

# GUIDE BOOK

## MOBILE LEGENDS



UNLOCK YOUR POTENTIAL  
SPARK YOUR INNOVATION!





# PENDAHULUAN

## Deskripsi Lomba

Turnamen Mobile Legends INNOVENTURE 2025 merupakan ajang kompetitif untuk pelajar SMA/SMK sederajat yang ingin mengasah kemampuan kerja sama tim, strategi, dan sportivitas dalam kompetisi e-sports.

Pertandingan dilaksanakan secara online, dengan babak semifinal dan final yang dimainkan dari satu ruangan demi keperluan siaran langsung.

## Tujuan Lomba

- 1.Mendorong semangat kompetitif dan sportivitas di kalangan pelajar.
- 2.Memfasilitasi bakat dan minat dalam bidang e-sports.
- 3.Mengembangkan keterampilan strategi dan kolaborasi tim.

## Tanggal Pelaksanaan Lomba

- 19 – 20 Agustus 2025 (Online).
- 30 Agustus 2025 (Offline).

# PENGHARGAAN

Penghargaan	Hadiah
Juara 1	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI
Juara 2	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI
Juara 3	UANG TUNAI + SERTIFIKAT + PIALA + MEDALI



# BIAYA PENDAFTARAN

Biaya pendaftaran untuk Mobile Legends adalah:

- **Rp50.000,-** per tim.

Pembayaran dapat dilakukan melalui:

- Bank BCA (**6765276661** a/n **Muhammad Rizki Fadilah**).
- Konfirmasi pembayaran wajib disampaikan melalui Google Form pendaftaran.
- Masukkan nama team pada note saat transfer.

# SUSUNAN KEGIATAN

Tannggal	Kegiatan
19 Agustus 2025	Jam 08.00 WIB - Selesai <ul style="list-style-type: none"><li>• Babak Penyisihan (Online – BO1).</li></ul>
20 Agustus 2025	Jam 08.00 WIB - Selesai <ul style="list-style-type: none"><li>• Semi Final (Online – BO3).</li></ul>
30 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grand Final (Offline – BO3).</li><li>• Grand Final dilaksanakan di Gedung Miracle, Auditorium Lt. 4 UNIKOM.</li></ul>
Pengumuman Pemenang 30 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dilaksanakan offline di Gedung Miracle, Auditorium Lt. 4 UNIKOM.</li><li>• Penyerahan hadiah, sertifikat, dokumentasi, dan sesi foto.</li></ul>



# SYARAT DAN KETENTUAN

## **Syarat dan Ketentuan Umum INNOVENTURE 2025**

1. Peserta wajib melengkapi seluruh berkas pendaftaran sesuai mekanisme yang ditentukan oleh panitia melalui formulir resmi.
2. Peserta wajib melakukan pelunasan pembayaran sesuai nominal dan batas waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing perlombaan.
3. Peserta dinyatakan terdaftar secara resmi apabila telah diverifikasi oleh panitia.
4. Peserta yang tidak menyelesaikan persyaratan administrasi sampai batas waktu yang telah ditentukan akan dinyatakan gugur.
5. Peserta tidak diperbolehkan mengubah anggota tim setelah pendaftaran dikonfirmasi oleh panitia.
6. Setiap peserta hanya boleh tergabung dalam satu tim untuk setiap cabang lomba yang diikuti.
7. Setiap peserta hanya boleh menjadi ketua tim pada maksimal satu cabang lomba.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya yang dilombakan tetap menjadi milik peserta, namun panitia berhak untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya tersebut untuk kepentingan publikasi acara.
9. Panitia berhak untuk mendiskualifikasi peserta atau tim yang terbukti melakukan kecurangan atau pelanggaran aturan kompetisi.
10. Panitia berhak mencabut gelar juara jika ditemukan pelanggaran hukum atau etika dalam proses pelaksanaan maupun isi karya lomba.
11. Peserta dilarang bekerja sama dengan peserta lain dalam bentuk apapun jika kompetisi bersifat individu.
12. Peserta dilarang melakukan tindakan yang mengganggu jalannya lomba atau merugikan peserta lain.
13. Keputusan juri dan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Panitia berhak melakukan perubahan sebagian atau seluruh isi guidebook sewaktu-waktu, dan akan diberitahukan kepada peserta melalui media resmi.
15. Screenshot bukti telah komen mention minimal 2 teman di postingan terakhir instagram @innoventure.unikom





## Syarat dan Ketentuan Mobile Legend

### **a. Etika dan Disiplin Peserta**

- Nama tim tidak boleh mengandung unsur SARA.
- Peserta yang bersikap tidak sopan atau membuat keributan terhadap panitia/lawan akan langsung didiskualifikasi.
- Keterlambatan atau ketidakhadiran adalah tanggung jawab peserta. Batas waktu menunggu di lobby adalah 15 menit, selebihnya tim akan didiskualifikasi.
- Masalah sinyal / disconnect adalah tanggung jawab peserta dan di luar kendali panitia.
- Keputusan panitia bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Diharapkan setiap tim menjaga etika dalam berkomunikasi, seperti memperkenalkan team nya terlebih dahulu, menggunakan bahasa yang sopan, serta menghindari nada atau kata-kata yang menyinggung, ketika menghubungi ketua tim lawan

### **b. Struktur Tim**

- Setiap tim terdiri dari 5 pemain inti dan maksimal 1 pemain cadangan (opsional).
- Pemain cadangan hanya boleh bermain jika diberitahukan kepada panitia sebelum pertandingan dimulai.
- Setiap tim wajib menunjuk 1 kapten tim sebagai perwakilan utama yang berkoordinasi dengan panitia dan wasit.

### **c. Peraturan Teknis Pertandingan**

- Mode permainan yang digunakan adalah Custom Draft Pick dari babak penyisihan hingga Grand Final.
- Banned hero wajib dilakukan. Tim yang tidak melakukan banned akan langsung didiskualifikasi.
- Pengaturan game:
  - > Chat Team: **ON**,
  - > Chat All: **OFF**,
  - > Radio All: **OFF**,
  - > Skin: **ON**,
  - > Taunting: **Bebas**.



- Dilarang menggunakan cheat atau map hack dalam bentuk apapun.
- Setiap pemain wajib menggunakan perangkat pribadi (smartphone dan akun ML milik sendiri).
- Jika terjadi bug fatal, pemain harus segera melapor ke wasit dan mengajukan pause game.
- Setiap ketua tim wajib menghubungi ketua tim lawan untuk memulai pertandingan. Nomor kontak setiap ketua tim akan dibagikan oleh panitia melalui grup whatsapp.
- First pick akan ditentukan berdasarkan posisi pada bracket. Posisi atas mendapat first pick.
- Bracket akan dibagikan oleh panitia melalui group whatsapp.

#### **d. Sistem Wasit dan Pengawasan**

- Babak Kualifikasi tidak diawasi oleh wasit.
- Babak Semi Final diawasi oleh 2 wasit
- Babak Grand Final akan diawasi oleh 3 wasit.
- Wasit akan menghubungi kapten tim sebelum pertandingan dimulai untuk konfirmasi kesiapan dan instruksi pertandingan. (Semi Final)

Contoh komunikasi dari wasit:

*“Halo, ini wasit untuk pertandingan antara TIM A dan TIM B. Mohon siapkan tim Anda di lobi dalam waktu 5 menit.”*

#### **e. Pause Game**

- Setiap tim dapat meminta pause sebanyak 3 kali dalam 1 match, masing-masing selama maksimal 2 menit.
- Jika ada tim yang meminta pause, maka pertandingan akan dihentikan sementara selama 2 menit.
- Ketik /p atau p untuk meminta pause game.
- Diluar ketikan /p atau p maka tim dianggap melanggar pengaturan game tentang chat all dan tim akan di diskualifikasi.



#### **f. Dokumentasi dan Bukti Pertandingan**

- Tim yang menang wajib mengirimkan 7 screenshot sebagai bukti:
  - > 1 SS Room,
  - > 5 SS in-game dari masing-masing pemain,
  - > 1 SS hasil akhir pertandingan.
- Semua screenshot dikirim oleh kapten tim maksimal 1 jam setelah pertandingan selesai.
- Kirimkan hasil screenshoot kepada panitia di WhatsApp.
- Jika terlambat mengirimkan bukti, tim akan didiskualifikasi.

#### **g. Peraturan Tambahan Babak Semifinal**

- Tim yang mencapai babak semifinal wajib menyalakan kamera melalui Discord:
  - > Jika 5 orang berada di 1 ruangan, cukup 1 kamera menyala.
  - > Jika bermain dari tempat berbeda, maka setiap anggota wajib menyalakan kamera.

#### **h. Peraturan Tambahan Babak Final**

- Tim finalis wajib hadir secara langsung dalam acara Seminar INNOVENTURE 2025 pada 30 Agustus 2025.
- Pertandingan final akan dilaksanakan menggunakan Tournament Room.
- Pastikan seluruh anggota tim dapat hadir. Jika ada kendala, segera konfirmasi kepada panitia.

## **TEKNIS PELAKSANAAN**

### **Peserta dan Tim**

Terdiri dari 16 tim, masing-masing terdiri dari:

- Babak penyisihan & perempat final menggunakan sistem Best of 1 (BO1)
- Semifinal & final menggunakan sistem Best of 3 (BO3)
  - > Skema eliminasi langsung 5 pemain utama.
  - > 1 pemain cadangan (opsional).
- Seluruh anggota tim adalah siswa SMA/SMK sederajat





## Koordinasi dan Media

- Komunikasi teknis dilakukan melalui G-meet dan Discord
- Semifinal dan final akan disiarkan langsung melalui:
  - > YouTube HMIF UNIKOM,
  - > TikTok HMIF UNIKOM.

## Khusus Semifinal

- Tim wajib bermain dalam satu ruangan.
- Menyalakan kamera pada Discord yang menampilkan suasana tim selama pertandingan berlangsung.

## Khusus Final

- Tim wajib hadir di Gedung Miracle, Auditorium Lt. 4 UNIKOM pada waktu yang sudah ditentukan.

# PERALATAN

Tim wajib menyediakan sendiri:

1. Perangkat bermain (HP).
2. Koneksi internet.
3. Akun Discord aktif.
4. Kamera tambahan (laptop/HP lain untuk tampilan tim).

### **Note:**

Panitia akan menyediakan link Discord

# KONTAK BANTUAN

- Selama kompetisi, panitia aktif di grup WhatsApp resmi.
- Peserta dapat bertanya seputar teknis, pengumpulan, atau kendala.
- Jika ada kecurangan sertakan juga screenshoot.





## PENGUMUMAN PEMENANG

Pemenang lomba akan diumumkan dalam acara seminar offline INNOVENTURE 2025 yang akan diselenggarakan pada:

Tanggal: 30 Agustus 2025.

Tempat: Gedung Miracle, Auditorium Lt. 4 UNIKOM.



# KONTAK PANITIA



Minnov 1 – 0812 3545 2002

Minnov 2 – 0812 3545 2005



@innoventure.unikom



@innoventure2025