

KEJOHANAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)
E-SPORTS: MOBILE LEGENDS BANG BANG

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan- Peraturan Am Kejuhanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA) Universiti Teknologi MARA.

2.0 PENDAFTARAN

2.1 Kelayakan

Pemain yang tidak disenaraikan namanya Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian

2.2 Pertandingan Mobile Legends adalah acara berpasukan terbuka.

2.3 Setiap pasukan perlu mendaftar 6 orang peserta termasuk seorang (1) pemain simpanan.

2.4 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar :

| ACARA | ATLET | PENYERTAN |
|-----------------------|---------------------------|------------------|
| Mobile Legends | 6 Pemain (Terbuka) | 1 Pasukan |

3.0 PERATURAN PERTANDINGAN

3.1 Semua peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing-masing.

3.2 Setiap pasukan mesti mendaftar masuk 30 minit lebih awal sebelum mula perlawanan.

3.3 Penonton/pengurus/jurulatih tidak dibenarkan menyertai perlawanan. Hanya Admin, Pengadil Rasmi dan Pemain dibenarkan dalam permainan.

3.4 Di peringkat Kumpulan, setiap pusingan perlawanan hendaklah disediakan *Custom Mode/ Draft Pick*, sebagai pertempuran Match Up 5v5 dengan larangan 3/5 karakter.

3.5 Masa 15 minit sebelum mula perlawanan diberikan untuk daftar masuk pemain.

4.0 PERMULAAN PERLAWANAN

- 4.1 Pada masa yang ditetapkan, permainan *Match Up* di bawah *Custom Mode/ Draft Pick*, dan menjemput ketua skuad yang lain untuk menyertai.
- 4.2 Selepas kedua-dua ketua pasukan sertai, setiap ketua hendaklah menjemput ahli skuad mereka untuk menyertai pertempuran. Sila pastikan bahawa semua ID pemain dan akaun adalah betul.
- 4.3 Selepas kedua-dua belah pihak mengesahkan identiti skuad lawan, perlawanan boleh dimulakan.
- 4.4 Setiap skuad diwajibkan melarang (*banned*) Tiga (3) atau Lima (5) karakter tanpa mengira jenis karakter yang berbeza.

5.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH

Setiap atlet mesti menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan walaupun terputus daripada rangkaian internet.

6.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

- 6.1 Peralatan permainan seperti Telefon bimbit dan termasuk data internet adalah dibawah tanggungjawab atlet atau pasukan masing-masing.
- 6.2 Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan tidak bertanggungjawab atas kerosakan dan keselamatan peranti yang digunakan sepanjang kejohanan.

7.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Kejohanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.