



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



---

## **Peraturan Pertandingan : E-Sport Valorant**

### **PERATURAN UMUM**

1. Mahasiswa aktif FIKTI Universitas Gunadarma.
2. Wajib Memiliki KRS/Blanko Pembayaran Universitas Gunadarma.
3. Satu tim wajib terdiri dari 5 orang pemain dan 1 cadangan opsional.
4. Jadwal Pertandingan akan dilaksanakan pada tanggal 11,12 Dan 18 Juni 2022
5. Daftar pemain harus berisi nama lengkap dan Nickname (*Nickname* peserta dilarang mengandung unsur SARA atau kata- kata kotor) dari akun yang akan digunakan pada saat pertandingan.
6. Peserta yang dapat bermain pada hari H hanyalah peserta yang telah terdaftar dalam registrasi.
7. Seluruh informasi yang diberikan mendaftar berarti telah menyetujui semua peraturan dan kebijakan yang berlaku oleh panitia merupakan tanggung jawab masing-masing perwakilan tim.
8. Pemain wajib mematuhi peraturan yang ada.
9. Dilarang keras menimbulkan perselisihan dengan anggota/tim lain. Perselisihan antara tim tidak ditolerir dan peserta akan didiskualifikasi.
10. All chat in-game hanya digunakan untuk menunjukkan sportsmanship dan komunikasi antar peserta dan panitia.
11. Dilarang melontarkan komunikasi yang bersifat merendahkan atau memaki tim lawan, peserta dapat melakukan screenshot bukti untuk melaporkan ke panitia.
12. Segala bentuk sikap buruk, seperti t-bag, cheese strat, dan lain-lain tidak diperbolehkan.

### **PERATURAN PEMAIN**



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



- 
1. Peserta yang bergabung merupakan mahasiswa aktif FIKTI Universitas Gunadarma, kartu tanda mahasiswa wajib dilampirkan saat proses pendaftaran untuk dijadikan sebagai bukti.
  2. Pemain yang sudah memberikan username ke panitia tidak diperbolehkan untuk mengubahnya sampai perlombaan berakhir.
  3. Akun pemain yang sudah terdaftar tidak boleh dimainkan oleh orang lain.
  4. Pemain bertanggung jawab akan kelancaran dan koneksi internet selama pertandingan berlangsung.
  5. Pemain hanya diperbolehkan untuk bermain di satu tim.
  6. Jika ada pertanyaan lebih lanjut, peserta dapat bertanya di channel #QnA pada server Discord.
  7. Pemain yang diperbolehkan berpartisipasi adalah pemain yang memiliki maksimal rank Immortal dan bukan merupakan pemain profesional. Pemain dapat dikategorikan sebagai pemain profesional jika pemain terkait dengan suatu kontrak dengan perusahaan/organisasi esports manapun.
  8. Team terdiri dari 5 orang dan 1 orang yang menjadi cadangan/stand-in (opsional).
  9. Setiap tim diperbolehkan untuk merubah daftar pemain yang mereka tentukan maksimal 2 orang pemain.
  10. Tim yang ingin merubah komposisi pemain diwajibkan untuk mengisi informasi detail pemain.
  11. Seluruh peserta yang terdaftar dalam Fikti Space 2022, tidak dapat digantikan oleh siapapun setelah *technical meeting* dilaksanakan (Roster Lock).
  12. Format konfirmasi perubahan pemain :
    - Nama Team :
    - Nama Pemain :
    - Nickname Riot :
    - Nomor Telepon :



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



- Alamat Email :
- Nama Pemain yang diganti :
- Nick Pemain yang diganti :
- Wajib memberikan scan Kartu identitas kepada panitia

### **PERATURAN TIM**

1. Setiap team memilih seorang team leader yang bertanggung jawab perihal komunikasi dengan panitia dan polling map.
2. Jika team leader tidak bisa hadir saat polling map maka bisa digantikan dengan salah satu anggota.
3. Pergantian pemain dengan pemain cadangan diperbolehkan sebelum match dimulai. Team leader wajib memberi tahu panitia terlebih dahulu sebelum mengganti pemain.
4. Bracket akan dibuat secara otomatis oleh bracket generator.
5. Bracket yang telah dibagi bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat.

### **TECHNICAL MEETING**

1. Perwakilan tim diharapkan menghadiri pertemuan teknis yang akan diadakan di Gmeet/Zoom Meeting/Discord
2. Pengundian bracket/urutan pertandingan, pembacaan dan pembahasan rules akan dilakukan pada saat *technical meeting*.
3. Tim yang tidak hadir dalam *technical meeting* dianggap sudah mengetahui dan menyetujui peraturan Fikti Space 2022.

### **SISTEM PERTANDINGAN**

1. Seluruh tim yang sudah dipilih oleh panitia dari form pendaftaran sesuai urutan mendaftar.
2. Pertandingan menggunakan sistem single elimination (Upper Bracket).



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



3. Seluruh babak kualifikasi hingga ke babak semi final akan memainkan sistem BO1
4. Babak quarter final berisis 8 tim terbaik dan akan bermain pada minggu berbeda dari babak kualifikasi.
5. Final lower bracket dan Grand Final akan bermain sistem BO3.
6. Babak yang akan di livestream adalah Grand Final.
7. Teknis pertandingan akan menggunakan patch valorant saat peraturan ini dibuat yaitu (3.02), jika sewaktu – waktu terjadi pembaruan patch maka teknis yang baru tidak akan digunakan dalam Fikti Space 2022 (*banned*).

**SEBELUM PERTANDINGAN**

1. Pemain harus bersiap 15 menit sebelum jadwal persiapan yang sudah ditentukan dan mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam room yang sudah dibuat oleh panitia.
2. Tim yang tidak hadir secara lengkap pada waktu tanding, diberikan toleransi 10 menit. Jika melebihi waktu yang telah ditentukan, maka pertandingan akan dimulai dengan peserta yang sudah standby di dalam room dan discord.
3. Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan oleh panitia, maka lawannya bisa mendapatkan menang WO dengan menghubungi panitia dan panitia akan memeriksa lobby.
4. Tim hanya diizinkan untuk bermain dengan pemain yang telah didaftarkan. Tim yang melakukan smurfing dan memainkan anggota yang tidak terdaftar akan didiskualifikasi.
5. Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan sebelum pertandingan dimulai.
6. Dilarang menggunakan VPN agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.
7. Cek kondisi device atau PC dan jaringan internet kalian sebelum bertanding untuk menghindari hal yang tidak diinginkan karena seluruh lag serta error pada pertandingan di luar tanggung jawab panitia.
8. Seluruh peserta diwajibkan telah memiliki aplikasi TeamViewer untuk screening



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



lanjutan.

9. Penentuan MAP dan Side dalam pertandingan ditentukan dengan seed atas bracket memilih map dan seed bawah bracket memilih side.

### PERTANDINGAN BEST OF THREE

1. Tim yang memenangkan *coin toss* akan memilih map atau side untuk game pertama dan ban 1 map pertama.
2. Tim yang kalah *coin toss* akan memilih map untuk game kedua, dan seterusnya.
3. Proses pemilihan map dan side:
  - Jika team A memenangkan *coin toss* pertama maka,
    - ☐ Team A ban 1 map
    - ☐ Team B ban 1 map
  - Jika team A memenangkan *coin toss* pertama maka,

Team A memilih map pertama

Team B memilih side untuk map pertama

Team B memilih map kedua

Team A memilih side untuk map kedua,

Team A memilih map ketiga

Team B memilih side untuk map ketiga

### SAAT PERTANDINGAN

1. Dilarang menggunakan program ilegal dalam bentuk apapun.
2. Peringatan flaming/kecurangan/toxic akan disampaikan oleh Panitia. Jika hal tersebut diulang kembali, maka panitia diperbolehkan untuk memutuskan tim tersebut didiskualifikasi atau tidak.



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



3. Apabila anggota tim ada yang disconnect, error, dll di tengah pertandingan, setiap tim berhak mendapatkan pause sebanyak 1 kali maksimal 5 menit untuk setiap side yang dimainkan.
4. Setiap tim berhak mendapatkan jeda taktis dengan durasi 60 detik untuk setiap side yang dimainkan.
5. Pause hanya boleh dilakukan pada saat Buying Phase.
6. Seluruh pemain diwajibkan on camera dan bergabung pada *channel* Discord yang telah dibagikan oleh panitia, jika peserta tidak on camera akan didiskualifikasi/WO, guna membuktikan pemain yang bertanding adalah pemain yang terdaftar.
7. Jika peserta menemukan tim yang melanggar ketentuan dalam menjalankan turnamen, harap melakukan screenshot dan memberikannya ke panitia atau referee yang bertugas untuk ditelusuri lebih lanjut.

**SETELAH PERTANDINGAN**

1. Setiap peserta yang bertanding mengirimkan bukti berupa screenshot: Room sebelum tanding (di lobby) dan hasil pertandingan dikirimkan ke pihak panitia melalui section screenshot discord (harus terlihat taskbar) tepat setelah pertandingan selesai dalam kurung waktu 30 menit.
2. Jika hasil screenshot tidak diberikan pada hari yang sama pada saat pertandingan maka kedua tim dalam pertandingan tersebut dianggap gugur.
3. Diharapkan setiap akhir pertandingan seluruh peserta sudah siap untuk ronde berikutnya.
4. Bila ada tim yang secara sengaja memperlambat jalannya pertandingan, maka tim tersebut akan di diberi peringatan. Jika hal tersebut diulang kembali, maka panitia diperbolehkan untuk memutuskan tim tersebut diskualifikasi atau tidak.
5. Format screenshot:
  - a. Nama team:





**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



b. Jumlah score akhir:



\*(Room sebelum tanding(lobby)/ seluruh peserta)



\*(Hasil akhir pertandingan/ perwakilan team)



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok

---



**LARANGAN & HUKUMAN**

1. Jika ada tim yang melanggar ketentuan bermain sebanyak 1x baik sengaja ataupun tidak disengaja maka akan mendapatkan peringatan sepanjang turnamen.
2. Jika ada tim yang melanggar ketentuan bermain sebanyak 2x baik sengaja ataupun tidak disengaja sepanjang mengikuti turnamen, maka tim tersebut akan langsung didiskualifikasi dari turnamen.
3. Penggunaan akun orang lain (account sharing): Apabila peserta menggunakan akun pemain lain di turnamen atau menyarankan peserta lain untuk menggunakan akun pemain lain yang bukan miliknya untuk digunakan di dalam pertandingan.
4. Kecurangan: Menggunakan device, program, script untuk kecurangan dalam bentuk apapun.
5. Kata-kata kasar/kotor: Setiap anggota tim dilarang berkata yang menyinggung, kasar, vulgar, dan yang mengancam dalam bentuk apa pun di dalam game, di media sosial, atau pun di area publik yang berkaitan dengan acara (live-streaming atau wawancara).
6. Pelecehan: Semua peserta dilarang melecehkan atau menghina panitia, peserta tim lainnya, atau penonton. Anggota tim wajib berperilaku sopan kepada semua individu yang sedang berpartisipasi di turnamen.
7. Identitas: Peserta dilarang menutupi atau menyembunyikan muka mereka dari panitia.
8. Pemain dilarang menggunakan Chat All dan Voice All di setiap pertandingan.  
Jika melakukan pelanggaran maka akan didiskualifikasi/WO.
9. Pemain diharapkan untuk bertanding dengan profesional. Tim yang sengaja mengalah (throwing), memberhentikan permainan secara mendadak tanpa sebab, atau memperlihatkan kekurangan upaya untuk berkompetisi, akan diberikan penalti pertandingan, dipaksa menyerah, atau didiskualifikasi dari turnamen secara langsung.
10. Pihak penyelenggara turnamen mempunyai hak untuk memberi hukuman mendiskualifikasi, atau menolak pemain yang sudah terdaftar dari turnamen





**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



---

dengan alasan apapun, tanpa peringatan kepada player, kapanpun saat turnamen sedang berlangsung.

### **KONDISI REMATCH**

1. Rematch hanya akan dilakukan apabila seluruh peserta mengalami gangguan koneksi sehingga pertandingan tidak dapat dilanjutkan; atau
2. Rematch akan dilakukan apabila terjadi Force Majeur.

### **FORCE MAJEURE**

1. Jika terjadi force majeure alias turnamen tidak dapat dilaksanakan atau dilanjutkan karena kejadian yang tidak terhindarkan seperti maintenance Server atau gangguan yang bukan berasal dari pihak penyelenggara, maka pertandingan atau turnamen harus ditunda hingga masalah yang terjadi berhasil diatasi.
2. Ketentuan adanya force majeure ditentukan oleh pihak panitia sebagai penyelenggara.
3. Panitia berhak menentukan kapan harus melanjutkan turnamen jika force majeure terjadi.

### **HAK PENYELENGGARA**

Penyelenggara dapat mengesampingkan salah satu aturan yang disebutkan di atas berdasarkan situasi berdasarkan kasus per kasus, atas kebijakan mereka. Keputusan Penyelenggara bersifat final setelah proses banding.

### **HADIAH PERLOMBAAN**



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok

---



1. Semua hadiah uang akan dibagikan kepada tim pemenang.
2. Kapten tim diharuskan untuk memberikan informasi detail kepada penyelenggara untuk melanjutkan proses transfer bank untuk berbagai hadiah uang tunai.

### **HAL PUBLISITAS**

Semua postingan yang ada di instagram Fikti Space harus mendapatkan izin terlebih dahulu jika ingin di publish oleh pihak lain atau boleh dengan cara *repost*.

### **PERUBAHAN ATURAN**

Panitia Fikti Space dapat sewaktu – waktu mengesampingkan salah satu peraturan yang telah disebutkan diatas. Hal ini dilakukan untuk menghindari pemain yang mencoba menggunakan celah dalam aturan untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil.

### **HAK KEPUTUSAN AKHIR**

1. Keputusan yang diambil oleh Panitia Fikti Space adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat setelah melewati pertimbangan dan diskusi terkait. Penyelenggara Fikti Space juga memiliki hak untuk merubah atau menghapus salah satu konten yang disebutkan di atas untuk menentukan keputusan final demi kelancaran acara.
2. Seluruh Peserta wajib mematuhi seluruh peraturan yang telah dijelaskan diatas.

### **LAIN - LAIN**



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



Kewajiban untuk Mematuhi Peraturan: Melanggar aturan secara sengaja maupun secara tidak sengaja akan dikenakan sanksi :

1. Fitnah atau Diskriminasi: Semua anggota tim dilarang menggunakan kata-kata yang bisa termasuk fitnah atau diskriminasi seperti komen atau tindakan yang menyinggung ras, warna kulit, atau pun etnis seorang individu, grup, atau negara. Pelecehan: Pelecehan dalam bentuk apapun dilarang keras.
2. Komentar Negatif: Semua peserta dilarang menjelekan nama pihak panitia, perusahaan yang terlibat di dalam acara, atau pun Valorant. Pihak panitia mempunyai hak untuk memberi sanksi.
3. Publikasi yang tidak sah atas informasi palsu, berbahaya, atau kebocoran informasi: Apabila anggota tim atau tim mempublikasikan informasi yang seharusnya dirahasiakan maka anggota tim atau tim akan diberikan sanksi.
4. Investigasi terhadap perilaku kompetitor: Apabila panitia memutuskan bahwa tim atau anggota tim telah melanggar aturan turnamen, pihak panitia mempunyai hak untuk memberikan sanksi yang sesuai. Apabila panitia menghubungi anggota tim untuk melakukan penyelidikan, anggota tim wajib menjawab dengan jujur. Semua anggota tim yang merusak atau menghambat investigasi dengan menahan informasi atau memberikan informasi yang salah kepada pihak panitia, maka akan diberikan sanksi.
5. Perilaku Yang Tidak Pantas: Semua anggota tim dilarang untuk bersikap yang dianggap oleh pihak panitia tidak sopan, kurang bermoral, atau memalukan serta tidak sesuai dengan norma yang berlaku.
6. Perilaku Ilegal: Semua anggota tim tidak boleh melanggar hukum, aturan, atau peraturan keamanan publik yang sudah ditetapkan.
7. Hadiah: Anggota tim dilarang menerima hadiah, uang, atau upah dalam bentuk apapun untuk janji atau permintaan yang terkait dengan turnamen untuk sengaja mengalah, mengalahkan tim tertentu, atau untuk meninggalkan turnamen.
8. Suap: Anggota tim dilarang memberikan hadiah atau uang kepada anggota tim



**BADAN EKSEKUTIF MAHASISWA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Sekretariat : Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E  
Jln. Komjen Pol M. Jasin – Depok



---

lain, pelatih, manajer, wasit, panitia, petugas perusahaan penyelenggara pertandingan, atau orang-orang yang berhubungan dengan tim panitia dengan berjanji atau meminta mengalahkan atau dikalahkan oleh tim.

9. Menolak Perintah: Anggota tim dilarang menolak atau mengabaikan instruksi atau keputusan dari panitia.
10. *Match Fixing*: Tidak ada anggota tim mengusulkan, menyetujui, merencanakan atau mencoba untuk mempengaruhi pertandingan atau hasilnya dengan hukum apapun atau cara yang dilarang. Pemain yang terlibat dalam *Match Fixing* akan diberi hukuman atas perilaku yang tidak jujur.
11. Judi: Anggota tim atau petugas yang berkaitan dengan tournament dilarang berpartisipasi dalam taruhan atau judi yang berkaitan dengan tournament, baik secara langsung atau tidak langsung.

***For More Information***

***Contact Person:***

- Davin Erland : 081584381138
- Fery Heriyandi :
- Nadira Putri : 08561106031
- Timothy Daud : 0895422859218

***Social Media:***

- Instagram: @fiktispace.ug