



SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

PROGRAM KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN
JABATAN PERKHIDMATAN VETERINAR MALAYSIA
KEMENTERIAN PERTANIAN DAN INDUSTRI ASAS TANI



E-SPORT BERPASUKAN

1. PENGANJURAN & PENGELOLAAN

- 1.1. Kejohanan ini dianjurkan dan dikelolakan bersama oleh Kelab Sukan dan Kebajikan Veterinar (KESUVET) Ibu Pejabat (DVS) dan Kelab Sukan dan Kebajikan Veterinar (KSKV) Negeri Perak

2. PERATURAN AM

- 2.1. Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi penafsirannya, maka undang-undang terkini akan dipatuhi
- 2.2. Kejadian di luar jangkaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 2.2.1. Sebarang kejadian perkara-perkara bukan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.
 - 2.2.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berasaskan undang-undang
- 2.3. Selain daripada peraturan diatas, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah berhak **meminda/mengadakan** peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.
- 2.4. Mematuhi Peraturan Tetap dan Peraturan **Am KARNIVAL SUKAN DVS**
- 2.5. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Setiap kontinjen hendaklah mendaftarkan satu (1) pasukan dan setiap pasukan hendaklah mengandungi seramai empat (4) orang pemain lelaki termasuk satu (1) orang pemain simpanan serta seorang (1) pegawai/pengurus.
- 3.2. Pendaftaran nama-nama pemain, pegawai/jurulatih hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola
- 3.3. Hanya pemain-pemain berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian. Jika didapati pemain yang mengambil bahagian adalah pemain yang tidak berdaftar atau yang tidak mematuhi peraturan kelayakan pemain sepertimana yang ditetapkan, penyertaan pasukan tersebut dalam acara ini akan terbatal secara automatik dan semua perlawanan sebelumnya yang telah disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma diberikan kepada pasukan lawan.
- 3.4. Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan berhak meminta kad pengenalan bagi tujuan pengesahan/pemeriksaan kesahihan pemain pada bila-bila yang difikirkan perlu
- 3.5. Kelayakan pemain (peserta) adalah seperti dalam **Peraturan Am Perkara 11**



SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

PROGRAM KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN
JABATAN PERKHIDMATAN VETERINAR MALAYSIA
KEMENTERIAN PERTANIAN DAN INDUSTRI ASAS TANI



E-SPORT BERPASUKAN

4. PEMAKAIAN & PERALATAN

- 4.1. Wajib memakai kasut bertutup dan memakai stoking (**DILARANG** memakai selipar atau sandal)
- 4.2. Pemain Wajib sekurang-kurangnya t-shirt dan berseluar panjang (Kemas)
- 4.3. Pemain dibenarkan memakai sweater dan hoodie
- 4.4. Pemain hanya dibenarkan menggunakan **earphone** atau **headset** untuk mendengar audio game tersebut. perkara ini kerana untuk tidak mengganggu pihak lawan
- 4.5. Sekiranya pihak penganjur mendapati pemain tidak mematuhi peraturan, pihak penganjur boleh mengambil tindakan seperti memberi amaran, mengambil tindakan tata tertib, dan menyingkir pasukan daripada meneruskan permainan
- 4.6. Pihak penganjur akan menyediakan *Sony DualShock 4* dan peralatan lain untuk pertandingan dalam keadaan sedia ada. Sekiranya peserta didapati merosakkan sebarang peralatan, peserta akan dikenakan denda dan diwajibkan untuk membayar atau mengganti baru peralatan tersebut.
- 4.7. Peserta digalakkan untuk membawa *Sony DualShock 4* sendiri dan atas risiko sendiri (habis bateri, rosak atau hilang).

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1. Pemain – pemain boleh membuat jaluran pakaian untuk mewakili pasukan. Jika tiada persetujuan, maka Marshall perlawanan mestilah dipanggil bagi memutuskan.
- 5.2. Keputusan marshall adalah **MUKTAMAD**
- 5.3. Pertandingan adalah berdasarkan kepada “ Best of 3 played” bagi semua perlawanan
- 5.4. Peraturan pemain dan perubahan formasi hanya dilakukan sebelum permainan bermula, separuh masa dan apabila bola keluar padang **SAHAJA**.
- 5.5. Jika pemain perlu untuk menghentikan permainan atas apa alasan sekalipun, pemain perlu menyepak bola keluar
- 5.6. Jika pihak lawan melakukan aduan rasmi, bergantung pada keadaan, pihak penganjur berhak untuk membatalkan penyertaan

6. KATEGORI, PEMBERIAN MATA & PENENTUAN KEMENANGAN YANG DIPERTANDINGKAN

- 6.1. Kategori : Berkumpulan (3 Peserta)
- 6.2. Format Pertandingan
 - 6.2.1. Saringan Peringkat Kumpulan (Round Robin)
 - 6.2.2. Peringkat Kalah Mati (Knock Out)
- 6.3. Round Robin :
 - 6.3.1. Setiap penyertaan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu kumpulan A dan Kumpulan B
 - 6.3.2. Lawan peserta lain sebanyak 1 perlawanan
 - 6.3.3. Di akhir liga, pemenang akan dipilih berdasarkan kedudukan selepas tamat liga.
 - 6.3.4. Kriteria permakahan : Menang – 3 Mata Seri – 1 Mata Kalah – 0 Mata
 - 6.3.5. Kedudukan terakhir ditentukan kriteria mengikut turutan berikut :
 - a) Jumlah Mata – custom (Point system)



E-SPORT BERPASUKAN

- b) Jumlah Kemenangan – match win
 - c) Perbezaan Jaringan – point difference
 - d) Keputusan HEAD TO HEAD – wins vs tied participants
 - e) Perlawanan playoff antara peserta yang terikat
- 6.4. Hanya empat pasukan menduduki tempat tertinggi dalam kumpulan akan layak ke peringkat kalah mati (Knock Out)
- 6.5. TOP 8 atau peringkat kalah mati sehingga final.

7. KETETAPAN PERMAINAN

7.1. ATURAN PERMAINAN :

- a) Team Category – Club / International
- b) Difficulty level – Legendary
- c) Time Level – 10 Minit
- d) Defending – Tactical Defending Only
- e) Game Speed – 0
- f) Injuries – Off
- g) Offside – On
- h) Bookings – On
- i) Substitute – 3
- j) Hand Ball – Off
- k) Player Emotions – Off
- l) Fluid Formations – On or Off allowed
- m) Camera – Dynamic Wide
- n) Height & Zoom – 2
- o) Speed – 0

8. FORMAT PERLAWANAN

8.1. MASA PERMAINAN PERINGKAT KUMPULAN DAN PUSINGAN KALAH MATI

8.1.1. Setiap perlawanan berlangsung selama 10 minit.

8.2. MASA PERMAINAN PERINGKAT SUKU AKHIR DAN SEPARUH AKHIR

8.2.1. 3 Pasukan terbaik (menggunkan pasukan pasukan bola yang berlainan)

8.2.2. Setiap perlawanan berlangsung selama 10 minit

8.3. MASA PERMAINAN PERINGKAT PERLAWANAN AKHIR

8.3.1. Berlangsung satu (1) perlawanan melibatkan semua ahli pasukan

8.3.2. Setiap perlawanan berlangsung selama Dua Belas (12) Minit

9. WAKTU PERLAWANAN

9.1. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut susunan jadual yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

9.2. Sekurang-kurangnya Lima Belas (15) minit sebelum bermulanya perlawanan tiap-tiap pasukan hendaklah mengemukakan nama pemain kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan menggunakan borang yang telah disediakan.

9.3. Sekiranya pasukan yang bertanding tidak hadir, tempoh masa menunggu yang



SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

PROGRAM KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN
JABATAN PERKHIDMATAN VETERINAR MALAYSIA
KEMENTERIAN PERTANIAN DAN INDUSTRI ASAS TANI



E-SPORT BERPASUKAN

dibenarkan adalah sepuluh (10) minit daripada masa perlawanan yang dijadualkan. Jika setelah tamat tempoh masa yang diberikan, pasukan tersebut tidak juga hadir maka kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir.

10. PENGADIL

10.1. Jawatankuasa Pengelola akan melantik para pegadil / Pegawai Pertandingan yang berkelayakan setelah berunding dengan Pegawai Teknikal yang bertauliah dan tertakluk kepada Peraturan Am.

10.2. Laporan perlawanan akan dibuat oleh pengadil di dalam borang yang disediakan selepas perlawanan dijalankan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan

11. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN / MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH/ MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA

11.1. Sebagaimana terkandung didalam **Peraturan Am Perkara 18.**

12. JAWATANKUASA TATATERTIB / JURI RAYUAN

12.1. Sila rujuk **Peraturan Am Perkara 21, Perkara 22 dan Perkara 23**

13. UPACARA PENYAMPAIAN HADIAH

13.1. Sila rujuk **Peraturan Tetap Perkara 12.**

14. PEGAWAI YANG DIHUBUNGI

Nama	:	Faizal Bin Sharawi
Jawatan	:	Pengurus Pertandingan Sukan E-Sport Berpasukan
No. H/P	:	019-3009083
emel	:	

Nama	:	Azrin Bin Shahrani
Jawatan	:	Timbalan Pengurus Pertandingan Sukan E-Sport Berpasukan
No. H/P	:	019-4499806
emel	:	