

# Virtual Sportfest PPI Munich 2021

7-10 Oktober 2021



E-Booklet



## Daftar Isi

Daftar Isi .....	2
Sambutan Ketua Panitia .....	3
Latar Belakang .....	4
Jenis Lomba, Biaya Pendaftaran, dan Hadiah.....	5
Cara Mendaftar .....	6
Link Formulir Pendaftaran Lomba .....	7
Info Rekening .....	8
Agenda.....	9
Peraturan Umum.....	10
Sistem Lomba	
1. Pertandingan Catur.....	12
2. Pertandingan PUBG Mobile .....	14
3. Pertandingan Mobile Legends .....	16
4. Pertandingan DOTA .....	19
5. Dance Competition.....	21
6. Virtual Charity Run .....	23



## Sambutan Ketua Panitia

Hallo semuanya! Welcome to PPI Munich's first ever *Virtual Sportfest*!

Salam sejahtera bagi kita semua. Pertama, perkenankan saya untuk memanjatkan syukur kepada Tuhan YME atas anugerah serta perlindunganNya selama perencanaan, persiapan dan pelaksanaan kegiatan *Virtual Sportfest PPI Munich 2021*.

Ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya saya tujukan kepada perusahaan-perusahaan sponsor dan media partner yang telah bergabung untuk menyukkseskan dan menyempurnakan acara ini dalam bentuk dukungan moral maupun material, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kerjasama yang baik ini dapat berjalan lancar selama kegiatan berlangsung dan juga berlanjut untuk acara PPI Munich di tahun mendatang.

Ucapan terima kasih berikutnya saya tujukan kepada seluruh peserta lomba, pengisi acara, juri dan wasit yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini. Semoga kegiatan ini dapat mempererat hubungan dan juga bisa menjadi kesempatan untuk terus bekerja sama hingga di tahun yang mendatang.

Terakhir, saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia dan teman-teman PPI Munich yang telah mendukung kegiatan ini. Terima kasih atas kerjasama dan pengorbanan kalian selama persiapan hingga pelaksanaan *Virtual Sportfest PPI Munich 2021*. Tanpa ada dukungan, kerja sama serta pengorbanan dan semangat kalian, tidak mungkin acara ini dapat berjalan dengan lancar.

Sekian dari kami, kami harap setiap peserta dapat ikut berpartisipasi dan menikmati acara yang telah kami sediakan. Stay healthy and stay safe!

Munich, 07 Agustus 2021

Eileen Pallencaoe



## Latar Belakang

Pada kesempatan kali ini, Perhimpunan Pelajar Indonesia Munich (PPI Munich) berinisiatif untuk mengadakan ajang olahraga *Virtual Sportfest PPI Munich 2021*. Pertandingan olahraga kali ini akan diselenggarakan secara *online*. *Virtual Sportfest PPI Munich 2021* ini merupakan salah satu sarana bagi Warga Negara Indonesia (WNI) yang berdomisili di Jerman dan sekitarnya maupun di Indonesia untuk kembali berkumpul dan mempererat ikatan persaudaraan melalui perlombaan *eSports*. Sehubungan dengan pandemi COVID-19, acara akan diadakan secara *online* dan mencakup ajang perlombaan PUBG, Mobile Legends, DOTA, catur, menari dan *Virtual Charity Run*.

Terinspirasi dari situasi pandemi saat ini, perlombaan olahraga *Virtual Sportfest PPI Munich 2021* akan bertemakan *Virtual Reality*. Konsep dari *Virtual Reality* itu sendiri adalah kita dapat memilih dan menyesuaikan keadaan sekitar kita menurut keinginan masing-masing. Selain menghubungkan kita dengan sesama, teknologi pun dapat memberikan informasi terbaru dari seluruh pelosok dunia, termasuk berita tentang bencana alam yang terjadi secara alamiah maupun karena manusia. Bertambahnya bencana alam, seperti kebakaran hutan dan banjir bandang, mendorong kami untuk bertindak menjaga alam kita agar tetap lestari. Maka dari itu, kami memutuskan untuk bekerja sama dengan Yayasan Lindungi Hutan untuk membantu melawan krisis lingkungan yang saat ini sedang terjadi. Seluruh pemasukan dari biaya pendaftaran *Virtual Charity Run* akan didonasikan kepada Yayasan Lindungi Hutan untuk mereboisasi hutan mangrove di Pesisir Ogotua, Toli-Toli, Sulawesi Tengah, Indonesia.



## Jenis Lomba, Biaya Pendaftaran, dan Hadiah

CABANG OLAHRAGA	BIAYA PENDAFTARAN	HADIAH
Catur (Slot : 30 peserta)	3 EUR / Rp 52.500,-	#1 : 40 EUR / Rp 700.000,- + Gold Medal #2 : 20 EUR / Rp 350.000,- + Silver Medal
PUBG Mobile (Slot : 25 <i>Squad</i> )	per slot (tim) 12 EUR / Rp 210.000,- ( <i>inkl. stand in</i> )	#1 : 70 EUR / Rp 1.225.000,- + Gold Medal #2 : 35 EUR / Rp 612.500,-
Mobile Legends (Slot : 16 Tim)	per slot (tim) 15 EUR / Rp 262.500,- ( <i>inkl. stand in</i> )	#1 : 50% dari Prize Pool + Gold Medal #2 : 30% dari Prize Pool #3 : 20% dari Prize Pool
DOTA (Slot : 8 Tim)	per slot (tim) 20 EUR / Rp 350.000,- ( <i>inkl. stand in</i> )	#1 : 70% dari Prize Pool + Gold Medal #2 : 30% dari Prize Pool
<i>Dance Competition</i> (Slot : 60 Grup)	per orang 4 EUR / Rp 70.000,- per tim (max.) 12 EUR / Rp 210.000,-	#1 : 65 EUR / Rp 1.137.500,- + Gold Medal #2 : 45 EUR / Rp 787.500,- + Silver Medal #fav. : Gold Medal
<i>Virtual Charity Run</i> (Slot : unlimited)	3 EUR / Rp 52.500,-	*

\*Juara ke -1, -2, -3 dari kategori *Individual* akan mendapatkan medali emas.

\*Juara ke-1 dari kategori tim akan mendapatkan medali emas.



## Cara Mendaftar

1. Pendaftaran dibuka pada Senin, 16 Agustus 2021. Pendaftaran dilakukan secara *online* melewati *Google Form* yang tersedia di *website Virtual Sportfest PPI Munich 2021* ataupun di halaman berikut ini. Biaya pendaftaran dapat di transfer melalui salah satu metode yang tertera di info rekening, dengan menuliskan tujuan transfer sesuai cabang olahraga. ***Dikarenakan slot yang terbatas, harap melakukan transaksi setelah mendapatkan konfirmasi dari panitia.***
2. Untuk cabang olahraga beregu, setiap tim wajib memiliki satu perwakilan. Setiap regu hanya diwajibkan untuk mengisi *Google Form* 1 (satu) kali dan membayar uang pendaftaran menurut slot.
3. Batas akhir pendaftaran untuk semua lomba adalah tanggal Senin, 20 September 2021 pukul 18:00 CEST / 23:00 WIB kecuali pendaftaran *Virtual Charity Run* yang akan berakhir pada tanggal 7 Oktober 2021 pukul 10:00 CEST / 15:00 WIB.
4. Untuk informasi lebih lanjut mengenai kegiatan dan pendaftaran, harap hubungi *contact person* berikut ini :
  - Rachel Lauren : +49 176 4454 7544
  - Michelle Widjaja : +49 175 2536 466
  - Agriza Salsabila : +49 177 8803 765
5. Untuk informasi lebih lanjut mengenai kompetisi, harap hubungi *contact person* berikut ini:
  - DOTA : +49 162 6215433 (Oscar A.)
  - PUBG : +49 176 70842626 (Kemal A.)
  - ML : +49 176 32927185 (Farhan I.)
  - Catur : +49 176 41365528 (Jeffrey L.)
  - Dance : +49 172 1653412 (Eileen)
  - Run : +49 152 29057428 & +49 159 01992042 (Collin & Verren)



## Link Formulir Pendaftaran Lomba

### Pertandingan Catur

Format transfer : Nama - Catur - vSF21

Link Pendaftaran : [gg.gg/daftarcaturvsf21](https://gg.gg/daftarcaturvsf21)

### Pertandingan PUBG Mobile

Format transfer : Nama Perwakilan - Nama Tim - PUBG - vSF21

Link Pendaftaran : [gg.gg/daftarpubgvsf21](https://gg.gg/daftarpubgvsf21)

### Pertandingan Mobile Legends

Format transfer : Nama Perwakilan - Nama Tim - MoLe - vSF21

Link Pendaftaran : [gg.gg/daftarmolevsf21](https://gg.gg/daftarmolevsf21)

### Pertandingan DOTA

Format transfer : Nama Perwakilan - Nama Tim - DOTA - vSF21

Link pendaftaran : [gg.gg/daftardotavsf21](https://gg.gg/daftardotavsf21)

### Dance Competition

Format transfer : Nama Perwakilan - Nama Tim - Dance - vSF21

Link pendaftaran : [gg.gg/daftardancevsf21](https://gg.gg/daftardancevsf21)

### Virtual Charity Run

Format transfer :

- a. Individual : Nama - Virtual Charity Run - vSF21/Lindungi Hutan
- b. Tim : Nama Perwakilan - Nama Tim - Virtual Charity Run - vSF21/Lindungi Hutan

Link pendaftaran : [gg.gg/daftarvirtualrunvsf21](https://gg.gg/daftarvirtualrunvsf21)





## Info Rekening

### Bank Jerman

Pemegang Rekening : Jeffrey Limnardy  
IBAN : DE 06 1001 1001 2627 7398 91  
BIC : NTSBDEB1XXX  
Nama Institusi Bank : Bank N26

### PayPal

Atas Nama : Syifa Perbowo  
Alamat Email : ppimunich@gmail.com

### Bank Indonesia

Pemegang Rekening : Eileen Pallencaoe  
No. Rekening : 777 1832 460  
Nama Bank : Bank Central Asia  
Cabang Bank : BCA KCU Dago Bandung



## Agenda

Senin, 16 Agustus 2021	<i>Open Registration</i>
Senin, 20 September 2021	<i>Close Registration</i>
Selasa, 21 September 2021	Deadline Upload Lagu (Dance)
Sabtu, 25 September 2021	<i>Technical Meeting (TM)</i> , pk.10:00-19:00 CEST / 15:00-24:00 WIB
Minggu, 03 Oktober 2021	Pertandingan Percobaan PUBG (jam menyusul saat <i>TM</i> )
Selasa, 05 Oktober 2021	Deadline Upload Video ( <i>Dance</i> )
Kamis, 07 Oktober 2021	Acara Pembuka, Tutup pendaftaran <i>Virtual Run</i>
Minggu, 10 Oktober 2021	Acara Penutup, Pengumuman Pemenang, Pembagian Medali

\*Semua peserta diharapkan hadir

\*Agenda dapat sewaktu-waktu berubah. Peserta diharapkan untuk masuk kedalam server *Discord* yang akan diberikan setelah pendaftaran dan juga mengikuti Instagram @vsportfest.ppim agar dapat menerima *update* dari acara *Virtual Sportfest PPI Munich 2021* lebih cepat.

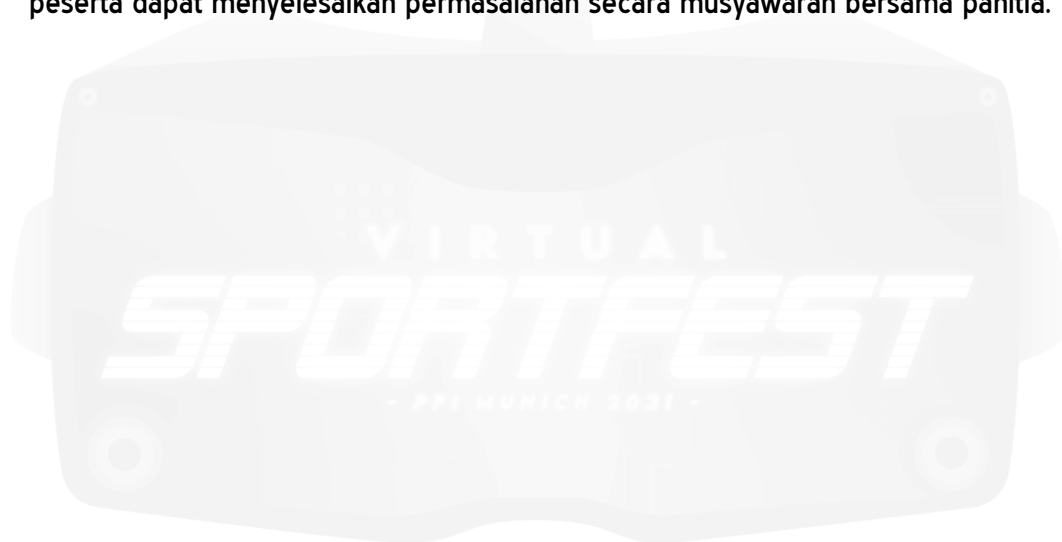


## Peraturan Umum

1. Pertandingan akan diadakan secara *online* dan akan disiarkan secara *live streaming* melalui platform *Twitch*.
2. Peserta harus seorang pelajar / *Ausbildung* / *Au-Pair* dengan kewarganegaraan Indonesia dan berdomisili baik di luar maupun di dalam Indonesia (*kecuali untuk Virtual Run*).
3. Untuk pertandingan beregu, pelajar di Indonesia diperbolehkan untuk mengikuti perlombaan dengan syarat, lebih dari 50% anggota tim tersebut terdiri dari pelajar Indonesia yang berdomisili di luar Indonesia.
4. Untuk pertandingan olahraga beregu, setiap tim wajib memiliki perwakilan. Perwakilan tim (PIC) akan menjadi *channel*/komunikasi antar panitia dan peserta.
5. Peserta hanya diperbolehkan untuk mengikuti 2 (dua) cabang *eSports* (DOTA, Mobile Legends, PUBG, Catur). Jika terjadi jadwal yang bertabrakan, maka peserta harus memilih salah satu cabang yang akan diikuti sebelum waktu pelaksanaan pertandingan.
6. Peserta diperbolehkan untuk mengikuti cabang olahraga *dance competition* dan *Virtual-Charity-Run* meskipun telah berpartisipasi dalam cabang *eSports*.
7. Peserta yang sama hanya diperbolehkan untuk membela 1 (satu) tim dalam satu kategori pertandingan.
8. Untuk pertandingan PUBG dan Mobile Legends akan diadakan pertandingan percobaan pada waktu yang ditentukan panitia.
9. Peserta diperbolehkan memberi logo tim untuk dicantumkan pada bagan perlombaan.
10. Tim yang lolos ke babak *semi final* dan *final* disarankan memberikan foto masing-masing kepada panitia agar dapat dipublikasikan.
11. Setiap tim wajib hadir maksimal 15 menit sebelum jadwal pertandingan.
12. Peserta wajib hadir sesuai jadwal di server *Discord* yang telah disediakan panitia. Untuk semua pertandingan khususnya *SEMI FINAL* dan *FINAL* diharapkan datang ke *room* TEPAT WAKTU.
13. Apabila ada tim yang belum siap pada waktu yang ditentukan, pertandingan akan tetap dilanjutkan sesuai jadwal yang ditetapkan saat *Technical Meeting* dan lawan berhak menang secara WO.



14. Mekanisme keberatan atas suatu pertandingan dapat diajukan oleh perwakilan tim ke penanggung jawab tiap cabang olahraga.
15. Panitia berhak menyempurnakan peraturan pertandingan dan permainan, disesuaikan dengan kondisi serta alokasi waktu dan tempat yang tersedia dengan pemberitahuan resmi akan adanya perubahan kepada peserta.
16. Peserta yang terbukti / tertangkap melanggar peraturan pertandingan atau memalsukan data akan didiskualifikasi.
17. Apabila terjadi sengketa mengenai pertandingan yang tidak tercakup di dalam peraturan pertandingan, maka akan diselesaikan secara musyawarah.
18. Jika ada keterlambatan yang terjadi karena keadaan yang tidak terduga (*force majeure*), peserta dapat menyelesaikan permasalahan secara musyawarah bersama panitia.



## Sistem Lomba

### 1. Pertandingan Catur

#### Petunjuk Teknis Pertandingan

1. Pertandingan *semi final* dan *final* akan diadakan secara online melalui server *chess.com* dan akan disiarkan secara live melalui platform *Twitch*.
2. Kategori pertandingan: 10 + 0 menit.
3. Pertandingan final akan dilaksanakan sebanyak 2 kali dengan format 10 + 0, apabila seri akan dilanjutkan dengan catur kilat 3 + 0.
4. Peserta bergabung dalam klub yang dibagikan oleh panitia.
5. Setiap peserta hanya boleh berpartisipasi dalam acara dengan satu akun *chess.com*.

Sistem Pertandingan bergantung pada jumlah pendaftar, jika jumlah pendaftar:

- a. lebih dari 16, akan dilaksanakan Sistem Swiss (5 ronde) dilanjutkan dengan pertandingan *semi final* antara 4 peringkat tertinggi berdasarkan hasil akhir klasemen diakhiri dengan pertandingan *final*,
  - i. Sistem poin turnamen swiss sebagai berikut:
    1. Kalah: +0 poin,
    2. Seri: +0.5 poin,
    3. Menang: +1 poin.
    4. Jika jumlah peserta ganjil, pemain dengan skor terendah mendapatkan poin *bye* yaitu +1 poin pada akhir klasemen.
- b. kurang atau sama dengan 16, akan dilaksanakan sistem gugur tunggal, *match up* akan ditentukan berdasarkan ELO/*Rating* pada *chess.com* atau media lainnya.

#### Peraturan Pertandingan

1. Untuk mencegah kecurangan dalam pertandingan, semua peserta wajib menyalakan kamera dengan kondisi wajah dan tangan peserta dapat dilihat dengan jelas serta juga menampilkan layar masing-masing (*share screen*) selama pertandingan berlangsung.



2. Sebelum pertandingan dimulai, peserta juga diwajibkan menunjukkan lingkungan sekitar (termasuk belakang komputer/*gadget* yang digunakan). Selama pertandingan berlangsung, hanya diizinkan 1 (satu) orang di dalam ruangan lingkungan bermain peserta.
3. Peserta tidak boleh menggunakan *headphones* selama pertandingan berlangsung.
4. Koneksi internet adalah tanggung jawab peserta, kami anjurkan para peserta untuk mengetes koneksi internetnya terlebih dahulu sebelum pertandingan dimulai.
5. Jika peserta terbukti melakukan kecurangan, maka akan langsung didiskualifikasi.
6. Peraturan permainan secara umum mengacu pada peraturan yang ditetapkan oleh FIDE.
7. Wasit berkuasa penuh selama pertandingan berlangsung.

## Areal Bermain selama Pertandingan Berlangsung

1. Semua alat elektronik peserta selain alat untuk bermain harus disingkirkan.
2. Handphone dan perangkat genggam lain nya harus diluar jangkauan peserta.
3. Peserta harus menghadap ke dinding dan tidak diizinkan untuk menghadap langsung kepada jendela atau pintu.
4. Peserta hanya boleh menggunakan satu layar komputer, layar-layar lain yang dihubungkan ke komputer wajib dimatikan.
5. Dalam areal bermain peserta tidak boleh ada catatan atau bacaan dalam bentuk apapun.
6. Semua software kecuali *Discord* dan *chess.com* harus diakhiri dengan task manager dan tidak boleh dinyalakan.
7. Peserta dilarang menghilang dari kamera sepanjang pertandingan berlangsung dan harus selalu terlihat dalam kamera.



## 2. Pertandingan PUBG Mobile

### Syarat Peserta

1. Pertandingan akan disiarkan secara live melalui platform *Twitch*.
2. 1 *Squad* berisi 4 orang, dengan minimal 2 orang adalah WNI (Warga Negara Indonesia).

### Sistem Lomba

1. Lomba akan diadakan selama 4 (empat) ronde di *custom room* dengan map yang berbeda-beda. Sistem lomba akan mengikuti sistem liga dengan poin yang ditentukan oleh posisi finish tiap round dan jumlah kill.
2. Lomba diadakan dengan sistem *squad*.
3. Setelah lomba, member tim wajib memberitahukan posisi finish dan juga bukti screenshot melalui WA bahwa tim finish di posisi yang dilaporkan.
4. *Room* (Room ini wajib di download sendiri)
  1. Erangel 1x
  2. Miramar 1x
  3. Sanhok 1x
  4. Vikendi 1x
5. *Advantage*
  1. Loot Sniper
  2. Loot SMG 3x
  3. Loot AR 3x
  4. Throwable 3x
  5. Scope 3x
  6. Healing 3x

### Peraturan Pertandingan

1. 1 *Squad* berisi 4 orang, dengan minimal 2 orang adalah WNI.
2. *No flare gun*.



3. *No cheat.*
  - Pemain yang diduga memakai *cheat* wajib mengambil *screenshot* setiap zona mengecil selama 3 game.
4. Tidak ada *teaming* antara 2 atau lebih squad.
5. Semua pemain harus ada di *room* 5 menit sebelum pertandingan dimulai, ID room dan Password akan dibagi 10 menit sebelum match. Jika peserta telat untuk satu ronde, maka tidak diperbolehkan untuk mengikuti ronde tersebut, tapi boleh mengikuti ronde selanjutnya.
6. Semua kontestan sudah harus mengunduh PUBG Mobile versi terbaru serta semua *map* yang akan dipakai.
7. Perubahan *username* wajib dilaporkan maksimal 2 hari sebelum pertandingan.
8. *Technical issue* seperti koneksi internet lambat dst. ditanggung sendiri.
9. Selain sistem poin dibawah, tim juga bisa mendapat 1 poin per kill
10. Poin akhir = Poin Posisi + Poin Kill
11. Sebelum pembukaan *Virtual Sportfest 2021*, akan ada *trial* sebanyak 2 ronde di tanggal 3 Oktober 2021, semua pendaftar wajib ikut
12. Jika ada hasil seri diantara juara, akan diadakan satu ronde tambahan di Erangel

RANK	POIN
1	10
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11 dst.	0





### 3. Pertandingan Mobile Legends

#### Syarat Peserta

1. Setiap tim harus memiliki satu kapten.
2. Ketua tim akan di invite ke dalam room oleh Panitia dan ketua tim yang akan mengundang anggota nya ke dalam *custom room*.
3. Setiap pemain wajib memiliki *device* berupa smartphone serta akun Mobile Legends sendiri dan bukan milik orang lain.

#### Nama, Tim, Lambang dan Nama Pemain

1. Satu tim terdiri dari 5 (lima) pemain + 1 cadangan (jika diperlukan) yang terdaftar tidak dapat diubah (*roster lock*).
2. Nama pemain hanya boleh menggunakan nama yang telah ditetapkan oleh masing-masing tim secara resmi.
3. Penggunaan nama pemain yang mengandung unsur SARA & seksualitas akan berakibat tim didiskualifikasi.

#### Format *Online Tournament*

1. *Online tournament* menggunakan sistem *Single Elimination*.
2. Sistem pertandingan pada saat babak 8 besar adalah *Single Elimination, Best of One*.
3. Sistem pertandingan pada saat babak *grand final* adalah *Single Elimination, Best of Three*.
4. Kemenangan didapatkan dengan menghancurkan *base* lawan. *Kill, Assist Turtle* dan *Lord* tidak termasuk sistem poin.
5. Server *Europe*
6. Pertandingan *semi final* dan final akan disiarkan secara *live streaming* di akun *Twitch Virtual Sportfest PPI Munich 2021*.



## Sistem Pertandingan

1. Babak final adalah *Single Elimination, Best of Three*.
2. Apabila seluruh syarat dari kedua tim sudah terpenuhi, pertandingan dapat langsung dilaksanakan.

## Peraturan Pertandingan

1. Setelan *Lobby*
  - a. *Lobby* akan dibuat oleh panitia yang akan menjadi wasit.
  - b. Akun dari setiap kapten tim harus berteman dengan panitia.
  - c. Kapten tim akan diundang ke dalam *custom room* oleh panitia.
  - d. Kapten tim yang sudah berada di *lobby* boleh mengundang anggota nya yang sudah terdaftar di awal.
  - e. Setiap pemain yang sudah berada di *lobby*, diharapkan mengirimkan foto melalui grup *Whatsapp* turnamen berupa *selfie* memegang HP dengan tampilan *lobby tournament*.
2. Sistem *Match*
  - a. Selama pertandingan berlangsung, tidak diizinkan untuk *pause game*, baik kendala *device error* maupun koneksi internet. Baiknya, setiap peserta memeriksa *device* dan *internet* masing-masing agar dapat bermain dalam kondisi prima tanpa kendala teknis apapun.
  - b. Total waktu game - Game berlangsung sampai pemenang dapat diketahui. Pemenang adalah tim yang berhasil menghancurkan *Core* tim musuh atau jika musuh menyerah.
  - c. *Disconnection* atau permasalahan koneksi merupakan tanggung jawab peserta. Apabila pemain mengalami bug yang fatal, mereka harus segera melaporkan kepada wasit dan mengajukan *game pause*.
  - d. Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan *game* yang diinginkan, agar pertandingan dapat dimulai tepat waktu.
  - e. Setiap tim diharapkan sudah masuk di *lobby in-game* dengan waktu menunggu maksimal adalah 15 menit.



- f. Waktu yang sudah ditetapkan untuk satu pertandingan adalah jadwal yang telah ditetapkan oleh Panitia saat *Technical Meeting*.
- g. Apabila ada tim yang belum siap di saat waktu yang ditentukan, pertandingan akan tetap dilanjutkan sesuai jadwal yang ditetapkan saat *Technical Meeting* dan lawan dapat menang secara WO.
- h. Apabila kedua tim setuju, mereka dapat menunda waktu mulai pertandingan maksimal hingga 10 menit. Setelah 10 menit, tim dengan *member* yang hadir lebih banyak dapat mengajukan menang WO.
- i. Tidak diperkenankan untuk melakukan *remake* tim setelah *creep wave* pertama telah muncul.

### 3. Pengaturan *Device* dan *Internet*

- a. Pemain harus menggunakan *device* pribadi milik sendiri untuk pertandingan.
- b. *Device* harus berada dalam posisi *charging* apabila *level*/baterai berada di bawah 50%.
- c. Koneksi internet menjadi tanggung jawab masing-masing *player* selama *online tournament*.
- d. Segala macam permasalahan *internet* yang terjadi pada *device* masing-masing peserta bukan tanggung-jawab dari panitia penyelenggara.

### 4. Struktur *Tournament*

- a. *Game mode* yang digunakan untuk setiap pertandingan adalah *custom lobby draft pick* dengan sistem 3 *ban hero*.
- b. *Hero* yang digunakan adalah *hero* yang sudah disetujui oleh pihak *Montoon* untuk dapat dimainkan ke dalam *official tournament*.
- c. Tidak diperbolehkan menggunakan *skin* apapun dalam tournament ini (*skin off*).



## 4. Pertandingan DOTA

### Sistem Pertandingan

1. Sistem pertandingan DOTA yaitu sistem gugur ganda dan pertandingan final dengan format *Best of 3\**
2. *Captain's Mode*
3. Format Turnamen: *Double Elimination* BO1 | *Grand Final* BO3
4. Server EU West: Luxembourg/Austria
5. Penentuan sisi *Radiant/Dire* akan dilakukan otomatis di dalam *lobby* dengan menggunakan sistem *coin toss*

### Syarat Tim

1. 1 (satu) tim terdiri dari minimal 5 (lima) & maksimal 6 (enam) orang, termasuk 1 (satu) *stand in*
2. Saat pendaftaran wajib memberi *link Steam ID* setiap anggota tim
3. Setiap tim menunjuk salah satu anggota sebagai kapten tim.
4. Nickname *Steam ID* dilarang untuk digantikan selama turnamen berlangsung.
5. Kapten tim akan dimohon untuk mengikuti *technical meeting* sebelum pertandingan dan ditunjuk sebagai *drafter* masing-masing tim di saat fase *pick*.
6. Setiap pemain hanya diperbolehkan untuk mendaftar di 1 tim.

### Sebelum pertandingan dimulai

1. Kedua tim wajib mengikuti Discord Server yang sudah disediakan panitia sebagai sarana komunikasi selama game berlangsung, demi mempermudah pengawasan.
2. Setiap tim dimohon untuk hadir 10 menit sebelum pertandingan dimulai untuk *set-up lobby* dan sebagainya.
3. Tim yang datang terlambat akan diberi kesempatan untuk hadir max 10 menit setelah jadwal yang ditentukan. Lebih dari 10 menit akan dikenakan denda 5€. Jika melebihi 20 menit, akan dianggap WO. Denda yang terkumpulkan akan dimasukkan ke dalam prize pool.

*\*Tim yang memenangkan permainan terbanyak dari tiga pertandingan akan langsung menjadi pemenang permainan tersebut*



## Selama pertandingan berlangsung

1. *Tipping* dan *chat wheel* diperbolehkan.
2. No Toxic / SARA in chat.
3. *Chat* "GG" atau sejenisnya di *all chat* akan dianggap sebagai kemenangan tim lawan.
4. *Pause* diperbolehkan jika diikuti alasan yang kuat.
5. Jika terjadi *disconnect* di tengah pertandingan, pertandingan akan di *pause* maksimal 15 menit. Setiap tim akan diberi jatah untuk pause selama 15 menit. Selebih itu harap menghubungi panitia dengan alasan yang kuat.
6. Jika terdapat 1 pemain yang tidak dapat melanjutkan pertandingan, maka akan pemain tersebut akan dianggap *abandon*, sehingga hero player tsb dapat digerakkan dengan teman timnya sendiri dan barangnya juga diperbolehkan untuk dijual.



## 5. Dance Competition

### Syarat Peserta

1. Peserta adalah pelajar dengan kewarganegaraan Indonesia dan berdomisili baik di luar maupun di dalam Indonesia.
2. Satu grup beranggotakan minimal 1 (satu) dan maksimal 3 (tiga) orang.
3. Setiap peserta hanya diperbolehkan untuk berpartisipasi dalam 1 (satu) tim yang beranggotakan lebih dari 1 orang.

### Peraturan Utama

1. Peserta diwajibkan membuat koreografi masing-masing.
2. Kategori tarian adalah Hip Hop, Modern Dance, Krumping, Waacking, Ladies Style.
3. Dilarang menarikan tarian tradisional, kontemporer dan *cover dance*, karena sistem penilaian sudah berbeda.
4. Tema *dance* harus mengandung unsur *Virtual Reality*, termasuk alur, koreografi, dan kostum dance.
5. Dance dilarang mengandung unsur yang menyinggung SARA.
6. Dilarang menggunakan lagu yang mengandung unsur SARA, kata-kata kasar / *swear words*, berunsur pornografi dan hal-hal yang bermuatan negatif.
7. Penilaian juri bersifat mutlak.
8. Setiap grup akan diberikan *folder Google Drive* masing-masing oleh panitia setelah transaksi berhasil dan mendapat konfirmasi dari panitia.
9. Lagu yang digunakan harus diberikan kepada panitia melalui *Google Drive* yang diberikan setelah pendaftaran, paling lambat Selasa, 21 September 2021 pukul 17:00 CEST / 22:00 WIB agar panitia dapat memeriksa konten lagu tersebut.
10. Video *FINAL (fix)* wajib diberikan kepada panitia melalui *Google Drive* yang telah disediakan maksimal pada tanggal Selasa, 5 Oktober 2021 pukul 22:00 CEST / 03:00 WIB.

### Peraturan Video

1. Durasi koreografi minimal 2 menit dan maksimal 2 menit 30 detik.



2. Durasi video maksimal 2 menit 30 detik.
3. Kualitas video dan pencahayaan harus bersih dan jelas.
4. Format video *landscape* (16 : 9).
5. Kamera harus diletakan pada 1 (satu) tempat yang tetap (tidak bergerak).
6. Harus terlihat 1 (satu) badan (*full body*).
7. Bentuk video harus merupakan *One Take Video*.
8. Dilarang menambahkan efek editan dalam jenis apapun ke dalam video.
9. Lagu boleh di *dub* ke dalam video.

## Sistem Penilaian Juri

1. Total nilai 100 poin :
  - a. 35 poin untuk Konsep Koreografi
    - Teknik, tingkat kesulitan, dan kreativitas,
  - b. 25 poin untuk Originalitas,
  - c. 25 poin untuk Eksekusi / Performa
    - Kerapian, elemen kejutan, dan kekompakan,
  - d. 15 poin untuk Visual
    - Properti, lighting, kostum dan *make-up*.
2. Penilaian berkelipatan 5, dengan nilai minimal 50 poin dan nilai maksimal 100 poin.
3. Setiap pelanggaran aturan termasuk kelebihan waktu akan mendapatkan pengurangan nilai sejumlah 5 poin.
4. Hasil penilaian dari juri akan diberikan kepada peserta dengan harapan peserta dapat berkembang.
5. **KEPUTUSAN JURI TIDAK DAPAT DIGANGGU-GUGAT.**

## Sistem Penilaian Juara Favorit

1. Hasil karya setiap tim akan di *post* pada akun Instagram *Virtual Sportfest* ( @vsportfest.ppim ), pada Kamis, 7 Oktober 2021, pukul 10.00 CEST / 15.00 WIB.
2. Juara favorit akan dipilih berbasis dari jumlah *likes* terbanyak yang terkumpul.
3. Periode *voting* akan ditutup pada Minggu, 10 Oktober 2021, pukul 12.00 CEST / 17.00 WIB.



## 6. Virtual Charity Run

### Syarat Peserta

1. Semua masyarakat Indonesia dari berbagai macam kalangan dapat berpartisipasi dalam cabang olahraga ini.
2. Peserta harus mengunduh aplikasi *JustMove* sebagai *tracker app*.

### Peraturan Utama

1. Perlombaan lari dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:
  - a. Perempuan (5 km & 10 km),
  - b. Laki-Laki (6 km & 12 km),
  - c. Tim / Grup (Campur) (15 km, dengan minimal setiap anggota kelompok berlari sejauh 1,5 km).
2. Peserta akan menggunakan *tracker app* diatas untuk memantau durasi, *pace* dan jarak lari masing-masing.
3. Peserta akan mengikuti *event* (*untuk setiap kategori akan ada event tersendiri*) yang telah dibuat oleh panitia melalui *tracker app di atas*.
4. Setelah pendaftaran, panitia akan mengirimkan link untuk mengikuti event dalam *tracker app JustMove* sesuai kategori masing - masing.
5. Data hasil lari, *selfie* beserta foto tempat lari diberikan kepada panitia melalui [gg.gg/uploadfotovirtualrunvsf21](https://gg.gg/uploadfotovirtualrunvsf21) maksimal pada Minggu, 10 Oktober 2021 pukul 10:00 CEST / 15:00 WIB.
6. Lari tidak boleh diwakilkan oleh orang lain. Jika terbukti melanggar, peserta akan didiskualifikasi.
7. Pendaftaran ditutup pada Kamis, 7 Oktober 2021, jam 10.00 CEST / 15.00 WIB.





## Sistem Penilaian

1. *Screenshot* data hasil lari yang didapat dari *tracker app* beserta *selfie* dan foto tempat lari akan diberikan kepada panitia melalui media yang disediakan untuk dijadikan data penentuan pemenang.
2. Peserta dengan waktu tercepat akan menjadi juara 1, 2 dan 3.
3. Untuk kategori grup (campur) kelompok dengan jumlah waktu tercepat akan menjadi juara 1.





✉ [vsportfest@ppi-munich.org](mailto:vsportfest@ppi-munich.org)

📷 [@vsportfest.ppim](https://www.instagram.com/vsportfest.ppim)