



ESL MY Championship 2020 - Call of Duty: Mobile Season 1 Buku Peraturan

Isi Kandungan

1	Maksud	5
1.1	Pengesahan	5
1.2	Para Pemain	5
1.3	Zon Masa	5
1.4	Penganjur Liga	5
1.5	Penganjur Liga	6
1.5.1	Definisi dan Skop bagi Mata Penalti	6
1.5.1.1	Mata Penalti Kecil	6
1.5.1.2	Mata Penalti Besar	6
1.5.1.3	Mata Penalti Yang Ditetapkan	6
1.5.1.4	Penalti dan Larangan Kejohanan	6
2	Terma Umum	7
2.1	Perubahan Peraturan	7
2.2	Pengesahan Peraturan	7
2.3	Pekara Sulit	7
2.4	ESIC	7
2.4.1	Code of Conduct	7
2.4.2	Bahan-bahan yang Dilarang	8
2.4.2.1	Pengambilan Bahan Terlarang	8
2.4.2.1.1	Enggan untuk diuji	8
2.4.2.1.2	Senarai barang-barang yang dilarang	8
2.4.2.1.3	Ubat-ubatan yang di preskripsi	8
2.4.2.1.4	Kategori Hukuman Pengambilan Bahan Terlarang	8
2.4.2.2	Alkohol atau bahan psikoaktif yang lain	8
2.5	Larangan daripada Penerbit atau ESIC	9
2.6	Persetujuan Tambahan	9
2.7	Penyiaran Perlawanan	9
2.7.1	Hak	9
2.7.1.1	Pembatalan Hak	9
2.7.2	Tanggungjawab Pasukan	9
2.8	Komunikasi	9
2.8.1	Emel, WhatsApp and Discord,	9
2.9	Terma Bertanding untuk Kejohanan	10
2.9.1	Had Umur	10
2.9.2	Negara Asal/Rantau	10
2.9.3	Jumlah Pemain di Dalam Pasukan	10
2.9.4	Nama Samaran	10
2.9.5	Akaun Permainan	10
2.9.6	Nama Pasukan	10
2.9.7	Perubahan terhadap Akaun Pasukan	10
2.10	Lesen di Dalam Kejohanan	11
2.10.1	Definisi	11
2.10.2	Durasi	11
2.10.3	Kontrak Persetujuan Pasukan	11
2.10.4	Penarikan Kontrak	11

2.10.5	Pemilikan Lebih Daripada Satu Pasukan	11
2.10.6	Kajian Semula Kontrak	12
2.10.7	Penukaran Pemegang Kontrak Pasukan	12
2.11	Penukaran Pemain atau Barisan Pemain	12
2.11.1	Penetapan Barisan Pemain	12
2.11.2	Barisan Pemain Perlawanan	13
2.12	Mempunyai Lebih Dari Satu Kontrak	13
2.13	Hadiah Wang	13
2.13.1	Pembahagian Hadiah Wang	13
2.13.1.1	ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1	13
2.13.2	Pengurangan Hadiah Wang atas sebab Mata Penalti	14
2.13.3	Penolakkan Hadiah Wang Atas Sebab Penolakkan Hadiah Wang Atas Sebab Penarikkan Diri	14
2.13.4	Penarikkan Hadiah Wang	14
2.13.5	Pemindahan Hadiah Wang	14
2.13.6	Kelayakkan Untuk Menerima Hadiah Wang	14
2.14	Penggantian	14
2.14.1	Tarikh Akhir Penggantian	14
2.15	Penalti dan Akibat Meninggalkan Kejohanan	15
2.15.1	Menarik diri Sewaktu Kejohanan Berlangsung	15
2.15.2	Pembatalan Perlawanan	15
2.15.3	Hukuman Penyingkiran Untuk Pemain	15
2.16	Permulaan Permainan	15
2.16.1	Ketepatan Waktu	15
2.16.2	Menangguhkan Masa Perlawanan	15
2.16.3	Tidak Hadir	16
2.16.3.1	Penyingkiran Atas Sebab Tidak Hadir	16
2.17	Prosedur Perlawanan	16
2.17.1	Penyimpanan Media berkaitan perlawanan	15
2.17.2	Perubahan Waktu Perlawanan	16
2.18	Protes Perlawanan	16
2.18.1	Definisi	16
2.18.2	Peraturan Protes Perlawanan	16
2.18.2.1	Tarikh Akhir untuk Protes Perlawanan	16
2.18.2.2	Kandungan Protes Perlawanan	17
2.18.2.3	Tingkah Laku Waktu Protes Perlawanan	17
3	Sistem Kejohanan	18
3.1	Peringkat	18
3.1.1	Peringkat Pertama: Kelayakan Terbuka	18
3.1.2	Peringkat Kedua: Penyingkiran Ganda	18
3.1.3	Peringkat Ketiga: Playoff Luar Talian	18
3.2	Tarikh Penting Pertandingan	18
4	Sanksi	19
4.1	Umum	19
4.2	Pelanggaran Etika	19
4.2.1	Kata-kata Kesat dan Hinaan	19

4.2.2	Spam	19
4.2.3	Spam di dalam Permainan	19
4.3	Tidak Menunjukkan Semangat Kesukanan	20
4.3.1	Salah Laku	20
4.3.1.1	Memalsukan Media Perlawanan	20
4.3.1.2	Situasi Luar Biasa	20
4.3.2	“Penyamaran”/Menggunakan Orang Lain	20
4.3.3	Bermain dengan pemain yang dilarang bermain	20
4.3.4	Percubaan Memperdayakan Pihak Penganjur/Pihak Lawan	20
4.3.5	Penipuan	21
4.3.6	Judi	21
5	Peraturan Terperinci untuk Permainan	22
5.1	Prosedur Perlawanan	22
5.1.1	Waktu Permulaan Permainan	22
5.1.2	Memasuki Lobi Permainan	22
5.1.3	Aturan Lobi	22
5.1.4	Mode Permainan dan Peta untuk Peringkat Pertama: Open Qualifiers	23
5.1.5	Peta dan Pemilihan Pihak	23
5.1.5.1	Perlawanan 3 set terbaik (BO3)	23
5.1.5.2	Perlawanan 5 set terbaik (BO5)	23
5.1.5.3	Perlawanan 7 set terbaik (BO7)	24
5.1.6	Nama Paparan - Tag Pemain/Pasukan	24
5.1.7	Jaringan Internet Terputus	24
5.1.8	Hos Semula	25
5.1.9	Etika Perlawanan	25
5.1.10	Peranti	25
	Copyright Notice	26

1 Maksud

1.1 Pengesahan

ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1 dijalankan oleh ESL SEA Pte Ltd (“ESL SEA”). Liga ini adalah sebahagian daripada ESL National Championship.

The Call of Duty®: Mobile - Garena diterbitkan oleh Garena Mobile Private (“Call of Duty: Mobile”).

Hanya buku peraturan ini yang sah bagi Liga, Peserta-peserta, Pasukan peserta dan semua perlawanan yang akan di main. Dengan menyertai pertandingan ini Pasukan dan Pemain telah bersetuju dan menerima kesemua peraturan yang telah ditetapkan didalam buku peraturan ini.

Jika ada sebarang perbezaan atau kesilapan antara buku peraturan yang telah di terjemah kan. Segala peraturan akan berdasarkan Buku Peraturan Bahasa Inggeris.

1.2 Para Pemain

Di dalam liga ini Pasukan dan Pemain yang telah mengambil bahagian di dalam Pertandingan ini. Mana-mana ahli pemain didalam pasukan tersebut adalah peserta bagi pasukan tersebut. Mana-mana pasukan dan pemain tidak boleh mengambil bahagian lebih dari satu Pertandingan atau Liga Intel Extreme Masters, ESL One, ESL Pro League, ESL National Championships.

1.3 Zon Masa

Laman sesawang ESL (<https://play.eslgaming.com/callofduty/asia/codm/challenger/codmleague>) akan memaparkan waktu setiap perlawanan mengikuti zon masa yang mereka telah ditetapkan di lokasi Geo-IP mereka. Jika tiada Geo-IP, maka waktu rasmi akan diberikan dalam format GMT.

1.4 Penganjur Kejohanan

Pihak pasukan boleh menghubungi pihak penganjur melalui tiket bantuan di laman sesawang ESL atau melalui Emel.

Pihak Penganjur:

Anthony Bong - a.bong@eslgaming.com

Ng Cheng Houg - c.houng@eslgaming.com

Amir Zikri - a.zikri@staff.eslgaming.com

Amir Safwan - a.safwan@staff.eslgaming.com

1.5 Mata Penalti

1.5.1 Definisi dan Skop bagi Mata Penalti

Mata Penalti akan diberikan jika pasukan atau pemain melanggar peraturan yang telah ditetapkan didalam liga, mata penalti kecil atau besar adalah bergantung kepada kesalahan yang telah dilakukan.

1.5.1.1 Mata Penalti Kecil

Mata penalti dikenakan kepada kesalahan-kesalahan kecil seperti tidak memuat naik media permainan yang diwajibkan, bukti permainan yang tidak mencukupi, informasi yang tidak mencukupi pada akaun pasukan atau perkara berkait dan sebagainya. Setiap kesalahan kecil akan diberi mata penalti 1% pada jumlah hadiah wang yang diterima oleh pasukan atau pemain pada musim tersebut.

1.5.1.2 Mata Penalti Besar

Mata Penalti Besar akan dikenakan jika sengaja menipu pihak penganjur, tidak dapat menghadirkan diri pada hari pertandingan, melanggar peraturan berulang kali dan sebagainya. Setiap mata penalti besar akan menolak 10 peratus daripada jumlah keseluruhan hadiah wang bagi musim tersebut.

1.5.1.3 Mata Penalti Yang Ditetapkan

Mata penalti kecil dan besar adalah tertakluk oleh pihak Penganjur.

1.5.1.4 Penalti dan Larangan Kejohanan

Larangan Kejohanan dan mata penalti akan dikumpulkan oleh mana-mana liga atau kejohanan ESL tidak ditetapkan kepada liga kecuali apabila hukuman telah diberikan atas dasar penipuan. Apa-apa pelanggaran seperti penipuan atau kata-kata cacian juga boleh dikenakan hukuman, tergantung kepada tahap salah laku.

2 Terma Umum

2.1 Perubahan Peraturan

Pihak penganjur berhak untuk mengubah, membuang atau menukar peraturan yang tertera didalam buku peraturan tanpa sebarang notis. Pihak penganjur juga berhak untuk membuat keputusan berdasarkan kesalahan yang tidak tertera, yang menyokong atau mana-mana butiran khusus yang tertakluk didalam buku peraturan atau membuat keputusan tanpa mengikut buku peraturan di dalam kes esktrim untuk mendapatkan permainan yang adil dan saksama.

2.2 Pengesahan Peraturan

Jika ada bahagian buku peraturan yang tidak sah atau tidak praktikal secara keseluruhan atau sebahagian, peraturan tersebut tidak akan sama sekali menjejaskan status pengesahan buku peraturan di bahagian yang lain. Sebagai ganti, ketidaksempurnaan sesuatu isu akan disesuaikan dengan dasar yang telah dirancang atau ditetapkan untuk buku peraturan.

2.3 Pekara Sulit

Sebarang bantahan, tiket bantuan, perbincangan atau sebagainya bersama pihak penganjur adalah sulit. Segala permasalahan dilarang sama sekali dikeluarkan kepada umum tanpa sebarang persetujuan dan pengakuan yang bertulis oleh pihak penganjur.

2.4 ESIC

ESL dan semua pertandingan yang di anjur kan oleh ESL adalah sebahagian daripada ESIC, Esports Integriti Coalition. Dengan ini, segala peraturan yang telah ditetapkan oleh ESIC akan di gunakan kepada kesemua pertandingan, ini termasuk ESL MY Championship 2020 - Call of Duty: Mobile Season 1. Sebarang maklumat boleh didapatkan di laman sesawang <http://www.esportsintegrity.com/>.

Maklumat di bawah adalah untuk memberi kan gambaran kepada perkara-perkara yang dilarang. Untuk maklumat penuh, sila ke laman sesawang ESIC.

2.4.1 Code of Conduct

Semua pasukan dan pemain telah bersetuju akan berkelakuan baik dan menghormati antara pasukan lain, pemain-pemain, penonton, pihak media, pihak penyiaran, dan pihak penganjur. Pemain ataupun pihak penganjur perlu bertindak sebagai role model. Apa-apa gangguan perlu dilaporkan dengan kadar segera kepada pihak penganjur yang telah dinyatakan di atas. Gangguan adalah tidak terhad kepada kenyataan yang menyerang atau kelakuan terhadap jantina, identiti jantina dan ekspresi, umur, orientasi seksual, kurang upaya, penampilan fizikal, saiz badan, bangsa dan agama.

Gambar-gambar seksual di kawasan awam, mengugut atau ugutan, mengikut, fotografi dan rakaman yang mengganggu, mengganggu sesi ucapan dan acara yang lain melibatkan sentuhan fizikal dan seksual yang tidak di ingini adalah di kira sebagai gangguan.

Larangan yang sama juga tidak hanya dikenakan oleh pasukan dan pemain tetapi di kenakan kepada kesemua individu yang terlibat di dalam pertandingan ini. Sesiapa yang melanggar tatacara akan dikenakan hukuman, termasuk dibuang atau disingkirkan dan boleh membawa kepada pendakwaan jenayah.

2.4.2 Bahan-bahan yang Dilarang

2.4.2.1 Pengambilan Bahan Terlarang

2.4.2.1.1 Enggan untuk diuji

Jika pemain menolak atau enggan untuk membuat ujian dadah, pemain tersebut akan dianggap mengambil bahan terlarang. Hukuman yang diberikan akan selaras seperti kes-kes serius penyalahgunaan dadah.

2.4.2.1.2 Senarai barang-barang yang dilarang

Senarai bahan-bahan yang dilarang telah ditulis oleh Agensi Anti Dadah Dunia (WADA) adalah sah untuk kejohanan. Senarai tersebut boleh dirujuk di pautan berikut: <http://esl.pm/prohibitedlist>

2.4.2.1.3 Ubat-ubatan yang di preskripsi

Jika pemain mempunyai preskrip yang aktif untuk bahan-bahan yang terdapat di senarai WADA, beliau diwajibkan untuk menghantar bukti kepada pihak Penganjur sebelum kejohanan bermula (21 Februari 23:59 GMT sehari sebelum kejohanan). Pemain tersebut masih diwajibkan menjalankan ujian dadah, tetapi jika hasil ujian tersebut menunjukkan positif terhadap bahan yang dipreskripsi, pemain tersebut akan dibenarkan bertanding.

2.4.2.1.4 Kategori Hukuman Pengambilan Bahan Terlarang

Kes bahan terlarang yang ringan akan dikenakan amaran dan juga mata penalti yang kecil kepada peserta.

Kes- kes yang serius (contoh: penggunaan dadah untuk meningkat kan prestasi seperti Adderall) akan di kena kan hukuman mata penalti, pemain akan dilarang untuk bertanding dan akan diberikan kekalahan dan berkemungkinan pasukan tersebut akan juga di singkir kan daripada pertandingan.

Pengulangan penggunaan bahan terlarang oleh pemain yang sama akan di kena kan hukuman yang berat, dilarang untuk bertanding untuk selamanya.

Pengulangan penggunaan bahan terlarang oleh pasukan (tetapi pemain yang berlainan) akan di kena kan hukuman yang berat kepada pasukan tersebut.

Pengulangan penggunaan bahan terlarang oleh pemain yang sama di dalam pasukan yang sama akan dikenakan tindakan yang berat terhadap dua-dua pihak pasukan dan pemain.

Jika pemain didapati bersalah terhadap penggunaan bahan terlarang setelah perlawanan terakhir yang telah tamat dalam masa 24 jam. Pemain akan dilarang untuk bertanding akan tetapi keputusan pertandingan akan kekal dan pasukan tersebut tidak akan menerima akibatnya. Jika kes yang ringan, hukuman tidak akan dikenakan.

2.4.2.2 Alkohol atau bahan psikoaktif yang lain

Untuk bertanding, secara dalam talian atau luar talian, dibawah pengaruh alkohol, bahan psikoaktif walaupun tidak tertakluk sebagai bahan-bahan terlarang, adalah dilarang sama sekali, dan boleh dikenakan hukuman yang berat. Pengambilan alkohol minimum diluar waktu kejohanan untuk seorang peserta adalah dibenarkan jika tidak berkonflik dengan perundangan tempatan/nasional.

2.5 Larangan daripada Penerbit atau ESIC

Pihak penganjur mempunyai hak untuk menolak permohonan pemain/pasukan yang mempunyai larangan daripada bertanding daripada pihak penerbit untuk menyertai kejohanan. Larangan daripada ESIC juga akan dihormati dan diteruskan kepada larangan ESL.

2.6 Persetujuan Tambahan

Pihak penganjur tidak bertanggungjawab atas persetujuan tambahan, atau pun bersetuju untuk melaksanakan persetujuan yang telah dibuat oleh para pemain atau pasukan. Pihak penganjur dengan setinggi-tingginya tidak menggalakkan persetujuan seperti berikut dibuat, dan jika persetujuan tersebut bertentangan dengan Buku Peraturan Liga/Kejohanan, persetujuan tersebut tidak akan dibenarkan sama sekali.

2.7 Penyiaran Perlawanan

2.7.1 Hak

Kesemua hak penyiaran pertandingan adalah dibawah ESL SEA. Ini termasuk dan juga tidak terhad kepada rakaman strim, Penyiaran Televisyen, Strim pengacaraan, Pengulangan, Demonstrasi atau Permarkahan siaran langsung.

2.7.1.1 Pembatalan Hak

ESL SEA berhak untuk memberikan lesen untuk menyiarkan satu atau lebih perlawanan kepada pihak ketiga atau pasukan. Di dalam kes ini, penyiaran perlu diatur dengan pihak penganjur dalam masa 24 jam sebelum perlawanan bermula.

2.7.2 Tanggungjawab Pasukan

Pasukan tidak boleh menolak atau tidak bersetuju untuk perlawanan mereka di siarkan oleh pihak Penyiaran ESL. Mereka juga tidak boleh memilih bagaimana perlawanan mereka akan di siarkan. Penyiaran hanya boleh ditolak oleh pihak penganjur. Pasukan tersebut memberi kerjasama untuk mempermudah penyiaran pertandingan berlangsung.

2.8 Komunikasi

2.8.1 Emel, WhatsApp and Discord

Cara komunikasi utama untuk pertandingan ini ialah melalui Emel, WhatsApp, dan Discord. Setelah pasukan tersebut layak untuk pertandingan ini, ketua pasukan perlu menyediakan alamat Emel, Nombor WhatsApp dan ID Discord kepada pihak penganjur. Komunikasi utama akan melalui WhatsApp dan komunikasi sekunder akan melalui Discord. Emel akan digunakan untuk memberikan maklumat tentang pertandingan. Ketua atau Wakil pasukan akan bertanggungjawab untuk memberi tahu kepada pasukan mereka jika mempunyai pengumuman yang penting tentang pertandingan.

2.9 Terma Bertanding untuk Kejohanan

Terma-terma berikut adalah wajib dipatuhi jika ingin bertanding di kejohanan.

2.9.1 Had Umur

Kesemua peserta di dalam pertandingan ini perlulah berumur 16 tahun ke atas. Jika peserta di bawah umur 16 tahun dan dikira sebagai bawah umur pada waktu bertanding di Kejohanan, peserta tersebut diwajibkan mempunyai kebenaran ibu bapa atau penjaga dan bersetuju dengan peraturan tambahan untuk pihak peserta tersebut. Surat kebenaran hendaklah dihantar melalui emel kepada pihak penganjur yang boleh dirujuk di 1.4 Penganjur Kejohanan.

2.9.2 Jumlah Pemain di Dalam Pasukan

Barisan pemain perlulah mempunyai maksima 5 orang pemain utama dan 1 pemain simpanan

2.9.3 Negara Asal/Rantau

Negara asal pemain adalah negara di mana beliau tinggal sepanjang majoriti tempoh kejohanan. Untuk kejohanan ini, pasukan diwajibkan menyenarai empat daripada enam pemain yang berasal daripada Malaysia. Sesebuah pasukan boleh menyenaraikan dua daripada enam pemain yang berasal daripada negara lain. Walaubagaimanapun, ini tidak diwajibkan dan hanya merupakan salah satu pilihan. Sesebuah pasukan boleh menyenaraikan 6 pemain yang berasal dari Malaysia jika mereka tidak berniat untuk menambah pemain daripada negara asing untuk barisan pemain.

2.9.4 Nama Samaran

Tag penaja tidak dibenarkan di dalam laman sesawang ESL di bawah apa-apa keadaan dan peraturan ESL ditetapkan bagi nama samaran para pemain.

2.9.5 Akaun Permainan

Setiap pemain perlu mengisi akaun permainan mereka di profil ESL. Ini termasuk dan tidak terhad kepada: Call of Duty: Mobile

2.9.6 Nama Pasukan

Nama pasukan untuk kejohanan tidak dibenarkan mempunyai tambahan seperti "CS team". Nama pasukan kejohanan jika tidak dibenarkan mempunyai apa-apa jenis nama penajaan. Jika pasukan mempunyai penajaan seperti yang telah disebut, nama pasukan tersebut akan digantikan, jika tidak daripada permintaan, akan digantikan untuk pasukan tersebut, tanpa sebarang amaran.

2.9.7 Perubahan terhadap Akaun Pasukan

Apa-apa perubahan di dalam akaun pasukan perlu di sahkan oleh pihak penganjur sebelum mana-mana perubahan di lakukan. Ini termasuk dan tidak terhad kepada:

- Menambah atau Membuang Pemain
- Menukar nama pasukan
- Menukar logo pasukan

2.10 Lesen di Dalam Kejohanan

2.10.1 Definisi

Sebelum setiap musim liga, ESL memberikan lesen kejohanan untuk pasukan yang bertanding, atau kepada individu. Dalam kebanyakan kes, lesen akan diberikan kepada peserta yang:

- 8 pasukan teratas daripada Pusingan Kelayakan ESL MY Championship 2020 - Call of Duty: Mobile Season 1

2.10.2 Durasi

Lesen kejohanan hanya sah untuk 1 musim SAHAJA, sesiapa yang berhak untuk mendapat lesen untuk satu musim tidak akan mendapat lesen untuk musim dua secara automatik. Setiap lesen akan dimaklumkan kepada pasukan daripada pihak administrasi sebelum musim baru bermula.

2.10.3 Kontrak Persetujuan Pasukan

Kontrak dalam pasukan kejohanan akan diberikan kepada entiti yang sah (persatuan/pertubuhan terdaftar, syarikat persendirian, dan lain-lain). Hanya entiti yang sah dibenarkan untuk mempunyai satu kontrak di dalam kejohanan yang sama. Entiti yang dikawal oleh orang/kumpulan yang sama tidak dibenarkan untuk memegang lebih daripada 1 kontrak. Jika entiti tidak wujud untuk pasukan yang dinyatakan atau entiti yang wujud tidak melapor dan diterima oleh pihak penganjur, kontrak tersebut mungkin akan diberikan kepada pasukan tersebut, di mana ketua pasukan atau pengurus akan menjadi wakil untuk pasukan tersebut. Wakil tersebut akan bertanggungjawab untuk mengurus pasukan, mengawal akaun pasukan di laman ESL, walaubagaimanapun dalam kes tersebut, hak untuk mempunyai kontrak hanya boleh digunakan jika majoriti pemain dalam pasukan tersebut masih aktif sebagai satu pasukan dalam kejohanan terkini atau pusingan kelayakan. Pemegang kontrak perlu memaklumkan sebarang perubahan dan perubahan tersebut diterima oleh pihak penganjur sebelum diluluskan. Kegagalan untuk memaklumkan sebarang perubahan di dalam kontrak yang diberikan, atau melepaskan tanggungjawab memberitahu sebarang informasi tentang pasukan boleh dikenakan tindakan dengan hukuman mata penalti atau hukuman yang lain. Pemegang kontrak adalah entiti yang bertanggungjawab menentukan menerima hadiah wang yang dimenangi dibawah kontrak yang diterima.

2.10.4 Penarikan Kontrak

ESL mempunyai hak untuk menarik semula kontrak liga dari mana-mana pasukan, jika pihak penganjur merasakan bahawa pasukan yang menyertai tidak berkelakuan mengikut tatacara yang telah ditetapkan di dalam liga dan badan kerajaan:

- Para pemain atau pemain pasukan telah melakukan pelanggaran material terhadap peruntukan yang telah digariskan di dalam buku peraturan ini.
- Majoriti pemegang kontrak meninggalkan pasukan tersebut

2.10.5 Pemilikan Lebih Daripada Satu Pasukan

Peraturan kontrak oleh ESL National Championship adalah jelas bahawa setiap organisasi dan entiti yang sah hanya boleh mendapatkan hanya satu lesen setiap pertandingan yang melibatkan

kelayakan mereka. Dengan ini, pasukan organisasi akademi tidak dibenarkan untuk menyertai pertandingan ESL atau pusingan kelayakan jika:

- a) Pasukan organisasi yang berlainan telah menyertai acara utama.
- b) Pasukan organisasi yang berlainan telah dijemput ke dalam kelayakan tertutup.
- c) Pasukan organisasi yang berlainan yang telah berdaftar di kelayakan yang sama.

Pengecualian hanya akan di buat jika organisasi tersebut telah membuat surat pengesahan sekurang-kurangnya 4 minggu sebelum hari pertandingan ini termasuk pasukan utama, pasukan akademi akan di jual atau kontrak akan di tamatkan untuk melayakkan mereka untuk menyertai pertandingan ini

Larangan bagi pasukan akademi akan tergugur jika jemputan bagi pasukan utama telah di tolak atau sebaliknya terbatal.

2.10.6 Kajian Semula Kontrak

Jika pemegang kontrak telah kehilangan lebih 67% daripada pemain utama, ESL akan memeriksa lesen tersebut dan berkemungkinan akan di tarik balik. Jika pemegang kontrak tidak boleh menyakinkan ESL bahawa mereka layak untuk meneruskan "ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1" pada tahap prestasi yang sama.

2.10.7 Penukaran Pemegang Kontrak Pasukan

Pemegang kontrak boleh membuat permintaan untuk menukarkan kontrak "ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1" kepada entiti lain pada musim tersebut, jika mempunyai sebab-sebab yang mencukupi dan munasabah. Segala keputusan adalah berdasarkan atas budi bicara pihak penganjur. Selepas proses penukaran pemegang kontrak, majoriti barisan pemain untuk pasukan tersebut haruslah barisan pemain yang sama untuk jangka masa yang ditetapkan oleh pihak penganjur (tidak kurang dari satu acara kejohanan dan tidak lebih daripada setengah musim) daripada saat entiti baharu yang sah mengambil alih kontrak daripada entiti yang lama. Peraturan ini adalah untuk melindungi para pemain daripada menyertai pasukan lain dan untuk mengelakkan pasukan lain mendapat kontrak mereka sendiri, bukan pasukan yang berjaya mara.

2.11 Penukaran Pemain atau Barisan Pemain

Pasukan-pasukan perlu menghantar kan emel kepada pihak penganjur bagi pemain-pemain utama mereka dalam masa 24 jam sebelum pertandingan bermula. Jika mempunyai perubahan selepas ini, mereka perlu berkomunikasi secepat mungkin , jika gagal akan dikenakan penalti.

2.11.1 Penetapan Barisan Pemain

Dalam masa 24 jam sebelum hari perlawanan pertama pada musim tersebut, pemain-pemain pasukan telah di kunci. Setiap pasukan perlu mempunyai 5 pemain utama (dengan minima 3 orang pemain yang telah bermain bagi pasukan tersebut untuk mendapatkan kelayakan) dan 1 orang pemain simpanan. Pemain simpanan tidak boleh berdaftar dibawah pasukan lain di dalam "ESL MY Championship 2020 - Call of Duty: Mobile Season 1". Pada pertengahan musim penukaran pemain, di setiap perlawanan setiap pasukan perlu mempunyai 3 pemain utama dalam setiap perlawanan dan hanya boleh menggunakan pemain simpanan yang telah berdaftar didalam barisan pemain. Jika

gagal berbuat sedemikian, akan disingkirkan secara automatik dan mata penalti akan di kena kan. Setiap pasukan boleh menambah pemain baru selagi pemain tersebut tidak terlibat di dalam mana-mana National Championship series yang sedang berlangsung (rujuk pada 2.11.2 bagi pasukan terkini).

2.11.2 Barisan Pemain Perlawanan

Setiap barisan pasukan perlulah mengikuti kriteria pada 2.9.3. Penukaran pemain boleh dilakukan pada bila-bila masa jika pasukan tersebut mempunyai sebab-sebab yang kukuh (Sebagai contoh: masalah internet). Penukaran pemain hendaklah dilakukan dalam masa 5 minit atau kurang, sebarang penyalahgunaan peraturan ini adalah dilarang. Jika penukaran pemain mengambil masa lebih daripada 5 minit, pasukan tersebut akan di berikan mata penalti atau disingkirkan daripada pertandingan ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1 bergantung kepada keputusan pihak pengadil.

2.12 Mempunyai Lebih Dari Satu Kontrak

Kesemua pemain di dalam liga adalah dilarang sama sekali untuk menerima kontrak atau persetujuan dengan dua (2) atau lebih pasukan kejohanan, secara lisan atau tulis. Jika sebarang kontrak atau persetujuan dijumpai oleh pihak ESL, ESL mempunyai hak untuk melarang pemain tersebut daripada bermain sehingga isu tersebut diselesaikan. Jika situasi tersebut tidak dapat diselesaikan, ESL mempunyai hak untuk menyingkirkan pemain atau pasukan yang didapati melanggar peraturan tersebut.

2.13 Hadiah Wang

Kesemua hadiah wang akan dibayar dalam masa 90 hari selepas perlawanan akhir selesai.

Jika terdapat informasi yang tidak mencukupi bagi pasukan atau pemain dan sekiranya tiada usaha untuk memperbetulkan, hadiah wang tersebut tidak akan dikeluarkan selagi tidak di perbetulkan.

2.13.1 Pembahagian Hadiah Wang

2.13.1.1 ESL MY Championship - Call of Duty: Mobile Season 1

Juara	Naib Juara	Tempat Ketiga	Tempat Keempat
RM 20,000	RM 10,000	RM 6,000	RM 4,000

2.13.2 Pengurangan Hadiah Wang atas sebab Mata Penalti

Setiap mata penalti yang diterima oleh Pasukan atau Pemain sewaktu musim kejohanan akan didenda dengan pengurangan hadiah wang. Pengurangan adalah seperti berikut:

- Untuk setiap penalti kecil, 1% daripada keseluruhan hadiah wang akan dikenakan.
- Untuk setiap penalti besar, 10% daripada keseluruhan hadiah wang akan dikenakan.

Pengurangan akan dikira daripada amaun keseluruhan hadiah wang yang dimenangi oleh pasukan atau pemain pada hujung musim.

2.13.3 Penolakkan Hadiah Wang Atas Sebab Penarikkan Diri

Setiap kekalahan secara automatik yang diberikan semasa musim biasa, 5 mata penalti kecil akan diberikan.

2.13.4 Penarikkan Hadiah Wang

Jika hadiah wang untuk pertandingan masih lagi tidak dibayar, pihak penganjur berhak untuk membatalkan wang hadiah tersebut jika mana-mana pasukan telah melanggar peraturan yang telah dinyatakan di dalam buku peraturan ini.

2.13.5 Pemindahan Hadiah Wang

Hadiah wang akan diberikan melalui pemindahan bank. Jika gagal untuk memberikan informasi yang secukupnya untuk pembayaran hadiah wang maka pembayaran tidak akan dibuat. Jika pasukan tidak mengambil hadiah mereka dalam masa 1 tahun daripada tarikh pembayaran dikeluarkan maka hadiah tersebut akan dibatalkan.

2.13.6 Kelayakkan Untuk Menerima Hadiah Wang

Hanya pasukan yang menyelesaikan 85% daripada perlawanan-perlawanan yang diadakan layak untuk menerima hadiah wang pada akhir musim.

2.14 Penggantian

Jika sebuah pasukan tidak dapat bertanding atas sebab yang tidak dapat dielakkan, dan disingkirkan sebelum tarikh akhir untuk penggantian, pasukan pengganti akan dipanggil. Pasukan pengganti akan dipertimbangkan dah dibenarkan bertanding atas budi bicara pihak penganjur.

2.14.1 Tarikh Akhir Penggantian

Pasukan pengganti akan dipanggil jika terdapat pasukan yang menarik diri berlaku sebelum hari perlawanan ketiga kejohanan pada musim biasa. Untuk musim terakhir, setiap cubaan untuk menggantikan sesebuah pasukan yang menarik diri, dengan mengambil kira penarikan berlaku pada waktu yang sesuai sebelum kejohanan berlaku.

2.15 Penalti dan Akibat Meninggalkan Kejohanan

2.15.1 Menarik diri Sewaktu Kejohanan Berlangsung

Jika sesebuah pasukan menarik diri atau didiskualifikasi daripada kejohanan sewaktu kejohanan berlangsung, pasukan tersebut tidak akan mendapat ke semua hadiah wang terkumpul pada keseluruhan musim.

2.15.2 Pembatalan Perlawanan

Kesemua perlawanan yang melibatkan pasukan yang telah menarik diri/disingkir kan sebelum kejohanan tamat akan batalkan. Di dalam "playoff brackets", perlawanan yang terkini atau perlawanan seterusnya (tergantung pada situasi) yang pasukan tersebut terlibat akan dikira sebagai kekalahan dan kemenangan automatik akan diberikan kepada pihak lawan.

Kesemua perlawanan yang melibatkan pasukan yang telah meninggal kan liga pada musim tersebut sebelum ia berakhir akan disingkir kan. Di dalam "playoff", perlawanan terkini atau perlawanan akan datang bagi pasukan tersebut akan dianggap kemenangan automatik kepada pihak lawan (bergantung kepada situasi).

2.15.3 Hukuman Penyingkiran Untuk Pemain

Jika mana-mana pasukan disingkir kan di dalam pertandingan ini semasa musim sedang berlangsung, kesemua pemain-pemain didalam pasukan tersebut akan di larang untuk bermain sehingga penghujung musim tersebut.

2.16 Permulaan Permainan

2.16.1 Ketepatan Waktu

Kesemua perlawanan di dalam pertandingan ini akan bermula berdasarkan masa yang telah ditetapkan didalam lawan sesawang, sebarang permintaan untuk pertukaran masa tidak akan di terima. Kesemua pasukan dan pemain perlu bersedia 10 minit lebih awal di dalam lobby sebelum perlawanan bermula. Setiap pasukan perlu bersedia untuk memulakan perlawanan dalam masa 30 minit daripada masa yang telah ditetapkan. Jika mana-mana pasukan tidak bersedia pada masa yang telah ditetapkan mata penalti akan di kena kan kepada mereka.

2.16.2 Menangguhkan Masa Perlawanan

Waktu perlawanan bermula adalah tetap melainkan penukaran telah disahkan oleh pihak penganjur. Tidak hadir pada waktu yang ditetapkan akan dikenakan 3 penalti kecil. Untuk setiap 5 minit pada permulaan perlawanan yang ditangguh, pasukan akan menerima tambahan 3 mata penalti kecil. Jika terdapat pasukan yang tidak hadir selepas 15 minit, pasukan tersebut akan dikira tidak hadir.

2.16.3 Tidak Hadir

Jika pasukan tidak bersedia untuk bermain selepas 15 minit pada masa yang telah ditetapkan, pasukan tersebut akan dianggap sebagai tidak hadir dan akan menerima kekalahan automatik. Setiap kekalahan automatik, pasukan tersebut akan diberikan 5 mata penalti kecil.

2.16.3.1 Penyingkiran Atas Sebab Tidak Hadir

Jika pasukan menarik diri sebanyak 3 kali di dalam satu musim disebabkan ketidakhadiran. Pasukan tersebut akan disingkirkan daripada liga sebagai hukuman

2.17 Prosedur Perlawanan

2.17.1 Penyimpanan Media berkaitan perlawanan

Kesemua media berkaitan perlawanan ("screenshots", rakaman video atau selainnya) perlu di simpan oleh pasukan dalam masa 2 minggu selepas perlawanan berakhir. Jika mempunyai sebarang bantahan bagi perlawanan, segala bukti dan rakaman perlu disimpan oleh pihak pasukan dalam masa 2 minggu selepas bantahan telah ditutup atau di selesaikan.

2.17.2 Perubahan Waktu Perlawanan

Permintaan untuk perubahan jadual perlawanan mesti dimaklumkan sekurang-kurangnya 1 minggu sebelum perlawanan tersebut melalui emel kepada pihak penganjur. Emel tersebut harus mempunyai sebab perubahan jadual diminta. Perubahan jadual tersebut tergantung kepada pihak penganjur untuk menerima atau menolak permohonan perubahan tersebut.

2.18 Protes Perlawanan

2.18.1 Definisi

Bantahan merupakan masalah yang melibatkan keputusan perlawanan; bantahan boleh di kemukakan semasa perlawanan jika mempunyai sebarang masalah seperti kesalahan tetapan terhadap server atau masalah yang berkaitan.

2.18.2 Peraturan Protes Perlawanan

2.18.2.1 Tarikh Akhir untuk Protes Perlawanan

Waktu terawal satu pasukan boleh mengemukakan protes perlawanan adalah dalam waktu seperti 3 situasi dibawah:

- 72 jam selepas waktu perlawanan yang dijadualkan
- Hanya untuk acara 'offline'. Pada permulaan setiap perlawanan seterusnya di antara dua pasukan (minimum 10 minit ditetapkan di antara dua perlawanan untuk semua pasukan)
- Hanya untuk acara 'offline' pada penghujung hari (ketika pemergian para pengadil)

2.18.2.2 Kandungan Protes Perlawanan

Setiap bantahan perlulah mempunyai maklumat yang terperinci tentang bantahan yang dikemukakan, bagaimana percanggahan berlaku. Bantahan berkemungkinan akan di tolak jika maklumat yang disediakan tidak mencukupi dan tidak terperinci. Sebagai contoh hanya menyatakan “ Pemain ini menipu” informasi ini tidak mencukupi dan tidak tepat.

2.18.2.3 Tingkah Laku Waktu Protes Perlawanan

Sebarang tingkah laku yang menghina adalah dilarang di dalam bantahan, akan membawa kepada mata penalti atau bantahan tersebut akan ditarik kembali.



3 Sistem Kejohanan

3.1 Peringkat

- Peringkat Pertama: Open Qualifiers
- Peringkat Kedua: Double Elimination
- Peringkat Ketiga: Offline Playoffs

3.1.1 Peringkat Pertama: Kelayakan Terbuka

Peringkat pertama kejohanan ini terbuka kepada semua yang memenuhi kriteria 2.9 Terma untuk Bertanding di Kejohanan. Kelayakan Terbuka akan dilakukan dalam format penyingkiran tunggal. Setiap Kelayakan Terbuka akan melayakkan lapan pasukan kepada Peringkat Kedua. Kesemua perlawanan akan dimainkan secara atas talian dan akan menggunakan format 3 set terbaik (BO3).

3.1.2 Peringkat Kedua: Penyingkiran Ganda

Dengan jumlah 16 pasukan daripada Peringkat Pertama, Peringkat Kedua akan menggunakan format penyingkiran ganda. Kedudukan untuk kesemua pasukan adalah secara rawak. Keseluruhan permainan akan dimainkan secara atas talian dan menggunakan format perlawanan 5 set terbaik (BO5) kecuali untuk perlawanan pembukaan (RO16) yang mana akan dimainkan sebagai format 3 set terbaik (BO3).

3.1.3 Peringkat Ketiga: Playoff Luar Talian

4 pasukan yang kekal di daripada kedua-dua Kelompok Utama dan Kelompok Bawah di Peringkat Kedua akan menyambungkan pusingan penyingkiran ganda di Peringkat Ketiga. Dengan jumlah 8 pasukan yang bertanding, kesemua perlawanan akan dimainkan secara luar talian, dengan format 5 set terbaik (BO5).

3.2 Tarikh Penting Pertandingan

- Pendaftaran: Jan 24 to Feb 15
- Peringkat Pertama: Pusingan Kelayakan ke 1 - Feb 8
- Peringkat Pertama: Pusingan Kelayakan ke 2 - Feb 15
- Peringkat Kedua: Penyingkiran Berganda - Feb 22 hingga Mac 8
- Peringkat Ketiga: Offline Playoffs - Mac 21

4 Sanksi

4.1 Umum

Kecuali dinyatakan sebaliknya di peruntukan yang telah ditetapkan di dalam buku peraturan ini, jika seseorang pemain atau pasukan telah melanggar satu atau beberapa peraturan yang telah ditetapkan oleh kejohanan, pelanggaran tersebut akan dirujuk terhadap seksyen ini untuk hukuman yang sesuai, di mana setiap hukuman umum disenaraikan dan dikategorikan.

4.2 Pelanggaran Etika

Untuk permainan yang teratur dan mudah, semua pemain perlu menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi dan tingkah laku yang adil. Pelanggaran peraturan ini akan dikenakan hukuman minima 1 hingga 6 mata penalti kecil. Perkara yang penting dan kesalahan yang sering berlaku disenaraikan di bawah. Walaubagaimanapun, pihak penganjur mungkin boleh mengenakan hukuman kepada kesalahan yang tidak disenaraikan di bawah (contoh: gangguan seksual dan lain-lain).

4.2.1 Kata-kata Kesat dan Hinaan

Sebarang kata-kata kesat dan hinaan yang berkaitan dengan kejohanan akan dikenakan hukuman. Perkara ini diutamakan kepada kata-kata kesat dan hinaan yang digunakan sewaktu perlawanan dan juga di laman sesawang ESL (forum, komen perlawanan, buku pemain, tiket dan bantuan protes, dan lain-lain). Kata-kata kesat kepada IRC, program IM, sosial media, emel dan unsur-unsur komunikasi yang lain akan dikenakan hukuman berat jika terdapat bukti jelas. Kes-kes yang serius melibatkan penggunaan pernyataan radikal dan ancaman keganasan fizikal boleh menyebabkan hukuman penalti yang lebih berat, termasuk atau tidak termasuk penyingkiran pemain daripada kejohanan. Tergantung kepada tahap kata-kata kesat dan hinaan yang digunakan, penalti akan diberikan kepada pasukan. Di dalam kejohanan berpasukan, pemain mungkin akan diharamkan daripada bermain untuk satu hari atau lebih.

4.2.2 Spam

Memuat naik pos yang tidak berfaedah, mengganggu, atau mesej menyakitkan hati akan dianggap sebagai spam di dalam kejohanan. Spam di laman sesawang (forum, komen perlawanan, forum, komen perlawanan, buku pemain, tiket dan bantuan protes, dan lain-lain) akan dikenakan hukuman tergantung kepada tahap keseriusan isu tersebut.

4.2.3 Spam di dalam Permainan

3 mata penalti kecil akan diberikan kepada fungsi 'chat' dalam permainan disalahgunakan dengan tujuan untuk menyakitkan hati pihak lawan, atau secara am untuk mengakibatkan pergaduhan di dalam perlawanan. Kesemua fungsi 'chat' disediakan untuk berkomunikasi secara efektif dengan pihak lawan dan pengadil.

4.3 Tidak Menunjukkan Semangat Kesukanan

Untuk permainan yang teratur dan mudah, semua pemain perlu menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi dan tingkah laku yang adil. Pelanggaran peraturan ini akan dikenakan hukuman minima 1 hingga 6 mata penalti kecil. Perkara yang penting dan kesalahan yang sering berlaku disenaraikan di bawah. Walaubagaimanapun, pihak penganjur mungkin boleh mengenakan hukuman kepada kesalahan yang tidak disenaraikan di bawah (contoh: gangguan seksual dan lain-lain).

4.3.1 Salah Laku

Jika ada cubaan penipuan terhadap pengadil atau para pemain yang lain, mengguna maklumat yang palsu, atau dalam apa cara sekali dengan niat untuk memperdaya kan pemain yang lain atau pasukan akan dihukum seperti berikut.

4.3.1.1 Memalsukan Media Perlawanan

Memalsukan media perlawanan akan menyebabkan hukuman 1 hingga 4 mata penalti kecil.

4.3.1.2 Situasi Luar Biasa

Jika penipuan disyaki, dan media perlawanan di dalam persoalan telah dipalsukan, maka 6 mata penalti kecil diberikan.

4.3.2 “Penyamaran”/Menggunakan Orang Lain

Mana-mana pemain yang terlibat dalam muslihat penyamaran atau menggunakan orang lain akan diharamkan bermain 2 perlawanan dan juga 1 mata penalti besar akan diberikan.

4.3.3 Bermain dengan pemain yang dilarang bermain

Menggunakan pemain yang tidak dibenarkan bermain (sebagai contoh pemain yang telah dilarang untuk bermain di dalam pertandingan atau pemain yang bertukar ke pasukan lain kerana melanggar peraturan didalam buku peraturan) akan di kena kan satu mata penalti besar, dan pemain tersebut tidak akan dibenarkan bermain 2 perlawanan sebelum pemain tersebut layak untuk bermain.

4.3.4 Percubaan Memperdayakan Pihak Penganjur/Pihak Lawan

Apa-apa percubaan untuk memperdayakan pihak lawan, pihak penganjur atau sesiapa sahaja yang berkaitan dengan pertandingan ini berkemungkinan akan di kena kan satu ke empat mata penalti kecil.

4.3.5 Penipuan

Jika didapati mana-mana pemain penipuan, 12 mata penalti akan di kena kan kepada pemain tersebut di laman sesawang ESL, dan 6 mata penalti kecil akan di kena kan kepada pasukan pemain tersebut. Pasukan tersebut akan disingkirkan daripada musim tersebut dan tidak dibenarkan untuk bertanding di dalam semua pertandingan ESL selama 2 tahun.

Ini adalah cuma contoh-contoh, cara-cara program atau kaedah yang dikira sebagai penipuan.

4.3.6 Judi

Mana-mana pemain, pengurus pasukan atau pihak pengurusan organisasi yang menghadirkan diri tidak dibenar kan untuk melibatkan diri dalam mana-mana pertaruhan atau perjudian, bersekutu bersama penaruh atau penjudi, atau membantu sesiapa sahaja untuk menaruh atau berjudi sama ada secara langsung atau tidak langsung untuk mana-mana perlawanan pertandingan atau pertandingan tersebut. Jika pertaruhan atau perjudian di antara perlawanan organisasi pasukan, organisasi tersebut akan disingkirkan dengan satu tahun minima dilarang untuk bertanding di kesemua pertandingan ESL bagi individu yang terlibat.



5 Peraturan Terperinci untuk Permainan

5.1 Prosedur Perlawanan

5.1.1 Waktu Permulaan Permainan

Setiap masa perlawanan telah dinyatakan di dalam lawan sesawang pertandingan, emel, dokumen rasmi perlu lah di ambil kira. Kesemua peserta semasa hari perlawanan perlulah bersedia 30 minit sebelum masa yang telah ditetapkan. Walaupun waktu perlawanan telah ditetapkan, waktu perlawanan tersebut bergantung kepada waktu perlawanan sebelumnya tamat.

5.1.2 Memasuki Lobi Permainan

Nama akaun yang akan hos lobi permainan akan diberikan pada permulaan peringkat kedua melalui 2.8 Komunikasi. Setiap pasukan bertanggungjawab menambah akaun yang akan hos lobi sebagai rakan di dalam permainan Call of Duty: Mobile. Kegagalan berbuat sedemikian akan menyebabkan diskualifikasi.

Setiap peserta perlu memasuki ke dalam lobi yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur dalam masa 10 minit daripada masa yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur. Jika mana-mana pasukan tidak mencukupi pemain didalam lobi pada masa yang telah ditetapkan, denda yang telah ditetapkan akan dikenakan:

- Lebih daripada 5 minit - akan dikenakan 1 mata penalti kecil.
- Lebih daripada 10 minit - akan dikenakan 2 mata penalti kecil.
- Lebih daripada 15 minit - Kekalahan automatik untuk perlawanan tersebut.

5.1.3 Aturan Lobi

- Server: MSP
- Game Mode: Search & Destroy, Domination
 - Search & Destroy
 - Round Win Limit: 10
 - Round Time Limit: 120 seconds
 - Domination
 - Round Score Limit: 75
 - Round Time Limit: 300 seconds
- Peta: Crossfire, Standoff, Crash, Firing Range, Summit, Scrapyard, Takeoff, Raid
- Scorestreak: Care Package tidak boleh digunakan
- Operator Skills: Semua boleh digunakan
- Banned list:
 - a. SMRS (bazooka)
 - b. Tactical scope for all sniper rifles
 - c. All emotes

5.1.4 Mode Permainan dan Peta untuk Peringkat Pertama: Open Qualifiers

Pada Peringkat Pertama, dalam perlawanan 3 set terbaik, mode dan peta yang akan dimainkan adalah tetap seperti berikut:

Perlawanan 1:

Mode: Search & Destroy

Peta: Crash

Pemilihan Pihak: Pasukan yang Seeding lebih tinggi akan memilih Blue Team atau Red Team

Perlawanan 2:

Mode: Domination

Peta: Standoff

Pemilihan Pihak: Bertukar Pihak dengan Match 1

Perlawanan 3:

Mode: Search & Destroy

Peta: Firing Range

Pemilihan Pihak: Bertukar Pihak dengan Match 2

5.1.5 Peta dan Pemilihan Pihak

Pemilihan Peta dan Pihak akan terpakai daripada Peringkat Kedua dan Ketiga.

5.1.5.1 Perlawanan 3 set terbaik (BO3)

Untuk memilih pasukan A atau B akan dilakukan melalui Lambungan Duit (Coin Toss). Pemenang bagi Lambungan duit (Coin Toss) akan memilih sama ada pasukan A atau B.

Perlawanan 1&3:

Pasukan A akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan B akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 3

Perlawanan 2:

Pasukan B akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan A akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan B akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 2

5.1.5.2 Perlawanan 5 set terbaik (BO5)

Untuk memilih pasukan A atau B akan dilakukan melalui Lambungan Duit (Coin Toss). Pemenang bagi Lambungan Duit (Coin Toss) akan memilih sama ada pasukan A atau B

Perlawanan 1,3&5:

Pasukan A akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan B akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 5

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 5

Perlawanan 2&4:

Pasukan B akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan A akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan B akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 4

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 4

5.1.5.3 Best-Of-Seven (BO7) matches

Perlawanan 1,3,5&7:

Pasukan A akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan B akan veto satu Peta "Search & Destroy"

Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 5

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 5

Semasa Perlawanan 7, Lambungan Duit (Coin Toss) akan dipakaikan. Pemilihan peta dengan pihak akan menetapkan semula. Pemenang bagi Lambungan Duit (Coin Toss) akan memilih peta atau pihak dulu; semasa perlawanan akan memilih Pilihan Kedua

Perlawanan 2,4&6:

Pasukan B akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan A akan veto satu Peta "Domination"

Pasukan B akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 4

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 4

Pasukan B akan memilih satu Peta "Domination" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 6

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 6

5.1.6 Nama Paparan - Tag Pemain/Pasukan

Semua peserta bertanggungjawab untuk menetapkan dan memaparkan nama pasukan yang betul dalam permainan ketika perlawanan berlangsung. Nama dalam permainan pemain, 'alias' dan tag pasukan hendaklah ditetapkan seperti yang telah didaftar untuk semua perlawanan. Kegagalan untuk mengikut peraturan ini akan dihukum 1 mata penalti kecil.

5.1.7 Jaringan Internet Terputus

Pemain bertanggungjawab atas jaringan internet mereka sendiri untuk peringkat pertama dan peringkat kedua. Pihak pengadil dan penganjur tidak bertanggungjawab atas masalah jaringan internet pemain.

5.1.8 Hos Semula

Setiap pasukan akan menerima 1 hos semula untuk satu perlawanan.

Peraturan untuk hos semula telah ditetapkan seperti di bawah, termasuk situasi yang mana hos semula dibenarkan:

- Pemain terputus talian dalam masa 30 saat sewaktu permulaan perlawanan, jika tiada pemain telah menerima tembakan.
- Mekanik di dalam permainan tidak berfungsi seperti biasa (penembak, mengisi peluru, bergerak, barang-barang dan lain-lain.)
- Masalah dari pihak hos lobi - Akan di hos semula dalam masa 30 saat sewaktu permulaan perlawanan, jika tiada pemain telah menerima tembakan.

5.1.9 Etika Perlawanan

Perlawanan harus dimulakan pada masa yang ditetapkan. Pihak administrasi berhak untuk melepaskan pasukan yang bertanggungjawab sekiranya sengaja melambatkan permulaan pertandingan lebih daripada 15 minit selepas waktu perlawanan yang dijadualkan.

Ruang bicara dalam permainan wajib digunakan bagi tujuan diskusi perlawanan sahaja. Kegunaan utama bagi ruang bicara adalah untuk pasukan berkomunikasi. Sebarang bentuk gangguan melalui ruang bicara permainan adalah dilarang sama sekali.

5.1.10 Peranti

Sewaktu peringkat pertama dan kedua, pemain-pemain bertanggungjawab atas peranti mudah alih mereka sendiri. Bermain menggunakan sebarang “emulator” adalah dilarang sama sekali dan akan menyebabkan penyingkiran.

Sewaktu peringkat ketiga, ESL akan menyediakan peranti mudah alih untuk para pemain. Peranti mudah alih tersebut wajib digunakan oleh semua pemain sewaktu “Playoffs”. Menggunakan peranti mudah alih sendiri tidak dibenarkan.

Copyright Notice

All content appearing in this document is the property of ESL SEA or is being used with the owner's permission. Unauthorized distribution, duplication, alteration or other use of the material contained in this document, including without limitation any trademark image, drawing, text, likeness or photograph, may constitute a violation of the laws of copyright and trademark and may be prosecuted under criminal and/or civil law.

No part of the content of this document may be reproduced in any form or by any means or stored in a database or retrieval system, except for personal use, without the written permission of ESL SEA.

All content in this document is accurate to the best of our knowledge. ESL SEA assumes no liability for any error or omission. We reserve the right to change content and files on our website <http://www.eslgaming.com>, <http://play.eslgaming.com>, <http://pro.eslgaming.com/>, and <http://play.esea.net/> at any time without prior notice or notification.

