

CODM Yoodo StayAtHome Cup

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. Penggunaan emulator tidak dibenarkan sama sekali. Sekiranya pemain dari pasukan dikesan menggunakan emulator, seluruh pasukan akan disingkirkan daripada kejohanan.
2. Pemain-pemain diwajibkan memuat turun peta 'Standoff', 'Crash', 'Summit', 'Crossfire' & 'Firing Range' sebelum kejohanan bermula.

1. Peserta

Satu pasukan untuk kejohanan ini hanya boleh mempunyai lima (5) orang pemain SAHAJA. Pasukan-pasukan yang bertanding dan menjadi Juara, Tempat Kedua, Tempat Ketiga dan Tempat Keempat ESL Malaysia National Championship - CODM Playoff Finals (21 Huntsmen, Mysterious VIP, Axis Esports dan Rampage) tidak dibenarkan bermain sebagai satu pasukan. Walaubagaimanapun, mereka boleh mengikuti kejohanan ini jika; dalam satu pasukan, hanya dua (2) pemain berasal daripada pasukan yang mengikuti playoffs, manakala tiga (3) pemain yang lain tidak bertanding untuk kejohanan ESL Malaysia National Championship - CODM Playoff Finals.

2. Struktur Kejohanan

2.1 Online Qualifiers

- Format perlawanan adalah Eliminasi Tunggal, tiga perlawanan terbaik (Best of 3 (BO3)).
- 4 pasukan teratas (Hanya perlu bermain hingga separuh akhir) akan mara ke pusingan seterusnya).

Perlawanan	Mode	Peta
Perlawanan 1	Hardpoint	Standoff
Perlawanan 2	Search and Destroy	Crash
Perlawanan 3	Domination	Firing Range

2.2 Top 4 Online Playoff

- Format perlawanan adalah Eliminasi Tunggal, Semi Finals adalah tiga perlawanan terbaik (Best of 3 (BO3)) manakala, Grand Finals adalah lima perlawanan terbaik (Best of 5 (BO5)).

3 pusingan pertama menggunakan format yang sama seperti open qualifiers

Perlawanan	Mode	Peta
Perlawanan 1	Hardpoint	Standoff
Perlawanan 2	Search and Destroy	Crash
Perlawanan 3	Domination	Firing Range
Perlawanan 4	Hardpoint	Summit
Perlawanan 5	Domination	Crossfire

3. Aturan Perlawanan

a. Hardpoint

- Had kemenangan pusingan: 150
- Had masa pusingan: 300 saat

b. Search & Destroy

- Had kemenangan pusingan: 9
- Had masa pusingan: 120 saat

c. Domination

- Had kemenangan pusingan: 100
- Had masa pusingan: 300 saat

* Bilangan penonton yang dibenarkan: 0

(tiada penonton dibenarkan kecuali pengadil kejohanan, jika perlu)

4. Peraturan sebelum perlawanan

- a. Pemain hendaklah membuat lobi dengan SENDIRI, setelah jadual perlawanan keluar, pemain hendaklah menambah pihak lawan sebagai rakan, membuat lobi dan memasukkan pihak lawan ke dalam lobi. Untuk mencari pihak lawan anda, anda boleh menghubungi mereka

melalui aplikasi ESL Play chat atau mencari mereka di dalam saluran komuniti kami di [sini](#).

- b. Ketua pasukan bertanggungjawab untuk memastikan semua ahli pasukan telah memasuki lobi perlawanan dalam jangka masa 5 minit.

5. Terputus Talian

- a. Pemain bertanggungjawab atas rangkaian talian yang digunakan sewaktu perlawanan. Pihak penganjur tidak bertanggungjawab di atas masalah yang dihadapi oleh pemain yang disebabkan oleh rangkaian talian yang tidak stabil/lemah.
- b. Jika pemain terputus talian 30 saat pertama perlawanan dan/atau sebelum 'kill' yang pertama, permainan tersebut hendaklah dimainkan semula. Kesemua pemain hendaklah meninggalkan permainan tersebut dan memulakan kembali permainan. Jika pemain terputus talian selepas 30 saat pertama dan/atau 'kill' yang pertama. Permainan hendaklah diteruskan dan pemain yang terputus talian hanya boleh bertanding semula di perlawanan yang seterusnya.

6. Senarai yang Dilarang

- SMRS
- Scorestreak: Care package
- Skop taktikal untuk kesemua sniper rifle
- Kesemua emotes

*Jika anda ditangkap menggunakan senarai yang dilarang, amaran akan diberikan sebagai notis pertama (***tergantung kepada bagaimana penggunaan senarai yang dilarang menjejaskan permainan, pihak pengadil akan memberikan kata putus untuk keputusan tersebut***), sesebuah pasukan akan disingkirkan jika ditangkap menggunakan senarai dilarang lebih daripada satu kali.

7. Keputusan

Setiap pemain bertanggungjawab untuk mengambil gambar setiap keputusan perlawanan mereka, jika ada apa apa masalah yang berlaku. Paparan gambar keputusan perlawanan hendaklah dimuatnaik dalam masa 15 minit selepas permainan tamat/jangka masa perlawanan tamat. Jika tiada pasukan yang memuatnaikkan paparan gambar keputusan atau cuba menghubungi pihak pengadil, pemenang akan dipilih secara rawak.

8. Kegagalan untuk Masuk Bertanding

Setiap pasukan mempunyai masa 10 minit untuk menghadirkan diri dalam perlawanan. (waktu perlawanan + 10 minit) Jika sesebuah pasukan hanya

menghadirkan diri selepas 10 minit daripada waktu perlawanan, penyingkiran akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Pasukan yang menunggu diwajibkan membuka tiket protes untuk kemenangan automatik. Jika mana-mana pemain yang telah hadir tetapi ingin keluar daripada lobi permainan untuk menyelesaikan masalah, perlakuan berikut tidak dikira sebagai tidak hadir. Jika perlawanan tidak bersambung dalam jangka masa 10 minute, pasukan tersebut akan diberikan kekalahan automatik. Jika anda merasakan pihak lawan menyalahgunakan peraturan di atas, anda dinasihatkan menghantar tiket protes kepada pihak pengadil.

9. Pengadil Kejohanan

Setiap pasukan boleh menghubungi pihak pengadil kejohanan melalui tiket bantuan di laman sesawang ESL, melalui email dan juga melalui Discord:

- **Amir Zikri** - a.zikri@staff.eslgaming.com, Discord ID whalewolf#3525
- **Amir Safwan** - a.safwan@staff.eslgaming.com, Discord ID typocheese#1395
- **Megat Danish** - d.imran@staff.eslgaming.com, Discord ID MDIPlaya#8228
- **Anthony Bong** - a.bong@eslgaming.com, Discord ID Sharky#8390
- **Ng Cheng Hong** - c.houng@eslgaming.com, Discord ID NG#3695

10. Hadiah Terkumpul

Kesemua hadiah terkumpul akan dibayar, sekurang-kurangnya 90 hari selepas kejohanan berakhir. Jika ada pasukan atau pemain yang tidak memberikan maklumat pembayaran dan tidak berusaha untuk menyelesaikan pembayaran hadiah terkumpul, hadiah terkumpul tidak akan dibayar sehingga isu pemberian maklumat diselesaikan.

Tempat	Hadiah Terkumpul
Champion	8,000 CP, RM250 Yodo Credits, RM500 Cash
Runner- up	6,000 CP, RM150 Yodo Credits
Third place	4,000 CP, RM100 Yodo Credits
Forth Place	1,000 CP
Fifth Place	500 CP
Sixth Place	500 CP
Seventh Place	500 CP
Eighth Place	500 CP