



Dokumen ini memberikan gambaran umum tentang aturan dan peraturan yang harus dipatuhi oleh semua peserta, Staf Operasional Liga, dan pihak terkait lainnya yang terlibat dalam Asia Pacific Predator League 2025.

Kegagalan untuk mematuhi peraturan ini dapat mengakibatkan penalti. Perlu dicatat bahwa Penyelenggara Turnamen (TO) memiliki wewenang akhir, dan keputusan mereka mungkin tidak secara eksplisit didukung atau disebutkan dalam buku peraturan ini. Dalam kasus ekstrem, keputusan dapat dibuat yang menyimpang dari buku peraturan ini demi menjaga fair play, integritas kompetitif, dan sportivitas.

Kami bertujuan untuk menciptakan kompetisi yang menyenangkan bagi seluruh peserta, penonton, dan staf. Prioritas utama kami adalah menjaga keadilan dan keseruan selama acara berlangsung, dan kami akan berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan ini.

Semoga beruntung,



## Daftar isi

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Pendahuluan.....</b>                                          | <b>4</b>  |
| <b>2. Struktur, Jadwal, Hadiah.....</b>                             | <b>4</b>  |
| 2.1. Definisi Istilah.....                                          | 4         |
| 2.2. Jadwal.....                                                    | 4         |
| 2.3. Struktur Permainan.....                                        | 5         |
| 2.4. Hadiah Turnamen.....                                           | 5         |
| <b>3. Kelayakan Tim.....</b>                                        | <b>5</b>  |
| 3.1. Anggota Tim.....                                               | 5         |
| 3.2. Usia.....                                                      | 6         |
| 3.3. Persyaratan Turnamen.....                                      | 6         |
| 3.4. Protokol Keselamatan.....                                      | 6         |
| 3.5. Kebangsaan.....                                                | 6         |
| <b>4. Nama Tim, Logo Tim, dan Nama Pemain.....</b>                  | <b>6</b>  |
| 4.1. Nama & Logo Tim.....                                           | 6         |
| 4.2. Nama Pemain.....                                               | 6         |
| 4.3. Tim Dalam Game.....                                            | 6         |
| <b>5. Sponsor.....</b>                                              | <b>6</b>  |
| 5.1. Sponsor Terlarang.....                                         | 6         |
| 5.2. Logo Sponsor.....                                              | 6         |
| <b>6. Daftar Pemain Aktif &amp; Pergantian Pemain.....</b>          | <b>7</b>  |
| 6.1. Eksklusivitas Tim Tunggal.....                                 | 7         |
| 6.2. Substitusi.....                                                | 7         |
| <b>7. Aturan Acara di Lokasi.....</b>                               | <b>7</b>  |
| 7.1. Peralatan & Periferal.....                                     | 7         |
| 7.2. Area Kompetisi.....                                            | 8         |
| 7.3. Program Komputer dan Penggunaannya.....                        | 8         |
| 7.4. Konfigurasi dan Driver.....                                    | 8         |
| 7.5. Daftar Periksa Teknis.....                                     | 9         |
| 7.6. Seragam dan Busana yang Tepat.....                             | 9         |
| 7.7. Barang yang Tidak Diperlukan.....                              | 9         |
| <b>8. Pelanggaran Aturan dan Hukuman.....</b>                       | <b>9</b>  |
| 8.1. Kode Etik.....                                                 | 9         |
| 8.2. Transfer Akun dan Uji Coba.....                                | 10        |
| 8.3. Kecurangan.....                                                | 10        |
| <b>9. Ketepatan Waktu dalam Pertandingan Offline.....</b>           | <b>10</b> |
| 9.1. Tidak tepat waktu untuk pertandingan offline.....              | 10        |
| 9.2. Keterlambatan berulang.....                                    | 11        |
| <b>10. Aturan Khusus Permainan.....</b>                             | <b>11</b> |
| 10.1. Patch Kompetitif.....                                         | 11        |
| 10.2. Mode Permainan dan Pengaturan Lobi.....                       | 11        |
| 10.3. Pemilihan Prioritas Tim (Fitur Dalam Game/Lemparan Koin)..... | 11        |
| 10.4. Hukuman Draf.....                                             | 11        |

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| 10.5. Periode pemanasan.....                                        | 11        |
| <b>11. Sengketa Turnamen &amp; Protes Pertandingan.....</b>         | <b>12</b> |
| <b>12. Menyerah.....</b>                                            | <b>12</b> |
| <b>13. Jeda &amp; Pemutusan Hubungan.....</b>                       | <b>12</b> |
| 13.1. Jeda Teknis.....                                              | 12        |
| 13.2. Jeda Taktis.....                                              | 13        |
| <b>14. Game of Record &amp; Remake.....</b>                         | <b>13</b> |
| 14.2. Pembuatan ulang.....                                          | 13        |
| <b>15. Skrip dan Makro.....</b>                                     | <b>14</b> |
| <b>16. Semangat aturan.....</b>                                     | <b>14</b> |
| <b>Lampiran A - Format Turnamen dan Penempatan Babak Grup.....</b>  | <b>15</b> |
| <b>Lampiran B - Jumlah Hadiah &amp; Distribusi Penghargaan.....</b> | <b>16</b> |

## 1. Introduction

Dokumen ini akan menjadi buku peraturan resmi untuk **Liga Predator Asia Pasifik 2026 – Dota 2** untuk menciptakan permainan yang adil dalam turnamen.

Itu **Liga Predator Asia Pasifik 2026 – Dota 2** Peraturan ini berlaku untuk (1) pemain, (2) pelatih, (3) manajer tim, dan (4) perwakilan lain yang termasuk dalam Tim.

Ketidaktahuan terhadap aturan dan peraturan tidak akan dapat diterima dan akan diberikan hukuman yang sesuai jika tidak mematuhi.

Penyelenggara Turnamen memiliki wewenang penuh dan akan membuat keputusan akhir.

## 2. Struktur, Jadwal, Hadiah

### a. Definisi Istilah

- **Cocok** -Mengacu pada satu permainan Dota 2 yang dimainkan hingga satu Tim menghancurkan ancient tim lawan atau memanggil “gg (permainan bagus)”.
- **Babak Grup** –Format turnamen sistem kompetisi penuh (round robin) di mana tim akan bertanding dengan semua tim lain, terlepas dari kemenangan atau kekalahan sebelumnya. Tim dengan kemenangan terbanyak akan menjadi pemenang Babak Grup.
- **Playoff** –Babak Semifinal dan Final turnamen dimainkan dalam format eliminasi tunggal di mana tim pemenang setiap babak melaju ke babak berikutnya dan bertanding di Final.
- **Di tempat** –Tim berkumpul di lokasi/tempat yang sama dan bermain dalam Turnamen LAN.

### b. Jadwal

- Babak Penyisihan Grup

- Babak Final Besar

### c. Struktur Permainan

#### ● Format

- Babak Qualifikasi

-

- Liga Predator Asia Pasifik 2026: Grand Final

- 4 tim terakhir

- Format Single elimination, seri terbaik dari 3.

#### ● Tie Breaker

Hal berikut berlaku dalam kasus format yang berisi babak penyisihan grup.

Jika satu atau lebih peserta memiliki selisih menang-kalah yang imbang di akhir babak penyisihan grup, urutan peringkat mereka akan ditentukan sebagaimana dijelaskan di bawah ini. Hanya pertandingan antara tim yang imbang yang akan dipertimbangkan.

- Hasil head-to-head, jika tidak berlaku;
- Perbedaan durasi pertandingan, jika tidak berlaku;
- Jumlah skor total (pembunuhan - kematian), jika tidak berlaku;

- 1v1 Tengah (Shadow Fiend)
  - Tidak Ada Rune Kekuatan
  - Bangsal yang diizinkan (dapat ditiadakan)
  - Tidak Ada Botol
  - Kondisi menang: 2 kali membunuh atau 1 menara hancur.

Dalam kasus pemecah seri antara tiga tim atau lebih, setelah setiap seri teratasi, proses diulang untuk peserta tersisa yang seri.

Dalam kasus khusus, Wasit dapat memutuskan dengan cara berbeda untuk menyelesaikan seri yang belum terpecahkan (misalnya lemparan koin).

d. Hadiah Turnamen

- Proses Klaim
  - Semua tim yang memenuhi syarat untuk Hadiah Turnamen akan dihubungi melalui email oleh Penyelenggara Turnamen. Email tersebut akan berisi Formulir Pengajuan Hadiah, dan proses pembayaran akan dimulai setelah tim merespons dan memberikan konfirmasi penerimaan kepada Penyelenggara Turnamen.
  - Sejauh yang dipersyaratkan oleh Hukum yang Berlaku, Penyelenggara Turnamen dapat menahan pembayaran apa pun berdasarkan Buku Peraturan ini sejumlah yang setara dengan pajak pemotongan yang berlaku.
- Transfer Akun
  - Hadiah turnamen akan dikirimkan melalui transfer bank. Sangat penting untuk memberikan informasi yang akurat dan lengkap agar proses pembayaran berhasil. Kegagalan memberikan detail pembayaran yang memadai dapat mengakibatkan keterlambatan atau bahkan kegagalan pembayaran.

### 3. Kelayakan Tim

- a. Anggota Tim
  - Setiap tim diharuskan memiliki dan memelihara hal-hal berikut selama berlangsungnya Turnamen.
    - (5) Pemain Utama (Wajib)
    - (1) Pemain Pengganti (Opsional)
    - (1) Pelatih Tim (Opsional)
    - (1) Manajer Tim (Opsional)
  - Jika Pelatih Tim atau Manajer tidak ada, Kapten Tim akan secara otomatis ditugaskan sebagai kontak utama tim.
- b. Usia
  - Pemain tim disarankan berusia cukup umur untuk memainkan Game sesuai dengan peringkat usia Game.
- c. Persyaratan Turnamen
  - Tim dalam game yang tepat, nama pemain dengan tag tim yang tepat
- d. Protokol Keselamatan
  - Demi keselamatan peserta, staf, dan semua orang yang hadir selama turnamen, setiap orang harus mengikuti instruksi keselamatan dari Penyelenggara Turnamen selama berlangsungnya turnamen.
- e. Kebangsaan
  - Setiap tim harus menyertakan Dua(2) pemain yang memiliki kewarganegaraan yang sama dengan negara yang mereka wakili.

- Pemain mungkin diminta untuk memberikan dokumen tambahan, seperti **paspor, tanda pengenal yang sah, atau akta kelahiran**, sebagai bukti kewarganegaraan mereka.

#### **4. Nama Tim, Logo Tim, dan Nama Pemain**

- Karakter khusus tambahan tidak diperbolehkan untuk nama tim, logo, atau nama pemain.
- Nama Tim, Logo, dan Nama Pemain tidak boleh mengandung kata-kata vulgar atau kotor; istilah yang tidak pantas bahkan dalam bahasa apa pun.
  - a. Nama & Logo Tim
    - Tim tidak diperbolehkan memiliki nama yang sama atau mirip.
    - Hanya boleh berisi karakter bahasa Inggris, angka, spasi tunggal antar kata saja (Tanda minus, garis bawah)
    - Verifikasi gambar atau nama sponsor sekarang diizinkan untuk ditampilkan dalam logo tim.
    - Penyelenggara Turnamen memiliki hak akhir untuk menyetujui nama dan logo tim.
  - b. Nama Pemain
    - Hanya boleh berisi karakter bahasa Inggris, angka, atau spasi tunggal antar kata. Nama Pemain tidak boleh mengandung nama sponsor.
  - c. Tim Dalam Game
    - Semua peserta harus memiliki tim permainannya sendiri dengan semua anggotanya.
    - Tim Dalam Game harus selaras dengan nama tim yang terdaftar untuk turnamen

#### **5. Sponsor**

- a. Sponsor Terlarang
  - Situs web yang menampilkan atau terkait dengan gambar atau produk pornografi
  - Penyedia senjata api, pistol, atau amunisi
  - Obat-obatan terlarang
  - Tembakau atau rokok, termasuk rokok elektrik dan produk vaping
  - Situs web berbagi akun/penjualan skin
- b. Logo Sponsor
  - Seragam Tim/Pemain boleh mencantumkan logo sponsor. Logo sponsor harus disetujui oleh Penyelenggara Turnamen. Penyelenggara Turnamen berhak menolak pencantuman logo sponsor apa pun. Jika tim didapatkan mengenakan kaus dengan logo sponsor yang ditolak, kami akan memberikan kaus liga predator untuk dikenakan tim selama turnamen berlangsung.

#### **6. Daftar Pemain Aktif & Pergantian Pemain**

- a. Eksklusivitas Tim Tunggal
  - Seorang anggota tim hanya diperbolehkan bertanding untuk satu tim yang sedang diwakilinya.
- b. Pergantian
  - Tim dapat mengganti pemain di sela-sela pertandingan. Tim harus memberi tahu Penyelenggara Turnamen dan meminta persetujuan pengganti paling lambat 2 menit setelah pertandingan berakhir.
  - Jika terjadi keadaan darurat, setiap tim akan diberikan waktu 30 menit untuk mencari pengganti langsung setelah mendapat persetujuan dari Tim Operasional Liga.
  - Dalam kasus apa pun, Pelatih Kepala, Manajer Tim, atau pemain mana pun yang saat ini tidak berpartisipasi dalam turnamen akan diizinkan bermain jika pemain pengganti tidak hadir.

## 7. Aturan Acara di Lokasi

### a. Peralatan & Periferal

- Peralatan yang Disediakan oleh Penyelenggara Turnamen
  - Penyelenggara Turnamen akan menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan para pemain untuk berpartisipasi dalam turnamen.
    - PC dan Monitor
    - Periferal (Mouse, Keyboard)
      - Headset akan disediakan berdasarkan siapa yang datang pertama, akan dilayani pertama untuk tim babak penyisihan grup (50 unit). Untuk tahap utama, kami akan menyediakan headset yang disediakan turnamen. (Disarankan untuk membawa earphone)
    - Meja dan Kursi
  - Penggantian peralatan yang disediakan
    - Jika terdapat dugaan masalah peralatan atau teknis di lokasi, tim dapat meminta tinjauan teknis atas situasi tersebut. Teknisi yang ditunjuk oleh Panitia Turnamen akan mendiagnosis dan memecahkan masalah sesuai kebutuhan.
    - Teknisi dapat meminta perintah untuk mengganti peralatan apa pun.
- Peralatan Milik Pemain atau Milik Tim
  - Pemain hanya boleh membawa: mouse, tempat kabel, keyboard, headphone in-ear, dan alas mouse untuk digunakan sebagai periferal pribadi mereka.
  - Untuk perangkat nirkabel apa pun, pemain dapat membawa kabel pengisi dayanya.
  - Peserta dilarang keras membawa monitor sendiri ke turnamen. Hanya unit yang disediakan yang akan digunakan selama turnamen berlangsung.
  - Penyelenggara Turnamen berhak menolak atau menyetujui penggunaan peralatan dan/atau perangkat apa pun yang dibawa oleh peserta.
  - Peserta diwajibkan menjaga keamanan barang bawaan mereka yang dibawa ke turnamen. Perlu diketahui bahwa Penyelenggara Turnamen tidak bertanggung jawab atas kehilangan barang apa pun selama turnamen.
  - Penyelenggara Turnamen tidak bertanggung jawab atas berfungsinya Peralatan milik Tim. Jika Peralatan milik Tim yang dibawa oleh pemain tidak sesuai dengan Peralatan yang Disediakan oleh Penyelenggara Turnamen, Penyelenggara Turnamen akan menyediakan peralatan pengganti untuk digunakan oleh pemain.
  - Peralatan milik Tim yang menampilkan nama, rupa, atau logo perusahaan atau merek pesaing Predator dilarang dibawa ke Tempat Turnamen. Penyelenggara Turnamen berhak meminta tim untuk menutupi logo atau merek tersebut pada peralatan mereka selama turnamen.

### b. Area Kompetisi

- Hanya individu berikut yang diizinkan memasuki area kompetisi: (1) Pemain, (2) Pelatih, dan (3) Manajer Tim.
- Gadget elektronik tidak diperbolehkan di area kompetisi.
- Semua lembar statistik atau dokumen terkait permainan harus dicetak.
- Peserta tidak diperbolehkan membawa makanan, minuman, alat merokok, atau alat vaping ke area kompetisi.

c. Program Komputer dan Penggunaannya

- Pemain dilarang memasang program mereka sendiri dan hanya boleh menggunakan program yang disediakan oleh Penyelenggara Turnamen. Jika pemain ingin memasang program, tim harus memberi tahu Penyelenggara Turnamen terlebih dahulu untuk mendapatkan persetujuan.
- Perangkat lunak obrolan suara pihak ketiga, Discord dan TeamSpeak, hanya boleh digunakan selama turnamen. Perangkat lunak obrolan suara lainnya harus disetujui oleh Penyelenggara Turnamen.
- Email hanya dapat digunakan untuk masuk ke Steam.
- Peralatan yang tidak penting atau pribadi seperti telepon seluler, hard drive eksternal, flash drive, jam tangan pintar tidak boleh digunakan selama kompetisi.
- Pemain juga tidak diperbolehkan menggunakan program bawaan apa pun yang terpasang di PC Turnamen, seperti MS Paint, Notepad, WordPad, Sticky Notes, atau program Microsoft Office lainnya. Catatan strategis apa pun yang dibuat pada program bawaan harus dihapus.

d. Konfigurasi dan Driver

Konfigurasi Dota2 pemain akan diambil dari Steam Cloud selama pengaturan SSD. Pemain diingatkan untuk menutup klien mereka di PC ruang latihan sebelum menuju area turnamen untuk mencegah ketidakpastian apakah Steam Cloud perlu diperbarui sebelum setiap pertandingan resmi dan pengaturan SSD. Jika pemain menggunakan periferal yang memerlukan driver, nama perangkat lunak yang diperlukan harus diberikan kepada administrasi turnamen setidaknya 24 jam sebelum pengaturan SSD. Jika pemain ingin menyimpan catatan untuk perubahan tertentu pada opsi peluncuran atau pengaturan dalam game, mereka dapat mengirimkan berkas .txt melalui email ke administrasi turnamen setidaknya 24 jam sebelum pengaturan SSD; berkas ini dapat diakses dari dalam area turnamen.

e. Daftar Periksa Teknis

Setelah menyelesaikan proses pengaturan, baik selama pengaturan SSD maupun sebelum setiap pertandingan resmi, pemain akan menandatangani daftar periksa teknis. Proses ini bertujuan untuk memastikan integritas sistem yang digunakan untuk bertanding sebelum pertandingan dimulai. Jeda teknis yang disebabkan oleh masalah yang seharusnya sudah terdeteksi jika daftar periksa telah diikuti dengan benar akan dikenakan satu (1) penalti, serta penalti terkait lainnya atas keterlambatan yang ditimbulkan. Dengan menandatangani dokumen ini, peserta mengonfirmasi bahwa mereka siap untuk memulai pertandingan sesuai jadwal.

f. Seragam dan Busana yang Tepat

- Para pemain diharapkan berpartisipasi dalam turnamen secara profesional. Peserta yang mengenakan sandal jepit, celana pendek, atau tank top tidak diperbolehkan mengikuti turnamen.
- Peserta sangat dianjurkan untuk selalu mengenakan seragam tim. Logo Sponsor/Merek harus disetujui oleh Penyelenggara Turnamen. Penyelenggara Turnamen berhak menolak pencantuman logo sponsor apa pun.
- Keterlambatan apa pun yang disebabkan oleh perubahan pakaian akan dianggap sebagai kesalahan pemain dan akan dikenakan penalti. Pemain harus mengikuti aturan berpakaian ini:

1. Jersey yang tidak memiliki logo yang bertentangan dengan sponsor turnamen (logo merek game lainnya)
2. Celana panjang
3. Sepatu

Catatan: Pemain juga tidak diperbolehkan mengenakan penutup kepala seperti topi dan peci selama siaran dan di atas panggung. (Kecuali atas izin dokter, atau untuk keperluan keagamaan. Admin turnamen akan membahas pengecualian ini)

- g. Barang yang Tidak Diperlukan
- Perangkat seluler hanya diperbolehkan untuk tujuan masuk ke Steam.
  - Perangkat seluler, jam tangan pintar, tablet, atau gadget apa pun yang tidak diperlukan untuk turnamen harus diserahkan kepada Manajer Tim di luar area kompetisi.
  - Pakaian lain yang tidak dipakai, tas yang tidak digunakan harus disimpan agar tidak terlihat.

## **8. Pelanggaran Aturan dan Hukuman**

- a. Kode Etik
- Setiap peserta diharapkan untuk menghormati Penyelenggara Turnamen dan staf, pers/media, mitra, dan peserta lainnya. Tim diharapkan untuk selalu menunjukkan profesionalisme mereka.
  - Hal yang sama berlaku untuk perilaku dalam permainan, obrolan, komentar, dan media lainnya.
  - Merokok, menggunakan vape, dan minum minuman beralkohol selama kompetisi berlangsung dilarang keras.
  - Peserta dilarang melakukan pelecehan atau ujaran kebencian dalam bentuk apa pun. Hal ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada:
    - Ujaran kebencian, perilaku menyinggung, pelecehan verbal, identitas dan ekspresi gender, orientasi seksual, ras, etnis, disabilitas, penampilan fisik, ukuran tubuh, usia, atau agama.
    - Penguntitan atau intimidasi.
    - Spamming, perampokan, pembajakan, atau hasutan untuk mengganggu aliran informasi atau media sosial.
    - Memposting atau mengancam untuk memposting informasi pribadi orang lain.
    - Komentar, lelucon, dan rayuan bernada seksual yang tidak diinginkan.
    - Menganjurkan atau mendorong perilaku di atas.
  - Pelanggaran terhadap kode etik ini akan dikenakan sanksi. Sanksi dapat berupa diskualifikasi, denda, atau larangan mengikuti acara Penyelenggara Turnamen di masa mendatang.
- b. Transfer Akun dan Uji Coba
- Peserta tidak diperkenankan menggunakan akun lain yang tidak terdaftar secara resmi untuk turnamen.
  - Pemain tidak diperbolehkan menjadi pilot untuk tim lain yang berpartisipasi dalam turnamen.
  - Tim mana pun yang terlibat dalam transaksi tersebut akan dikenakan sanksi oleh Penyelenggara Turnamen.

- c. Curang
  - Kecurangan Perangkat Lunak, Skrip, dan Makro
    - Penggunaan perangkat lunak apa pun yang dapat dianggap curang dilarang keras. Penyelenggara Turnamen berhak menentukan apa yang dianggap curang.
    - Penggunaan skrip dan makro, bind konfigurasi, atau alat pihak ketiga dilarang. Jika lebih dari satu perintah dikeluarkan dengan satu bind, perintah tersebut dianggap tidak sah.
    - Semua program makro, termasuk makro piranti lunak dan makro yang diimplementasikan pada piranti keras yang disimpan dalam memori internal piranti keras, di luar klien permainan, dilarang.
  - Penyalahgunaan Informasi
    - Komunikasi selama pertandingan dengan orang yang tidak terlibat dilarang keras, sama halnya dengan penggunaan dari sumber eksternal (misalnya, streaming, situs taruhan, pelacak langsung).
  - Hukuman untuk Kecurangan
    - Hasil pertandingan yang dipermasalahkan akan dibatalkan. Pemain akan didiskualifikasi, kehilangan hadiah uangnya, dan dilarang mengikuti semua kompetisi.

## 9. Ketepatan Waktu dalam Pertandingan Offline

Pemain diharapkan tiba di area turnamen yang telah ditentukan paling lambat satu jam (1) sebelum waktu mulai pertandingan yang dijadwalkan, kecuali dinyatakan lain secara tegas oleh penyelenggara turnamen. Pelatih diharapkan tiba di area turnamen yang telah ditentukan paling lambat tiga puluh (30) menit sebelum waktu mulai pertandingan yang dijadwalkan, kecuali dinyatakan lain secara tegas oleh penyelenggara turnamen. Jika peserta mengetahui bahwa mereka tidak akan tiba tepat waktu di area turnamen, mereka harus segera memberi tahu penyelenggara turnamen. Hal-hal yang meringankan dan upaya untuk memberi tahu APAC tentang keterlambatan dan meminimalkan dampaknya dapat dipertimbangkan saat menerapkan penalti. Merupakan tanggung jawab peserta untuk memantau jadwal turnamen, dan setiap pengumuman yang dibuat tentang perubahannya, untuk menghindari keterlambatan.

- a. Tidak tepat waktu untuk pertandingan offline
 

Pada kesempatan pertama di mana seorang peserta gagal tiba di area turnamen yang ditentukan dalam tiga puluh (30) menit pertama dari waktu kedatangan yang diharapkan, mereka akan menerima penalti pertama. Setelah itu, untuk setiap lima (10) menit peserta terlambat, mereka akan menerima satu (1) level penalti draft, hingga maksimum tiga (3). Jika keterlambatan berlanjut melewati waktu mulai pertandingan yang dijadwalkan, atau jika terjadi masalah sebagai akibat dari keterlambatan kedatangan peserta yang menunda waktu mulai pertandingan seperti belum siap untuk bermain, peserta akan diberikan peringatan kedua hingga lima belas (15) menit setelah waktu mulai pertandingan yang dijadwalkan, untuk maksimum peringatan ketiga. Pada saat itu, tim yang datang lebih dari lima belas (15) menit sesuai jadwal pertandingan mereka akan dianggap kalah, yang mengakibatkan kemenangan default untuk lawan.

b. Keterlambatan berulang

Jika seorang peserta terlambat lebih dari dua pertandingan dalam kompetisi yang sama, ia akan dianggap sebagai pelanggar berulang dan hukuman standar akan ditingkatkan sebagai berikut: Pertandingan 3 dan insiden selanjutnya: Dimulai dengan level dua (2) untuk penalti draft. Jika seorang peserta dianggap sebagai pelanggar berulang dalam beberapa kesempatan, ia akan dikenakan penalti yang lebih berat pada awal kompetisi APAC berikutnya yang diikutinya. Hal ini akan dikomunikasikan kepada peserta sebelum pertandingan pertama mereka.

## 10. Aturan Khusus Permainan

a. Patch Kompetitif

- Semua permainan harus dimainkan dengan versi permainan yang terbaru.
- Dalam setiap pembaruan patch yang tiba-tiba, peserta akan memiliki waktu 15 menit untuk meninjau pembaruan terkini.

b. Identifikasi Tim

- Tim harus menggunakan nama tim terdaftar, logo, dan tag/singkatan tim di lobi.
- Semua rincian harus sesuai dengan informasi yang diberikan saat pendaftaran.

c. Mode Permainan dan Pengaturan Lobi

- Pertandingan akan dimainkan dalam Mode Kapten. Jika ada pembaruan, mode Pilihan Semua akan digunakan untuk memilih hero.

■ Pengaturan Lobi (Dota 2)

- Mode Permainan: Mode Kapten
- Lokasi Server: Singapura (Default)
- Visibilitas Lobi: Publik
- Aktifkan Cheat: Nonaktif
- Prioritas Pemilihan: Otomatis
- Penalti: Tidak ada Penalti (kecuali dinyatakan oleh Penyelenggara Turnamen)
- Penundaan Dota TV: 15 menit
- Isi slot kosong dengan bot: Mati

d. Pemilihan Prioritas Tim (Fitur Dalam Game/Lemparan Koin)

Sebisa mungkin, admin akan menggunakan fitur prioritas pemilihan otomatis dalam game. Hal ini mengharuskan:

- Lemparan koin sebelum permainan 1 menentukan pilihan bebas pemenang antara Radiant/Dire atau First Pick/Second Pick. Tim lawan memilih dari sisa pilihan.
- Urutan prioritas terbalik untuk Game 2 dalam Seri Game Bo3 atau 2, dan untuk Game 2, 3, dan 4 dalam Bo5.
- Permainan terakhir dari seri bernomor ganjil akan menampilkan lemparan koin kedua.

e. Hukuman Draf

- Penalti draft diberikan untuk pelanggaran ringan seperti keterlambatan, pelanggaran ringan kode etik pada pertandingan sebelumnya, dan kegagalan untuk segera mematuhi instruksi TO. Akan ada 3 tahap penalti yang dapat diterapkan, tergantung pada jenis pelanggaranannya.

- Level 1 (-30 detik waktu cadangan)
- Level 2 (-70 detik waktu cadangan)
- Level 3 (-110 detik waktu cadangan)

- f. Periode pemanasan  
Periode pemanasan minimal tiga puluh (30) menit biasanya diberikan sebelum pertandingan offline, meskipun periode ini mungkin tidak dijamin. Waktu yang dihabiskan di luar area turnamen selama periode tiga puluh (30) menit ini akan tetap dianggap sebagai bagian dari periode pemanasan.
- g. Pemilihan Pahlawan yang Tidak Disengaja
  - Jika pemain secara tidak sengaja memilih pahlawan yang salah, pertandingan akan dilanjutkan.
  - Pengecualian: Jika pahlawan sebelumnya telah dipilih dan dipilih kembali secara tidak sengaja, draft akan dibuat ulang.
  - Tidak ada negosiasi yang diperbolehkan untuk pilihan tidak disengaja lainnya.

## **11. Sengketa Turnamen & Protes Pertandingan**

- a. Definisi  
Protes adalah komunikasi resmi antara para pihak dan admin untuk melaporkan masalah yang mungkin telah memengaruhi hasil pertandingan resmi atau sedang dalam proses memengaruhi pertandingan yang sedang berlangsung.
- b. Aturan protes pertandingan  
Protes harus berisi informasi terperinci tentang alasan protes diajukan, bagaimana masalah tersebut muncul, dan kapan protes tersebut terjadi. Protes dapat ditolak jika tidak disertai dokumentasi yang memadai. Hanya satu perwakilan per tim yang boleh terlibat dalam proses protes. Penghinaan dan flaming sangat dilarang.
- c. Batas waktu protes pertandingan  
Batas waktu kapan peserta diperbolehkan mengajukan protes pertandingan adalah yang paling awal dari tiga batas waktu berikut:
  - Dua belas (12) jam setelah waktu dimulainya pertandingan yang dijadwalkan
  - Awal pertandingan berikutnya untuk salah satu dari dua peserta (minimal sepuluh (10) menit harus dijaga di antara pertandingan oleh semua peserta)
  - Hanya di acara offline - akhir hari acara (keberangkatan tim administrasi turnamen)

## **12. Menyerah**

Jika salah satu tim menulis "gg" atau "ggwp" setelah GOR, peta akan langsung hilang. Ini termasuk opsi chatwheel yang memulai hitung mundur akhir pertandingan. Tujuan aturan ini adalah untuk mencegah tim berpura-pura menyerah, memanfaatkan selebrasi lawan, lalu membatalkannya. Jika administrasi menganggap hal ini tidak benar, mereka dapat mengabaikan aturan ini.

## **13. Jeda & Pemutusan Hubungan**

- Sebelum dimulainya permainan apa pun, kapten tim, pelatih, atau manajer bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua pemain yang berpartisipasi merasa puas dengan pengaturan, peralatan, dan semua kondisi terkait permainan lainnya yang dapat memengaruhi kinerja mereka.

- Pemain dapat menghentikan pertandingan kapan saja, tetapi harus memberi isyarat kepada Wasit Turnamen segera setelah jeda untuk menjelaskan alasannya. Jika peserta tidak memberikan alasan apa pun atas jeda tersebut, tim akan menerima sanksi.
  - a. Jeda Teknis
    - Setiap tim akan diberikan jeda teknis selama total 5 menit. Namun, perlu dicatat bahwa selama jeda teknis, tim tidak diperbolehkan berdiskusi atau menyusun strategi.
    - Setiap pertandingan akan memiliki waktu jeda maksimum 10 menit. Jika kedua tim telah memanfaatkan jeda teknis yang dialokasikan, pertandingan akan dilanjutkan tanpa penundaan lebih lanjut, apa pun situasinya.
    - Jika tim ingin berhenti sejenak, setidaknya satu pemain harus mengangkat tangan untuk meminta perhatian Wasit Turnamen kami. Setelah berhenti sejenak, pemain harus memberi tahu Wasit Turnamen kami alasan jeda tersebut. Jika jeda tersebut tidak wajar atau jika wasit tidak melaporkan indikasi masalah yang nyata, Penyelenggara Turnamen berhak untuk memberikan penalti kepada pemain dan/atau tim sesuai dengan gangguan yang ditimbulkan.
    - Alasan-alasan berikut ini hanya dapat diterima:
      - Masalah Jaringan
        - Kehilangan kontrol secara penuh atau sebagian karena kelambatan
        - Lag berat yang menyebabkan penundaan input
          - Pemain hanya diperbolehkan untuk berhenti sejenak karena peningkatan ms hingga 50 ms.
      - Masalah Peralatan
      - Memperbaiki Koordinator Dota 2
      - Kesalahan Server
  - b. Jeda Taktis
    - Jeda apa pun yang dilakukan pada atau sebelum pertarungan tim akan dianggap sebagai jeda taktis.
    - Wasit Turnamen memiliki hak untuk mengidentifikasi dan menilai apakah jeda yang dibuat adalah jeda Teknis atau Taktis.
    - Hukuman akan dijatuhkan jika ada peserta yang memanfaatkan jeda taktis.
    - Penyalahgunaan Bug
      - Penggunaan bug, glitch, atau kesalahan yang disengaja dalam permainan dapat dikenakan penalti hingga dan termasuk kekalahan karena kesalahan. Wasit Turnamen berhak menentukan apakah penggunaan bug tersebut memengaruhi pertandingan, dan apakah mereka akan memaksakan pertandingan ulang.

#### 14. **Game of Record & Remake**

Rekor Pertandingan ("GOR") mengacu pada pertandingan di mana kesepuluh pemain telah melakukan pengisian daya, dan telah mencapai titik interaksi yang bermakna antara tim lawan. Setelah pertandingan mencapai status GOR, periode di mana restart insidental dapat diizinkan berakhir dan pertandingan akan dianggap "resmi" sejak saat itu. Restart pertandingan hanya akan diizinkan dalam kondisi terbatas dan dengan draft baru.

- a. Contoh kondisi yang membentuk GOR:
  - Serangan atau kemampuan apa pun telah mendarat di struktur atau pahlawan musuh
  - Garis pandang terbentuk antara pemain di tim lawan
  - Menetapkan kaki, menetapkan visi atau menargetkan kemampuan tembakan keterampilan di sisi lawan.

- Darah pertama telah diperoleh.
  - Gelombang merayap bertemu di jalur tengah.
- b. Pembuatan ulang
- Pertandingan dimulai ulang atau dibuat ulang hanya akan dilakukan atas kebijakan Wasit Turnamen. Pertandingan dimulai ulang hanya dapat diterima dengan alasan-alasan berikut:
    - Jika wasit menentukan bahwa kendala teknis tidak akan memungkinkan permainan dilanjutkan seperti biasa (termasuk kemampuan tim untuk berada di posisi yang tepat untuk kejadian permainan tertentu seperti creep spawn).
    - Jika permainan mengalami bug kritis pada titik mana pun selama pertandingan yang secara signifikan mengubah statistik permainan atau mekanisme permainan.
    - Jika wasit menentukan bahwa ada kondisi lingkungan yang tidak mendukung keadilan.
    - Jika satu atau beberapa pemain mogok sebelum "Game of Record" dan tidak dapat kembali sebelum waktu jeda teknis yang diizinkan terlampaui.

Jika "Game of Record" tidak tercapai, akan ada "All-Pick" yang dimulai ulang dengan hero yang sama. Jika "Game of Record" tercapai, akan ada "restart" dengan draft Mode Kapten yang baru.

## 15. Skrip dan Makro

Penggunaan skrip dan makro melalui perintah konsol, bind konfigurasi, atau alat pihak ketiga dilarang. Jika lebih dari satu perintah dikeluarkan dengan satu bind, perintah tersebut dianggap tidak sah. Sanksi dapat berupa diskualifikasi dari turnamen.

## 16. Semangat aturan

- Perlu diingat bahwa Penyelenggara Turnamen selalu menjadi pembuat keputusan terakhir, dan keputusan yang tidak didukung secara khusus atau dirinci dalam buku peraturan ini, atau bahkan bertentangan dengan buku peraturan ini dapat diambil dalam kasus ekstrem demi menjaga permainan yang adil dan sportivitas.
- Semua keputusan mengenai penafsiran peraturan ini dari Penyelenggara Turnamen bersifat final.
- Perubahan peraturan dapat diubah, dimodifikasi atau ditambah oleh Penyelenggara Turnamen dari waktu ke waktu, untuk memastikan permainan yang adil dan integritas turnamen.

Syarat dan Ketentuan ini ("Perjanjian") mengatur aturan dan regulasi ("Buku Peraturan") untuk berpartisipasi dalam acara, turnamen, dan kompetisi esports yang diselenggarakan oleh IO Esports ("Penyelenggara"). Dengan berpartisipasi dalam acara esports apa pun yang diselenggarakan atau dikelola oleh Penyelenggara, pemain, tim, dan pihak terkait setuju untuk mematuhi ketentuan yang tercantum dalam Perjanjian ini.

Harap baca Syarat dan Ketentuan ini dengan saksama.

## 1. Kelayakan

**1.1 Persyaratan Kelayakan** Untuk berpartisipasi dalam APAC Predator League Malaysia 2025, semua pemain harus memenuhi kriteria kelayakan tertentu, termasuk namun tidak terbatas pada batasan usia, batasan wilayah, dan persyaratan akun. Pemain mungkin diharuskan untuk memberikan bukti kelayakan.

**1.2 Komposisi Tim:** Tim harus mematuhi semua persyaratan komposisi tim yang ditetapkan dalam buku peraturan khusus acara, termasuk batasan daftar pemain, peran, dan pergantian pemain.

## **2. Kepatuhan terhadap Buku Peraturan**

**2.1 Pengakuan atas Buku Peraturan:** Dengan mengikuti APAC Predator League Malaysia 2025, peserta mengakui bahwa mereka telah membaca, memahami, dan setuju untuk mematuhi versi Buku Peraturan saat ini, termasuk segala amandemen, pembaruan, atau klarifikasi yang dikeluarkan oleh Penyelenggara.

**2.2 Perubahan pada Buku Peraturan** Penyelenggara berhak mengubah atau memperbarui Buku Peraturan kapan saja. Semua peserta akan diberitahu tentang perubahan tersebut, dan versi yang diperbarui akan segera berlaku, kecuali dinyatakan lain.

**2.3 Diskualifikasi karena Ketidakpatuhan:** Kegagalan untuk mematuhi Buku Peraturan dapat mengakibatkan hukuman, termasuk diskualifikasi, pembatalan hadiah, dan penangguhan dari acara mendatang.

## **3. Kode Etik**

**3.1 Profesionalisme** Semua peserta wajib bersikap profesional selama acara berlangsung, termasuk menjaga komunikasi yang baik dengan peserta lain, penonton, dan staf. Pelecehan, ujaran kebencian, atau segala bentuk perilaku mengganggu tidak akan ditoleransi.

**3.2 Permainan yang adil** Peserta diwajibkan bermain secara adil dan sesuai dengan semangat permainan. Kecurangan, eksploitasi bug dalam permainan, atau penggunaan perangkat lunak, perangkat keras, atau taktik yang tidak sah akan mengakibatkan penalti atau diskualifikasi.

**3.3 Sikap sportif** Pemain diharapkan selalu menunjukkan sportivitas yang baik. Perilaku tidak sportif, termasuk namun tidak terbatas pada pelecehan verbal, ancaman fisik, atau sabotase yang disengaja terhadap acara, dapat mengakibatkan pengusiran langsung dari acara.

## **4. Integritas Acara**

**4.1 Pengaturan Pertandingan:** Segala upaya untuk mengatur pertandingan atau memengaruhi hasil pertandingan melalui penyuapan, kolusi, atau cara penipuan lainnya dilarang keras dan akan mengakibatkan hukuman berat, termasuk diskualifikasi dan kemungkinan tindakan hukum.

**4.2 Bantuan Pihak Ketiga** Peserta harus memainkan permainan tanpa bantuan pihak ketiga, termasuk pelatih, analis, atau siapa pun yang tidak resmi menjadi bagian dari acara ini. Gangguan eksternal terhadap permainan atau pemain dapat mengakibatkan penalti atau diskualifikasi.

## **5. Hadiah dan Penghargaan**

**5.1 Pembagian Hadiah** Hadiah, termasuk uang tunai, trofi, atau insentif lainnya, akan dibagikan kepada para pemenang sesuai dengan struktur hadiah yang tercantum dalam pengumuman resmi acara. Penyelenggara berhak mengubah pembagian hadiah jika diperlukan.

**5.2 Tanggung Jawab Pajak** Pemenang bertanggung jawab atas segala pajak atau biaya yang timbul akibat penerimaan hadiah atau imbalan. Penyelenggara dapat memotong pajak sesuai ketentuan hukum.

**5.3 Kehilangan Hadiah:** Hadiah dapat dibatalkan apabila peserta diketahui melanggar Peraturan atau gagal mengambil hadiah dalam jangka waktu yang ditentukan.

## **6. Hak Media dan Konten**

**6.1 Perekaman dan Penyiaran** Penyelenggara dapat merekam, menyiarkan, atau menyiarkan acara esports apa pun. Dengan berpartisipasi, pemain memberikan hak kepada Penyelenggara untuk menggunakan nama, rupa, suara, dan rekaman permainan mereka untuk tujuan promosi dan penyiaran tanpa kompensasi, kecuali ditentukan lain.

**6.2 Kepemilikan Konten:** Semua konten yang diproduksi oleh Penyelenggara, termasuk rekaman acara, materi promosi, dan media lainnya, tetap menjadi milik Penyelenggara. Peserta dilarang menggunakan, mendistribusikan, atau mengeksploitasi konten tersebut tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari Penyelenggara.

## **7. Hak Kekayaan Intelektual**

**7.1 Kepemilikan Game** Semua permainan yang dimainkan dalam acara ini merupakan hak kekayaan intelektual dari masing-masing pengembang dan penerbitnya. Peserta setuju untuk mematuhi syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang dan penerbit permainan.

**7.2 Tanda Organisasi:** Peserta tidak diperbolehkan menggunakan logo, merek dagang, atau merek Penyelenggara tanpa izin tertulis.

## **8. Tanggung Jawab dan Sengketa**

**8.1 Batasan Tanggung Jawab:** Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas segala kerusakan atau kerugian yang timbul akibat keikutsertaan dalam acara ini, termasuk namun tidak terbatas pada cedera pribadi, kerugian finansial, atau hilangnya data.

**8.2 Penyelesaian Sengketa** Segala perselisihan yang timbul dari partisipasi dalam acara ini akan diselesaikan melalui proses penyelesaian perselisihan yang telah ditentukan, yang dapat mencakup mediasi atau arbitrase. Keputusan Penyelenggara bersifat final dalam segala hal yang berkaitan dengan acara ini.

**8.3 Ganti Rugi:** Peserta setuju untuk mengganti rugi dan membebaskan Penyelenggara, afiliasinya, sponsor, dan mitranya dari segala klaim, kerusakan, atau tanggung jawab yang timbul dari partisipasi mereka dalam acara atau pelanggaran Buku Peraturan.

## **9. Pembatalan atau Penundaan Acara**

**9.1 Pembatalan atau Penundaan** Penyelenggara berhak untuk membatalkan, menjadwalkan ulang, atau mengubah acara karena keadaan yang tidak terduga, termasuk masalah teknis, keadaan kahar, atau alasan sah lainnya. Peserta akan segera diberitahu jika ada perubahan.

**9.2 Pengembalian uang:** Dalam kasus pembatalan acara, Penyelenggara dapat memberikan pengembalian uang, tetapi tidak berkewajiban untuk melakukannya kecuali diuraikan secara khusus dalam ketentuan khusus acara.

## **10. Keterpisahan**

Jika ada ketentuan dalam Perjanjian ini yang ditemukan tidak sah atau tidak dapat dilaksanakan, sisa Perjanjian ini akan tetap berlaku sepenuhnya.

## **11. Penerimaan Ketentuan**

Dengan berpartisipasi dalam acara esports apa pun yang diselenggarakan oleh IO Esports, peserta menyatakan bahwa mereka telah membaca, memahami, dan menyetujui Syarat dan Ketentuan ini. Perjanjian ini mengikat semua pemain, tim, dan pihak terkait yang terlibat dalam acara tersebut.

Saya, \_\_\_\_\_ (Perwakilan Tim) atas nama \_\_\_\_\_ (Nama Tim)  
dengan ini menyetujui syarat dan ketentuan yang ditetapkan di atas untuk **Liga Predator APAC**  
**Tahun 2025.**

---

()