FORMAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN EAFC27

1. NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Esports EAFC27 Bersempena Hari Profesion Teknikal Negara 2026

2. SYARAT DAN KELAYAKAN

2.1 Penyertaan: Maksimum 24 pemain (first come first serve)
2.2 Syarat Penyertaan
   a. Terbuka kepada semua peringkat umur
   b. Terbuka kepada semua warganegara

3. FORMAT PERTANDINGAN

3.1 Pertandingan EAFC27 adalah secara fizikal
3.2 Struktur Pertandingan
   a. Hari Pertama : Peringkat Kumpulan (best of 1) di susuli dengan hari Kedua : single elimination knockout (best of 1)
   b. Hanya pasukan liga sahaja dibenarkan untuk digunakan di dalam pertandingan

3.3 Pemarkahan dan penentuan pemenang
   a. Pemarkahan : Menang (3 mata), Seri (1 mata), Kalah (0 mata), Menang percuma (3 mata dan 3 gol), Seri percuma (1 mata dan 0 gol untuk kedua2 pemain atau pasukan)
   b. Sekiranya terdapat pemain/pasukan dengan mata yang sama di dalam peringkat kumpulan, pemenang akan di kira mengikut turutan berikut : Perbezaan jaringan, Jumlah Gol, Kemenangan Terbesar.

3.4 Hadiah Pertandingan
Tempat Pertama : Wang Tunai dan Mock Cheque
Tempat Kedua : Wang Tunai dan Mock Cheque
Tempat Ketiga : Wang Tunai dan Mock Cheque
Tempat Keempat : Wang Tunai dan Mock Cheque

4. PENGADILAN PERLAWANAN

4.1 Penganjur pertandingan akan menyediakan pengadil bagi setiap perlawanan. Pemain-pemain hendaklah menghormati segala keputusan

pengadil. Sekiranya ada aduan terhadap pengadilan perlawanan, silaa jukan bantahan dan aduan rasmi kepada pihak penganjur pertandingan

5. PERATURAN DAN PEMATUHAN PERTANDINGAN

5.1 Peralatan

a. Peralatan seperti konsol, controller dan game title disediakan oleh pihak penganjur
b. Pemain dibenarkan untuk membawa controller sendiri. Controller yang di bawa hendaklah di periksa dahulu untuk memastikan ia mematuhi spec untuk pertandingan. Hanya controller yang ada lesen sah playstation sahaja di benarkan termasuk third party controller
c. Mana-mana layout controller dibenarkan untuk pertandingan
d. Penggunaan headset adalah dibenarkan sekiranya kedua-dua pemain (solo atau duo) menggunakan headset atau bersetuju membenarkan pihak lawan menggunakan headset
e. Mana-mana peralatan yang dibawa oleh pemain untuk keselesaan akan diperiksa terlebih dahulu. Sekiranya terdapat peralatan yang mencurigakan atau mengundang ketidakselesaan pihak lawan, pihak penganjur berhak melarang dari penggunaan peralatan tersebut atas persetujuan semua pihak.

5.2 Peraturan Semasa Pertandingan dan Bermain

a. Memberhentikan perlawanan (pause) semasa bermain hanya dibenarkan sekiranya berapa di situasi off play dan dead ball. (offside,outside,foul,separuh masa)
b. Sekiranya ingin memberhentikan permainan (pause) semasa situasi bola aktif, bola hendaklah berada dalam kawalan pemain untuk mengubah taktik (2 kali pause dibenarkan). Atau , pemain hendaklah meminta kebenaran pengadil perlawanan untuk pause jika terdapat gangguan atau masalah teknikal yang memberikan disadvantage kepada pemain. Tidak mengikut syarat di atas boleh menyebabkan pemain diberi amaran atau forfeited sekiranya kesalahan berulang 2 kali.
c. Apa-apa bentuk penipuan adalah dilarang sama sekali dan berisiko untuk di ban daripada meneruskan pertandingan. Contoh penipuan adalah seperti penggunaan cheating hardware dan software semasa bermain.

5.3 Tatatertib dan Semangat Kesukanan

a. Pemain yang tidak didapati tidak menunjukkan semangat kesukanan atau tatatertib yang sesuai semasa bermain akan diberikan amaran oleh pengadil dan penganjur pertandingan. Pemain akan diberikan kad merah pada amaran kedua. Pemain yang mendapat kad merah akan di ban dari pertandingan.

b. Bermain tanpa etika yang sesuai yang menyebabkan pemain lawan tidak selesa. Jika didapati pemain bermain tanpa etika dan adab yang sesuai, pihak pengadil atau penganjur perlawanan akan memberikan amaran.
c. Celebration,taunting, provocation dan aksi sewaktu dengannya adalah tidak dibenarkan jika di dapati tidak bersesuaian dgn etika bermain. Pemain berisiko untuk di berikan amaran sekiranya masih melakukan tindakan yang sama
d. Pemain yang didapati tidak menjaga tatatertib semasa pertandingan walaupun di luar waktu bermain berisiko untuk diberikan amaran atas persetujuan pihak penganjur dan saksi-saksi atau pihak yang membuat aduan.

5.4 Disiplin dan Ketepatan Masa

a. Pemain dikehendaki untuk berada 5 minit sebelum masa bermain untuk mengelakkan dari di disqualified. Pemain yang lewat (selepas 3 minit jadual masa permainan bermula dan pihak lawan sudah menunggu) akan di “forfeit” dari perlawanan dan mata percuma akan diberikan kepada pihak lawan (jaringan 3-0 dan 3 mata). Sekiranya kedua-dua pemain lewat sehingga mengganggu masa perlawanan, pihak penganjur berhak memberikan keputusan seri dgn jaringan 0-0. Mata untuk kedua-dua pemain adalah 1 setiap seorang. Pihak penganjur berhak untuk memulakan perlawanan lebih awal sekiranya perlu selepas membuat pengumuman rasmi.
b. Pemain yang sengaja menangguh-nangguhkan masa yang mengganggu masa bermain akan di berikan amaran.

5.5 Bantahan dan Aduan

a. Segala bentun bantahan dan aduan hendaklah di ajukan kepada pengadil perlawanan dan pihak penganjur. Bantahan dan aduan hendaklah di sertakan dengan justifikasi dan bukti yang kukuh untuk memudahkan urusan.
b. Contoh bantahan atau aduan: (a) Bantahan atau aduan kerana pihak lawan mengganggu pemain atau tidak menjaga tatatertib. (b) Bantahan atau aduan berkenaan masalah teknikal yang menyebabkan bolos or kekalahan. (c) Bantahan atau aduan yang menyebabkan ketidakpuashatian terhadap keputusan pengadil atau penganjur perlawanan.
c. Segala bantahan tidak berasas dan tiada justifikasi tidak akan dilayan sama sekali
d. Bantahan atau aduan semasa bermain hendaklah di beritahu kepada pengadil supaya perlawanan dapat dihentikan sementara bagi memberi ruang untuk penganjur membuat keputusan.

5.6 Keputusan Pengadil dan Penganjur

a. Pihak penganjur berhak untuk meminda dan mengubah peraturan-peraturan bersesuaian dengan keperluan pertandingan. Segala keputusan pengadil dan penganjur adalah muktamad. Bantahan

atau aduan hendaklah di kemukakan secara rasmi kepada pihak penganjur.

6. FORMAT PERMAINAN

6.1 Tetapan Permainan

a. Mode : Kick Off
b. Difficulty Level : Legendary
c. Time of Day : 9.30 pm
d. Season : Summer
e. Weather : Clear
f. Game Speed : Normal
g. Half Length : 6 mins
h. Multiplayer Camera : Tele Broadcast (Zoom 0, Height 20)
i. Time/Score Display : On
j. Radar : Default
k. Injuries : Off
l. Offsides : On
m. Booking : On
n. Handball : Off
o. Gameplay Mode : Competitive
p. Defending : Hanya Legacy Defending tidak dibenarkan
q. Live Season : Off
r. Formation and Tactics : Any Formation and Custom Tactics is allowed
s. Live Form : OFF , OVR 95

6.2 Teknikal dan Flow Perlawanan

a. Setiap pemain mesti berada di kawasan teknikal bermain 5 minit sebelum perlawanan. Pemain yang tidak berdaftar tidak akan dibenarkan bermain
b. Pengadil akan memeriksa pemain mengikut pendaftaran dan jadual
c. 3 minit masa di berikan untuk setting formasi, taktik dan lain-lain
d. Pause atau perubahan setting hendaklah dibuat semasa bola keluar (offside,foul,goal dan sewaktu dengannya). Sekiranya terdapat masalah teknikal, pemain hendaklah meminta bantuan dan persetujuan pengadil perlawanan terlebih dahulu
e. Pemain yang menggunakan controller atau aksesori penganjur hendaklah meninggalkan peralatan tersebut di tempat bermain
f. Pemain atau pengurus pasukan akan diminta untuk mengisi chit keputusan selepas habis perlawanan (jika ada)

7. JAWATANKUASA PERTANDINGAN

7.1 Penganjur Pertandingan :JKR Sarawak & CENTEXS
7.2 Pengurus dan Pengadilan Pertandingan : CENTEXS