



**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# MOBILE LEGEND COMPETITION

*"The Etched Champions"*

**PRASASTI #10  
2026**



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# PRASASTI #10 2026

## A. Konsep Kegiatan

Olahraga memberikan kesehatan, kesenangan, dan dapat menjadi ajang berprestasi melalui kompetisi. Di era globalisasi, banyak kegiatan beralih ke ranah digital, termasuk kompetisi olahraga melalui *game*.

Mobile Legends Bang Bang tetap menjadi game populer yang tidak hanya untuk hiburan, tetapi dapat menjadi ajang kompetisi dan prestasi. Keluarga Mahasiswa Sukoharjo Universitas Sebelas Maret menyelenggarakan Mobile Legends Bang Bang PRASASTI#10 2026 sebagai wadah pengembangan minat dan bakat dalam *E-sports*, khususnya Mobile Legend, dengan menjunjung nilai kompetitif dan sportivitas.

Target peserta: para pemain berbakat dan hobi bermain Mobile Legend dalam wilaya regional se-Jateng DIY, serta sebagai ajang pencarian bakat bagi organisasi *E-sport* resmi di Indonesia.



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# PRASASTI #10 2026

## B. Tema

Tema dari acara MLBB *Competition* PRASASTI#10 ini adalah “*The Etched Champions*”

## C. Tujuan

1. Melaksanakan program kerja Minat dan Bakat Keluarga Mahasiswa Sukoharjo UNS 2025.
2. Memperkenalkan Keluarga Mahasiswa Sukoharjo secara lebih luas kepada kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum sebagai organisasi yang aktif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.
3. Memberikan platform kompetitif bagi para pemain Mobile Legends di Solo Raya dan sekitarnya untuk menyalurkan hobi, mengasah kemampuan, dan mengukur tingkat keterampilan mereka.



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



# PRASASTI #10 2026

4. Memberikan apresiasi terhadap perkembangan ekosistem *E-sports* yang kini telah menjadi salah satu cabang olahraga prestasi yang diakui secara nasional dan internasional.
5. Menjadi wadah menyalurkan sekaligus mengembangkan minat dan bakat di bidang *E-sports*, khususnya Mobile Legends Bang Bang.

## D. Peserta

Peserta dalam Mobile Legends *Competition* PRASASTI#10 adalah peserta umum regional se-Jateng - DIY yang sudah terdaftar dan memenuhi syarat untuk mengikuti kompetisi ini.

## E. Rangkaian Kegiatan

Mobile Legends Bang Bang *Competition* PRASASTI#10 2026 diselenggarakan secara online dan offline di Lokananta dengan rangkaian acara sebagai berikut:





**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# PRASASTI #10 2026

1. Pendaftaran : 25 Desember 2025 – 20 Januari 2026
2. *Technical Meeting* : Senin, 26 Januari 2026 yang akan dilaksanakan secara *Online* melalui Zoom Meet
3. Pelaksanaan Turnamen Secara *Online* : Selasa, 27 Januari 2026, di *Basecamp* atau GH masing-masing tim
4. Pelaksanaan Turnamen secara *Offline* : Sabtu, 31 Januari 2026, di Lokananta
5. Pengumuman juara : Sabtu, 31 Januari 2026, di Lokananta

## F. Pelaksanaan Lomba

Peserta yang sudah mendaftar melalui *website* resmi PRASASTI yang disediakan oleh panitia. Lalu peserta yang mendaftar membayar biaya registrasi sebesar Rp60.000 pada *presale* 1 dan Rp.70.000 pada *presale* 2.



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



# PRASASTI #10 2026

Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke rekening atau *E-Wallet* yang tersedia di pamflet dan alamat transfer akan diinfokan setelah melakukan konfirmasi kepada *contact person* tertera.

## G. Ketentuan Umum

1. Seluruh informasi yang diberikan oleh panitia merupakan tanggung jawab *leader* atau *official* dari masing-masing tim
2. Semua peserta wajib menjunjung nilai Sportifitas dan *Fairplay*
3. Setiap tim yang telah terdaftar akan diberikan satu panitia penghubung atau *Liaison Officer* (LO)
4. *Whatsapp leader* atau *official* dari setiap tim wajib aktif agar bisa dihubungi oleh pihak panitia
5. Peserta yang sudah melakukan pendaftaran harap melakukan konfirmasi ke nomor CP yang tertera





# PRASASTI #10 2026

6. Identitas anggota tim harus sama dengan yang didaftarkan. Jika terdapat ketidaksesuaian data identitas maupun lainnya, maka panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta
7. Pendaftaran akan ditutup sewaktu-waktu apabila kuota yang ditentukan telah terpenuhi (tidak ada *extra slot*)
8. Tim yang sudah terdaftar tidak bisa mengajukan pengembalian uang pendaftaraan dengan bentuk alasan apapun
9. Setiap tim terdiri dari 5 anggota dan 1 cadangan
10. Apabila peserta merusak fasilitas yang disediakan oleh panitia, maka peserta wajib mengganti sesuai dengan jumlah kerugian yang diakibatkan
11. Peserta dibebaskan untuk memakai kaos/jersey dari masing-masing tim
12. Seluruh keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat





# PRASASTI #10 2026

13. Aturan dapat berubah sewaktu-waktu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi turnamen dengan pertimbangan panitia

## H. Regulasi dan Skema Turnamen

1. Sistem yang digunakan dalam turnamen ini adalah *knockout* (sistem gugur)
2. Model *game* atau *room* yang digunakan dalam turnamen ini adalah *Custom* : *draft pick* untuk babak kualifikasi hingga 8 besar dan *room* turnamen untuk semi final dan final.
3. Penggunaan program ilegal dalam bentuk apapun akan dikenakan ban permanen baik itu ID, *Device*, dan hak keikutsertaan turnamen mobile legends ID (*blacklist*).
4. Pertandingan dari 64 besar hingga 16 besar akan dilaksanakan secara *online* dan dimainkan dengan *format Best of 1* (BO 1 )





# PRASASTI #10 2026

5. Pertandingan 16 besar hingga semifinal dimainkan dengan format *Best of 3* (BO 3) dan pertandingan final dimainkan dengan format *Best of 5* (BO 5) dan akan dilaksanakan secara *offline*
6. Dilarang keras melakukan *chat all* (*No chat all*)
7. Peserta diperbolehkan melakukan *taunting* sewajarnya, apabila melakukan *taunting* berlebihan panitia berhak menegur keras.
8. Panitia menyediakan jaringan saat turnamen *offline* berlangsung dengan ketentuan jaringan menjadi tanggung jawab masing-masing tim.
9. Format bagan akan dilakukan dengan sistem pengundian yang akan diundi saat *Technical Meeting* dan akan diumumkan selambat-lambatnya 2 hari setelah *Technical Meeting*





# PRASASTI #10 2026

10. Pemain harus bersiap untuk pertandingan sesuai dengan jadwal atau bagan yang sudah ditentukan dan mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam *room* yang dibuat *admin/referee*
11. Dilarang menggunakan VPN agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan dan jika melanggar bukan merupakan tanggung jawab panitia apabila terdapat kendala
12. Peserta diberikan waktu 30 detik untuk memastikan *ping* atau kondisi jaringan internet dalam keadaan stabil untuk menghindari *disconnect*
13. Setiap tim berhak meminta maksimal 3 kali *pause* setiap *match*, dengan maksimal durasi 2 menit
14. Apabila anggota tim mengalami *disconnect*, *error*, dll dalam waktu lebih dari 5 menit maka pertandingan tetap dilanjutkan dan dianggap sah.
15. Turnamen menggunakan sistem *free ban* dan *free pick*





**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# PRASASTI #10 2026

## I. Peraturan Turnamen Online

1. Pemain harus menyediakan *device* yang akan digunakan untuk menampilkan pemain saat pertandingan dimulai, yang nantinya akan dikontrol oleh panitia *via discord*
2. Pemain dilarang keras menggunakan atau melakukan tindakan joki pemain saat pertandingan berlangsung, apabila panitia mendapati kecurangan maka tim akan didiskualifikasi langsung
3. Dilarang melakukan *chat all* untuk *taunting-taunting* atau *flaming* kecuali jika untuk meminta *pause* kepada pihak panitia
4. Pemain harus siap 5 menit sebelum pertandingan dimulai, panitia tidak akan menerima alasan dalam bentuk apapun
5. Peserta wajib melakukan *screenshot* ketika pertandingan
6. Pergantian pemain hanya diperbolehkan sebelum pertandingan dimulai



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



**PRASASTI 2026**  
PREPARE WITH SEBELAS MARET UNIVERSITY #10

# PRASASTI #10 2026

## J. Peraturan Turnamen Offline

1. Pemain dilarang merokok ketika pertandingan berlangsung
2. Pemain dilarang melakukan *taunting* secara berlebihan yang akan memicu tindakan kekerasan kepada lawan
3. Pemain bertanggung jawab atas *device* dan jaringannya masing-masing.
4. Pemain yang didapati melakukan tindakan kecurangan akan didiskualifikasi langsung dari pertandingan
5. Pergantian pemain hanya diperbolehkan sebelum pertandingan dimulai

## K. Technical Issue

1. Sebelum pertandingan dimulai, semua tim harus memastikan setiap *device* yang digunakan berjalan dengan lancar selama pertandingan, apabila terjadi *error* bukan merupakan tanggung jawab panitia



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti



# PRASASTI #10 2026

2. Apabila terjadi problem koneksi internet (*lag*) dari anggota tim yang menyebabkan kekalahan dari timnya, maka hasil pertandingan akan tetap dianggap sah
3. Saat peserta mendapat giliran bermain, jika dalam waktu 5 menit dan mendapat panggilan sebanyak 3x, dan di kontak melalui whatsapp oleh *Liaison officer* (LO) apabila tidak ada *respons* sama sekali, panitia berhak mendiskualifikasi

## L. Force Majeure

1. *Force Majeure* adalah kondisi dimana turnamen tidak dapat dilaksanakan/dilanjutkan karena kejadian yang tidak terhindarkan, seperti *maintenance*
2. *server* atau gangguan yang tidak berasal dari pihak penyelenggara, maka pertandingan atau turnamen ditunda hingga masalah yang terjadi berhasil diatasi.





# PRASASTI #10 2026

3. Ketentuan adanya *force majeure* ditentukan oleh pihak panitia sebagai penyelenggara
4. Penyelenggara berhak menentukan kapan harus melanjutkan turnamen jika *force majeure* terjadi

## M. Alur pendaftaran:

1. Akses : <https://www.kemasprasasti.com/>
2. Klik Lihat Kompetisi
3. Pilih MLBB
4. Klik Daftar Sekarang
5. Unduh Berkas (*booklet* & surat pernyataan)
6. Klik Pendaftaran
7. Isi *form* pendaftaran lengkap
8. Klik "Kirim"
9. Konfirmasi ke CP dengan format : \_Nama tim\_ \_Nama ketua\_ \_Metode pembayaran\_
10. Kirim bukti registrasi dan pembayaran





# PRASASTI #10 2026

## N. Lain-lain

1. Penyelenggara turnamen memiliki hak eksklusif atas setiap data dan materi yang diikutsertakan selama turnamen ini
2. Penyelenggara berhak untuk menghentikan, memperbaiki, dan menangguhkan turnamen (termasuk metode penentuan pemenang) secara sebagian maupun keseluruhan
3. Juknis atau *booklet* pelaksanaan ini dapat berubah sewaktu-waktu atas kesepakatan waktu *Technical Meeting* berlangsung

## O. Contact Person

- 📞: 0895363433664 (Saskia)  
📞: 081327644181 (Nasywa)



@kemasprasasti



@kemasuns



@kemasprasasti