PERATURAN MLBB TDS PASCA UASA 2026

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola TDS..

2.0 KELAYAKAN PEMAIN

2.1 Terbuka kepada semua pelajar sesi petang SMK Tasek Damai sahaja

2.2 Tiada campuran tingkatan, kelas atau jantina dibenarkan.

2.3 Terhad kepada 3 Pasukan terawal sahaja bagi setiap kelas

- 2 Pasukan Lelaki
- 1 Pasukan Perempuan

3.0 PENDAFTARAN

3.1 Acara yang dipertandingkan adalah berpasukan.

3.2 Setiap pasukan terdiri daripada 5 orang pemain.

3.3 Setiap ahli pasukan perlu didaftarkan oleh *Leader* sahaja.

4.0 GAME SETTING

4.1 Custom mode : Draft Pick

4.2 Skin : On

4.3 Tiada had account level

5.0 PERATURAN PERTANDINGAN

5.1 Pertanding mengguna pakai konsep *Single Elimination.*

5.2 Semua perlawanan menggunakan konsep BO3 sehingga ke *Grand Final.*

5.3 Pertandingan dijalankan secara atas talian (Semasa Cuti Bergilir) & ***Grand Final (Lelaki & Perempuan) dijalankan secara bersemuka.***

5.4 Perlawanan *Grand Final* dijalankan berformatkan BO5.

5.5 Bendera di dalam permainan dari semua pasukan adalah BEBAS.

5.6 Peraturan dalam lobby

- Lobby yang disediakan hasil perbincangan *leader* setiap pasukan
- Setiap ahli pasukan perlu berada dalam lobby 10 minit sebelum perlawanan berlangsung.
- Masa menunggu dalam lobby hanya 10 minit sahaja.
- Pasukan yang gagal / lewat akan disingkirkan terus dari pertandingan.
- Pasukan yang menang perlu memberikan bukti ‘screenshot’ dan maklum kepada *MARSHALL* yang bertugas.

5.7 Setiap pasukan hendaklah memastikan kestabilan internet masing- masing dan juga bateri yang mencukupi.

5.8 Sekiranya pemain terkeluar daripada *game* kerana masalah *peribadi/disconnected, rematch* hanya akan dilakukan dengan persetujuan kedua-dua *leader.*

6.0 PERATURAN PERTANDINGAN (SEBELUM PERLAWANAN)

6.1 *Leader* kedua-dua pasukan akan mencipta permainan *Lobby Custom mode; Draft pick*, dan mengajak ahli pasukan masuk.

6.2 Setelah, kedua-dua pihak mengenalpasti identity masing-masing, pertandingan akan dimulakan.

6.3 Penentuan *side Game 1* ditentukan secara rawak dengan persetujuan kedua-dua *leader.*

6.4 Kedua-dua pasukan akan bertukar *side* pada *game ke-2.*

6.5 Jika berlanjutan ke *Game ke-3,* pasukan yang kalah diberi hak memilih *side.*

7.0 PERATURAN PERTANDINGAN (SELEPAS PERLAWANAN)

7.1 *Leader* bagi kumpulan yang menang perlu menghantar semua keputusan dalam bentuk *'screenshot*'.
(Contoh seperti di bawah) ke *Google Form* yang disediakan.



Contoh : M 1.1 – Round 1 SOLOZ CHAMP win

M 1.1 – Round 2 SOLOZ CHAMP Win

SOLOZ CHAMPS win 2-0

*** Sila Nyatakan No Bracket dan Nama Team pada screenshot keputusan

8.0 PERKARA YANG DILARANG

8.1 Dilarang menghina/menganggu pihak lawan melalui *voice chat / chat* perkataan yang keji.

8.2 Dilarang menggunakan alat pihak ketiga / *hack* semasa pertandingan sedang dijalankan.

8.3 Dilarang *spam/chatting* di dalam Group WhatsApp yang disediakan. Group WhatsApp hanya untuk penyerahan markah sahaja.

8.4 Jika berlaku, pihak juri akan mengeluarkan *team* tersebut secara serta merta.

9.0 BANTAHAN

9.1 *Leader* setiap pasukan boleh membuat bantahan.

9.2 Bantahan hendaklah secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 5.00.

9.3 Wang pertaruh akan dipulangkan jika bantahan tersebut diterima.

9.4 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada penganjur dalam masa tiga puluh (10) minit selepas pengumuman keputusan rasmi dibuat.

10.0 HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN

10.1 Peraturan-peraturan diatas hendaklah dipatuhi melainkan ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan tertentu.

10.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.