1. **Pendahuluan**

Di era milenial ini, perkembangan zaman yang pesat mempengaruhi tingginya minat untuk bermain game, game tidak lagi dipandang sebelah mata sebagai hal yang dimainkan untuk bersenang-senang saja, melainkan juga dapat dipakai sebagai media edukasi.

Dalam rangka untuk mewujudkan hal tersebut, Himpunan Mahasiswa Informatika Kalbis Institute menyelenggarakan kompetisi “*Gamepreneur 3.0*”. *Gamepreneur* adalah sebuah wadah mahasiswa Kalbis Institute untuk menuangkan imajinasi-imajinasi masing-masing dalam bentuk digital.

1. **Nama dan Tema Kegiatan:**

Nama: *Gamepreneur 3.0*

Tema: *Make Imagination Into Reality*

1. **Waktu dan Tempat Kegiatan:**

Registrasi : 11 Mei 2020 - 5 Juni 2020

Drawing : 6 Juni 2020

Hari, Tanggal : 8 - 9 Juni 2020

Waktu : 09.00 – 14.30 WIB

Tempat : *Aplikasi Discord*

1. **Ketentuan Secara Umum:**
2. Peserta terbuka untuk Internal & External Kalbis Institute.
3. Setiap Tim diperbolehkan mempunyai pemain cadangan (maksimal 2 orang)
4. **Tahap Pendaftaran:**
5. Peserta mengisi formulir pendaftaran di Google Form dengan data yang benar.
6. Peserta wajib membayar biasa pendaftaran sebesar Rp. 50.000,- per Tim melalui Transfer via Bank BCA dengan Nomor Rekening 0030781627 Atas nama Marco Christopher
7. Peserta harus mengirimkan bukti Transfer ke Contact Person atas nama Erick Richardo. Via LINE (erick.apeng) via WhatsApp (0878-8857-4643).
8. Peserta akan diinformasikan jika sudah terdaftar ke dalam Lomba.
9. **Petunjuk Teknis Lomba:**
10. *Game* yang dimainkan adalah *Mobile Legends: Bang Bang*.
11. Setiap peserta hanya diperbolekan untuk mewakili satu tim.
12. Perwakilan Tim wajib untuk bergabung ke grup chat yang dibuat oleh panitia.
13. Hasil drawing akan diumumkan melalui grup chat.
14. Setiap Tim diwajibkan untuk bergabung ke Discord Channel yang disediakan.
15. Setiap peserta tidak diperbolehkan menggunakan program illegal atau cheat. Jika pada suatu Tim ada yang menggunakan program illegal atau cheat, maka panitia akan men-diskualifikasi Tim tersebut.
16. Setiap Tim harus lapor ke panitia jika terdapat pergantian pemain.
17. Setiap Tim tidak diperbolehkan untuk mengganti pemain saat pertandingan berlangsung.
18. Setiap peserta harus mempersiapkan jaringan Internet yang terbaik untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, jika terdapat peserta yang mengalami gangguan Internet maka hal itu diluar tanggung jawab panitia.
19. Jika suatu tim menang, akan lanjut ke babak berikutnya sesuai bagan.
20. Pengumuman tim yang menjadi juara akan diumumkan setelah acara berakhir
21. Setiap peserta harus mematuhi dan mengikuti semua Petunjuk Teknis Lomba.
22. Jika terdapat perubahan dari Petunjuk Teknis Lomba, maka panitia akan menginformasikan via grup chat.
23. **Reward:**

Pemenang adalah peserta dengan mendapatkan point yang tertinggi. Pemenang terdiri dari Juara I Juara II, dan Juara III

1. Juara I : Uang Tunai Rp. 750.000 + E-Certified
2. Juara II : Uang Tunai Rp. 500.000 + E-Certified
3. Juara III : Uang Tunai Rp. 250.000 + E-Certified