kamu terlambat Log In (Start), waktu pengerjaan TIDAK akan ditambah (No Extra Time). Timer akan terus berjalan sesuai jadwal server pusat.

TABEL JADWAL

FASE OPERASI	TANGGAL	KETERANGAN
PHASE 1: RECRUITMENT	9 – 23 Feb	Pendaftaran Akun & Pembayaran
PHASE 2: RECRUITMENT	24 Feb – 17 Mar	Pendaftaran Akun & Pembayaran
PHASE 3: RECRUITMENT	18 Mar – 8 Apr	Pendaftaran Akun & Pembayaran
INTEL DROP (H-3)	Setiap Rabu	Bocoran game mode dirilis di dashboard
MATCH 1: CALIBRATION	11 – 12 April	Start Point. Semua jenjang dikerahkan
MATCH 2: CLASSIFIED	18 – 19 April	Mode Rahasia Pertama. Pertahankan posisimu.
MATCH 3: CLASSIFIED	25 – 26 April	Mode Rahasia Kedua. Kejar ketertinggalan
FINAL SHOWDOWN	2 – 3 Mei	Babak Penentuan. Global Leaderboard Locked.

DETAIL JAM PELAKSANAAN

Sesuai Jenjang Pasukan:

SABTU (Cadet Junior):

SMP (Cadet Alpha): 09:00 – 11:00 WIB

SMA (Cadet Bravo): 13:00 – 15:00 WIB

MINGGU (Senior Ops):

SD (Cadet Charlie): 09:00 – 11:00 WIB

UMUM (Special Ops): 13:00 – 15:00 WIB

CATATAN PENTING:

- Waktu di atas adalah **Waktu Indonesia Barat (WIB / GMT+7)**. Peserta di zona WITA/WIT harap menyesuaikan.
- Lobby ujian dibuka 30 menit sebelum jam mulai untuk persiapan teknis.
- Dynamic Scheduling (Perubahan Jadwal):
 - Jam pelaksanaan dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan kepadatan lalu lintas server (Traffic Load).
 - Jika jumlah peserta melebihi kapasitas satu gelombang, Sistem Sesi (Batch) akan diberlakukan.
- Intel Update: Segala perubahan jadwal atau informasi mendadak akan disiarkan secara real-time melalui:
 - Official Community (Grup Peserta).
 - Social Media (@equnigma).
 - Announcement Board di dalam Lobby Platform.
 - Wajib cek kanal informasi secara berkala.

II. CLASSIFICATIONS & SYLLABUS

2.1. JENJANG PASUKAN (CLASSIFICATION)

Pembagian divisi berdasarkan tingkat pendidikan dan kompleksitas operasi.

-  **CADET ALPHA (SD / Sederajat)**
 - **Fokus Operasi:** *Foundational Logic (Logika Dasar)*.
 - **Deskripsi:** Menguji penguasaan konsep fundamental dan kemampuan operasional konkret. Di sini, kami menilai seberapa kuat fondasi logikamu sebelum melangkah ke strategi rumit.
-  **CADET BRAVO (SMP / Sederajat)**
 - **Fokus Operasi:** *Integrated Analysis (Analisis Terpadu)*.
 - **Deskripsi:** Menguji kemampuan menghubungkan antar-konsep (integrasi) dan menyelesaikan masalah multi-langkah (*Multi-step Problem Solving*). Tidak sekadar menghafal, tapi memahami hubungan sebab-akibat.
-  **CADET CHARLIE (SMA / Sederajat)**
 - **Fokus Operasi:** *Complex Strategy (Strategi Kompleks)*.
 - **Deskripsi:** Menguji nalar tingkat tinggi, abstraksi teori, dan kemampuan memecahkan skenario rumit dengan variabel yang banyak.
-  **SPECIAL OPS (MAHASISWA & UMUM)**
 - **Fokus Operasi:** *Critical Warfare (Nalar Kritis)*.
 - **Deskripsi:** Menguji kematangan intelektual melalui *The Pentagon of Intellect*. Fokus pada literasi tingkat lanjut, ketahanan logika, dan validasi kebenaran di tengah manipulasi informasi.

2.2. INTEL DATA: KISI-KISI MATERI

Berikut adalah dokumen intelijen mengenai topik yang kemungkinan besar akan muncul di medan tempur. Pelajari dan kuasai.

A. DIVISI MATEMATIKA (Alpha, Bravo, Charlie)

Materi disusun secara progresif (semakin tinggi jenjang, semakin dalam analisisnya).

1. NUMBER THEORY (Teori Bilangan)

- **SD:** Operasi hitung campuran, FPB/KPK, Pecahan, Pola Bilangan, Sifat Operasi Hitung.
- **SMP:** Barisan & Deret Aritmatika/Geometri, Modulo Sederhana, Sifat Bilangan Bulat, Basis Bilangan.
- **SMA:** Induksi Matematika, Teori Sisa (Congruence), Keterbagian Lanjut, Fungsi Tangga (Floor/Ceiling).

2. ALGEBRA (Aljabar)

- **SD:** Persamaan linear sederhana (menentukan nilai x), Perbandingan Senilai & Berbalik Nilai.
- **SMP:** Sistem Persamaan Linear (SPLDV), Himpunan, Fungsi Kuadrat, Faktorisasi Aljabar.

- **SMA:** Polinomial (Suku Banyak), Matriks, Eksponen & Logaritma, Ketaksamaan (Inequality), Fungsi Komposisi.

3. GEOMETRY (Geometri)

- **SD:** Luas & Keliling Bangun Datar, Volume & Luas Permukaan (Kubus/Balok), Sifat Sudut.
- **SMP:** Teorema Pythagoras, Lingkaran (Luas/Keliling/Garis Singgung), Kesebangunan & Kongruensi, Bangun Ruang Sisi Datar.
- **SMA:** Trigonometri (Aturan Sin/Cos/Identitas), Vektor, Dimensi Tiga (Jarak Titik ke Bidang), Transformasi Geometri.

4. COMBINATORICS & PROBABILITY (Kombinatorika, Statistika & Peluang)

- **SD:**
 - **Statistika:** Penyajian Data (Tabel/Diagram Batang), Modus, Median, Rata-rata (Mean) sederhana.
 - **Peluang:** Logika kemungkinan dasar (Pasti, Mungkin, Mustahil), Peluang dadu/koin.
- **SMP:**
 - **Statistika:** Ukuran Pemusatan Data (Mean/Median/Modus data tunggal & kelompok), Jangkauan (Range).
 - **Peluang:** Ruang Sampel, Titik Sampel, Peluang Teoretik vs Empiris.
 - **Kombinatorika:** Faktorial dasar, Permutasi & Kombinasi sederhana.
- **SMA:**
 - **Kombinatorika:** Kaidah Pencacahan (Filling Slots), Permutasi Siklis, Kombinasi dengan syarat, Prinsip Sarang Merpati (Pigeonhole Principle).
 - **Peluang:** Peluang Kejadian Majemuk, Peluang Bersyarat, Kejadian Saling Lepas/Bebas.
 - **Statistika:** Statistika Deskriptif (Simpangan Baku/Ragam).

B. DIVISI SPECIAL OPS (UMUM): THE PENTAGON OF INTELLECT

Framework analisis berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk mengukur kedalaman kognitif.

1. ANALYTICAL REASONING (Penalaran Deduktif)

- **Basis Ilmiah:** *Fluid Intelligence & Logic Sequencing.*
- **Misi:** Menguji kemampuan memproses informasi kompleks, pola urutan, dan logika sebab-akibat tanpa bias pengetahuan sebelumnya.

2. LOGICAL FALLACY HUNT (Evaluasi Argumen)

- **Basis Ilmiah:** *Critical Thinking & Rhetoric.*
- **Misi:** Mengidentifikasi cacat logika (*logical fallacies*) seperti *Ad Hominem*, *Strawman*, atau *False Dichotomy* dalam teks narasi/opini publik.

3. INFERENCE & ASSUMPTION (Literasi Verbal)

- **Basis Ilmiah:** *Verbal Reasoning & Hermeneutics.*
- **Misi:** Kemampuan membaca "yang tersirat". Menarik kesimpulan valid (inferensi) dan mengidentifikasi asumsi dasar dari teks filsafat, hukum, atau esai kompleks.

4. COMPARATIVE ANALYSIS (Perspektif Ganda)

- **Basis Ilmiah:** *Dialectical Thinking (Bloom's Taxonomy: Evaluate).*

- **Misi:** Menganalisis satu fenomena dari dua sudut pandang (perspektif) yang berlawanan secara objektif untuk menemukan sintesis kebenaran.

5. SCIENTIFIC LITERACY (Validasi Data)

- **Basis Ilmiah:** *Scientific Method & Data Interpretation.*
- **Misi:** Menginterpretasi data kuantitatif, abstrak jurnal ilmiah, dan membedakan fakta sains (*evidence-based*) dengan pseudosains.



III. PROTOCOLS & ENGAGEMENT RULES

Standar Operasional Prosedur (SOP) 8 Sektor

Peringatan: Kegagalan mematuhi protokol di bawah ini dapat mengakibatkan sanksi pengurangan poin hingga Dishonorable Discharge (Diskualifikasi).

SECTOR 1: OPERATIONAL CYCLE (Siklus Operasi)

Frequency: 1 Misi Wajib per minggu.

Dynamic Warfare: Mode permainan (*Game Mode*) akan berubah setiap minggu. Detail misi terkunci enkripsi dan baru akan dibuka (*Decrypted*) di Cockpit Peserta pada **H-3** sebelum jadwal tempur.

Calibration Phase: Match 1 (Minggu Pertama) menggunakan Normal Mode dengan Adaptive Scoring Protocol:

- High Density (>500 Ops): Menggunakan Item Response Theory (IRT) jika populasi peserta memenuhi syarat validitas statistik.
 - Low Density: Menggunakan Classic Scoring (Benar +4, Salah -1, Kosong 0) jika jumlah peserta belum mencapai ambang batas statistik.
 - Sistem penilaian yang aktif akan tertera pada Cover Soal saat ujian dimulai.
-

SECTOR 2: SURVEILLANCE (Protokol Pengawasan)

Kami menerapkan **Tiered Surveillance System**. Semakin tinggi posisimu, semakin ketat pengawasan kami.

-  **STANDARD TIER (Low Rank):**
 - Tidak wajib Zoom (kecuali ada instruksi khusus). Kami menggunakan algoritma *pattern recognition* untuk mendeteksi kecurangan.
-  **ELITE TIER (Top 50 Global):**
 - **MANDATORY CAM:** Wajib masuk Zoom 30 menit sebelum mulai.
 - Akses soal **TERKUNCI** dan hanya terbuka setelah peserta terkonfirmasi hadir di Zoom.
-  **VERIFIED TIER (Top Ranking / Calon Juara):**
 - **STRICT AUDIT:** Wajib Zoom + Verifikasi Wajah Manual (*Face Check*) oleh panitia sebelum akses dibuka.

ANOMALY LOCK (Overlimit Protocol):

Sistem mencatat setiap aktivitas mencurigakan sebagai **Violation Score** (Poin Pelanggaran).

Poin akan bertambah otomatis jika peserta terdeteksi melakukan:

- Meninggalkan halaman ujian (*Tab Switching / Minimize*).
- Mengubah ukuran layar browser (*Window Resizing*).
- Mencoba membuka menu konteks (*Right Click / Copy-Paste*).
- Terdeteksi login di perangkat lain (*Double Login*).

Jika akumulasi poin mencapai **Batas Toleransi**, akun akan otomatis terkena **SUSPEND**.

- **Manual Override:** Peserta WAJIB melapor ke Zoom Pengawas untuk melakukan konfirmasi agar akses dibuka kembali (Unlock).
- **10-Minute Timeout:** Jika peserta tidak melakukan konfirmasi dalam waktu 10 Menit sejak akun ter-suspend, panitia berhak mengaktifkan KILL SWITCH (Akses dimatikan permanen dan diskualifikasi).

⚠ KILL SWITCH: Panitia memiliki otoritas penuh untuk memutus akses ujian peserta secara sepihak jika terdeteksi melakukan anomali atau mematikan kamera di Zoom.

SECTOR 3: TIME DISCIPLINE (Waktu)

- **Standby Protocol:** Peserta wajib berada di Lobby (Cockpit) **30 menit sebelum** jam operasional dimulai.
- **Synchronized End-Time:** Kami menggunakan waktu server pusat.
- Tidak ada penambahan waktu bagi peserta yang terlambat login.
- Waktu selesai (*Cut-off*) berlaku serentak. Saat timer server habis, seluruh akses ditutup otomatis.

SECTOR 4: SCORING SYSTEM (Sistem Poin)

Skor mentah setiap match akan dikonversi menjadi **LEAGUE POINTS (LP)** untuk pemeringkatan Global Leaderboard.

A. THE APEX COMMANDERS (Top 5 Fixed Reward)

Posisi ini mendapatkan LP statis tertinggi.

- **Rank #1:** 50 LP
- **Rank #2:** 45 LP
- **Rank #3:** 40 LP
- **Rank #4:** 35 LP
- **Rank #5:** 30 LP

B. CLUSTER DISTRIBUTION (Persentase)

Posisi selanjutnya mendapatkan LP berdasarkan persentase kelompok.

- **Top 1%:** 25 LP
- **Top 5%:** 20 LP
- **Top 10%:** 15 LP
- **Top 25%:** 10 LP
- **Others:** 5 LP (Poin Partisipasi)

C. TIE-BREAKER PROTOCOL (Protokol Seri)

Jika terdapat peserta dengan nilai yang sama, penentuan peringkat menggunakan hierarki berikut:

1. **WEEKLY MATCH** (Skala Mingguan) Berlaku untuk penentuan Ranking per Match (Minggu berjalan).
 - *Score* (Nilai): Poin tertinggi.
 - *Speed* (Waktu): Waktu submit tercepat.

2. **GLOBAL LEADERBOARD** (Skala Akhir Musim) Berlaku jika terdapat kesamaan Total League Points (LP) di papan klasemen akhir.

- **Total Raw Score (*Accumulated Damage*):**
 - Siapa yang memiliki total akumulasi Skor Mentah (jumlah poin asli dari soal) paling besar dari seluruh match.
 - Filosofi: LP mungkin sama, tapi Raw Score menunjukkan siapa yang menjawab benar lebih banyak secara total.
- **Service Record (*Participation Count*):**
 - Siapa yang mengikuti Jumlah Match paling banyak.
 - Filosofi: Kami menghargai loyalitas dan konsistensi. Peserta yang rajin hadir (4 Match) menang melawan peserta yang sering absen (2 Match) jika poin mereka setara.
- **Total Duration (*Time Efficiency*):**
 - Akumulasi waktu pengerjaan paling sedikit. (Tie-breaker terakhir jika Skor & Jumlah Match sama).



ULTIMATE VICTORY CONDITION:

Gelar Juara Liga & Hadiah Utama hanya diberikan kepada **Rank 1, 2, dan 3** pada **Global Leaderboard Akhir Musim** (Total Akumulasi LP).

SECTOR 5: DISPUTE & ANOMALY (Banding)

- **Report Mechanism:** Peserta dapat melaporkan anomali soal (Salah Kunci/Opsi Kosong/Error Gambar) melalui fitur **"Lapor Soal"** di menu Riwayat Ujian.
- **Compensation:** Jika laporan valid, peserta yang terdampak (menjawab salah pada soal error tersebut) akan mendapatkan **Kompensasi Skor Maksimal** sesuai bobot soal.
- **Dispute Deadline (Batas Waktu):**
 - Pengajuan banding hanya diterima SEBELUM proses rekapitulasi ke League Points (LP) dilakukan.
 - Laporan yang masuk setelah Global Leaderboard diperbarui dianggap KEDALUWARSA dan akan ditolak otomatis oleh sistem. Pastikan melapor segera setelah match berakhir.

SECTOR 6: TECHNICAL CONTINGENCY (Kendala Teknis)

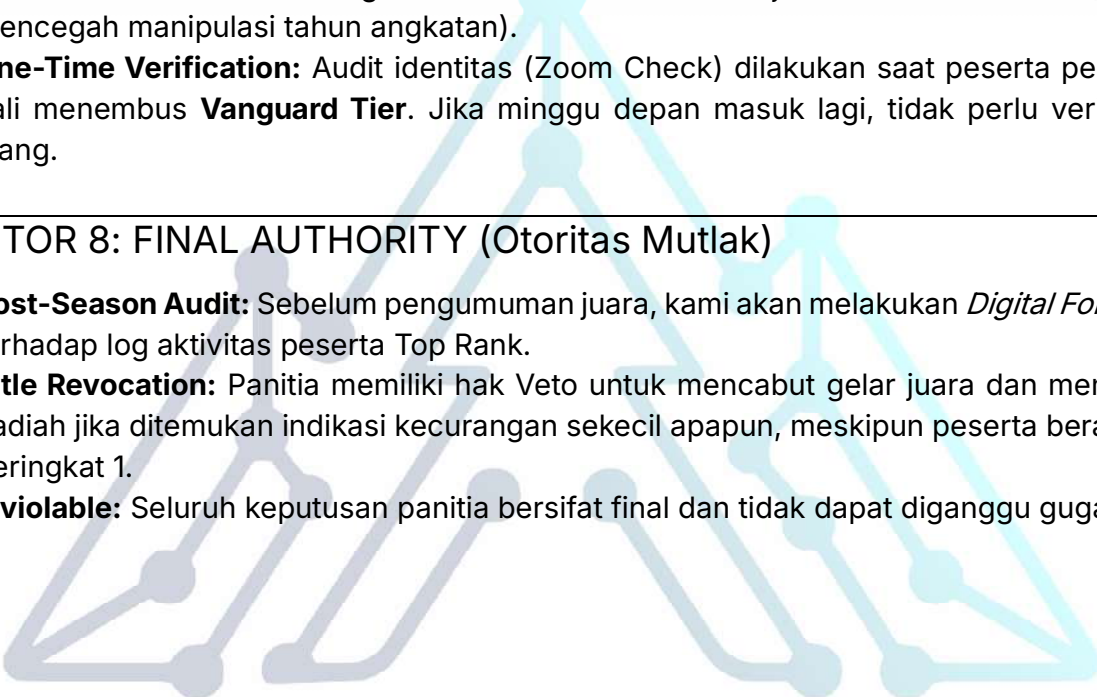
- **Server-Side Timer:** Waktu ujian dihitung di sisi server, bukan di perangkat peserta. Jika laptopmu mati atau internet putus, **waktu ujian TETAP BERJALAN**.
- **Single Session Policy:** Dilarang login di 2 perangkat secara bersamaan. Sistem akan otomatis me-logout sesi lama atau memblokir akun (Banned) karena indikasi joki.
- **Force Majeure:** Jika terjadi kegagalan sistem pusat (*Global Server Down*), panitia berhak menjadwalkan ulang (*Reschedule*) atau menganulir hasil match tersebut.

SECTOR 7: RANK ELIGIBILITY (Jenjang & Validasi)

- **Single Operative (Individu):** Kompetisi ini bersifat 100% mandiri. Setiap peserta bertindak sebagai *Single Operative*. Segala bentuk kerja sama tim, diskusi, atau bantuan pihak ketiga adalah pelanggaran protokol.
- **Challenge Up (Allowed):** Peserta diperbolehkan berkompetisi di jenjang yang lebih tinggi (SD -> SMP/SMA).
- **Downgrading (BANNED):** Peserta **DILARANG KERAS** turun ke jenjang di bawah status pendidikan saat ini. Pelanggaran ini bersifat *Zero Tolerance* (Diskualifikasi Permanen & No Refund).
- **Proof of Academy:** Validasi pemenang wajib melampirkan **Rapor Semester Ganjil T.A. Terbaru** atau Surat Keterangan Aktif Sekolah. Kartu Pelajar lama tidak berlaku (untuk mencegah manipulasi tahun angkatan).
- **One-Time Verification:** Audit identitas (Zoom Check) dilakukan saat peserta pertama kali menembus **Vanguard Tier**. Jika minggu depan masuk lagi, tidak perlu verifikasi ulang.

SECTOR 8: FINAL AUTHORITY (Otoritas Mutlak)

- **Post-Season Audit:** Sebelum pengumuman juara, kami akan melakukan *Digital Forensic* terhadap log aktivitas peserta Top Rank.
- **Title Revocation:** Panitia memiliki hak Veto untuk mencabut gelar juara dan menahan hadiah jika ditemukan indikasi kecurangan sekecil apapun, meskipun peserta berada di peringkat 1.
- **Inviolable:** Seluruh keputusan panitia bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.



APEX LEAGUE

IV. MISSION BOUNTY (REWARDS)

Protokol distribusi logistik kemenangan dan insentif elit.

4.1. PROGRESSIVE PRIZE POOL (UNLOCK THE VAULT)

Apex League menggunakan sistem *Community-Driven Reward*. Semakin banyak agen yang bergabung, semakin besar "Brankas Hadiah" yang terbuka.

THE COMMANDER'S CUT (Milestone Rule)

Angka hadiah yang tertera pada *Milestone Tracker* (Website/Poster) adalah estimasi **TOTAL PRIZE POOL** atau **HADIAH UTAMA (Rank 1)**, bergantung pada pencapaian target peserta.

Rank #1 (The Apex Commander): Berhak mendapatkan porsi terbesar (*Lion's Share*) dari Prize Pool yang terbuka.

Rank #2, #3, & Top Tiers: Mendapatkan alokasi hadiah pendamping (*Support Rewards*) yang nilainya ditentukan secara **Dinamis** oleh keputusan final panitia (*High Command*).

4.2. TIER MILESTONES & DISTRIBUTION

Jumlah hadiah yang cair bergantung pada "Tier Peserta" yang berhasil ditembus. Cek *Live Tracker* di Lobby untuk melihat status Tier saat ini.

COMMITTEE DISCRETION (Hak Prerogatif)

Besaran nominal pasti untuk Juara 2, Juara 3, dan kategori lainnya sepenuhnya merupakan **kewenangan mutlak panitia**.

- Keputusan ini diambil berdasarkan total peserta terdaftar, dukungan sponsor, dan biaya operasional liga.
 - Detail distribusi hadiah (*Prize Breakdown*) akan dirilis dalam dokumen terpisah menjelang babak **Final Showdown**.
-

4.3. HALL OF FAME (FASILITAS ELITE)

Selain uang tunai (Cash Reward), Top 5 Commanders akan mendapatkan fasilitas kehormatan fisik yang akan dikirimkan langsung ke markas (alamat rumah) masing-masing:

- 🏆 Exclusive Tactical Medal: Medali edisi khusus dengan custom lanyard (tali) Apex League sebagai simbol penaklukan misi.
- 📜 Physical Certificate: Sertifikat fisik dengan stempel basah dan tanda tangan High Command.
- 🌟 Digital Exposure: Profil pemenang akan dipajang abadi di halaman "Hall of Fame" website Apex League.

4.4. CLAIM MECHANISM (PROTOKOL PENCAIRAN)

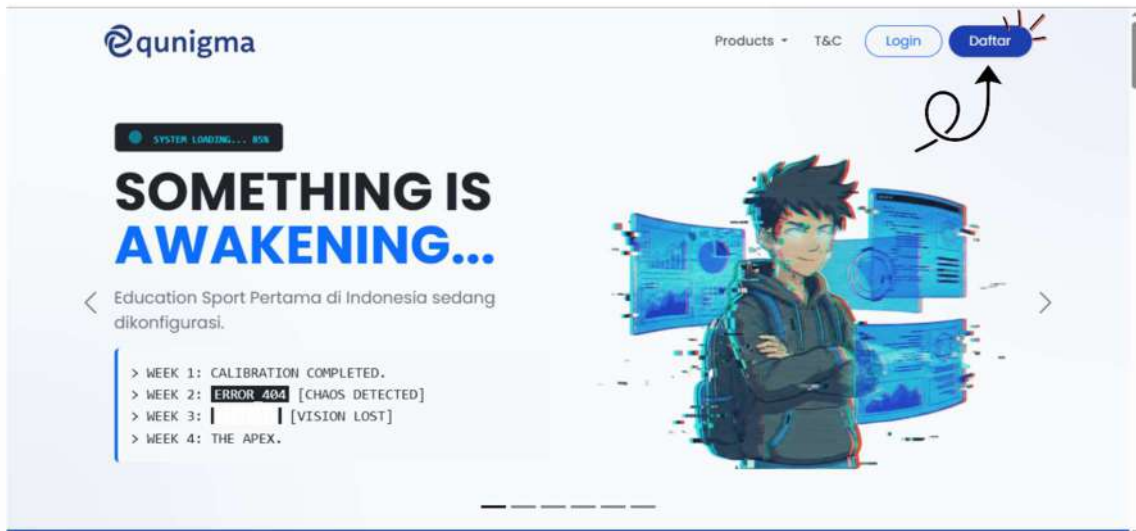
- **Verification First:** Hadiah HANYA akan diproses setelah peserta lolos **Audit Identitas** (Validasi Rapor/Surat Sekolah). Jika data ditemukan palsu/manipulatif, hadiah dibekukan permanen.
- **Account Destination:** Transfer hadiah hanya dilakukan ke rekening bank/e-wallet atas nama **Peserta** atau **Orang Tua Kandung** (dibuktikan dengan Kartu Keluarga). Tidak melayani transfer ke rekening teman/joki.
- **Tax & Deductions:** Nominal hadiah yang diterima bersifat **Netto** (setelah dipotong pajak yang berlaku) atau disesuaikan dengan regulasi keuangan panitia.



V. STANDARD OPERATING PROCEDURES (TUTORIAL)

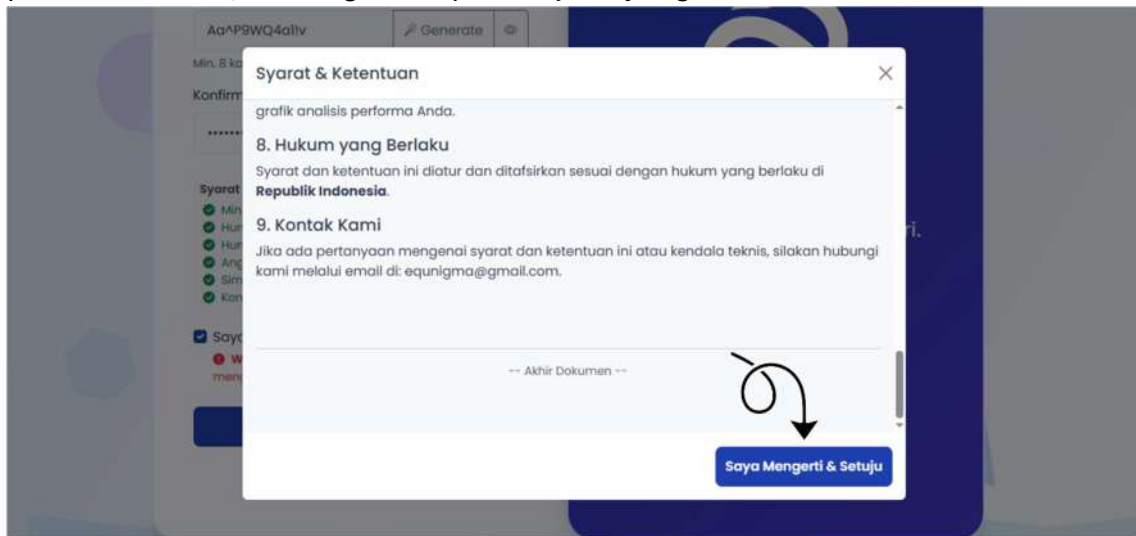
5.1. IDENTITY ESTABLISHMENT: CARA DAFTAR AKUN & LOGIN.

1. **Akses Laman Resmi:** Buka peramban (browser) Anda dan kunjungi tautan www.equnigma.com.
2. **Mulai Pendaftaran:** Cari dan klik tombol "Daftar" (Register) yang terletak pada halaman utama.



3. **Pengisian Data Diri:** Lengkapi formulir dengan Nama Lengkap dan Email Aktif.
Catatan: Pastikan Anda membuat kata sandi (password) yang kuat sesuai dengan indikator keamanan yang tertera pada layar.

4. **Penyetujuan Syarat & Ketentuan (Wajib):** Klik tautan "Syarat & Ketentuan", lalu gulir (scroll) halaman hingga paling bawah untuk memastikan Anda telah membaca seluruh poin. Setelah itu, centang kotak persetujuan yang kini sudah aktif.

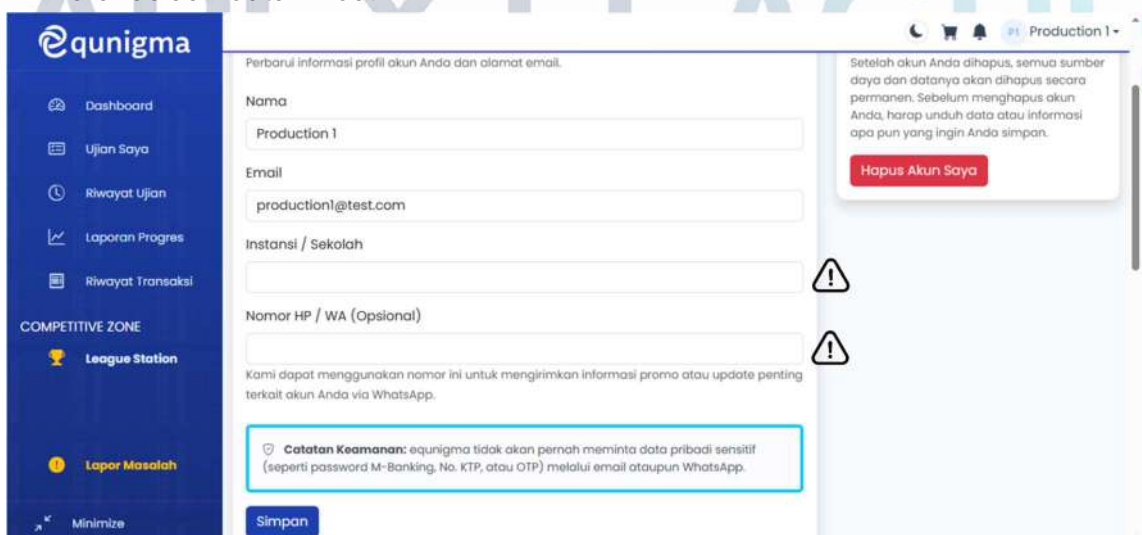


5. **Selesaikan Registrasi:** Klik tombol "Join the Corps" (Daftar) untuk menyelesaikan proses. Akun Anda kini telah aktif dan siap digunakan untuk memulai sesi.



⚠️ PENTING: KEAMANAN & PRIVASI DATA

- Tim Equinigma **TIDAK PERNAH** meminta data sensitif seperti Kode OTP, PIN, Tempat Tanggal Lahir, atau nama ibu kandung melalui media apapun.
- Data pelengkap seperti Nomor WhatsApp dan Asal Instansi pada profil bersifat **TIDAK WAJIB (Opsional)**.
- Jika Anda memilih untuk mengisi data tersebut, informasi hanya akan kami gunakan untuk penyampaian promo eksklusif atau informasi event terbaru. Kami menjamin kerahasiaan data Anda.

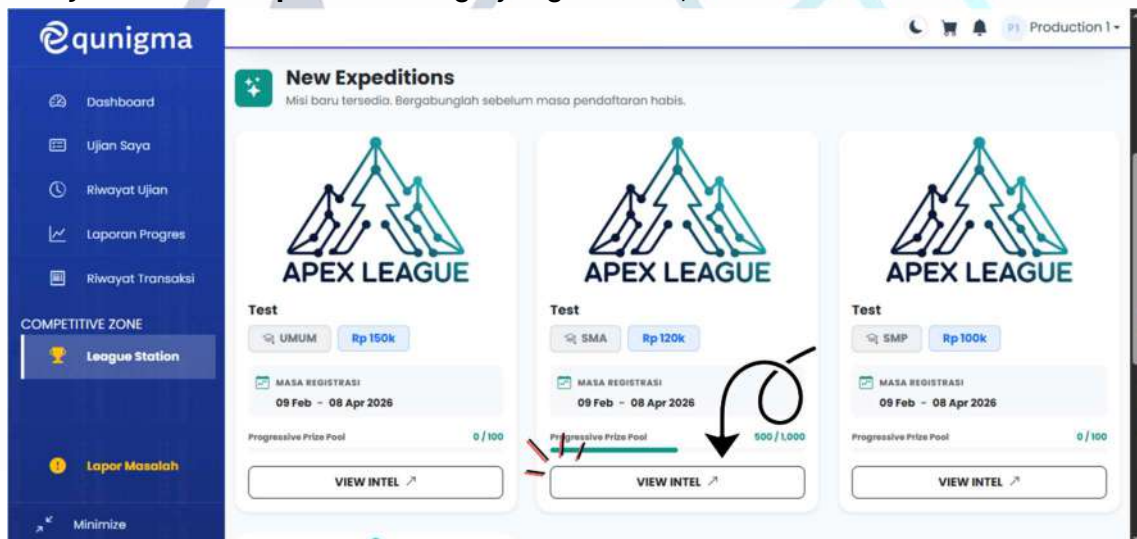


5.2. MISSION ENROLLMENT: CARA PILIH LIGA & BAYAR

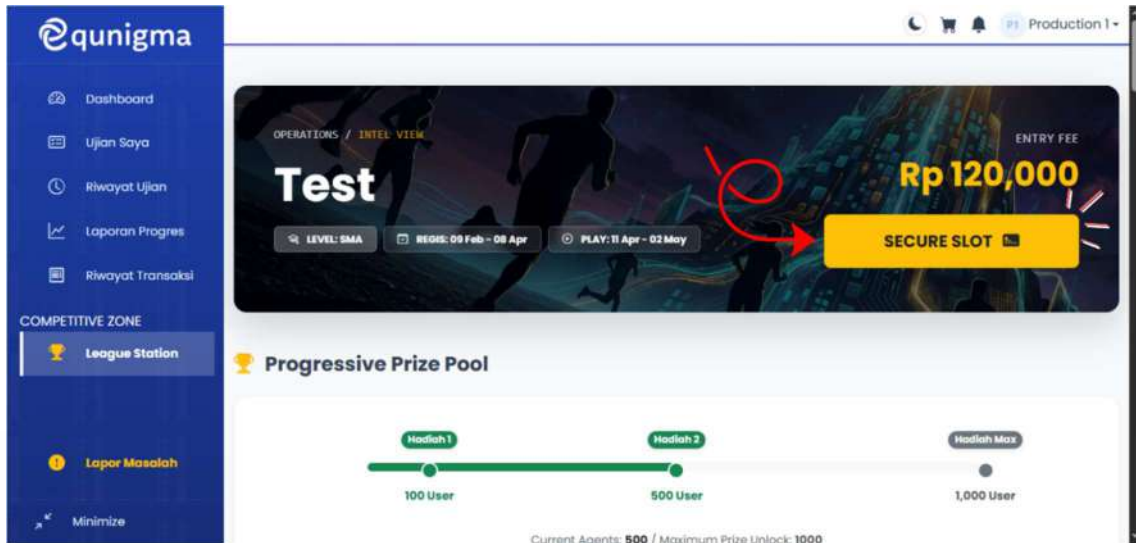
1. **Login Akun:** Masuk ke akun equnigma Anda. Pastikan Anda sudah berada di halaman Dashboard utama.
2. **Akses Menu Kompetisi:** Pada sidebar (menu samping), cari kelompok menu **Competitive Zone**, lalu pilih **League Station**.



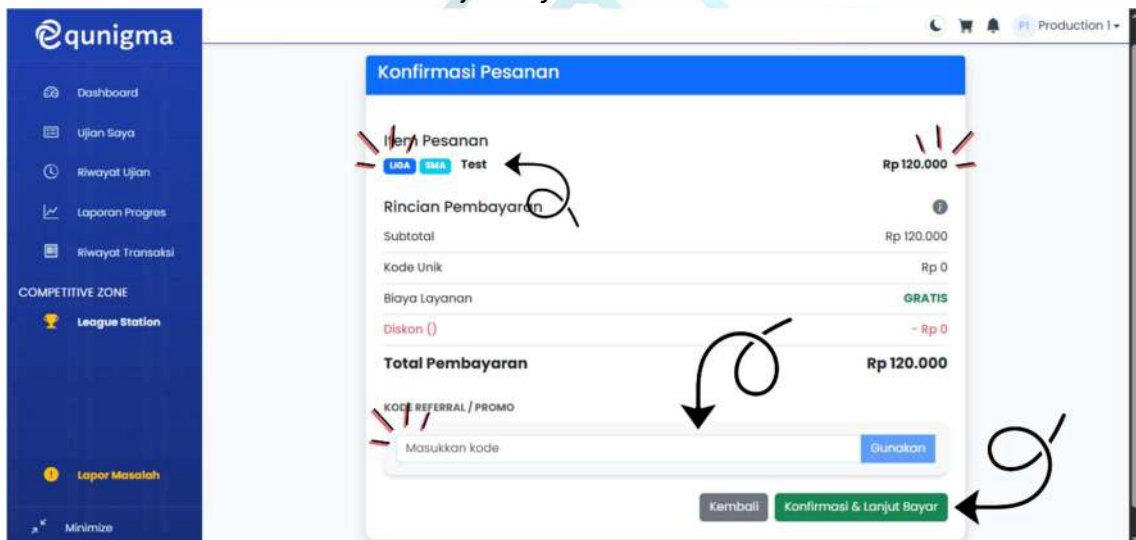
3. **Pilih Liga:** Anda akan diarahkan ke halaman Terminal Liga. Gulir ke bawah menuju bagian "New Expeditions" untuk melihat daftar liga yang sedang membuka pendaftaran.
4. **Pelajari Detail Kompetisi:** Pilih liga yang diminati, lalu klik tombol "View Intel".



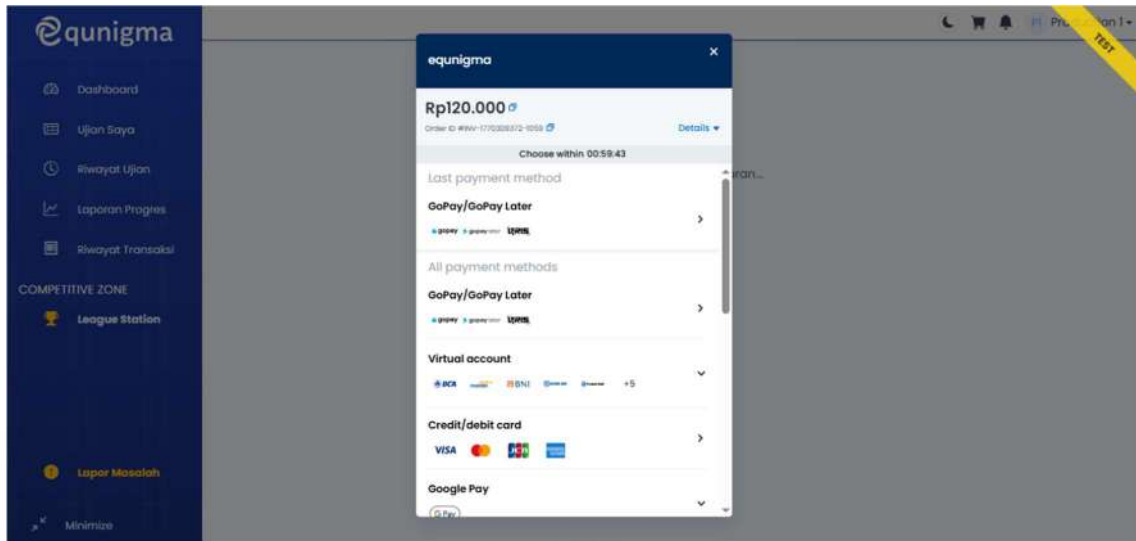
- **Penting:** Harap baca dengan teliti seluruh informasi yang tertera (Tanggal Registrasi, Jadwal Match, Jumlah Match, Milestone Hadiah, serta Aturan/Rules Liga) sebelum mendaftar.
5. **Amankan Slot:** Jika sudah yakin dan menyetujui aturan, klik tombol "Secure Slot" untuk memulai pendaftaran.



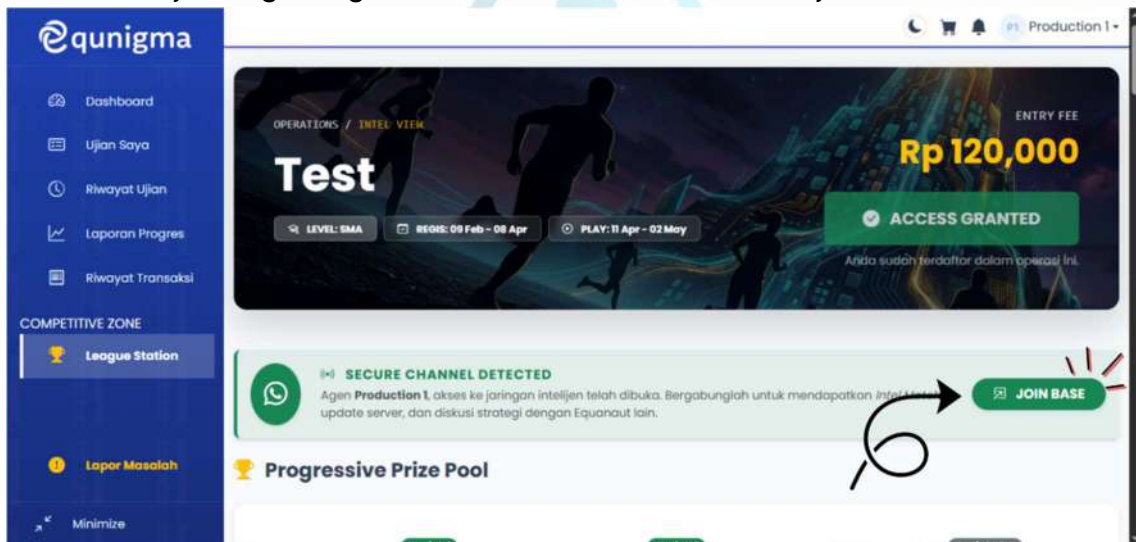
6. Konfirmasi Pesanan Di halaman konfirmasi:
 - a. Masukkan Kode Referral atau Voucher jika Anda memilikinya.
 - b. Periksa kembali rincian item liga yang dipilih.
 - c. Klik tombol "Konfirmasi & Lanjut Bayar".



7. **Pembayaran:** Jendela pembayaran akan muncul. Pilih metode pembayaran yang diinginkan (QRIS, Virtual Account, atau E-Wallet), lalu selesaikan pembayaran sesuai instruksi.



8. **Bergabung ke Komunitas:** Setelah pembayaran berhasil (Success), kembali ke halaman **View Intel** liga tersebut. Tautan untuk bergabung ke Grup WhatsApp Komunitas akan terbuka. Wajib bergabung untuk koordinasi teknis lebih lanjut.



⚠ KENDALA & SOLUSI PEMBAYARAN

- **Jika Halaman Pembayaran Tertutup:** Apabila Anda tidak sengaja menutup halaman pembayaran (Snap) sebelum membayar, jangan panik. Anda dapat melanjutkannya melalui:
 1. Menu Riwayat Transaksi.
 2. Atau kembali ke halaman View Intel liga yang dipilih.
 3. Klik tombol "Bayar Sekarang" yang tersedia.

Riwayat Transaksi Saya

ID Pesanan	Tanggal	Total	Status	Aksi
INV-1770309829-1059	5 Feb 2026, 23.43 WIB	Rp 120.000	Menunggu Pembayaran	Bayar Sekarang Batal
INV-1770309372-1059	5 Feb 2026, 23.36 WIB	Rp 120.000	Berhasil	Detail

Test

OPERATIONS / INTEL VIEW

ENTRY FEE **Rp 120,000**

MENUNGGU PEMBAYARAN

Order ID: #INV-1770309829-1059

Selesaikan pembayaran untuk mengamankan slot.

Progressive Prize Pool

Hadiah 1: 100 User, Hadiah 2: 500 User, Hadiah Max: 1.000 User

- **Ingin Mengubah Metode Pembayaran:** Jika Anda sudah terlanjur memilih metode (misal: VA) namun ingin mengubahnya (misal: ke QRIS), ikuti langkah ini:
 1. Masuk ke menu Riwayat Transaksi.
 2. Cari transaksi yang berstatus **Menunggu Pembayaran**, lalu klik Batal/Cancel.
 3. Ulangi proses pendaftaran liga dari awal (Langkah 4) dan pilih metode pembayaran baru.

Riwayat Transaksi Saya

ID Pesanan	Tanggal	Total	Status	Aksi
INV-1770309829-1059	5 Feb 2026, 23.43 WIB	Rp 120.000	Menunggu Pembayaran	Bayar Sekarang Batal
INV-1770309372-1059	5 Feb 2026, 23.36 WIB	Rp 120.000	Berhasil	Detail

Test

OPERATIONS / INTEL VIEW

ENTRY FEE **Rp 120,000**

MENUNGGU PEMBAYARAN

Order ID: #INV-1770309829-1059

Selesaikan pembayaran untuk mengamankan slot.

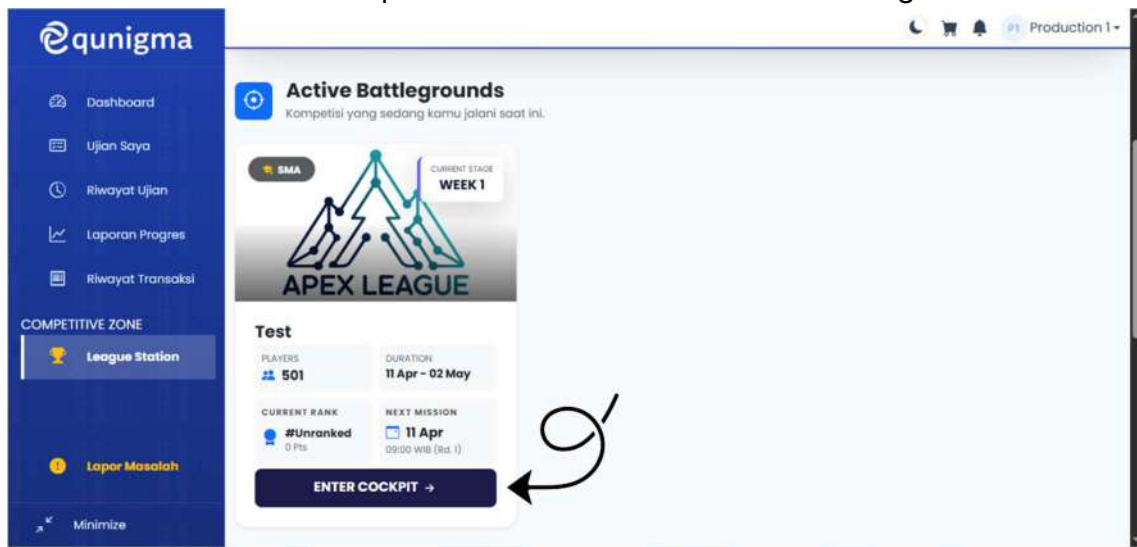
Progressive Prize Pool

Hadiah 1: 100 User, Hadiah 2: 500 User, Hadiah Max: 1.000 User

5.3. DASHBOARD INTELLIGENCE: BEDAH FITUR LOBBY

A. Cara Mengakses Lobby

1. Login ke akun equnigma Anda.
2. Buka menu **Competitive Zone** di sidebar, lalu pilih **League Station**.
3. Pada halaman Terminal, cari bagian "Active Battlegrounds" (Liga yang sedang Anda ikuti).
4. Klik tombol "Enter Cockpit" untuk masuk ke halaman utama liga.



B. Cockpit Overview (Panel Instrumen)

Di sini kamu bisa memantau seluruh data vital misimu:

- 🕒 Next Mission Status: Hitung mundur menuju pertempuran. Tombol **START** akan aktif di sini. *Don't be late, Agent!*
- 🛡️ Operative Status (Security Clearance): Selain cek Rank dan LP, perhatikan Tier Level kamu di sini karena menentukan cara masuk ujian:
 - Agent: Low Security (Bebas masuk).
 - Vanguard: Medium Security (Wajib nyalakan Zoom).
 - Apex Elite/Commander: High Security (Wajib Zoom + Verifikasi ketat).
 Pastikan perangkatmu siap sesuai Tier-mu!
- 📄 Active Mission Protocol: Dokumen rahasia berisi Rules of Engagement. Pahami aturan main sesi ini agar tidak salah strategi.
- 💰 Progressive Rewards (Unlocked Bounty): Inilah harta karun yang resmi diperebutkan musim ini! Panel ini mengingatkanmu pada Prize Pool yang telah sukses di-unlock oleh komunitas. *Eyes on the prize, Agent!*
- 📻 Secure Channel Detected: Frekuensi radio hilang? Klik panel ini untuk re-connect ke saluran komunikasi WhatsApp Squad.
- 📧 Incoming Transmission: Pesan prioritas dari Command Center. Selalu cek panel ini untuk update intelijen terbaru dari Admin.



Test
COCKPIT // PRODUCTION 1

SERVER TIME (WIB)
00:14:58

EXIT

SMA CLASS

Test
11 Apr - 02 May 2026

Production
P1
ACTIVE

CURRENT RANK
Unranked

OVERVIEW
OPERATIONS
INTEL / RULES
RANKING
PERFORMANCE METRICS

NEXT MISSION STATUS

MATCH 1
MODE: NORMAL

"Adaptive Protocol. Sistem penilaian menyesuaikan densitas peserta (IRT/Classic). Fokus pada presisi."

DEPLOY TIME
11 Apr • 09:00

EXTRACTION TIME
11 Apr • 11:00

LOCKED BY HQ

Live Signal Established

OPERATIVE STATUS

CURRENT RANK
Unranked

TOTAL LP
0

SURVEILLANCE TIER
CALIBRATING

Selesaikan 1 match untuk penentuan Tier.

ACTIVE MISSION PROTOCOL

MODE: NORMAL (ADAPTIVE)

SCORING ALGORITHM

> 500
IRT (Item Response Theory)
Bobot nilai dinamis berdasarkan tingkat kesulitan.

POPULATION THRESHOLD
Classic Scoring
Benar +4, Salah +1, Kosong 0.

TIME LIMIT
90 Mins

ANSWER FORMAT
Multiple Choice
Short Answer (Int)

QUESTION LOADOUT

SD - SMA
16 - 18 Soal

UMUM
25 - 30 Soal

PROGRESSIVE REWARDS

SYSTEM: ONLINE

HADIAH 1
100

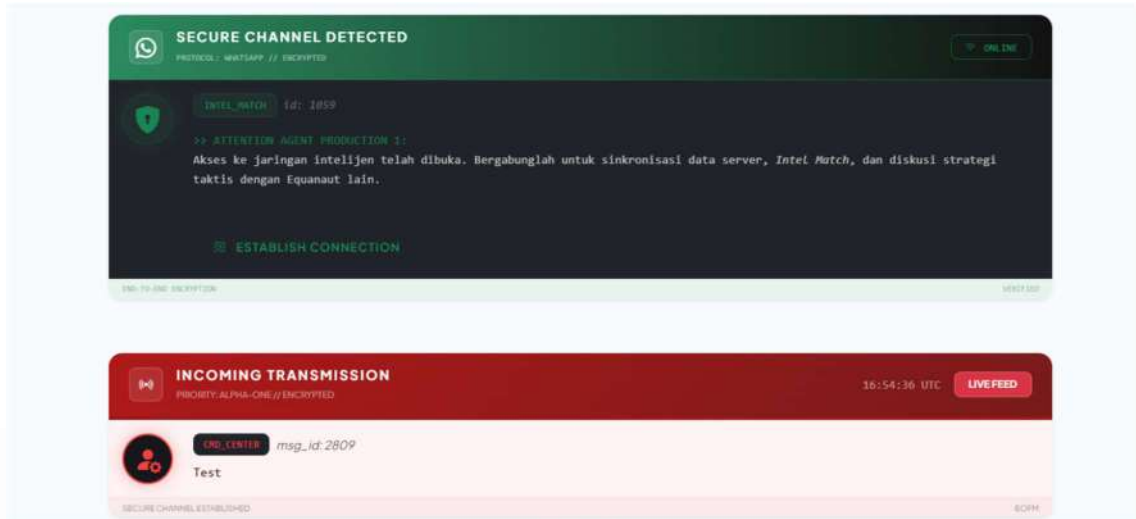
HADIAH 2
500

HADIAH MAX
1,000

CURRENT AGENTS
501

MAXIMUM PRIZE POOL
1,000

SECTOR 05 // PG. 22



C. TAB OPERATIONS: MEDAN TEMPUR

Di sinilah aksimu ditentukan. Panel ini berisi daftar misi (Operation Sequence) yang harus kamu taklukkan satu per satu.

1. 📁 **Mission Cards (Kartu Misi):** Kenali status misimu

- 🔒 Locked: Target belum terlihat. Tunggu waktu deployment.
- 🟢 Active: Pintu gerbang terbuka! Klik "Start Mission" untuk masuk ke ujian.
- ✅ Accomplished: Misi selesai. Data tempur tersimpan.

2. 📊 **Mission Debrief (Laporan Pasca-Misi)**

Sesaat setelah menekan tombol Submit, Command Center akan merilis laporan performa real-time. Berikut data yang ditampilkan:

- a. Final Score: Angka mutlak hasil kerjamu. Inilah poin yang menentukan nasibmu di Leaderboard.
- b. Combat Stats: Rincian teknis akurasi "tembakan"-mu, meliputi:
 - Benar (Hit): Jawaban tepat sasaran.
 - Salah (Miss): Jawaban meleset.
 - Kosong (Jam): Soal yang dilewatkan.
- c. Total Time: Durasi waktu yang kamu habiskan untuk menyelesaikan misi.
- d. Intel Access (Pembahasan): Tombol akses menuju kunci jawaban dan pembahasan (Status: Locked/Pending hingga periode liga berakhir).

💡 **System Note:** Tampilan dan tata letak halaman ini identik dengan menu "**Riwayat Ujian**" di dashboard utamamu. Jika kamu sudah terbiasa mengecek hasil Tryout reguler, kamu akan langsung memahami data di sini tanpa perlu adaptasi ulang.

3. 📁 **Intel Decryption (Pembahasan Soal)**

Warning: "Kenapa saya tidak bisa melihat kunci jawaban?"

- Data intelijen musuh (Pembahasan) saat ini berstatus **TOP SECRET** (Sangat Rahasia).
- Protokol ini berlaku mutlak bagi seluruh Agent untuk menjamin persaingan yang adil (Fair Play) selama pertempuran berlangsung.
- Declassification Date: Data akan dibuka (Decrypted) secara otomatis begitu Liga dinyatakan **SELESAI**. Pantau terus countdown di Lobby!

D. 📖 INTEL & RULES (PROTOKOL MISI)

Lupa dengan aturan main? Jangan panik.

- Tab ini adalah salinan digital dari dokumen kontrak yang kamu setuju saat mendaftar.
- Gunakan sebagai Manual Operasi untuk mengecek ulang Rules of Engagement (Aturan main) agar tidak terkena diskualifikasi konyol.

⚠️ **Classified Info:** Penjabaran lengkap dan detail teknis mengenai seluruh aturan ini dapat kamu pelajari secara mendalam pada BAB III dokumen petunjuk ini.

E. 🏆 RANKING (HALL OF FAME)

Siapa predator puncak di liga ini? Cek datanya di sini.

- **Global & Weekly Rank:** Pantau hierarki kekuasaan tertinggi musim ini maupun penguasa mingguan.
- **Combat Statistics (Cara Baca Data):** Jangan hanya terpaku pada nomor urut! Perhatikan statistik vital berikut:
 - **Tier:** Pangkatmu saat ini (Commander, Elite, Vanguard, atau Agent) sesuai posisimu di klasemen.
 - **Total Match:** Jam terbang (seberapa rajin turun ke medan laga).
 - **Total Raw Score:** Firepower murni (total nilai asli yang dikumpulkan).
 - **Total Time:** Refleks kecepatan (Speed). Jika poin seri, yang "Fast Hand" yang menang.
 - **Total LP:** Poin keramat penentu tahta tertinggi.

📍 **Radar Lock:** Namamu akan selalu menyala (highlight) di tabel ini. Jadi kamu tidak perlu pusing scroll mencari posisimu di antara ratusan agen lain.

F. 📊 PERFORMANCE METRICS (PERSONAL RECORD)

Kenali dirimu sebelum mengenal musuhmu.

- **Fitur Familier:** Ini adalah modul Laporan Progres yang dicabut dari dashboard utama dan dipasang di kokpit ligamu.
- **Pure Data:** Grafik di sini murni berisi darah dan keringatmu selama Liga. Tidak tercampur dengan latihan santai di luar sana. Gunakan untuk menganalisis kelemahanmu (misal: lemah di TWK, kuat di TIU) dan perbaiki strategi di match berikutnya.

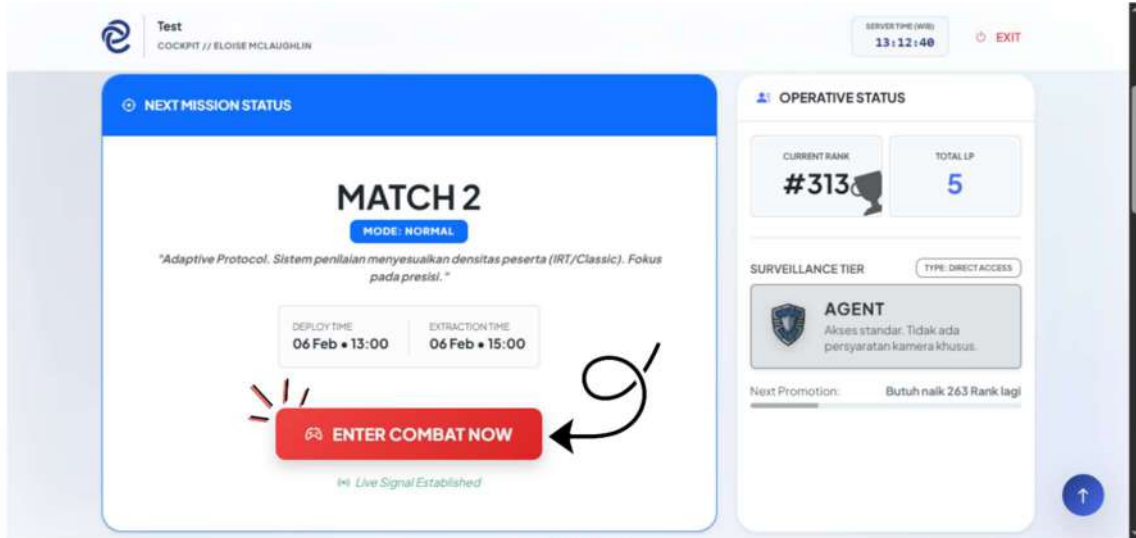
5.4 DEPLOYMENT PHASE: PROTOKOL AKSES MISI

Waktu adalah kunci. Perhatikan Countdown Timer di kartu misimu. Begitu jarum jam menyentuh NOL, protokol berikut berlaku sesuai Pangkat (Tier) kamu:

1. 🛡️ LEVEL 1: AGENT (Green Clearance)

Status: Low Security.

Aksi: Tombol [ENTER COMBAT NOW] akan langsung menyala. Sikat langsung, *Agen!* Tidak ada hambatan birokrasi.



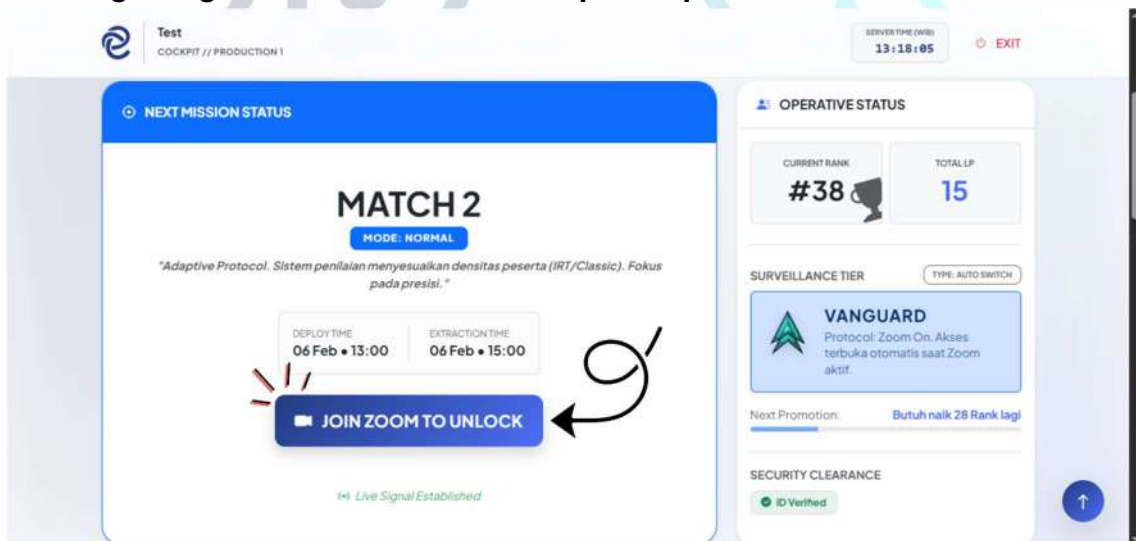
2. 📁 LEVEL 2: VANGUARD (Comms Check)

Status: Medium Security. Wajib lapor posisi via Zoom.

Aksi:

- Tombol berubah jadi **[JOIN ZOOM TO UNLOCK]**. Klik untuk lapor hadir.
- Sistem mendeteksi sinyalmu, lalu tombol **[ENTER COMBAT NOW]** akan terbuka (Seperti gambar di atas).

Warning: Jangan matikan Zoom selama pertempuran!

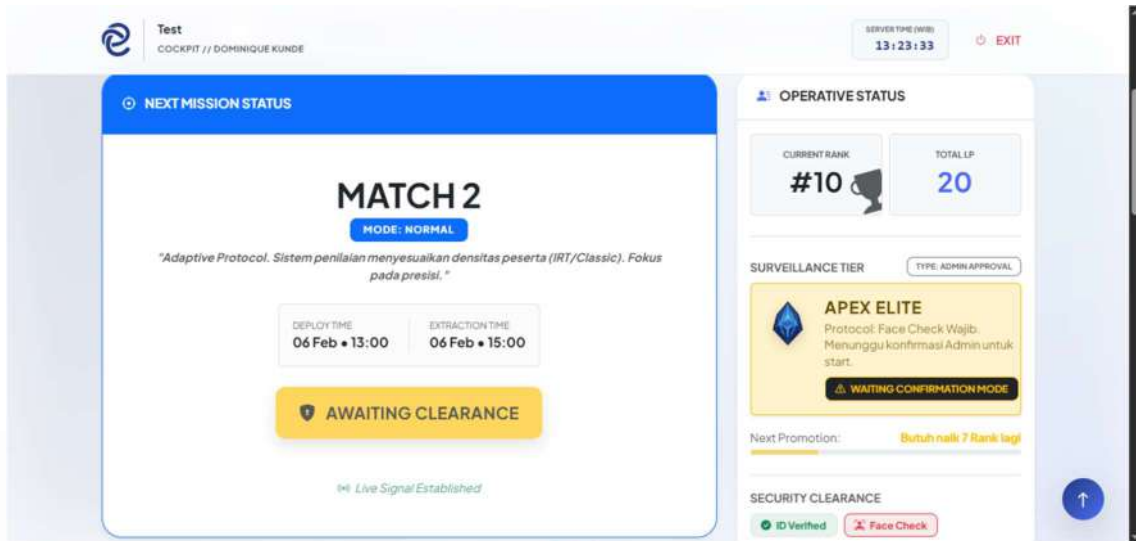


3. 🧑 LEVEL 3: APEX ELITE & COMMANDER (Biometric Scan)

Status: High Security. Hanya Agen asli yang boleh lewat.

Aksi:

- Klik **[JOIN ZOOM TO UNLOCK]**. Masuk ke ruang interogasi/zoom.
- Status tombolmu akan terkunci di mode: **[AWAITING CLEARANCE]**.
- **Standby!** Tunjukkan wajahmu di kamera. *Command Center* sedang memvalidasi identitas dan mencocokkan berkas profilmu..
- Jika wajah valid, akses diberikan. Tombol berubah menjadi **[ENTER COMBAT NOW]**.
- *Access Granted. Good hunting!*



5.5 SECURITY CLEARANCE (PENTING)

Untuk menjaga integritas kompetisi pada tingkat tinggi (*High-Stakes League*), peserta yang berhasil masuk ke Tier **Vanguard**, **Apex Elite**, dan **Apex Commander** akan mendapati akses ujian terkunci (Locked) untuk sementara waktu.

Untuk membuka kunci tersebut, Anda diwajibkan melakukan Verifikasi Identitas Satu Kali.

A. Lokasi Formulir Verifikasi

1. Masuk ke menu Lobby (Cockpit) liga yang Anda ikuti.
2. Pilih tab Overview.
3. Panel "Status Verifikasi" akan muncul secara otomatis di bagian paling atas halaman.

B. PROTOKOL KEAMANAN & PRIVASI DATA (WAJIB DIBACA)**⚠ PERINGATAN PENTING MENGENAI UPLOAD IDENTITAS**

Equinigma menerapkan standar privasi yang ketat demi melindungi data pribadi pengguna. Harap baca dan patuhi poin-poin berikut sebelum mengunggah dokumen:

1. **KEWAJIBAN SENSOR MANDIRI (REDAKSI DATA):** Anda **DIWAJIBKAN** untuk **MENUTUP/MENYENSOR INFORMASI PRIBADI YANG SENSITIF** pada kartu identitas Anda secara manual **SEBELUM DIFOTO**. Anda dapat menggunakan potongan kertas, stiker, atau jari tangan untuk menutupi bagian tersebut.
 - **DILARANG** mengunggah foto KTP/SIM/Kartu Pelajar yang menampilkan NIK (Nomor Induk Kependudukan), Alamat Rumah, Tanggal Lahir, atau informasi sensitif lainnya secara telanjang/terbuka.
 - Equinigma **TIDAK AKAN MEMPROSES** verifikasi jika **DATA SENSITIF** tersebut **TERLIHAT**.
2. **TUJUAN PENGUMPULAN DATA:** Kami hanya membutuhkan data Anda untuk satu tujuan: **FAIR PLAY**. Foto ID hanya digunakan oleh Pengawas (*Proctor*) untuk memverifikasi bahwa wajah peserta yang mengerjakan ujian di Zoom adalah sama dengan pemilik akun yang terdaftar.
3. **DISCLAIMER KEAMANAN:** Equinigma **TIDAK PERNAH** meminta foto identitas lengkap tanpa sensor untuk keperluan administrasi apapun. Jika ada pihak yang mengatasnamakan Equinigma meminta foto KTP/Identitas Anda secara utuh (**TANPA SENSOR**), **DAPAT DIPASTIKAN PIHAK TERSEBUT ADALAH PALSU/PENIPUAN**.

C. Spesifikasi Dokumen yang Diunggah

Terdapat dua (2) jenis dokumen yang wajib Anda unggah pada formulir yang tersedia:

1. Dokumen Utama: Kartu Identitas (ID Card)
 Berlaku untuk KTP, SIM, Kartu Pelajar, atau Kartu Mahasiswa.
 Bagian yang **WAJIB TERLIHAT**:
 - ☒ **Foto Wajah** (Harus jelas, tidak buram/gelap).
 - ☒ **Nama Lengkap** (Harus sesuai dengan nama akun).
 Bagian yang **WAJIB DITUTUP (DISENSOR)**:
 - ☐ **NIK / NISN / Nomor Dokumen**.
 - ☐ **Tempat & Tanggal Lahir**.
 - ☐ **Alamat Rumah**.
 - ☐ **Data lain selain Nama & Foto**.
2. Dokumen Pendukung: Validasi Status
 Dokumen ini bertujuan untuk memvalidasi kelayakan jenjang Anda sesuai kategori liga yang diikuti.
 - a. Khusus Kategori Pelajar Sekolah (SD / SMP / SMA / Sederajat): Wajib mengunggah foto dokumen akademik terbaru (Rapor atau Surat Keterangan Sekolah).
 - **Tujuan:** Memastikan Anda masih berstatus siswa aktif dan berada di jenjang kelas yang sesuai (atau memenuhi syarat *Challenge Up*).
 - **Aturan Sensor:** Silakan tutup/sensor bagian Nilai Mata Pelajaran.
 - **Wajib Terlihat:**

- Nama Siswa.
- Tingkat Kelas & Semester.
- Tahun Ajaran (Wajib Tahun Ajaran terbaru/berjalan).

💡 **CATATAN CHALLENGE UP:** Siswa yang mendaftar di jenjang lebih tinggi (Misal: SMP ikut Liga SMA), cukup unggah Rapor jenjang asal (SMP). Dokumen jenjang **DI BAWAH KATEGORI** liga **DITERIMA**, namun jenjang **DI ATASNYA** akan **DITOLAK**.

- b. Khusus Kategori Umum (Mahasiswa, Profesional, & Publik): Bagi Anda yang berstatus Mahasiswa atau Peserta Umum, **TIDAK PERLU** mengunggah dokumen akademik (KRS/Transkrip/Ijazah).

Cukup unggah foto Selfie (Swafoto) sambil memegang kertas putih bertuliskan tangan:

- **Username Akun**
- **Tanggal & Hari Verifikasi** (Tanggal Anda mengunggah dokumen ini)
Contoh Tulisan di Kertas: Budi123 Kamis, 1 Januari 2026
- Tujuan: Sebagai langkah Verifikasi Keaslian Peserta (**Anti-Bot & Anti-Joki**) untuk memastikan akun dikendalikan oleh pengguna asli, bukan sistem otomatis atau pihak ketiga.

D. Proses Persetujuan

1. Setelah kedua dokumen diunggah, klik tombol **SUBMIT DATA**.
2. Tim Admin Equinigma akan memeriksa kelayakan dokumen (terutama kepatuhan sensor data).
3. Jika disetujui, akses ujian Anda akan terbuka secara otomatis dan Anda dapat melanjutkan kompetisi di Tier Vanguard/Apex.
4. Jika ditolak (misal: sensor kurang aman atau foto buram), Anda akan menerima notifikasi untuk mengunggah ulang.

5.6 SUSPEND PROTOCOL

Suspend adalah kondisi di mana akses ujian Anda dikunci sementara karena terdeteksi adanya indikasi pelanggaran. Terdapat dua (2) jalur penyebab akun terkena Suspend:

1. MANUAL SUSPEND (Oleh Pengawas/Proctor)

- Berlaku untuk: Tier **Vanguard & Apex** (Peserta di dalam Zoom).
- Penyebab:
 - Wajah peserta menghilang dari cakupan kamera Zoom dalam waktu lama.
 - Terlihat indikasi kecurangan (berbicara dengan orang lain, menggunakan HP, dll).
 - Kondisi lingkungan ujian tidak kondusif/berisik.
- Prosedur Penanganan:
 1. Akses ujian Anda akan terkunci seketika.
 2. Host akan memindahkan Anda dari *Breakout Room* (Ruang Ujian) ke **Main Room** (Lobi Utama Zoom).
 3. Silakan lakukan klarifikasi atau interogasi dengan Pengawas Utama di Main Room.

4. Jika alasan diterima, Anda akan dikembalikan ke Breakout Room dan akses ujian dibuka kembali.

2. SYSTEM SUSPEND (Oleh Algoritma)

- Berlaku untuk: **SEMUA TIER** (Agent, Vanguard, & Apex).
- Penyebab: Akumulasi Violation Score (Poin Pelanggaran) Anda telah melebihi batas toleransi (> 100 Poin). Ini terjadi jika Anda terlalu sering keluar tab, membuka aplikasi lain, atau split screen.
- Prosedur Penanganan:
 1. Layar ujian akan berubah hitam dan terkunci otomatis.
 2. Akan muncul tombol/link "MASUK ZOOM VERIFIKASI".
 3. Bagi peserta Tier **Agent** (yang sebelumnya tidak wajib Zoom), Anda **WAJIB** masuk ke link Zoom tersebut untuk mengajukan banding/buka blokir.

PERINGATAN TEKNIS SAAT DIBUKA KEMBALI (UNSUSPEND)

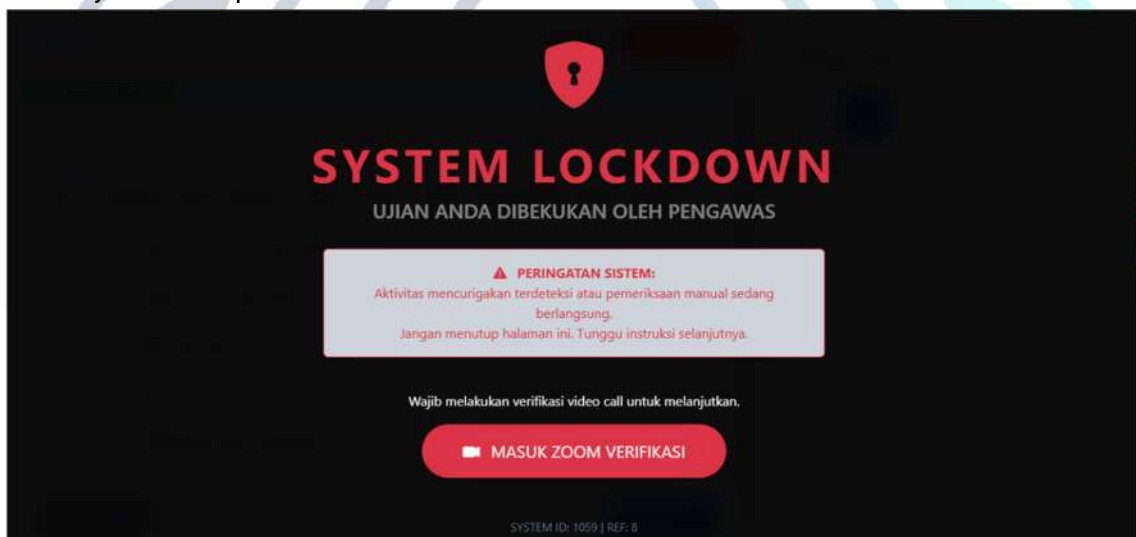
Jika Pengawas memutuskan untuk membuka kembali gembok ujian Anda (**Unsuspend**), harap perhatikan instruksi berikut:

1. DILARANG MELAKUKAN REFRESH HALAMAN (RELOAD)

- Saat akses dibuka, layar ujian akan otomatis kembali normal dalam beberapa detik.
- Jangan menekan tombol Refresh/F5 pada browser.
- Alasan: Melakukan refresh saat kondisi jaringan tidak stabil berpotensi **menambah Violation Score** palsu.

2. Lanjutkan Pengerjaan

Segera lanjutkan mengerjakan soal. Waktu yang terbuang selama masa Suspend **TIDAK AKAN DIGANTI** (Waktu jalan terus), kecuali ada kebijakan khusus Force Majeure dari panitia.



3. STATUS FORCE FINISH (PENGHENTIAN PAKSA / KICK)

Jika berdasarkan hasil investigasi Pengawas memutuskan bahwa Anda tidak dapat melanjutkan ujian (misalnya: menolak menyalakan kamera, situasi tidak kondusif, atau pelanggaran berat), Pengawas memiliki wewenang untuk melakukan **Kick / Force Finish**.

- Konsekuensi:
 - Akses ujian Anda akan ditutup secara permanen untuk sesi tersebut.
 - Sistem akan melempar Anda kembali ke halaman Lobby / Cockpit secara otomatis.
- Status Nilai & Jawaban: Jangan khawatir, jawaban yang sudah Anda simpan sebelum di-kick **TETAP AKAN DIHITUNG**. Sistem akan langsung melakukan kalkulasi nilai akhir berdasarkan jawaban yang sudah masuk (sama seperti jika waktu ujian habis).

5.7 PENGUNDUHAN SERTIFIKAT (E-CERTIFICATE)

Setelah liga berakhir dan status dinyatakan selesai (**Completed**), peserta dapat mengunduh sertifikat elektronik sebagai bukti partisipasi dan prestasi.

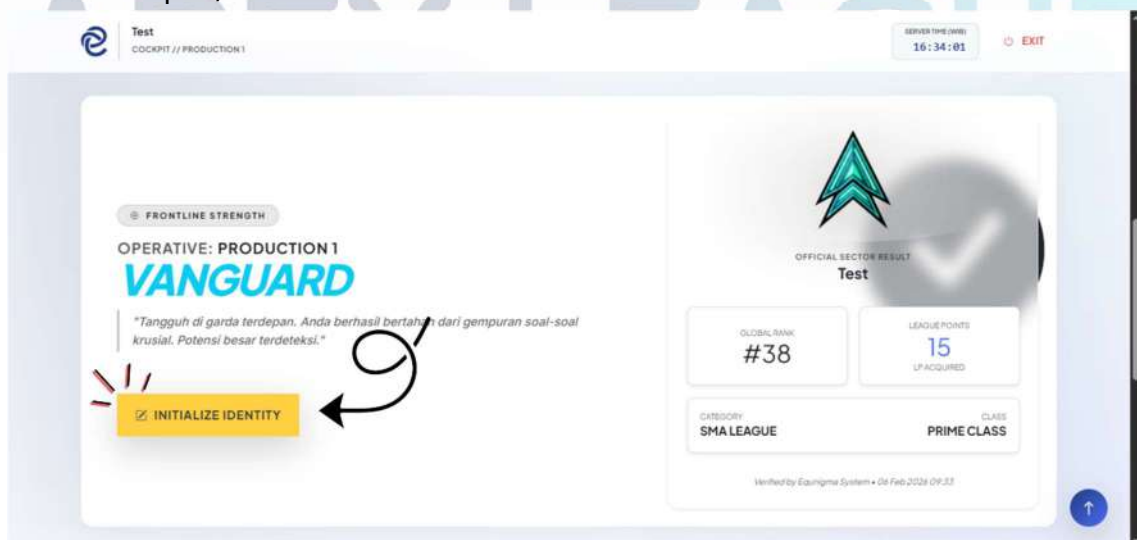
A. Cara Mengakses Halaman Arsip

1. Buka Sidebar, pilih menu **League Station**.
2. Gulir ke bagian paling bawah hingga menemukan panel **Mission Archives**.
3. Cari kartu liga yang telah Anda selesaikan, lalu klik tombol **Access Archive**.

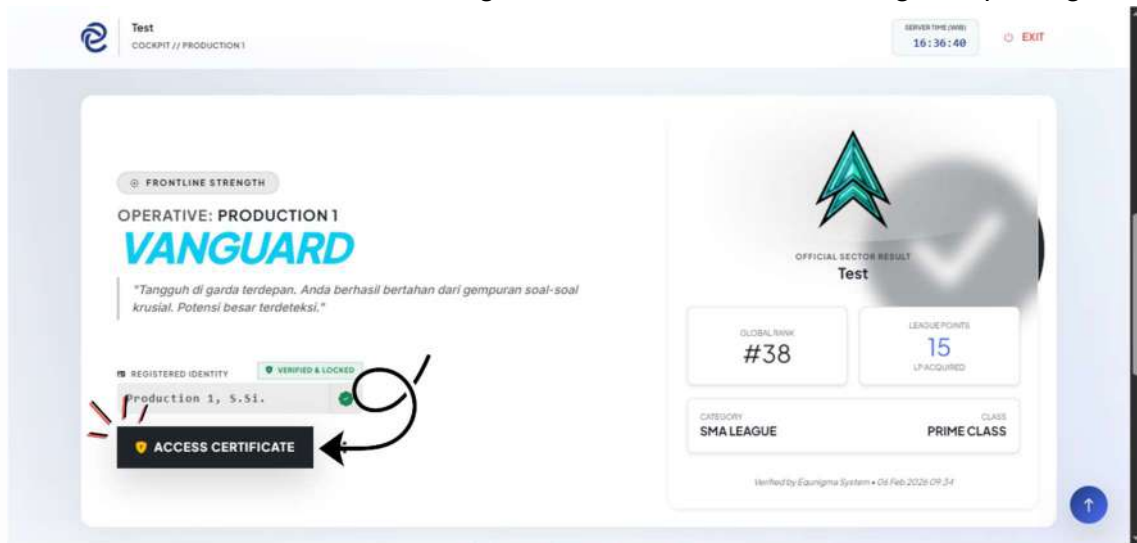
B. Inisialisasi Identitas (PENTING)

Di halaman arsip, Anda akan melihat kartu ucapan selamat di bagian atas. Sebelum mengunduh, Anda wajib menyematkan nama asli Anda pada sertifikat.

1. Klik tombol **Initialize Identity**.
2. Masukkan Nama Lengkap yang ingin dicetak pada sertifikat.
 ⚠ **PERINGATAN KERAS:** Pastikan ejaan, gelar, dan spasi nama Anda sudah benar 100%. Nama yang sudah disimpan **TIDAK DAPAT DIUBAH** (Permanen). Sistem akan langsung mengunci data tersebut ke dalam database sertifikat.
3. Klik Simpan/Submit.



- C. Mengunduh Sertifikat Setelah identitas tersimpan:
1. Tombol akan berubah menjadi **Access Certificate**.
 2. Klik tombol tersebut untuk mengunduh file sertifikat (PDF/Image) ke perangkat Anda.



VI. EMERGENCY CHANNEL (BANTUAN)

Berikut adalah jawaban atas anomali dan kendala teknis yang sering dilaporkan oleh Agen di lapangan.

A. PERANGKAT & KONEKSI (HARDWARE)

Q: Apakah saya butuh Laptop Spek Gaming?

A: Negatif. Equnigma didesain ringan. Selama laptopmu bisa membuka Zoom/Google Meet dengan lancar, kamu siap bertempur. Tidak perlu VGA mahal.

Q: Bolehkah mengerjakan pakai HP/Tablet?

A: Secara teknis BISA, namun SANGAT TIDAK DISARANKAN. Mode visual berat dan multitasking dengan Zoom akan sangat menyulitkan di layar kecil. Resiko kepentet atau Auto-Suspend lebih tinggi. Gunakan Laptop/PC untuk performa maksimal.

Q: Bagaimana jika internet mati di tengah ujian?

A:

- JANGAN REFRESH atau tutup browser.
- Segera cari koneksi pengganti.
- Jawabanmu tersimpan sementara di browser dan akan otomatis dikirim (Sync) begitu internet nyala lagi.

B. ATURAN TEMPUR (RULES OF ENGAGEMENT)

Q: Apa saja yang dianggap "Pelanggaran" oleh sistem?

A: Sistem mendeteksi Anomali Digital. Poin pelanggaran naik jika:

- Switch Tab / Buka aplikasi lain.
- Minimize browser.
- Resize layar jadi kecil.
- Klik Kanan (Context Menu).
- Khusus Vanguard/Apex: Wajah hilang dari kamera Zoom (AFK).

Q: Bolehkah izin ke Toilet?

A: Timer TIDAK BERHENTI. Tuntaskan urusan biologis sebelum mulai.

- Khusus Tier Vanguard/Apex: Jika wajahmu hilang dari kamera, Pengawas akan melakukan MANUAL SUSPEND. Akses dikunci sampai kamu kembali.

Q: Bolehkah pakai Kertas Coretan & Kalkulator?

A:

- Kalkulator/HP:  MUTLAK DILARANG.
- Kertas Coretan:  WAJIB. Tunjukkan kertas kosong ke kamera sebelum ujian dimulai (Clearance Check). Tablet/iPad dilarang digunakan sebagai coretan.

Q: Tombol ujian saya terkunci (Gembok), kenapa?

A: Cek Tier Anda.

- Vanguard: Wajib klik tombol Zoom dulu.
- Apex: Wajib masuk Zoom & menunggu verifikasi wajah oleh Admin.
- Semua Tier: Jika baru naik ke Vanguard, wajib upload dokumen verifikasi di menu Overview.

C. MEKANISME LIGA (GAME MECHANICS)

Q: Bagaimana penentuan Peringkat & Tie-Breaker?

A:

- Rank Mingguan: Berdasarkan Nilai Murni (Raw Score). Jika nilai sama, yang waktunya lebih cepat menang.
- Global Leaderboard: Berdasarkan total League Points (LP).
 - Jika LP sama (Draw), urutan pemenang: Total Raw Score > Total Match yang Diikuti > Total Waktu Tercepat.

Q: Apakah ada sistem gugur jika nilai jelek?

A: Negatif. Ini format Liga. Kamu bertanding penuh 4 Match (4 Minggu). Nilai jelek di minggu pertama bisa dikejar di minggu berikutnya. Kamu hanya gugur jika terkena Banned akibat curang.

Q: Apa itu "Game Mode" dan kenapa dirahasiakan?

A: Ujian nyata tidak selalu linier.

- Match 1: Standar (Calibration).
- Match 2-4: CLASSIFIED. Mode baru akan dibuka (Intel Drop) H-3 sebelum ujian. Siapkan mental untuk segala kondisi.

D. ADMINISTRASI & AKUN

Q: Nama di sertifikat saya typo, bisa revisi?

A: Negatif. Sesuai peringatan saat Initialize Identity, data yang sudah disubmit bersifat permanen dan terkunci di blockchain sistem kami.

Q: Saya siswa SD, boleh daftar kategori SMP/SMA? (Challenge Up)

A: Boleh. Kami menghargai nyalimu (Naik jenjang diperbolehkan). TAPI: Siswa SMA daftar ke SD/SMP (Smurfing) adalah tindakan pengecut dan DILARANG KERAS. Sanksi: Banned permanen tanpa refund.

E. SALURAN DARURAT

Masih ada anomali yang belum terpecahkan? Hubungi HQ:

- Instagram: [equnigma.official](#)
- WhatsApp Admin: <https://wa.me/628138173553>
- TikTok: [equnigma.official](#)
- Email: equnigma@gmail.com

⚠️ DARURAT LOGIN? BACA INI!

JANGAN GUNAKAN FITUR "LUPA PASSWORD" VIA EMAIL JIKA WAKTU SUDAH MEPET! Email butuh waktu untuk masuk (delay), sedangkan ujian tidak menunggu Anda.

SOLUSI CEPAT (FORCE RESET):

1. WA Admin Sekarang (Japri) -> Bilang "Min, lupa password! Username: [Isi Username]".
2. Admin akan mereset passwordmu menjadi: 12345678
3. Login dan Kerjakan!

PENTING: Password 12345678 adalah password sejuta umat. Segera ganti password baru setelah ujian selesai demi keamanan akun Anda!

