



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

TOURNAMENT MOBILE LEGENDS FIKTI SPACE 2022

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 Juni 2022 untuk babak penyisihan 1 dan 2, tanggal 12 Juni 2022 untuk quartel final dan semi final, tanggal 17 Juni 2022 untuk final 1, dan tanggal 18 Juni 2022 untuk final 2
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. Peserta yang mendaftar berarti telah menyetujui semua peraturan dan kebijakan yang berlaku.
8. Seluruh informasi yang diberikan oleh panitia merupakan tanggung jawab masing-masing perwakilan tim.

PERATURAN PEMAIN

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.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

5. Pemain hanya diperbolehkan untuk bermain di satu tim.
6. Jika terdapat pertanyaan lebih lanjut, peserta dapat bertanya ke kontak person yang telah tersedia.
7. Pemain yang diperbolehkan berpartisipasi adalah pemain yang tidak 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. Komposisi pemain adalah **5 player inti (aktif)** dan 1 player cadangan (aktif).
10. 1 player ditunjuk oleh anggota tim nya untuk menjadi perwakilan atau kapten timnya masing-masing.
11. Setiap tim diperbolehkan untuk merubah daftar pemain yang mereka tentukan maksimal 2 orang pemain.
12. Tim yang ingin merubah komposisi pemain diwajibkan untuk mengisi informasi detail pemain.
13. Perubahan pemain dianggap sah ketika seluruh data pemain yang ingin dimasukkan telah sesuai dengan persyaratan yang diberikan oleh panitia Fikti Space 2022.
14. Seluruh peserta yang terdaftar dalam Fikti Space 2022, tidak dapat dapat digantikan oleh siapapun setelah *technical meeting* dilaksanakan (Roster Lock).
15. Format konfirmasi perubahan pemain :
 - Nama Team :
 - Nama Pemain :
 - Nickname Riot :
 - Nomor Telepon :
 - Alamat Email :
 - Nama Pemain yang diganti :
 - Nick Pemain yang diganti :



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

- Wajib memberikan scan Kartu identitas kepada panitia

SISTEM PERTANDINGAN

1. Mode Game yang digunakan adalah Custom Game: Draft Pick
2. Skin On
3. Tim dibagi menjadi pool A dan pool B
4. Pertandingan menggunakan sistem Round Tounament
5. Round Tournament terbagi menjadi babak penyisihan, semifinal dan final

SEBELUM PERTANDINGAN

1. Room dibuat oleh panitia dengan sistem draft pick
2. Pemain harus bersiap untuk pertandingan sesuai jadwal yang sudah ditentukan dan mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam room yang sudah dibuat oleh panitia.
3. 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.
4. Apabila ada tim yang belum siap selama waktu yang ditentukan oleh panitia, maka lawannya akan mendapatkan menang WO.
5. Tim hanya diizinkan untuk bermain dengan pemain yang telah didaftarkan. Tim yang melakukan smurfing dan memainkan anggota yang tidak terdaftar akan didiskualifikasi
6. Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa semua pemain di timnya sudah menyelesaikan settingan game yang diinginkan sebelum pertandingan dimulai.
7. Cek kondisi device dan jaringan internet kalian sebelum bertanding untuk menghindari hal yang tidak diinginkan karena seluruh lag serta error pada pertandingan di luar tanggung jawab panitia.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

8. Peserta melakukan screenshot lobby diwakili oleh 1 pemain dan dikirimkan ke pihak panitia melalui section screenshot discord tepat setelah pertandingan selesai dalam kurung waktu 20 menit yang sudah ditetapkan, dengan format:
- o Nama Team:
 - o Pertandingan:



Contoh Screenshot sebelum pertandingan

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 diskualifikasi atau tidak.
3. Apabila anggota tim ada yang disconnect, error, dll di tengah pertandingan, setiap tim berhak mendapatkan pause sebanyak 1 kali maksimal 3 menit untuk setiap pertandingan yang dimainkan.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

4. Bagi tim atau peserta yang mencapai babak Final diwajibkan on camera dan bergabung pada platform video conference yang telah dibagikan oleh panitia, jika ditemukan peserta yang tidak on camera maka akan di diskualifikasi/WO.
5. Seluruh Pemain melakukan screenshoot saat in-game dibawah menit ke-5 dan dikirimkan ke pihak panitia melalui section screenshot discord tepat setelah pertandingan selesai dalam kurung waktu 20 menit yang sudah ditetapkan, dengan format:
 - o Nama Team:
 - o Pertandingan:



Contoh Screenshoot saat pertandingan

SETELAH PERTANDINGAN

1. Peserta melakukan screenshoot hasil pertandingan diwakili oleh 1 pemain dan dikirimkan ke pihak panitia melalui section screenshot discord tepat setelah pertandingan selesai dalam kurung waktu 20 menit yang sudah ditetapkan, dengan format:
 - o Nama Team:
 - o Pertandingan:



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok



Contoh Screenshot setelah pertandingan

PERATURAN TIM

1. Pemain yang bertanding dalam satu tim adalah 5 pemain.
2. Tim yang akan bertanding harus siap 10 menit sebelum pertandingan dimulai
3. Saat masuk in game di base tiap peserta wajib screenshot tampilan game dibawah menit pertama.
4. Game pause boleh diajukan dan akan dilalukan oleh wasit pertandingan. Masing masing tim hanya mempunyai kesempatan pause 1x selama 3 menit per game.
5. Pada saat pertandingan berlangsung, pemain dan akun yang diperbolehkan bertanding adalah pemain dan akun yang telah didaftarkan sebelumnya.
6. Pemain bertanggung jawab terhadap koneksi internetnya masing-masing. Panitia tidak bertanggung jawab terhadap permasalahan koneksi internet masing-masing pemain.
7. Peserta diperbolehkan menggunakan stiker dan recall taunting.
8. Jika ada Player yang terputus dari permainan selama pertandingan, pertandingan berlanjut. Player yang terputus dari permainan harus menyambung kembali secepat mungkin.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

9. Pemain menggunakan device (smartphone) masing-masing selama bertanding.
10. Apabila salah satu tim telat maka akan dilakukan pemanggilan selama 3 x selama 5 menit pada waktu yang telah ditentukan untuk bertanding apabila tidak ada respon maka tim yang telat akan langsung dinyatakan kalah.

LARANGAN DAN HUKUMAN

1. Peserta dilarang menggunakan Cheat dan mengeksploitasi bug dalam game selama pertandingan berlangsung. Jika peserta melanggar larangan tersebut, tim tersebut akan dikenakan sanksi berupa diskualifikasi dan tim tersebut dilarang bermain lagi di turnamen FIKTI SPACE.
2. Bagi peserta yang tidak mengirimkan hasil screenshot/hasil screenshot tidak lengkap maka akan diberikan peringatan 1x dan apabila di game berikutnya melakukan hal yang sama maka otomatis tim tersebut akan didiskualifikasi dan pertandingan akan dilanjutkan pada match berikutnya.
3. Peserta dilarang menggunakan chat all (kecuali Pause).
4. Peserta dilarang melakukan provokasi peserta lain untuk berkelahi, Peserta yang melanggar akan dikenakan sanksi berupa diskualifikasi
5. Peserta dilarang menggunakan identitas palsu pada saat pendaftaran ataupun saat registrasi ulang. Peserta yang melanggar akan dikenakan sanksi berupa diskualifikasi dan peserta tersebut akan dilarang bermain lagi di turnamen FIKTI SPACE.

KONDISI REMATCH

Kondisi rematch dapat dilakukan berdasarkan keadaan berikut, dengan keputusan dari panitia:

1. Dalam kasus Crash server, permainan dapat dilanjutkan dari Draft yang baru.
2. permasalahan server yang mencakup seluruh pemain dalam 1 tim.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

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

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

HAL PUBLISITAS

Panitia FIKTI SPACE 2022 memiliki hak untuk mengeluarkan pernyataan bahwa pemain telah dihukum. Pemain manapun yang terlibat dalam pernyataan tersebut akan dianggap telah melepaskan hak untuk mengambil tindakan hukum kepada FIKTI SPACE 2022.

PERUBAHAN ATURAN

Panitia FIKTI SPACE 2022 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 2022 adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat setelah melewati pertimbangan dan diskusi terkait.
2. Penyelenggara FIKTI SPACE 2022 juga memiliki hak untuk merubah atau menghapus salah satu konten yang disebutkan di atas untuk menentukan keputusan final demi kelancaran acara.
3. Seluruh Peserta wajib mematuhi seluruh peraturan yang telah dijelaskan diatas.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

LAIN – LAIN

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.
2. Pelecehan: Pelecehan dalam bentuk apapun dilarang keras.
3. Komentar Negatif: Semua peserta dilarang menjelekkan nama FIKTI SPACE 2022, perusahaan yang terlibat di dalam acara, atau pun Mobile Legends. Pihak FIKTI SPACE 2022 mempunyai hak untuk memberi sanksi.
4. 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.
5. Investigasi terhadap perilaku kompetitor: Apabila FIKTI SPACE 2022 memutuskan bahwa tim atau anggota tim telah melanggar aturan turnamen, pihak FIKTI SPACE 2022 mempunyai hak untuk memberikan sanksi yang sesuai. Apabila panitia FIKTI SPACE 2022 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 FIKTI SPACE 2022 maka akan diberikan sanksi.
6. Perilaku Yang Tidak Pantas: Semua anggota tim dilarang untuk bersikap yang dianggap oleh pihak FIKTI SPACE 2022 tidak sopan, kurang bermoral, atau memalukan serta tidak sesuai dengan norma yang berlaku.
7. Perilaku Ilegal: Semua anggota tim tidak boleh melanggar hukum, aturan, atau peraturan keamanan publik yang sudah ditetapkan.



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



Sekretariat: Pusat kegiatan Mahasiswa (PUSGIWA) Kampus E

Jl. Komjen Pol. M. Jasin – Depok

8. 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.
9. Suap: Anggota tim dilarang memberikan hadiah atau uang kepada anggota tim lain, pelatih, manajer, wasit, panitia, petugas perusahaan penyelenggara pertandingan, atau orang-orang yang berhubungan dengan tim FIKTI SPACE 2022 dengan berjanji atau meminta mengalahkan atau dikalahkan oleh tim.
10. Menolak Perintah: Anggota tim dilarang menolak atau mengabaikan instruksi atau keputusan dari panitia FIKTI SPACE 2022
11. *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.
12. Judi: Anggota tim atau petugas yang berkaitan dengan FIKTI SPACE 2022 dilarang berpartisipasi dalam taruhan atau judi yang berkaitan dengan FIKTI SPACE 2022, baik secara langsung atau tidak langsung.

For More Information

Contact Person :

- Muhammad Raihan arridza : 087812489921
- Erlangga putra : 089658534669
- Tri Utami : 082242166697

Social Media :

Instagram : fiktispace.ug , fspace_creamart

Website : fikti.bem.gunadarma.ac.id