

LOMBA MOBILE LEGEND

A. PERSYARATAN PEMAIN LOMBA MOBILE LEGEND

1. Setiap pemain wajib memiliki device berupa **ANDROID** atau iphone serta akun Mobile Legends sendiri dan bukan milik orang lain.
2. Pemain tidak diperkenankan menggunakan modulator atau emulator.
3. Pemain adalah siswa SMP/Sederajat dibuktikan dengan foto Kartu Pelajar saat registrasi.
4. Pemain tidak diperbolehkan untuk memiliki lebih dari 1 tim.
5. Pemain wajib hadir di jadwal tanding yang sudah ditentukan (bila melewati batas tunggu 15 menit, tim akan di diskualifikasi)
6. Pemain wajib follow ig/TIKTOK @smauiiofficial

B. PERSYARATAN TIM LOMBA MOBILE LEGEND

1. Satu tim beranggotakan 5 pemain inti (wajib) dan 1 pemain cadangan (opsional).
2. Menunjuk 1 orang untuk menjadi kapten tim dan kapten bertanggungjawab untuk melakukan pendaftaran.
3. Kapten tim wajib memiliki WA dan Panitia akan mengirimkan semua pemberitahuan kompetisi melalui WA grup yang dibuat.
4. Tim dilarang mengganti pemain yang sudah terdaftar termasuk pemain cadangan selama acara berlangsung.
5. Tim diwajibkan membawa perlengkapan lomba sendiri (stop contact/roll cable, charger, quota internet, dll)
6. Satu tim diperbolehkan lebih dari satu asal sekolah.

C. NAMA TIM DAN NAMA PEMAIN

1. Penggunaan nama pemain atau tim yang mengandung unsur SARA & seksualitas akan berakibat tim di diskualifikasi oleh pihak panitia.
2. Satu tim yang didaftarkan tidak dapat diubah (roster lock)

D. FORMAT MABAR ON SITE (SMA UII YOGYAKARTA)

1. Turnamen

- a. Sistem pertandingan menggunakan system gugur. Hanya sekali pertandingan
- b. Tim akan di undi secara acak untuk menentukan posisi bracket dan pertandingan akan berlanjut berdasarkan susunan bracket.

2. Pengaturan Pertandingan

a. Setelan Lobby

Turnamen Online:

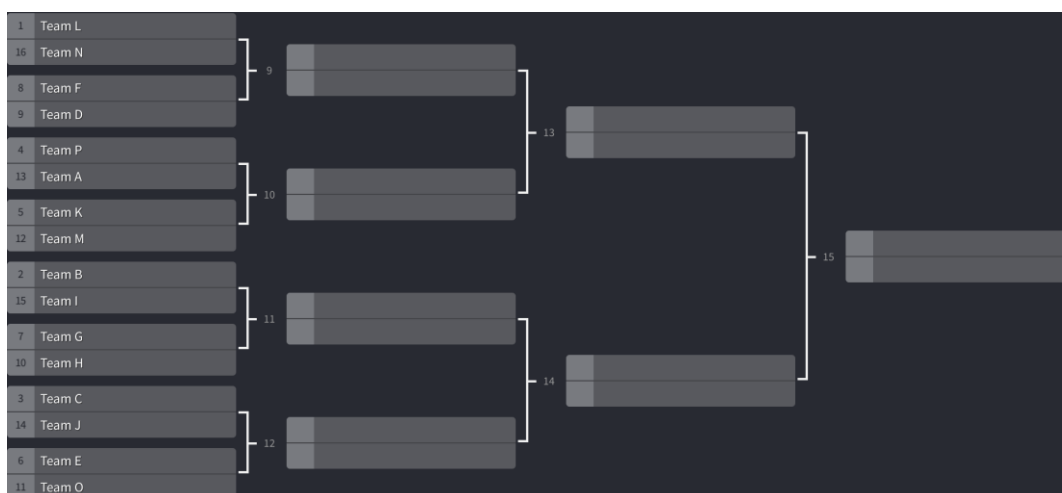
- 1) Setiap match, admin akan membuat custom room dan mengundang kapten, kapten harus mengundang anggota lainnya untuk masuk kedalam lobby custom.
- 2) Pemain cadangan tidak diperkenankan untuk memasuki lobby.

b. Sistem Match

- 1) Selama pertandingan berlangsung, tidak diizinkan untuk pause game, baik kendala device error maupun koneksi internet. Baiknya, setiap pesertamengecek 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 Base tim musuh atau jika musuh menyerah.
- 3) Apabila game mengalami disconnect atau permasalahan koneksi itutanggung jawab peserta
- 4) Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan.
- 5) Memulai pertandingan tepat waktu.
- 6) Setiap tim diharapkan sudah masuk di lobi in-game dengan waktumenunggu maksimal adalah 10 menit
- 7) Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan, maka lawannya bisa mendapatkan menang WO dengan menghubungi admin dan admin akan memeriksa lobby.

c. Struktur Turnamen

- 1) Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah custom lobby *draftpick* terbaru dengan sistem 3 band hero
- 2) Hero yang digunakan adalah hero yang sudah disetujui oleh pihakmoonton untuk dapat dimainkan kedalam tournament official dan hero yang terbaru tidak bisa digunakan
- 3) Bebas menggunakan skin apapun (skin on).



- * Posisi bracket hanyalah contoh
- * Akan dilakukan pengundian kembali untuk menentukan posisi bracket



**PEDOMAN PENYELENGGARAAN
LOMBA DALAM RANGKA PEKAN ILMIAH SMA UII YOGYAKARTA
PELAJAR SMP/MTs/Sederajat Se- DIY
TAHUN 2022**



E. PENYERAHAN HADIAH

1. Tim pemenang atau penerima hadiah wajib datang ke SMA UII Yogyakarta di Jalan Tamansiswa No 158 .
2. Syarat dan peraturan turnamen online ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa ada pemberitahuan (perubahan akan melihat case by case). Semua keputusan panitia adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
3. Dengan membaca dan mengikuti turnamen online ini peserta dianggap telah menyetujui segala syarat, ketentuan dan peraturan yang berlaku.

F. HADIAH DAN FASILITAS

1. Juara I : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 500.000,00, trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 2.500.000
2. Juara II : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 400.000,00, trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 2.000.000
3. Juara III : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 300.000,00 trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 1.500.000

G. LAIN-LAIN

1. Siswa wajib mendaftar klik link <https://smauiiyk.sch.id/pekan-ilmiah/>
2. Teknis perlombaan akan disampaikan saat **Technical meeting tanggal**
3. Lomba akan dilaksanakan pada **tanggal**
4. Kuota 32 team