



**PEDOMAN PENYELENGGARAAN
LOMBA PEKAN ILMIAH SMA UII YOGYAKARTA
PELAJAR SMP/MTs/Sederajat Se- DIY
TAHUN 2026**



JUKNIS PERTANDINGAN MOBILE LEGEND

A. PERSYARATAN UMUM

1. Pelajar DIY (SMP/MTs sederajat) ditunjukkan dengan Kartu Pelajar
2. Satu tim beranggotakan 6 orang yang berasal dari satu sekolah yang sama (5 pemain inti dan 1 cadangan)
3. Satu sekolah diperbolehkan mendaftar lebih dari 1 tim serta maksimal 2 tim.
4. Kuota maksimal peserta lomba adalah 16 tim.
5. **Satu tim membayar uang pendaftaran Rp.50.000 ke No Rekening BRI: 300601033948537 atas nama Koperasi Sinar Ilmu UII Yogyakarta dan bukti Transfer dikirim di link pendaftaran**
6. Sudah melakukan pendaftaran di link <https://smauiiyk.sch.id/32tahun/>
7. Pendaftaran paling lambat tanggal 10 Mei 2026
8. Pelaksanaan Teknical Meeting tanggal 14 Mei 2026 melalui zoom meeting pada pukul 15.30-17.00 WIB (link Zoom diberikan di grup WA).

B. PERATURAN PERTANDINGAN MOBILE LEGEND

1. Persyaratan Pemain

- 1.1 Setiap pemain wajib memiliki device berupa smartphone serta akun Mobile Legends sendiri dan bukan milik orang lain.

2. Persyaratan Tim

- 2.1 1 player ditunjuk oleh anggota tim nya untuk menjadi kapten timnya masing-masing.

3. Nama Tim, Inisial Nama Tim, dan Nama Pemain

3.1 Qualifier

- 3.1.1 Setiap tim diizinkan memakai 1 inisial nama tim (terdiri dari maksimal 4 karakter) di depan nama setiap pemain (IGN) selama turnamen berlangsung. Inisial tim ini hanya boleh terdiri dari huruf besar, huruf kecil, atau angka 0-9.
- 3.1.2 Penggunaan nama pemain yang mengandung unsur SARA & seksualitas akan berakibat tim di diskualifikasi oleh pihak panitia.
- 3.1.3 Nama pemain hanya boleh menggunakan nama yang telah ditetapkan oleh masing-masing tim secara resmi.
- 3.1.4 1 Tim terdiri dari 5 orang pemain yang terdaftar di pendaftaran tidak dapat diubah (*roster lock*).

4. Format *offline Tournament*

4.1. Tournament

- 4.1.1 Tournament offline menggunakan sistem *single elimination, best of one*.
- 4.1.2 Sistem pertandingan adalah *Single Elimination, best of one*.
- 4.1.3 Sistem pertandingan pada saat babak grand-final adalah *Single Elimination, best of three*.
- 4.1.4 Sistem pertandingan pada saat babak grand-final adalah *Single Elimination, best of three*.
- 4.1.5 Apabila seluruh syarat dari kedua tim sudah terpenuhi, pertandingan bisa langsung dilaksanakan.

4.1 Pengaturan Pertandingan

4.1.1 Setelan Lobby

4.1.1.1. Tournament Offline:

- a. Lobby akan dibuat oleh Juri lalu mengundang kapten dari masing-masing team
- b. **Kapten Tim yang sudah di undang oleh juri** bertugas untuk mengundang anggota timnya agar dapat bergabung dengan lobby permainan.
- c. **Posisi tim** pada tournament online adalah tim bagian atas bracket menempati **sisi tim kiri** lobby dan tim bagian bawah bracket menempati **sisi tim kanan** pada lobby.

Contoh : **Team 1** VS Team 2, maka **team 1** amenempati posisi kiri slot tim dalam lobby.

- d. Setiap player yang sudah berada di lobby, diharapkan mengirim foto sebanyak 1 kali melalui Group Whatsapp Tournamen, berupa screenshoot hasil pertandingan

4.1.2 Sistem Match

- 4.1.2.1 Selama pertandingan berlangsung, **tidak diizinkan untuk pause game**, baik kendala device error maupun koneksi internet. Baiknya, setiap peserta mengecek device dan internet masing-masing agar dapat bermain dalam kondisi prima tanpa kendala teknis satupun.
- 4.1.2.2 Total waktu game – Game berlangsung sampai pemenang bisa diketahui. Pemenang adalah tim yang berhasil menghancurkan Core tim musuh atau jika musuh menyerah.
- 4.1.2.3 Apabila game mengalami disconnect atau permasalahan koneksi itu tanggung jawab peserta
- 4.1.2.4 Apabila pemain mengalami bug yang fatal, mereka harus segera melaporkan kepada wasit dan mengajukan game pause.
- 4.1.2.5 Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan.

- 4.1.2.6 Memulai pertandingan tepat waktu.
- 4.1.2.7 Setiap tim diharapkan sudah masuk di lobi in-game dengan waktu menunggu maksimal adalah 10 menit.
- 4.1.2.8 Waktu yang sudah ditetapkan untuk satu pertandingan adalah jadwal siaran yang sudah ditetapkan untuk pertandingan atau 10 menit setelah pertandingan sebelumnya selesai.
- 4.1.2.9 Jadwal siaran akan diberitahukan kepada semua tim oleh admin turnamen minimal satu hari sebelum pertandingan yang dijadwalkan.
- 4.1.2.10 Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan, maka lawannya bisa mendapatkan menang WO dengan menghubungi admin dan admin akan memeriksa lobby.
- 4.1.2.11 Apabila kedua tim setuju, mereka dapat menunda waktu mulai pertandingan maksimal hingga 10 menit. Setelah 10 menit, siapapun tim yang pemainnya hadir lebih banyak dapat mengajukan menang WO dengan menghubungi admin dan admin akan memeriksa lobby.
- 4.1.2.12 Apabila pertandingan sebelumnya dibatalkan karena diskualifikasi, maka tim selanjutnya sudah harus bersiap di lokasi.
- 4.1.2.13 Tidak diperkenankan untuk melakukan remake tim setelah creep wave yang pertama muncul.
- 4.1.2.14 Semua hasil wajib dilaporkan kepada masing-masing admin tepat setelah pertandingan selesai.

4.1.3 Pengaturan Device & Internet

- 4.1.3.1 Pemain harus menggunakan device pribadi miliknya untuk pertandingan.
- 4.1.3.2 Device harus tetap dalam posisi charging apabila level baterainya berada di bawah 70%.
- 4.1.3.3 Koneksi internet menjadi tanggung-jawab masing-masing player selama tournament online . Pihak panitia tidak menyediakan jaringan internet selama tournament.
- 4.1.3.4 Segala macam permasalahan internet yang terjadi pada device masing-masing peserta bukan tanggung-jawab dari panitia penyelenggara.

4.1.4 STRUKTUR TOURNAMENT

- 4.1.4.1 Game mode yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah custom lobby draftpick terbaru dengan system 3 ban hero
- 4.1.4.2 Hero yang digunakan adalah hero yang sudah disetujui oleh pihak moonton untuk dapat dimainkan kedalam tournament official dan hero yang terbaru tidak bisa digunakan
- 4.1.4.3 Diperbolehkan menggunakan skin apapun dalam tournament ini (*skin on*).
- 4.1.4.4 Pemain tidak boleh melakukan chat all



**PEDOMAN PENYELENGGARAAN
LOMBA PEKAN ILMIAH SMA UII YOGYAKARTA
PELAJAR SMP/MTs/Sederajat Se- DIY
TAHUN 2026**



C. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

- a. Tanggal : 16 Mei 2026
- b. Pukul : 08.00 WIB
- c. Tempat : SMA UII Yogyakarta

D. HADIAH DAN FASILITAS

- Juara I : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 450.000,00, trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 2.500.000
- Juara II : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp.40000,00, trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 2.000.000
- Juara III : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 350.00,00 trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 1.500.000
- Juara IV : Sertifikat, Uang Pembinaan Rp. 300.00,00 trophy, dan Voucher IPMP Senilai Rp 1.000.000

