

E-SPORTS : MOBILE LEGENDS BANG BANG**1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan- Peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA).

2.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 2.1 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA pada sesi Akademik semasa pertandingan diadakan.

3.0 PENDAFTARAN

- 3.1 Pertandingan terbahagi kepada acara berpasukan Lelaki & Wanita.
- 3.2 Setiap pasukan perlu mendaftar 6 orang peserta lelaki & wanita termasuk seorang (1) pemain simpanan.
- 3.3 Setiap kampus dibenarkan mendaftar :

ACARA	ATLET		PENYERTAN
	LELAKI	WANITA	
Mobile Legends	6	6	Maksimum 1 penyertaan

4.0 PERATURAN PERTANDINGAN

- 4.1 Semua peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing-masing.
- 4.2 Setiap pasukan mesti mendaftar masuk 30 minit lebih awal sebelum mula perlawanan.
- 4.3 Penonton/pengurus/jurulatih tidak dibenarkan menyertai perlawanan. Hanya Admin, Pengadil Rasmi dan Pemain dibenarkan dalam permainan.
- 4.4 Di peringkat Kumpulan, setiap pusingan perlawanan hendaklah disediakan *Custom Mode/ Draft Pick*, sebagai pertempuran Match Up 5v5.
- 4.5 Masa 15 minit sebelum mula perlawanan diberikan untuk daftar masuk pemain.

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN

- 5.1 Ketua pasukan atau wakil pasukan akan membuat pendaftaran untuk ahli pasukan.
- 5.2 Maklumat pasukan tidak boleh diubah selepas tempoh pendaftaran (IGN, pemain).
- 5.3 Pasukan mesti menyerahkan IGN seperti contoh 'CampusPlayerName'. Oleh itu, jika pemain IGN ialah Aiman daripada pasukan Shah Alam A, IGN mestilah SAA_Aiman, atau terbitan yang paling hampir dengannya.

6.0 PERMULAAN PERLAWANAN

- 6.1 Pada masa yang ditetapkan, permainan *Match Up* di bawah *Custom Mode/ Draft Pick*, dan menjemput ketua skuad yang lain untuk menyertai.
- 6.2 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.
- 6.3 Selepas kedua-dua belah pihak mengesahkan identiti skuad lawan, perlawanan boleh dimulakan.

7.0 HERO

- 7.1 Semua hero boleh digunakan.
- 7.2 Tiada autoban hero.
- 7.3 Ban hanya semasa draft pick hero

8.0 TIE BREAKER / PENENTUAN PERINGKAT KUMPULAN

- 8.1 Jumlah menang perlawanan
- 8.2 Jumlah mata 'kill' dalam perlawanan yang menang
- 8.3 Masa perlawanan paling singkat yang dimenangi
- 8.4 Head to Head

9.0 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.

10.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

10.1 Peralatan permainan seperti Telefon bimbit dan termasuk data internet adalah dibawah tanggungjawab atlet atau pasukan masing-masing.

10.2 Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan tidak bertanggungjawab atas kerosakan dan keselamatan peranti yang digunakan sepanjang kejohanan.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.