



PERATURAN E-SPORT : E-FOOTBALL CONSOLE (PLAYSTATION 5)
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Esports Malaysia (ESM) dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf UiTM (KARiSTA).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Dijalankan Secara INDIVIDU.

3.0 FORMAT PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan diadakan sepenuhnya secara OFFLINE.
- 3.2 *Game consoles* playstation 5 dan peralatan pertandingan akan disediakan oleh pihak penganjur.
- 3.3 Dimainkan dalam dalam format kumpulan dan kalah mati.
- 3.4 2 pemain teratas peringkat kumpulan akan layak ke pusingan kalah mati.
- 3.5 Semua perlawanan peringkat kumpulan akan bermain secara single home.
- 3.6 Perlawanan bagi pusingan kalah mati akan bermain secara Best of 3.
- 3.7 Masa 10 minit sebelum mula perlawanan diberikan untuk daftar masuk pemain.
- 3.8 Pemain yang tidak hadir atau gagal untuk melapor diri kepada penganjur atau Marshall dalam waktu yang dinyatakan akan hilang kelayakan secara automatik.

4.0 JADUAL PERLAWANAN

4.1 Waktu Perlawanan

Jadual rasmi untuk perlawanan akan diumumkan di dalam aplikasi Whatsapp Rasmi atau Laman Sosial Rasmi.

4.2. Penjadualan Semula

Perubahan waktu perlawanan hanya mampu mengikut situasi yang tidak boleh dielakkan dan perlu disahkan oleh pihak pentadbiran.

5.0 TETAPAN PERLAWANAN

- Mode Exhibition
- Authentic Team (Kelab yang Mempunyai Team lesen dengan Konami)
- Uniform Overall Rating On
- Match Level : Superstar
- Match Time: 10 Minutes
- Extra Time dan Penalti On (Kecuali peringkat kumpulan)
- Camera : Dynamid wide (zoom 2 height 2)
- Match Time: 10 Minutes
- Injures : Off
- No. Substitutes: 5 (+1 sekiranya bagi game Extra Time)

6.0 FORMAT PERLAWANAN

- 6.1 Pemain boleh menggunakan taktik sesuai.
- 6.2 Pemain mempunyai lima (5) minit untuk menyediakan taktik mereka pada permulaan perlawanan. Perubahan seterusnya adalah masa terhad kepada tiga puluh (30) saat setiap perubahan dalam permainan.
- 6.3 Pemain mesti bermula dengan lompatan mundur pada awal setiap setengah dan selepas setiap gol.
- 6.4 Pemain tidak dibenarkan menjaringkan gol dari dalam separuh mereka sendiri.
- 6.5 Pemain yang ingin membuat penggantian atau mengubah pilihan tendangan bebas mesti menunggu sehingga bola tidak bermain sebelum melakukan perubahan.
- 6.6 Pemain tidak boleh menyimpan bola dalam dalam kawasan pertahanan sendiri dengan melewati sekitar 10 minit masa permainan (iaitu membuang masa).
- 6.7 Penggunaan aspek mainan permainan yang dianggap sebagai kelebihan yang tidak adil atau penipuan buruk tidak akan diterima.
- 6.8 Mana-mana pemain yang didapati menggunakan kelakuan ini akan dikeluarkan dari kejohanan.
- 6.9 Sekiranya berlaku jumlah mata yang sama semasa peringkat kumpulan (1.Perbezaan jumlah jaringan 2.Jumlah Jaringan 3.Head to Head)
- 6.10 Keputusan markah akan diberitahu selepas perlawanan selesai apabila selesai proses pengiraan dan pengesahan dari pihak 'Marshall'.

7.0 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.

8.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

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

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

9.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

10.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah MUKTAMAD.