

Kejohanan MLBB - School Master 2026

MOBILE LEGENDS: BANG-BANG - PERINGKAT SEKOLAH

Format Kejohanan, Peraturan & Prosedur Operasi Standard Untuk Peserta

Peraturan mungkin akan dipertingkatkan atau ditambah untuk siri kejohanan seterusnya bagi memastikan integriti kejohanan terpelihara serta memastikan persekitaran pertandingan yang adil untuk semua peserta yang terlibat.

TERMA & SYARAT KHUSUS KEJOHANAN

Kejohanan ini akan berlangsung pada:

- **Sekolah Rendah** - Acara pada 13 November 2026
- **Sekolah Menengah** - Acara pada 14 November 2026
- Penganjur bagi kejohanan ini ialah **Ancient Galaxy Sdn Bhd & Team Rey Esports**. Penganjur melantik Admin dan staf Kejohanan.
- Peserta mesti bersedia dan hadir untuk semua masa & tarikh kejohanan yang mereka terlibat, termasuk sesi temu bual selepas kejohanan atau acara berkaitan lain (terutama peserta Grand Final).
- Tindakan mendaftar untuk kejohanan ini membawa maksud peserta menerima sepenuhnya semua terma, syarat, peraturan dan regulasi yang dinyatakan.
- Penganjur berhak meminda peraturan dan regulasi tanpa notis demi menjaga integriti dan kelancaran kejohanan.

PENDAFTARAN & KEHADIRAN (CHECK-IN)

- Kesemua peserta wajib berada di kawasan kejohanan sekurang-kurangnya 30 minit sebelum waktu yang ditetapkan.
- Kesemua peserta perlu hadir ke kaunter pendaftaran untuk mengesahkan kehadiran dalam tempoh yang ditetapkan.
- Kesemua Peserta mesti melakukan check-in dalam tempoh waktu check-in sebelum kejohanan bermula.
- Peserta perlu menyediakan salinan gambar MyKid/Kad Pengenalan yang jelas semasa melaporkan diri di acara kejohanan.
- Peserta yang tidak hadir atau hilang selepas check-in akan terus dibatalkan penyertaannya.
- Hanya peserta yang berdaftar sahaja dibenarkan memasuki kawasan acara.
- Pakaian: peserta wajib memakai pakaian kemas — kemeja/T-shirt kemas, seluar panjang dan kasut bertutup.

PENDAFTARAN PASUKAN

- Had umur melebihi 7 tahun keatas.

- Peserta perlu menyediakan borang kebenaran ibubapa sebelum menyertai kejohanan ini.
- Hanya pelajar sekolah yang berdaftar di bawah KPM sahaja dibenarkan menyertai kejohanan ini.
- Peserta dari kategori amatir, semi-pro dan profesional dibenarkan menyertai.
- Pendaftaran hanya melalui borang yang disediakan oleh pihak penganjur.
- Para peserta yang melakukan pengisytiharan tidak tepat boleh hilang kelayakan untuk bertanding.
- Setiap peserta dibenarkan dan digalakkan untuk melantik seorang pengurus peserta untuk memudahkan komunikasi dan penyelarasan perlawanan.
- Perlu menyediakan gambar kad pengenalan yang jelas.
- Maklumat peserta tidak boleh diubah setelah tempoh pendaftaran ditutup (IGN, peserta).
- Nama peserta tidak boleh mengandungi frasa, atau unsur yang menyinggung perasaan, kasar atau tidak sesuai. Ini mungkin juga tidak mengandungi unsur korporat, atau harta intelek tanpa persetujuan terlebih dahulu daripada Penganjur. Untuk mendapatkan persetujuan, peserta harus menunjukkan dokumen sokongan yang menunjukkan bahawa mereka mempunyai kebenaran untuk menggunakan elemen tersebut untuk peserta mereka.

MAKLUMAN UMUM

- Kejohanan ini akan dilaksanakan dengan format perlawanan secara individu atau 5v5 dan hanya menggunakan smartphone.
- Hanya peranti mudah alih dibenarkan (tiada tablet atau emulator).
- Para peserta hanya dibenarkan menggunakan telefon iOS atau Android untuk kejohanan. Tablet atau iPad dilarang sama sekali. Trigger clicker dan tetapan telefon pintar yang meniru fungsi trigger (contohnya: ROG Phone Air Trigger, Nubia Red Magic Air Trigger,, serta mana-mana telefon dengan fungsi serupa) tidak dibenarkan digunakan
- Kejohanan ini akan dilaksanakan secara **LUAR TALIAN**

KOMUNIKASI

- Segala komunikasi antara pengurus pertandingan dengan peserta adalah melalui GROUP WHATSAPP sahaja.

PENTADBIRAN & PENGUMUMAN

- Sesiapa sahaja yang diberi kuasa oleh JAWATANKUASA untuk mengawal selia pertandingan mengikut syarat dan peraturan akan dipanggil “marshall” atau “pengadil” dalam perkara berikut,

MAKLUMAT KEJOHANAN

Peringkat berkumpulan:

- Sebanyak **64 pasukan** akan bertanding dalam **secara berkumpulan**.
- **4 pasukan berlawanan dalam 1 kumpulan**.
- Format **Best of 3** akan digunakan untuk semua perlawanan di peringkat berkumpulan.
- Pasukan Top 1 dari setiap kumpulan akan mara ke peringkat seterusnya (playoff)

Peringkat Playoff:

- Format **Best of 3** akan digunakan untuk peringkat kalah mati ini.
- Hanya **16 pasukan terbaik** akan diumumkan sebagai pemenang.

Jadual di bawah merupakan **jadual bergulir (rolling schedule)**. Perlawanan boleh **diawalkan atau dilewatkan** bergantung kepada keadaan semasa.

JADUAL KEJOHANAN DAN PERLAWANAN

14/15 November 2026	
MASA	TENTETIF
9.00 pg - 10.00 pg	Lapor diri
10.00 pg - 11.00 pg	Berkumpulan Pusingan 1 - BO3
11.00 pg - 12.00 tgari	Berkumpulan Pusingan 2 - BO3
12.00 - 1.00 tgari	Berkumpulan Pusingan 3 - BO3
1.00 - 1.30 tgari	Rehat
1.30 ptg - 2.30 ptg	Kalah mati Pusingan 1 - BO3
2.30 ptg - 3.30 ptg	Kalah mati Pusingan 2 - BO3
3.30 ptg - 4.30 ptg	Kalah mati separuh akhir - BO3
4.30 ptg - 5.30 ptg	Pusingan Akhir - Bo3 Pusingan Gangsa - Bo3
5.30 ptg	Acara penyampain hadiah

**Slot masa adalah tentatif. Masa mungkin berubah mengikut perjalanan perlawanan bagi setiap bracket.*

**Pesukan yang gagal melakukan check-in dalam masa yang ditetapkan akan DIKELUARKAN (DISQUALIFIED) daripada kejohanan.*

TETAPAN PERMAINAN (GAME SETTING)

- Draft pick 5vs5 - Ban 3

Peraturan "Pause"

- Pause hanya dibenarkan jika perlawanan mempunyai ref atau marshal yang bertugas.
- Pause dihadkan kepada tiga (3) kali bagi setiap peserta.
- Tempoh pause tidak boleh melebihi 3 minit.

Sistem Mata (Point System)

- Markah bagi setiap perlawanan (grouping) adalah: 1 kemenangan = 1 mata
- Jika peserta DQ atau tidak hadir, pihak lawan secara automatik akan menerima 1 mata.
- Pemenang Match perlu mengemas kini/memberikan keputusan kepada marshal mengikut format yang ditetapkan.

Masalah Teknikal (Technical Problem)

Sebarang masalah teknikal yang berpunca daripada peralatan atau talian internet peserta adalah tanggungjawab kesemua peserta sepenuhnya untuk diselesaikan.

Penganjur hanya akan membantu bagi masalah yang berpunca daripada pihak penganjur atau pihak ketiga sahaja seperti:

- Acara tergendala
- MLBB server maintenance

TINDAKAN YANG MELANGGAR PERATURAN

Berikut ialah senarai tindakan yang tidak dibenarkan dalam kejohanan:

- Cheating dilarang sama sekali.
- Sebarang pengubahsuaian terhadap MLBB game client oleh mana-mana peserta, pasukan atau ahli pasukan adalah dilarang.

- Penggunaan apa-apa bentuk peranti cheat atau program cheat, atau apa-apa kaedah penipuan lain seperti alat isyarat, isyarat tangan, bedak talcum, cell phone screen protector dan lain-lain dianggap sebagai perbuatan menipu.

peserta boleh membuat laporan jika terdapat peserta atau peserta yang disyaki menipu dengan bukti kukuh, seperti rakaman video.

Sengaja menggunakan bug dalam permainan untuk mendapatkan kelebihan potensi ialah dilarang. Ini termasuk menggunakan apa-apa fungsi permainan yang pada penilaian penganjur adalah tidak berfungsi seperti yang dimaksudkan serta melanggar tujuan rekaan permainan.

Tindakan Tatatertib

Bergantung kepada tahap keseriusan pelanggaran peraturan, penalti berikut boleh dikenakan:

- Amaran (Warning)
- Pembatalan penyertaan (Disqualified)
- Prosedur Laporan (Reporting Procedures)

Jika mana-mana peserta mengesyaki peserta daripada peserta lain melanggar peraturan kejohanan, mereka mesti membuat laporan kepada Admin/Game Master terlebih dahulu bersama bukti sokongan untuk siasatan dijalankan.

Sebarang tindakan oleh Admin boleh dibuat dengan atau tanpa memaklumkan pengadu.

Contoh bukti sokongan: Rakaman video (untuk kes hacking atau exploit)

Selepas perlawanan tamat, kedua-dua pihak — Admin dan Pengadu — akan mengisi laporan rasmi berhubung isu yang dilaporkan.

Mana-mana peserta yang didapati gagal untuk menyertai dalam mana-mana pusingan tanpa tunjuk sebab yang munasabah, atas budi bicara pihak penganjur boleh dikenakan hukuman :

- Ditarik kelayakan bertanding,
- Dibekukan dari menyertai pertandingan di bawah kelolaan pihak penganjur di masa hadapan,
- Atau kedua-duanya sekali.

Bergantung pada tahap pelanggaran peraturan, hukuman ini dapat dikenakan

- Potongan Mata
- Perampasan Mata Perlawanan
- Hilang Kelayakan peserta
- Pelucutan Hadiah
- Larangan Bermain Pada peserta

Penalti/Hukuman Kesalahan

Klasifikasi	Keterangan	Penalti
Pelanggaran peraturan	Kegagalan untuk mematuhi standard peraturan.	Amaran
Kelewatan	Kegagalan untuk mengambil tempat pada masa yang ditetapkan oleh Marshall atau masuk ke lobi	Amaran
Penamatan permainan secara sengaja	Secara sengaja tidak mengambil bahagian dalam salah satu perlawanan Lewat 5 minit pertama dari masa perlawanan yang ditetapkan, Free Win kepada pihak lawan untuk Match 1. Lewat 15 minit pertama dari masa perlawanan yang ditetapkan, Free Win kepada pihak lawan untuk Match 2.	Hilang kelayakan
Keganasan dan jenayah	Keganasan, tindakan seksual atau gangguan yang mungkin menyinggung perasaan orang lain	Hilang kelayakan (akan digantung)
peserta palsu	Mempercayakan akaun anda kepada peserta lain untuk mengambil bahagian dalam permainan, tidak kira sama ada peserta diberi pampasan kewangan atau tidak	Hilang kelayakan (akan digantung)
Penggunaan program haram	Penggunaan dengan sengaja program yang menyalahi undang-undang dan tidak dibenarkan seperti penggodaman dan pepijat	Hilang kelayakan (akan digantung)
Penipuan	Tindakan memartabatkan prestasi permainan melalui tindakan yang tidak berkaitan dengan kemampuan peserta itu sendiri	Hilang kelayakan
Diskriminasi	Perkataan, tindakan atau perbuatan serupa yang menghina	Amaran berat dan

	maruah individu atau kumpulan orang, seperti bangsa, negara, asal usul sosial atau jantina, atau mengandungi mesej yang menghina politik atau agama	boleh hilang kelayakan
--	---	------------------------

PERUBAHAN PERATURAN

- Tournament Admin/Game Master mempunyai hak untuk mengetepikan mana-mana peraturan di atas jika perlu, bagi mengelakkan peserta mengambil kesempatan terhadap kelemahan peraturan untuk mendapatkan kelebihan tidak adil.
- Penganjur berhak mengubah mana-mana peraturan pada bila-bila masa mengikut budi bicara mereka.
- Keputusan Penganjur adalah muktamad dalam semua perkara berkaitan kejohanan.

PERSEDIAAN SEBELUM PERLAWANAN KEJOHANAN

Semua peserta di Discord mesti mematuhi arahan yang ditetapkan oleh latest patch.

1.1 Pra-Perlawanan (Pre-Tournament Matches)

- Pastikan peserta dan pihak lawan sudah bersedia untuk memulakan perlawanan.
- Pastikan semua peranti kejohanan serta akaun permainan berada dalam keadaan baik dan berfungsi.
- Kekal di tempat duduk untuk menerima sebarang kemas kini daripada Crew atau jika peserta memerlukan bantuan.+
- Hubungi admin jika ada sebarang pertanyaan atau memerlukan bantuan.

1.2 Semasa Perlawanan Kejohanan (During Tournament Matches)

- Setelah kedua-dua pasukan berada di slot peserta yang betul, maklumkan kepada admin yang bertugas untuk pengesahan.
- Apabila Admin mengesahkan pasukan telah masuk ke lobi dan ke slot yang betul, pasukan tersebut mesti kekal di slot itu sehingga permainan bermula.
- Jika ada ahli peserta terkeluar dari lobi kerana inactivity, segera maklumkan kepada Admin dan masuk semula ke lobi serta ke slot yang betul secepat mungkin.
- Kekal berada di tempat duduk untuk menerima sebarang kemas kini daripada Admin atau jika memerlukan bantuan.

- Setiap peserta tidak dibenarkan menstim permainan, berinteraksi dengan individu bukan peserta, atau membuka siaran rasmi (broadcast streams) sehingga kejohanan tamat.
- Mana-mana individu yang tidak terlibat dalam kejohanan tidak dibenarkan berada dalam stream pasukan terlibat ketika perlawanan rasmi berlangsung sehingga kesemua ahli pasukan tersingkir daripada pertandingan.

1.3 Gangguan Permainan (Game Interruption)

- Sila periksa peranti dan sambungan internet sebelum perlawanan bermula.
- Setiap peserta wajib membuat aduan kepada admin sekiranya berlaku gangguan.
- Aduan selepas perlawanan berakhir tidak akan dilayan.

1.4 Selepas Perlawanan (Post-Tournament Matches)

- Setelah perlawanan tamat, peserta yang menang wajib mengisi Result Form.
- Bersedia untuk perlawanan seterusnya dan ulang semula SOP peserta ini untuk setiap perlawanan berikutnya.

MAKLUMAT PENTING

- Program atau aplikasi yang membantu mengurangkan ping tidak digalakkan kerana sistem akan menggantung akaun secara automatik.
- Melainkan dinyatakan sebaliknya, sebarang kesalahan atau pelanggaran terhadap Peraturan Kejohanan ini adalah boleh dikenakan tindakan, sama ada dilakukan dengan sengaja atau tidak. Percubaan untuk melakukan kesalahan atau pelanggaran juga tertakluk kepada tindakan. Penentuan tindakan disiplin yang sesuai oleh penganjur kejohanan adalah muktamad dan mengikat.

AMARAN:

SEBARANG PERCUBAAN SENGAJA UNTUK MEROSAKKAN MANA-MANA LAMAN WEB ATAU PERALATAN YANG DIGUNAKAN BERKAITAN DENGAN KEJOHANAN ATAU ACARA, MENGUBAH SUAI PERMAINAN (TITLE GAME) ATAU FORMAT KEJOHANAN, ATAU MENGGUGAT OPERASI SAH ACARA ATAU KEJOHANAN ADALAH SATU PELANGGARAN UNDANG-UNDANG JENAYAH DAN SIVIL.

SEKIRANYA PERCUBAAN TERSEBUT DILAKUKAN, PENGANJUR KEJOHANAN BERHAK UNTUK BEKERJASAMA DALAM PENDAKWAAN TERHADAP PESERTA YANG TERLIBAT DAN MENGAMBIL SEMUA TINDAKAN YANG DIBENARKAN SEPENUHNYA OLEH UNDANG-UNDANG.