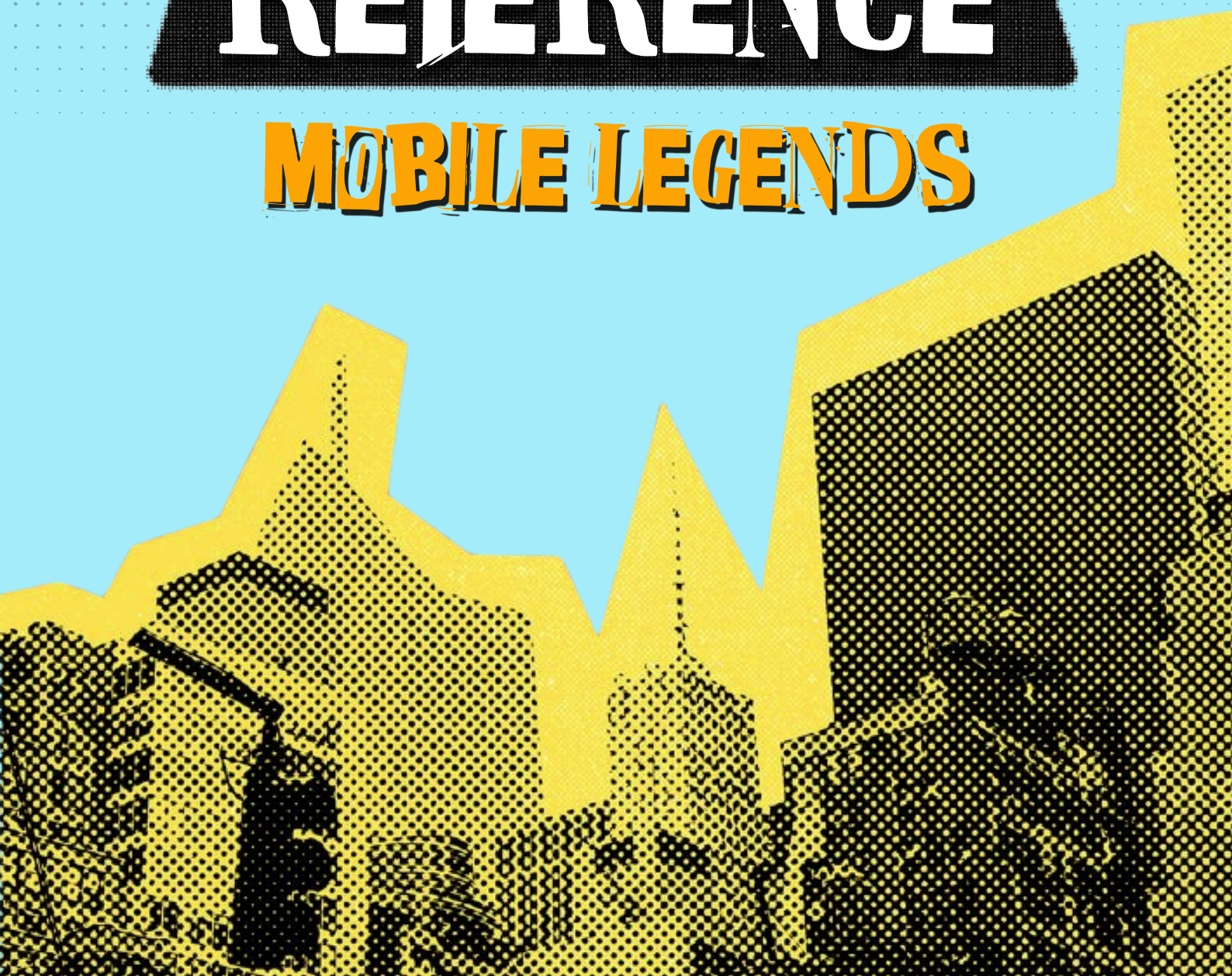
TERM of REFERENCE

MOBILE LEGENDS



TERM of REFERENCE

MOBILE LEGENDS

PERSYARATAN

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif Teknik Elektro UNS angkatan 2023-2026
2. Masing-masing Kelas wajib mengirimkan 1 tim. (Angkatan 2023 menjai satu kelas)
3. Satu tim beranggotakan 5-7 orang (2 untuk cadangan).
4. Setiap tim wajib melakukan pendaftaran dan melengkapi administrasi melalui form yang telah disediakan.
5. ID pemain harus sesuai dengan ID yang didaftarkan.
6. Pemain yang tidak tercantum dalam daftar pemain tidak diperbolehkan untuk ikut dalam pertandingan.
7. Masing-masing peserta wajib menunjukkan KTM/Karmas.
8. Peserta dapat dikenakan denda sebesar Rp.50.000 apabila peserta Walk Out (WO) dan dikenakan denda sebesar Rp.200.000 apabila peserta tidak mengirimkan perwakilan.
9. Perwakilan tim wajib mengikuti technical meeting, jika tidak hadir maka dianggap menyetujui seluruh ketentuan lomba.
10. Setiap Player Wajib Screenshot akun untuk dikumpulkan di G-form.
11. Setiap player hanya boleh mewakili 1 tim.
12. Di dalam 1 tim wajib memiliki kapten sebagai narahubung.
13. Apabila ada 1 pemain tidak hadir, maka wajib mencari
14. pengganti yang sama 1 kelas (diluar cadangan).
15. Nama team dan nickname player dilarang mengandung unsur SARA, pornografi, dan kata kasar.
16. Setiap pemain wajib masuk lobby maksimal 5 menit sebelum pertandingan dimulai.

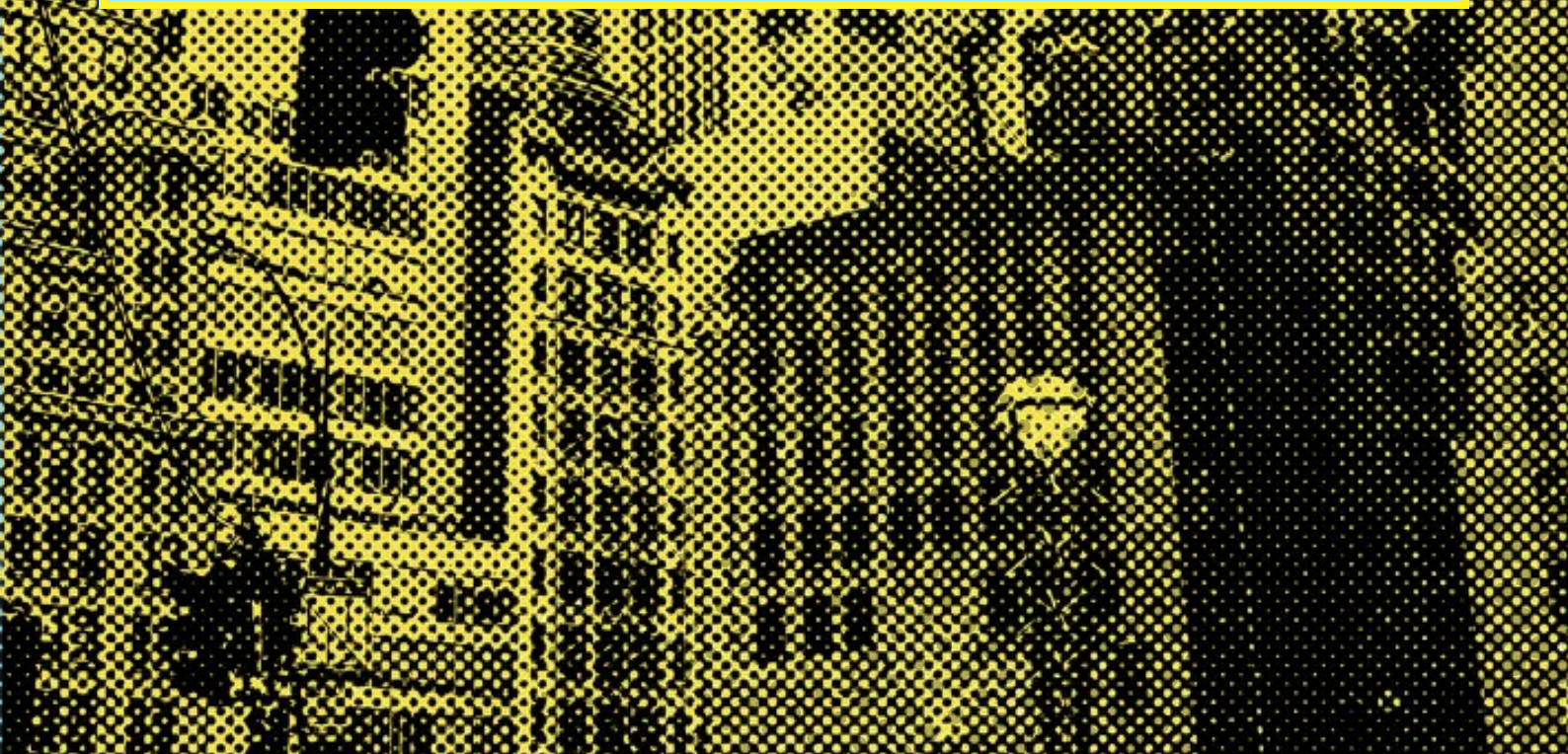
PERATURAN PERTANDINGAN

1. Pertandingan dilakukan di RK 3201 dan 3202 Gedung 3 FT UNS.
2. ID yang bermain harus sesuai dengan ID yang terdaftar pada link pendaftaran.
3. Dilarang keras menggunakan Cheat, melakukan Spion, dan menggunakan Joki.
4. Dilarang Radio All (Well Played & Good Game).
5. Psywar atau Taunting diperbolehkan dalam batas wajar (Dilarang Rasis & SARA).
6. Toleransi keterlambatan (waktu waiting) adalah maksimal 10 menit. Jika pemain/tim belum siap setelah waktu waiting habis, maka tim tidak didiskualifikasi, melainkan poin kemenangan akan langsung diberikan kepada tim musuh.
7. Penentuan First Pick untuk setiap tim pada babak Group Stage ditentukan berdasarkan susunan bracket.
8. Setiap tim dapat mengajukan technical pause maksimal 1 kali setiap match dengan maksimal pause 3 menit.
9. Jeda untuk setiap match maksimal 10 menit. Jika kedua tim sudah siap bisa langsung dimulai untuk match selanjutnya.
10. Skin:on I chat tim:on I stiker:on I chat all:off.
11. Kapten tim wajib Screenshot di lobby game dan di akhir game.



SISTEM PERTANDINGAN

1. Group Stage (Babak Grup)
   - Seluruh tim (total 7 tim) akan digabung ke dalam 1 Grup tunggal.
   - Pada babak Group Stage, setiap kelas/tim hanya akan bermain sebanyak 2 kali.
   - Sistem Poin: Menang mendapatkan +3, Seri mendapatkan +1, dan Kalah mendapatkan 0.
   - Jika pada klasemen akhir terdapat tim dengan poin yang sama, maka penentuan peringkat (tiebreaker) ditentukan dari total waktu penyelesaian pertandingan tiap round (berdasarkan akumulasi menit/waktu tercepat).
   - Dari hasil klasemen grup, 6 tim teratas akan lolos ke babak Knockout, sedangkan 1 tim terbawah akan tereliminasi.
2. Knockout Stage (Babak Gugur)
   - Babak gugur diikuti oleh 6 tim yang berhasil lolos dari babak grup. Posisi tim akan mengikuti foto bracket pertandingan yang telah ditentukan oleh panitia.
   - Sistem pertandingan pada babak Knockout menggunakan format Best of 3 (BO3).
   - Tim yang menang pada Semifinal akan melaju ke Final. Sedangkan Tim yang kalah pada Semifinal akan melaju ke Bronze Match.
3. Bronze & Final Match
   - Pertandingan Semifinal dan Bronze Match menggunakan format Best of 3 (BO3).
   - Pertandingan Final Match menggunakan format Best of 5 (BO5).



PERATURAN TAMBAHAN

1. Terkait pelanggar peraturan, akan diperingatkan maksimal 1 kali, jika mengulangi akan didiskualifikasi.
2. Keputusan panitia bersifat mutlak, mengikat dan tidak bisa diganggu gugat.
3. TOR yang sudah tertulis dapat ditambahkan atau berubah sesuai dengan kondisi lapangan, yang telah disepakati oleh panitia dan kedua tim yang bermain.
4. Jika jadwal bertabrakan dengan jadwal mata kuliah, dimohon memberi tau panitia agar dapat dijadwalkan Kembali.
5. Highlight seperti momen war,savage,steal lord, dan momen krusial lainnya akan direkap untuk konten sosial media PONSEL.
6. Akan ada penilaian MVP berdasarkan hasil pertandingan yang dinilai dari KDA.

PERLENGKAPAN TIM

1. Setiap pemain wajib menggunakan perangkat (Smartphone) milik pribadi. Dilarang keras menggunakan emulator, maupun alat bantu tambahan pihak ketiga (seperti trigger button atau gamepad).
2. Internet merupakan tanggung jawab masing-masing peserta.
3. Peserta disarankan perlengkapan pengisi daya (charger) atau powerbank secara mandiri. Panitia hanya menyediakan stop kontak dengan jumlah terbatas.

OFFICIAL

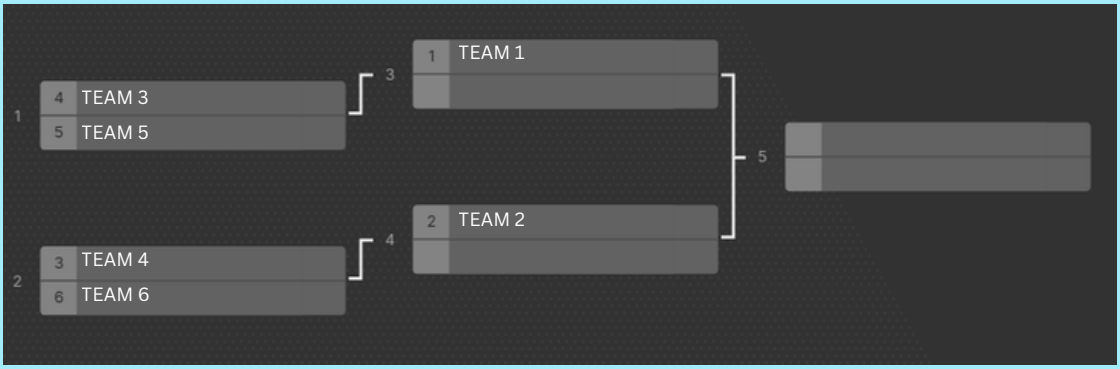
1. Pertandingan akan diawasi langsung oleh panitia atau wasit yang akan bertindak sebagai Observer di dalam room pertandingan
2. Segala bentuk komunikasi keluhan teknis atau permintaan pause di dalam game wajib disampaikan melalui perwakilan Tim kepada panitia/wasit yang bertugas.
3. Wasit dan panitia memiliki wewenang penuh untuk melakukan pause secara sepihak atau memberhentikan pertandingan jika ditemukan adanya indikasi kecurangan, pelanggaran, atau masalah teknis yang tidak terduga.

NOTE

BRACKET (Group)

Peringkat	Peserta	1. Match W-L-T	2. TB	3. Set Wins	Set Ties	4. Pts	Riwayat Pertandingan
1	26A	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
2	25B	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
3	24A	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
4	26B	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
5	25A	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
6	24B	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–
7	23	0 - 0 - 0	0	0	0	0	–

BRACKET (Knockout)



NOTE

Contoh ss akun



Contoh ss sebelum & sesudah game






CONTACT PERSON
082134580805 (Sinyo)
088238922812 (Ndaru)