



**CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS  
SEMESTER 3  
BUKU SYARAT DAN PERATURAN  
MOBILE LEGENDS BANG BANG**



## **PENGENALAN**

### **i. JUDUL PERMAINAN E-SUKAN**

MOBILE LEGENDS: BANG BANG

### **ii. AHLI JAWATAN KUASA PERATURAN**

AHLI JAWATAN KUASA CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS SEMESTER 3 [JAWATAN KUASA]

### **iii. KEGUNAAN**

CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS SEMESTER 3 2020 - SEMESTER 3[KEK]

### **iv. KEMASKINI**

Ahli JAWATAN KUASA mempunyai hak untuk mengubah suai syarat dan peraturan sedia ada dari masa ke semasa tanpa pemberitahuan. Adalah disarankan untuk peserta mengkaji dan memahami syarat dan peraturan dari masa ke semasa untuk dimaklumkan jika terdapat sebarang perubahan.

## **RUJUKAN:**

Tarikh Dikemaskini: 22 Januari 2020



## 1.0 KELAYAKAN PEMAIN

### 1.1. KELAYAKAN PEMAIN

- Hanya **PELAJAR** dari kampus berkaitan saja boleh menyertai **[PEMAIN/PASUKAN]**
- Peserta haruslah menuntut dalam mana-mana IPTA/IPTS secara aktif di tahap (tidak terhad kepada):
  - Matrikulasi / *Matriculation* (contoh: Program Matrikulasi Dua Tahun di Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan)
  - Program Asasi / *Foundation* (contoh: Asasi Undang-undang di Universiti Malaya)
  - Diploma (contoh: Diploma Kejuruteraan Awam di Politeknik Kuching)
  - Ijazah Sarjana Muda / *Degree* (contoh: Ijazah Sarjana Muda di Universiti Putra Malaysia)
  - Ijazah Sarjana / *Master* (contoh: *Master of Finance* di Asia Pacific University of Technology and Innovation)
  - Doktor Falsafah / *PhD* (contoh: Doktor Falsafah Kejuruteraan Bioperubatan di Universiti Teknologi Malaysia)
- Peserta diwajibkan untuk menyediakan dokumen pengenalan diri dan dokumen pengenalan pelajar (Kad Matrik) yang sah dalam format digital semasa pendaftaran dalam talian dan format fizikal semasa pendaftaran masuk pada hari pertandingan
- Peserta diwajibkan untuk menyediakan apa-apa dokumen pengesahan tambahan sekiranya diminta oleh pihak penganjur untuk tujuan pengesahan.
- Setiap ahli pasukan wajib dari **kampus yang sama**.

### 1.2. Pemain Yang Dihalang Bertanding

- Pelajar yang tidak menuntut di kampus berkaitan
- Alumni universiti
- Pelajar yang sedang dalam proses penangguhan pelajaran (*deferment*)
- Pelajar yang menuntut dalam kursus jangka masa pendek (contoh: kursus *Adobe Photoshop* 3-6 bulan) **KECUALI** pelajar tersebut turut memenuhi



syarat 1.1 pada masa yang sama. Dalam situasi ini, pelajar **TIDAK** boleh mewakili institusi kursus jangka masa pendek tersebut.

### 1.3. PERATURAN WARGANEGARA PEMAIN

- Warganegara Malaysia SAHAJA

### 1.4. PENGGANTI PEMAIN YANG LAYAK

- Tertakluk kepada JAWATAN KUASA

### 1.5. JUMLAH PEMAIN UNTUK SETIAP PASUKAN

- 5 pemain bagi pusingan Pra Kelayakan (Dalam Talian) *Online Qualifiers*
- 5 + 1 pemain bagi pasukan yang layak ke Zon Final dan seterusnya Grand Final.



## 2. UMUM

### 2.1 Pentadbiran & Pengumuman

- Sesiapa sahaja yang diberi kuasa oleh JAWATAN KUASA untuk mengawal selia pertandingan mengikut syarat dan peraturan akan dipanggil “admin” atau “pengadil” dalam perkara berikut,

### 2.2. Komitmen

- Dengan menghadiri pertandingan ini peserta mengakui untuk mematuhi syarat dan peraturan, pengumuman rasmi dan kenyataan serta keputusan dibuat oleh pengadil.
- Setiap peserta mengakui hak bagi pihak pentadbiran untuk menukar syarat dan peraturan bagi tujuan pelarasan pada bila-bila masa tanpa notis.

### 2.3. Peraturan Dalam Permainan (*In-Game*)

- Konsep 3 Hero *Banned* akan digunakan untuk kedua- pasukan dan **HERO BARU AKAN DI BANNED <CAMELLIA> (atau kurang dari 2 minggu tarikh hero dikeluarkan)**. Hero lain dibenarkan.

### 2.4. Peralatan ketika pertandingan

- Pemain hanya dibenarkan menggunakan telefon pintar sahaja untuk bertanding dalam keseluruhan Celcom XPAX KEK Semester 3. Peranti-peranti lain seperti *tablet* tidak dibenarkan.
- Aksesori tambahan selain kabel USB, *powerbank* dan *headphone/headset/earphone* adalah tidak dibenarkan sepanjang Celcom XPAX Kek Semester 3.



### 3. PASUKAN & PEMAIN

3.1. Setiap pemain hanya dibenarkan untuk bermain bagi SATU PASUKAN SAHAJA. Bagi mereka yang bermain lebih dari satu pasukan, kedua-dua pasukan akan disingkirkan serta-merta dan pemain itu akan **DIHALANG** dari bertanding dalam mana-mana kejohanan KEK.

3.2. Pasukan dibenarkan untuk mengguna atau menukar ahli tambahan untuk perlawanan lain mengikut senarai ahli pasukan yang sudah pun didaftarkan. Jika gagal berbuat demikian, pasukan itu akan hilang kelayakan.

### 4. JADUAL

#### 4.1 Waktu Perlawanan

- Jadual rasmi untuk perlawanan akan diumumkan di Page media sosial KEK. Pasukan juga akan diberitahu hal ini di Facebook. Jadual ini termasuk waktu bagi setiap perlawanan.

#### 4.2 Penjadualan Semula

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



## **5. SEBELUM MULA PERLAWANAN**

5.1 Selepas check in, tunggu marshall untuk umumkan perlawanan dan waktu perlawanan tersebut.

5.2 Setiap ketua pasukan perlu mendapatkan ID pihak lawan dan menambah mereka sebagai kenalan untuk mempercepatkan proses perlawanan.

## **6. KETIKA PERLAWANAN**

6.1 Salah seorang kapten pasukan perlu mencipta perlawanan (perlawanan diadakan dalam mod 'custom') dan menjemput ketua pasukan lawan masuk ke dalam lobi.

6.2 Apabila kedua kapten pasukan dalam bilik (room) yang sama, setiap kapten teruskan untuk menjemput ahli pasukan mereka.

6.3 Apabila kedua pihak sudah dijemput dan bersedia, setelah memberi pengesahan, perlawanan akan dimulakan.

## **7. AKHIR PERLAWANAN**

7.1. Kapten pasukan perlu sediakan tangkapan skrin (screenshot) markah akhir kepada marshall yang bertugas.



## 8. FORMAT PERTANDINGAN

### 8.1. Pusingan Kelayakan Atas Talian

- 'Double Elimination' (Best of 1)
- 16 pasukan terbaik akan mara ke Zon Final.

### 8.2. Zon Kelayakan

- Peringkat Kumpulan (Best of 1)
- 'Single Elimination (Best of 3)
- 3 pasukan terbaik (kecuali zon tengah 4 pasukan) akan mara ke Liga Final.

### 8.3. Liga Final

- 16 pasukan akan dibahagikan kepada empat kumpulan
- Peringkat Kumpulan (Best of Three)
- 2 pasukan terbaik setiap kumpulan akan mara ke Grand Final.

### 8.4. Grand Final

- 'Double Elimination' (Best of 3) Mod 'Custom' ('draft pick' - 4 'ban')
- Setiap ahli pasukan perlu menggunakan akaun sendiri untuk menyertai.
- Tiada had untuk 'level', hero dan 'skin' digunakan oleh akaun tersebut.
- Hanya peserta dan pemain simpanan sahaja yang dibenarkan berada di meja perlawanan.
-





## Notis Penting:

- Setiap pemain perlu bersedia dengan **data internet masing-masing**. Sambungan internet tidak akan disediakan oleh pihak penganjur kecuali diberitahu dari semasa ke semasa.
- Setiap pemain perlu mengaku kalah ketika 'lag'. Setiap pemain disarankan untuk memeriksa sambungan internet dan data sebelum perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang tidak hadir atau ketua pasukan yang gagal untuk melapor diri kepada penganjur atau marshall dalam waktu yang dinyatakan akan hilang kelayakan secara automatik.
- Pemain dan pasukan perlu bertanggung jawab untuk mengelakkan kelewatan bagi waktu dan jadual perlawanan.
- Profaniti, penderaan lisan dan sebarang bentuk gangguan yang disengajakan adalah dilarang sama sekali dan akan menyebabkan hilangnya kelayakan jika ditangkap.
- Penggunaan peranti **selain telefon pintar, aplikasi 'third party'** adalah **dilarang** sama sekali. **Sekiranya gagal berbuat demikian, pasukan tersebut akan disingkirkan serta merta daripada kejujutan dan dilarang menyertai mana-mana CELCOM XPAX KEJUJUTAN ESUKAN KAMPUS selama 1 TAHUN**
- Penganjur hanya menyediakan port mengecas peranti pintar.

## TAMAT SYARAT DAN PERATURAN