

MOBILE
LEGENDS.

GANESHCOM
STUDIO



ANNIVERSARY
GANESHCOM
STUDIO

bright Future

We are the **future** that we **carve** together.

PT GANESHCOM MITRA SOLUSI DIGITAL | WWW.GANESHCOMSTUDIO.COM

DIDUKUNG OLEH



JUKLAK-JUKNIS LOMBA MOBILE LEGENDS ANNIVERSARY GANESHCOM STUDIO KE-6

PENDAHULUAN

Mobile Legends adalah sebuah permainan mobile berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Kedua tim berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai "Top Lane", "Middle Lane", dan "Bottom Lane", yang menghubungkan base masing-masing.

Mobile Legends sendiri memiliki 5 mode permainan yaitu Classic, Ranked, Brawl, Human VS AI, dan Custom. Di masing-masing tim, ada 5 pemain yang mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "Hero", dari perangkat mereka sendiri. Dari banyak Hero yang dimiliki Mobile Legends ada beberapa kategori yaitu Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman, dan Support. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah disebut "Minions".

Game ini menggunakan system Online Multiplayer agar bisa bermain game, bahkan berinteraksi dengan orang lain di seluruh penjuru dunia, menggunakan Local Area Network maupun Internet.

PESERTA

Lomba terbuka untuk umum (nasional)

KETENTUAN UMUM

1. Peserta lomba adalah pertim.
2. Tim terdiri dari 5 Pemain Inti dan 1 Cadangan (tidak wajib)
3. Setiap tim wajib memilih 1 pemain sebagai Captain sebagai perwakilan saat melakukan Technical Meeting, dan Briefing.
4. Segala bentuk protes disampaikan dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas perlombaan dan etika sopan santun.
5. Peserta wajib berlaku sopan, baik perkataan atau perbuatan kepada juri dan panitia.
6. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.
7. Peserta yang melanggar akan didiskualifikasi.
8. Peraturan dapat berubah sewaktu-waktu.

KETENTUAN LOMBA

1. Setiap pertandingan selalu dalam Custom Mode, Draft Pick 5v5 Match.
2. Sistem Eliminasi. Satu pertandingan menentukan Anda menang atau kalah.
3. Semua Member Squad harus menggunakan akun asli milik mereka sendiri untuk mengikuti pertandingan. Hanya diperkenankan memakai 1 account selama tournament berlangsung. Konsekuensi menggunakan ID yang berbeda-beda adalah diskualifikasi Team.
4. Tidak ada larangan untuk Level Akun, Hero, Skin dan Emblem yang digunakan tanpa pengecualian.
5. Seluruh pertandingan wajib dimulai sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan.
6. Dilarang menghentikan pertandingan (Pause) dalam keadaan apapun selama pertandingan berlangsung. Apabila lawan melakukan Pause silahkan laporkan ke panitia tournament dengan menyertakan Screenshot.

7. Dilarang melakukan chat all.
8. Kawanmabar tidak bertanggung jawab atas lag, disconnect, gadget tidak berfungsi sebagaimana mestinya dan kesalahan dari pihak peserta.
9. Report SS hasil pertandingan paling lambat 10 menit setelah match selesai di aplikasi kawanmabar.

MEKANISME LOMBA

1. Pendaftaran

- a. Pendaftaran lomba akan dimulai pada tanggal 16 Agustus – 9 September 2021
- b. Peserta mengisi formulir pendaftaran dan mengirim bukti biaya pendaftaran melalui link <https://bit.ly/lombagame>
- c. Biaya Pendaftaran adalah **Rp 80.000/tim**
Pembayaran dilakukan ke **Bank Mandiri**
No. Rekening : 1750000866771
Atas Nama : PT Ganeshcom Mitra Solusi Digital.
NB: Biaya yang sudah dibayarkan tidak dapat ditarik kembali dengan alasan apapun.
- d. Setelah melakukan pendaftaran, peserta wajib melakukan konfirmasi melalui **WhatsApp** ke **no.tlp 08873967539 a.n Putri Andriani** atau **085858676689 a.n Rensy Cahya** dengan format **ML_Registrasi_Nama Peserta**

2. Persiapan Pertandingan

- a. Ketika masa Pendaftaran berakhir, Team KAWANMABAR akan mengumumkan pertandingan babak pertama dan waktu pertandingan.
- b. Pertandingan antara peserta Squad akan dilakukan secara acak oleh KAWANMABAR.
- c. Sebelum bertanding perwakilan setiap tim akan di invite ke grup WA oleh panitia.
- d. Skema pertandingan untuk setiap match akan mencakup ID Leader Squad dari kedua belah pihak. Leader Squad harus menggunakan Aplikasi KAWANMABAR atau grup WA untuk menemukan Leader Tim lawan dan menambahkan dia sebagai teman. (KALIAN BISA MENCARI ID & NICK MELALUI ABSEN YANG TERDAPAT PADA MENU TECHNICAL MEETING ATAU PADA GRUP WA).
- e. Dua Leader Squad yang berlawanan harus melihat jadwal yang tertera di Aplikasi KAWANMABAR dalam periode waktu tertentu dalam Turnamen untuk melakukan Custom Match dan memberitahu rekan tim mereka.
- f. Pada pertandingan tidak akan ada wasit dari panitia terkecuali match tersebut LIVE di app KAWANMABAR atau di Youtube.

3. Mulai Pertandingan

- a. Peserta diharapkan absen hadir di Grup WA dengan format chat “HADIR DAN NAMA TIM” CONTOH = “HADIR TEAM KAWANMABAR”, 15 menit sebelum pertandingan dimulai, jika ada team yang tidak hadir, maka panitia berhak menyatakan team tersebut di diskualifikasi (WO).
- b. Menjelang waktu yang telah diatur, salah satu dari Leader Squad harus mengatur pertandingan sebagai Match Up Game dalam Custom Mode, dan mengundang Leader Squad yang satunya lagi untuk bergabung.
- c. Setelah kedua Leader bergabung, masing-masing Leader harus mengundang anggota mereka untuk bergabung dalam pertandingan. Mohon memastikan semua akun sudah benar.
- d. Setelah kedua belah pihak sudah mengkonfirmasi identitas tim lawan, maka mereka bisa memulai pertandingan dan mulai bertanding hingga pertandingan selesai.

4. Penyerahan Hasil Pertandingan

- a. Batas Waktu pengiriman Screenshot maksimal 10 menit setelah pertandingan selesai.
- b. Silahkan post Screenshot dari hasil setiap pertandingan ke aplikasi KAWANMABAR.
- c. Harap kirimkan screenshot hasil setiap pertandingan ke lokasi yang ditentukan sebelum batas waktu pengiriman. Melewati batas waktu yang mengakibatkan ketidakmampuan untuk mengumpulkan hasil-hasil pertandingan merupakan tanggung jawab pemain.

CARA MENGIRIM SS DI APP KAWANMABAR:

1. Buka app KAWANMABAR
2. menuju ke menu “TURNAMEN” (di pojok kanan bawah)
3. lalu pilih “MY TEAM” (klik team kalian)
4. klik “JADWAL”
5. Lalu pilih pertandingan yg akan kalian ingin kirimkan hasil “SCREENSHOT”nya

5. Catatan Khusus

- a. Jika pada hari pertandingan ada masalah pada Server, KAWANMABAR akan menjadwalkan ulang pertandingan. Jika tidak ada pengumuman Official, maka pertandingan akan dilanjutkan seperti biasa. Para pemain harus menanggung sendiri kekalahan yang diakibatkan oleh lag dari pihak pemain. Sebelum pertandingan, mohon memastikan koneksi jaringan Anda tidak bermasalah.
- b. Jika seorang Leader Squad tidak mendapat respon setelah menambahkan Leader Squad lawan sebagai teman, atau jika daftar teman Leader Squad sudah penuh dan tidak dapat menambahkan teman lain, mohon sertakan screenshot untuk menjelaskan situasinya. Jika pertandingan tidak selesai dalam waktu yang ditentukan, Squad lawan yang tidak responsif akan dieliminasi sesuai dengan kebijakan dan pertimbangan panitia Tournament.
- c. Tidak ada pemain yang diperbolehkan melakukan kecurangan dengan hasil-hasil pertandingan. Jika ada hasil Photoshop atau tindakan serupa yang ditemukan, Squad tersebut akan secara otomatis didiskualifikasi dari Tournament dan di banned permanent.
- d. Kedua belah pihak harus memastikan bahwa koneksi jaringan dan perangkat yang digunakan dapat berfungsi secara normal selama pertandingan, dan mencoba bertanding menggunakan Wi-Fi dan juga dengan daya yang cukup. Dalam kasus di mana ada kontestan yang terputus atau keluar semasa bertanding, pertandingan tidak dapat diulang atau dibatalkan.
- e. Setiap pemain dilarang menggunakan kata-kata yang mengandung unsur SARA, konsekuensi dari penggunaan dari kata-kata tersebut adalah diskualifikasi.

- f. Setiap pemain dilarang menggunakan kata-kata yang mengandung unsur SARA, konsekuensi dari penggunaan dari kata-kata tersebut adalah diskualifikasi.
- g. Para pemain tidak diizinkan untuk menggunakan aplikasi 3rd Party atau alat hacking. Jika ditemukan bukti penggunaan Aplikasi tersebut, para pemain tersebut akan di ban secara permanen dan didiskualifikasi dari turnamen.
- h. Dalam 1 team hanya diperbolehkan menggunakan 5 ID (in game ID) yang sama dalam satu turnamen, tidak boleh berganti ID. Apabila terdapat kurang dari 5 member saat pertandingan sudah dimulai, maka otomatis team tersebut dinyatakan WO.
- i. Silahkan menggunakan APLIKASI KAWANMABAR tersebut untuk mencari ID lawan dan membuat lobby. (KALIAN BISA MENCARI ID & NICK MELALUI ABSEN YANG TERDAPAT PADA MENU TECHNICAL MEETING)
- j. Apabila terdapat pelanggaran peraturan, dapat melaporkan ke grup wa, tanpa disertai screenshot tidak akan dilayani oleh panitia.

PENGHARGAAN

Pemenang dalam perlombaan Mobile Legends ini akan mendapat apresiasi sebagai berikut:

Juara 1 : Rp 1.750.000 + e-sertifikat + gift from sponsor

Juara 2 : Rp 750.000 + e-sertifikat + gift from sponsor

Juara 3 : Rp 500.000 + e-sertifikat + gift from sponsor

Catatan:

Hadiah dan e-sertifikat dikirim selambat-lambatnya 2 minggu setelah Pengumuman Pemenang.

JADWAL KEGIATAN LOMBA GAME MOBILE LEGENDS

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1.	Publisitas	16 – 23 Agustus 2021	Penyebaran pamflet melalui media sosial dan media partner (Info Denpasar, Info Badung dll)
2.	Pendaftaran Team	16 Agustus – 9 September 2021	Pendaftaran Team melalui link https://bit.ly/lombagame
3.	Technical Meeting	10 September 2021	Technical Meeting seluruh Team dan pengundian slot Team
4.	Penyisihan	11 September 2021	Masing-masing Team saling berhadapan dan mencari 4 besar
5.	Perempat Final dan Final	12 September 2021	Mencari juara 1, 2, dan 3
6.	Pengumuman Juara	12 September 2021	Pengumuman pemenang juara 1, 2, dan 3 melalui Instagram @ganeshcomstudio