



VALORANT™

VALORANT Champions Tour
Peraturan Pertandingan Challengers

1. LATAR BELAKANG DAN TUJUAN

Riot Games, Inc., pemilik game VALORANT ("**Riot**"), telah melibatkan One Up Organizer untuk mengoperasikan acara VALORANT Challengers di Indonesia sebagai bagian dari VALORANT Champions Tour. Riot telah mendelegasikan tanggung jawab kepada One Up Organizer untuk mengembangkan aturan ini, yang akan berlaku untuk Challenger dan semua game, pertandingan, dan turnamennya yang diadakan di Region Indonesia.

Aturan Challengers ini berlaku untuk dan mengikat: (1) individu (perorangan), entitas dan / atau grup ("**Pemilik**") yang mendaftarkan tim untuk berpartisipasi dalam acara Challengers ("**Tim**"), dan (2) kepada setiap pemain, manajer, pelatih, pemilik, dan perwakilan lain Tim. Pemain, manajer, pelatih, Pemilik, dan perwakilan lain Tim disebut sebagai "**Anggota Tim**".

Aturan Challenger ini merupakan tambahan, dan bukan pengganti, Kebijakan Persaingan Global VALORANT Champions Tour ("**Kebijakan Global**"). Jika terjadi konflik antara Kebijakan Global dan Aturan Challenger ini, ketentuan yang paling melindungi Riot (sebagaimana ditentukan oleh Riot atas kebijakannya sendiri) akan berlaku. Istilah dalam huruf besar yang digunakan di sini dan tidak didefinisikan di sini akan memiliki arti yang ditetapkan padanya dalam Kebijakan Global, kecuali konteksnya mengharuskan lain.

Aturan Challenger ini membentuk kontrak antara Anggota Tim dan One Up Organizer dan Riot adalah penerima pihak ketiga dari kontrak tersebut.

****Setiap Anggota Tim harus membaca, memahami, dan menyetujui Aturan Challenger ini dan Kebijakan Global sebelum berpartisipasi dalam acara Challenger apa pun.****

Aturan Turnamen Umum

1. PESERTA VALORANT diwajibkan untuk mendaftarkan RIOT ID mereka dan tidak boleh mengubahnya selama turnamen berlangsung.
2. Peserta harus mengikuti jadwal yang disebutkan di admin turnamen. Semua jadwal turnamen akan dikomunikasikan kepada peserta oleh admin turnamen.
3. Peserta yang tidak menggunakan akun terdaftar / IGN mereka dapat ditolak keikutsertaannya dalam salah satu kualifikasi online oleh admin turnamen.
4. Peserta tidak boleh menggunakan kekuatan di luar permainan untuk mempengaruhi hasil permainan. Hukuman berat seperti diskualifikasi akan diberlakukan dan juga akan dilarang dari turnamen lebih lanjut yang dijalankan oleh penyelenggara.
5. Peserta akan diminta untuk melaporkan kemenangan mereka kepada admin turnamen di platform komunikasi.
6. Koneksi internet adalah tanggung jawab pribadi peserta. Penyelenggara tidak akan bertanggung jawab atas masalah apa pun yang muncul dari koneksi internet peserta.
7. Perubahan daftar nama setelah periode pendaftaran berakhir dilarang. Meskipun ada kasus di mana perubahan roster dapat dilakukan, itu akan ditangani berdasarkan kasus per kasus, dan dapat memerlukan penyelidikan lebih lanjut dari admin turnamen jika diperlukan.
8. Hal-hal berikut ini dianggap ilegal dan akan dihukum:
 - a) Membuat / Memanfaatkan Bug.
 - b) Berbagi / Joki Akun.
 - c) Pemutusan Koneksi yang Disengaja: Dilarang dengan sengaja memutuskan Koneksi karena alasan yang tidak tepat atau tidak jelas dan akan dihukum.
 - d) Curang: Menggunakan segala jenis perangkat atau program pihak ketiga untuk menipu, atau menggunakan cara apa pun yang menyerupai untuk menipu. Bersekongkol untuk menipu juga termasuk dalam kategori ini, dan pihak-pihak yang terlibat akan ditangani sebagaimana mestinya.
9. Setiap perselisihan dapat diarahkan ke admin turnamen melalui platform komunikasi turnamen. Bukti yang dapat dipercaya harus ditunjukkan agar admin turnamen dapat Menyelesaikan masalah ini.

10. Informasi tim tidak dapat diubah setelah pendaftaran.
11. Semua Tim yang lolos ke babak playoff harus keluar dari turnamen apa pun yang mereka ikuti / kualifikasi yang akan dimainkan pada waktu yang sama dengan Playoff VALORANT Challengers Indonesia.

Arus Turnamen

1. Tim yang terbukti menyalahgunakan aliran turnamen akan segera didiskualifikasi dan kemenangan turnamen untuk tindakan ini atau tindakan yang menyinggung akan ditolak.
2. Tim akan diminta untuk bertindak dengan anggun saat game di-streaming, tidak ada kata-kata vulgar, ejekan, atau spamming yang diizinkan. Setiap perselisihan harus ditujukan langsung ke admin turnamen untuk masalah apa pun. Setiap tim yang ditemukan tidak mengikuti aturan ini akan segera didiskualifikasi terlepas dari apakah permainan tersebut di-streaming atau tidak.
3. Pemain tidak dapat melakukan streaming pertandingan turnamen mereka selama Turnamen.
4. Bagi Pembina / staff / management / streamer / content creator yang ingin melakukan co-stream, harus mengisi form yang akan disediakan oleh Tournament Operator
5. Co-streamer tidak diperbolehkan merokok (segala jenis produk tembakau / vaping), tidak ada kata-kata vulgar, tidak ada kata-kata kasar selama live streaming
6. Rekan streamer harus mengirimkan data penayangan mereka, karena data penayangan yang diperlukan akan disediakan oleh Operator Turnamen
7. Co-streamer diperbolehkan untuk makan dan minum selama siaran langsung tetapi merek makanan dan minuman tidak boleh diekspos
8. Co-streamer didorong untuk mempromosikan akun media sosial Operator Turnamen (Instagram dan YouTube)
9. Co-streamer harus diinformasikan kepada Operator Turnamen maksimal 3 hari sebelum melakukan live streaming

Tingkah Laku

1. Peserta harus bertanggung jawab atas tindakan mereka. Setiap peserta yang melanggar perilaku pemain akan dihukum.
2. Peserta diharapkan menghormati sesama peserta dan semua operator dan staf Turnamen. Peserta tidak boleh melakukan tindakan atau isyarat tidak senonoh, tidak sopan atau menghina kepada pihak-pihak yang disebutkan di atas.
3. Peserta dilarang bersikap vulgar dan melakukan spamming, baik dalam game maupun di platform komunikasi.
4. Taruhan dilarang keras antar peserta dan tidak akan ditoleransi.
5. Pengaturan skor pertandingan, atau bahkan berkoalisi untuk mengatur pengaturan pertandingan akan dianggap sebagai diskualifikasi jika diketahui oleh penyelenggara.
6. Peserta disarankan untuk bersikap rendah hati dan ketat satu sama lain dalam menegakkan aturan ini untuk kelancaran turnamen.
7. Setiap perselisihan dapat diarahkan ke admin turnamen melalui platform komunikasi turnamen

Pembuatan Lobi Pertandingan

Panitia Turnamen akan memutuskan bagaimana lobi Resmi Pertandingan akan dibuat. Untuk Acara Online, Panitia Turnamen akan memberi tahu Kapten Tim tentang akun resmi yang akan digunakan untuk menyelenggarakan Pertandingan.

Pertandingan Online

Untuk Pertandingan Online, Pemain diharapkan menyelesaikan pengaturan, dan mengkonfirmasi kesiapan pada waktu yang ditentukan oleh Panitia Turnamen sebelum setiap pertandingan. Pemain bertanggung jawab untuk memastikan kinerja pengaturan yang mereka pilih, termasuk perangkat keras dan periferal komputer, koneksi internet, perlindungan DDOS, dan daya. Masalah dengan penyiapan ini bukanlah alasan yang dapat diterima untuk keterlambatan atau jeda di luar tunjangan Tim.

Semua pertandingan dijadwalkan dalam format waktu berjalan.



PENOLAKAN:

1. Partisipasi adalah risiko Anda sendiri. Peserta harus mengikuti aturan, berhati-hati, dan menjaga kesehatannya sendiri. Operasi Liga tidak bertanggung jawab atas kerugian apa pun yang terkait dengan acara tersebut, secara langsung atau tidak langsung, misalnya dalam kasus acara yang dibatalkan, kegagalan listrik atau serupa. Tidak ada orang atau beberapa orang yang bertanggung jawab atas Operasi Liga.
2. Setiap partisipasi adalah kontrak yang mengikat untuk mematuhi aturan. Operasi Liga berhak untuk mendiskualifikasi atau melarang peserta karena mengabaikan peraturan.
3. Operasi Liga berhak membuat keputusan yang tidak didukung dalam kumpulan aturan ini. Dalam kasus ekstrim, Operasi Liga dapat mengubah aturan atau melawan aturan untuk menjunjung semangat integritas dan permainan yang adil.

2. Struktur Acara Challenger

2.1. Definisi Dari Istilah

2.1.1. “Ronde”

Babak adalah contoh kompetisi dalam peta VALORANT yang dimainkan sampai pemenang ditentukan dengan salah satu metode berikut, mana yang lebih dulu:

- Ledakan Spike
- Meredakan Spike
- Tim dieliminasi sebelum menanam atau menginakkan spike
- Timer putaran kedaluwarsa
- Tim kalah

2.1.2. “Peta”

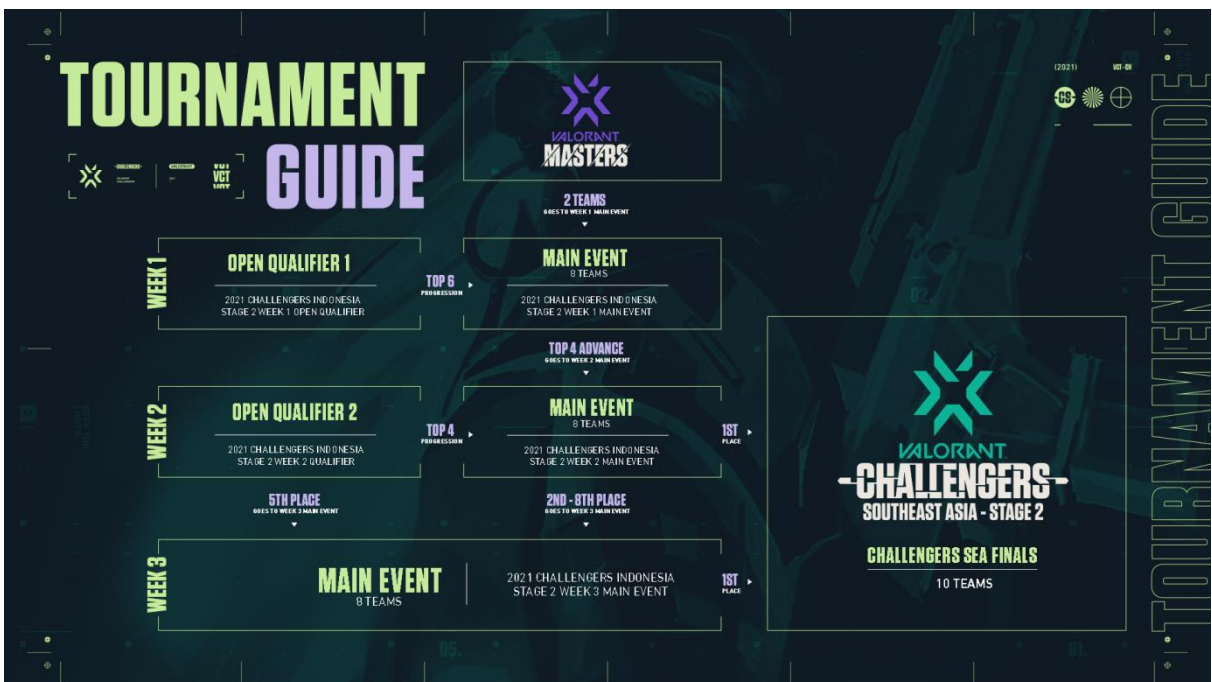
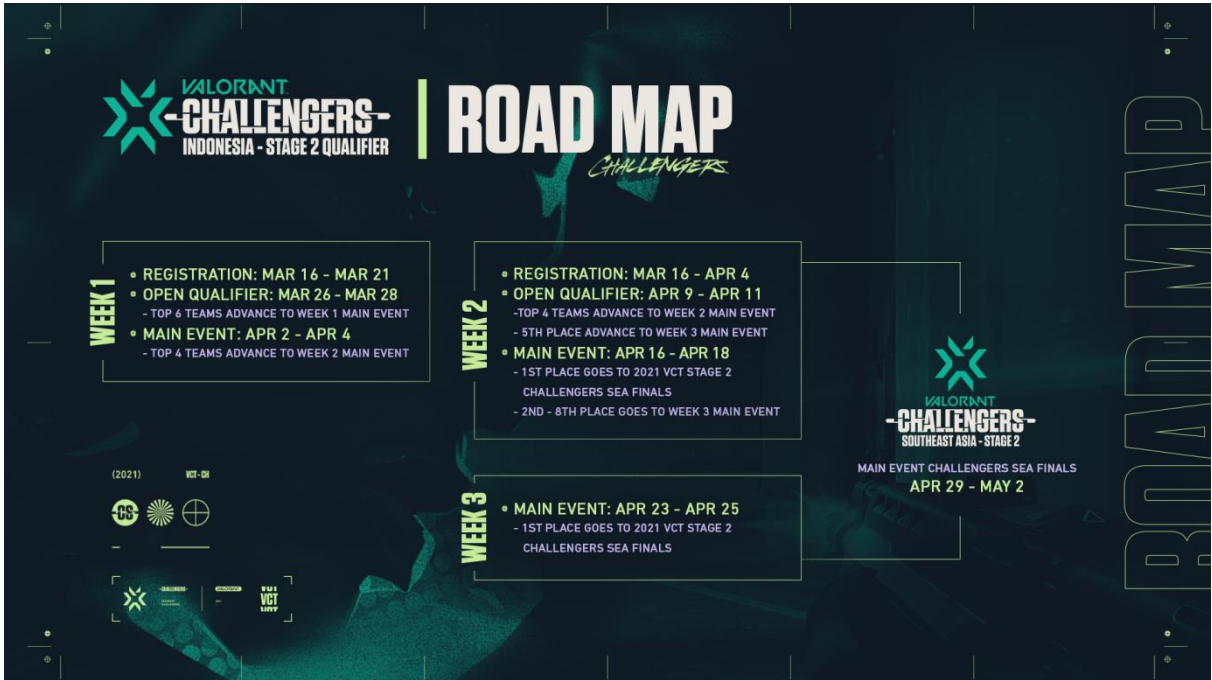
Peta berarti serangkaian Ronde yang dimainkan sampai satu Tim memenangkan 13 Ronde, asalkan Peta akan terus melewati batas 13 Ronde sampai Tim menang dengan selisih setidaknya dua Ronde.

2.1.3. “Pertandingan”

Pertandingan berarti sekumpulan Peta yang dimainkan hingga satu Tim memenangkan sebagian besar peta total (misal, Memenangkan dua peta dari tiga dalam seri terbaik dari tiga).

2.2. Format Kompetisi Challengers

Seluruh pertandingan akan dijalankan secara Online



2.2.1. Kualifikasi Challengers

Week 1

Babak 1 Kualifer Terbuka: Seluruh tim di Indonesia dapat mendaftarkan timnya pada fase ini dengan mengikuti semua peraturan pada VCT Tahap 2 - Challengers Indonesia Week 1 Open Qualifier 2021. 4 tim teratas akan maju ke Acara Utama Minggu 1, dan Putaran Ekstra untuk menemukan posisi 5 & 6 untuk Melengkapi tim pada Acara Utama Week 1.

- Mode: 5 vs 5
- Format: Single Elimination
- Maximum slot : 64 Team
- Best Of Three (BO-3)
- 64 Teams -> 8 Teams Best Of Three (BO-3), 4 Tim teratas akan maju ke acara utama Week 1
- Ekstra Ronde Best Of Three (BO-3) Untuk mencari Posisi 5 and 6 untuk melengkapi tim di acara utama Week ke 1.

Week 2

Babak 2 Open Qualifer: Seluruh tim di Indonesia boleh mendaftarkan timnya pada fase ini dengan mengikuti semua regulasi pada VCT Stage 2 2021 - Challengers Indonesia Week 2 Open Qualifier. Dan Putaran Ekstra untuk menemukan posisi 5 yang akan maju ke Acara Utama Week 3

- Mode: 5 vs 5
- Format: Single Elimination
- Maximum slot : 64 Team
- Best Of Three (BO-3)
- 64 Teams -> 8 Teams Best Of Three (BO-3), 4 Tim teratas akan maju ke acara utama minggu ke 2
- Ekstra Ronde Best Of Three (BO-3) Untuk mencari Posisi 5 untuk melengkapi tim di acara utama Week ke 3.

2.2.2. Acara Utama Challengers

Week 1

Acara Utama: 2 Tim Finalis dari Sea Masters 1, akan bersaing dengan 6 Tim dari Acara Utama Minggu 1. 4 Tim Teratas akan maju ke Acara Utama Week 2.

Week 2

Acara Utama: 4 Tim Teratas dari Acara Utama Minggu 1 akan bersaing dengan 4 Tim dari Kualifikasi Terbuka Minggu 2. Juara 1 akan maju ke Challengers Sea Finals.

Peraturan VALORANT Challengers

Juara 2-7 dari Acara Utama Minggu 2 dan tempat ke-5 dari Kualifikasi Terbuka 2 akan maju ke Acara Utama Week 3.

Week 3

Acara Utama: Juara 2-7 dari Acara Utama Week 2 dan tempat ke-5 dari Open Qualifier 2 akan berkompetisi di Main Event Week 3. Juara 1 akan maju ke Challengers Sea Finals.

- Mode: 5 vs 5
- Format: Single Elimination
- 8 Tim
- Semifinal Best Of Three (BO-3)
- Bronze Match Best Of Three (BO-3)
- Final Match Best Of Five (BO-5)

2.3. Jadwal Kompetisi Challengers

2.3.1. Kualifikasi Challengers

Open Qualifier 1	26 – 28 Maret 2021
Open Qualifier 2	09 – 11 April 2021

2.3.2. Acara Utama Challengers

Main Event 1	02 – 04 April 2021
Main Event 2	16 – 18 April 2021
Main Event 3	23 – 25 April 2021

3. Kelayakan Anggota Tim

Catatan: Wilayah tertentu mungkin memiliki pedoman kelayakan di luar yang telah ditetapkan dalam Kebijakan Global (misalnya, pemain di wilayah X hanya dapat bersaing untuk mendapatkan hadiah uang tunai di esports jika mereka berusia di atas 18 tahun).

3.1. Usia Pemain

Tidak ada pemain yang dianggap memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam Pertandingan apa pun yang terdiri dari acara Challengers sebelum ulang tahunnya yang ke-16, yang didefinisikan sebagai telah hidup selama 16 tahun penuh.

3.2 Lifetime Rank Minimal Diamond 3 atau di atasnya.

3.3 Pemain tidak diperbolehkan untuk berpartisipasi dengan lebih dari 1 tim.

3.4 Pemain harus menggunakan nama asli sesuai dengan yang tertera di identitas diri (KTP, SIM, Kartu pelajar).

3.5 Nickname yang sudah didaftarkan tidak boleh diubah sampai turnamen berakhir.

3.6 Nickname VALORANT yang didaftarkan harus menggunakan format Riot ID #Tagline (cth: Trixie#7766), format selain yang dijelaskan tidak valid.

3.7 Pemain harus menandatangani Player Eligibility and Release Form yang telah dikirimkan oleh penyelenggara.

4. Aturan Daftar Nama

SEMUA PEMAIN HARUS MENANDATANGANI FORMULIR PLAYER ELIGIBILITY AND RELEASE DARI RIOT GAMES YANG TELAH DIKIRIM OLEH PENYELENGGARA.

Setiap pemain yang tidak menandatangani formulir ini tidak akan memenuhi syarat.

4.1. Daftar Awal

Tim harus menetapkan daftar awal mereka untuk Pertandingan pertama mereka hari itu dari daftar yang dikirimkan ke Penyelenggara Turnamen sesuai dengan Bagian 3.4 Kebijakan Global (sebagaimana dimodifikasi oleh perubahan daftar yang dibuat sesuai dengan Bagian 3.5 Kebijakan Global) sebagai berikut:

- Selasa pukul 18.00 waktu setempat untuk Pertandingan Jumat.

Untuk setiap Pertandingan dalam acara Challengers setelah Kualifikasi Online, Tim harus menunjuk lima (5) pemain awal yang merupakan "**Starting Roster**" Tim. Daftar nama akan diunggah publik pada batas waktu pengiriman.

4.1.2 Persyaratan Daftar Minimum.

Semua Starter, dan Pengganti yang menggantikan Starter, harus memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam semua Kompetisi Resmi. Tim harus selalu mematuhi persyaratan daftar minimum selama Kompetisi Resmi apa pun. Jika suatu saat daftar Tim kurang dari lima pemain, Tim tersebut dapat didiskualifikasi atau diberi sanksi.

4.2. Penetapan Daftar Nama

Tim tidak diperbolehkan untuk menurunkan atau menambah pemain jika mereka lolos ke Main Event berikutnya selama VCT Stage 2 - Challengers Indonesia

4.3. Kebijakan Pembatasan Pemain Lintas Wilayah

Tim harus memiliki setidaknya 3 (tiga) pemain di Daftar Awal adalah Penduduk Wilayah Indonesia, Tim sebagaimana ditentukan dalam Bagian 2 Kebijakan Global.

4.4. Pergantian Pemain Darurat

Jika terjadi keadaan darurat di titik mana pun selama Pertandingan, Tim akan diberikan waktu hingga sepuluh menit untuk melakukan Pergantian Pemain yang memenuhi syarat. Jika penggantinya tidak dapat ditemukan maka Tim akan dianggap menyerah/forfeit. Tournament Official / Wasit akan menentukan apakah suatu insiden memenuhi syarat sebagai keadaan darurat. Pengganti harus dari pemain team roster tersebut.

4.5. Pelatih

Tim mungkin memiliki satu pelatih. Jika suatu Tim memiliki seorang pelatih, maka pelatih tersebut dapat hadir untuk setiap Pertandingan di mana Tim tersebut berpartisipasi. Untuk turnamen langsung dan tatap muka yang diadakan sebagai bagian dari Pertandingan Challengers ("**Pertandingan LAN**"), setidaknya satu dari pelatih Tim yang ditunjuk dapat berada di lokasi selama setiap Pertandingan tersebut. Untuk turnamen online yang diadakan sebagai bagian dari acara Challenger ("**Pertandingan Online**"), setidaknya satu dari pelatih Tim yang ditunjuk dapat terhubung ke sistem komunikasi suara di lobi dan hanya akan diizinkan untuk berbicara dengan pemain dan orang lain selama Proses pemilihan Agen dan Map untuk setiap Pertandingan, batas waktu, paruh waktu dan di antara Peta (jika berlaku). Pelatih hanya diizinkan berada di atas panggung selama pemilihan Agen dan Peta, Batas Waktu, Paruh Waktu, dan di antara Peta. Untuk keperluan kompetisi online, ruang permainan akan dianggap sebagai panggung.

5. Peraturan Umum

5.1. Rapat Teknis

- Perwakilan tim diharapkan untuk menghadiri technical meeting yang akan diadakan 4 hari sebelum pertandingan dimulai:

TM Week 1 Open Qualifier	:	22 March 2021
TM Week 1 Main Event	:	29 March 2021
TM Week 2 Open Qualifier	:	5 April 2021
TM Week 2 Main Event	:	12 April 2021
TM Week 3 Main Event	:	19 April 2021

- Technical Meeting akan diadakan di Discord One Up Organizer #valorant-technical-meeting. Link Discord: <https://discord.gg/rAk6pv4gcs>
- Pengundian bracket/ urutan pertandingan, pembacaan dan pembahasan rules akan dilakukan pada saat Technical Meeting.
- Tim yang tidak hadir dalam Technical Meeting dianggap sudah mengetahui dan menyetujui Regulasi Valorant Challengers Indonesia - Stage 01.

5.2 Force Majeure

- Jika terjadi force majeure alias turnamen tidak dapat dilaksanakan atau dilanjutkan karena kejadian yang tidak terhindarkan seperti maintenance Server atau gangguan yang bukan berasal dari pihak penyelenggara, maka pertandingan atau turnamen harus ditunda hingga masalah yang terjadi berhasil diatasi.
- Ketentuan adanya force majeure ditentukan oleh pihak panitia sebagai penyelenggara.
- Panitia berhak menentukan kapan harus melanjutkan turnamen jika force majeure terjadi.

5.3 Pertandingan

- League Ops berhak untuk mengikuti pertandingan apapun, dan League Ops akan menghubungi Kapten Tim melalui Discord 10 menit sebelum pertandingan (Open Qualifier).
- Selama permainan semua pemain diharuskan untuk on cam video call (perempat final) yang akan dimonitor oleh League Ops, dilarang mematikan Video Call selama pertandingan, jika video call terputus akan diberikan waktu 5 menit untuk bergabung kembali, jika dalam waktu 5 menit tidak bergabung kembali dengan video call maka tim pemain akan mendapat sanksi / peringatan.
- Semua pemain dilarang melakukan "ingame chat" jika tidak ada masalah yang mendesak. Dan jika ini dilakukan oleh salah satu pemain, tim yang melakukan ini akan diberi peringatan 2.

- Semua kecurangan dan tindakan yang dilarang dalam peraturan ini dapat dilaporkan ke panitia dengan menggunakan screenshot dalam game yang dapat diberikan melalui Discord.

6. Proses Pertandingan

6.1. Perubahan Jadwal

Penyelenggara Turnamen dapat, atas kebijakannya sendiri, mengatur ulang jadwal Pertandingan dalam hari tertentu dan/ atau mengubah tanggal Pertandingan ke tanggal yang berbeda atau mengubah jadwal Pertandingan. Jika Penyelenggara Turnamen mengubah Jadwal Pertandingan, Penyelenggara akan memberi tahu semua Tim sesegera mungkin.

6.2. Peran Wasit

6.2.1. Ketua Wasit .

"**Ketua Wasit**" adalah Panitia Turnamen yang bertanggung jawab atas penilaian pada setiap masalah, pertanyaan dan situasi terkait Pertandingan yang terjadi sebelum, selama, dan segera setelah permainan Pertandingan. Pengawasan mereka termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

- Memeriksa lineup Tim sebelum Pertandingan.
- Memeriksa dan memantau periferal pemain dan Area Pertandingan, jika ada.
- Mengumumkan awal Pertandingan.
- Memesan jeda / melanjutkan selama pemutaran.
- Menerbitkan sanksi dan tindakan disipliner sebagai tanggapan atas pelanggaran aturan selama Pertandingan.
- Membuat semua keputusan terkait Pertandingan berdasarkan Aturan Challenger ini dan Kebijakan Global, termasuk yang berkaitan dengan jeda dan penghentian permainan.
- Menyusun akhir Pertandingan dan hasilnya.

6.2.2. Tanggung Jawab Wasit.

"**Wasit**" adalah Ofisial Turnamen yang bekerja atas nama Penyelenggara Turnamen dan tunduk pada arahan, peninjauan dan pengawasan Ketua Wasit. Wasit bertanggung jawab untuk:

- Mengakui atau menolak akses ke Area Pertandingan, jika berlaku. Melaksanakan protokol keamanan yang diarahkan oleh Ketua Wasit dan Pejabat Turnamen lainnya, dan / atau untuk mendukung Aturan Challenger ini atau Kebijakan Global.

- Mengelola daftar pemain dan menegakkan Aturan Challenger dan kebijakan Global ini, termasuk mengarahkan pemain untuk mengambil atau menahan diri dari mengambil tindakan apa pun.
- Berkomunikasi dengan pemain tentang masalah apa pun yang dialami, dalam game dan di luar.
- Atas permintaan, menjelaskan eksploitasi bug apa pun.

6.2.3. Hasil Keputusan Wasit.

Semua keputusan mengenai interpretasi aturan ini, kelayakan pemain, penjadwalan dan pementasan acara, dan penalti untuk kesalahan, terletak sepenuhnya pada Wasit Kepala, keputusan yang final. Keputusan Kepala Wasit sehubungan dengan Aturan ini tidak dapat diajukan banding dan tidak akan menimbulkan klaim atas kerugian moneter atau upaya hukum atau keadilan lainnya.

6.3. Patch Kompetitif

Pertandingan akan dimainkan pada versi tambalan yang ditentukan oleh Oficial Turnamen.

6.3.1. Agen Baru

- Agen Baru akan secara otomatis dibatasi selama dua minggu sejak dirilis di antrean Kompetitif. Contoh: Agen A dirilis pada 5 Februari, jadi Agen A akan memenuhi syarat untuk digunakan di semua Pertandingan pada 19 Februari

Agen:

- Jett
- Raze
- Breach
- Omen
- Brimstone
- Phoenix
- Sage
- Sova
- Viper
- Cypher
- Reyna
- Killjoy
- Skye
- Yoru
- Astra

6.3.2. Peta Baru

Maps baru akan secara otomatis dibatasi selama empat minggu sejak dirilis pada antrean langsung. Contoh: Map A dirilis pada 5 Februari, sehingga Map A memenuhi syarat untuk digunakan di semua Pertandingan pada 5 Maret.

Map:

- ASCENT
- SPLIT
- HAVEN
- BIND
- ICE BOX

6.3.3. Batasan Tambahan

Batasan Tambahan (misalnya menonaktifkan senjata tertentu) dapat ditambahkan oleh perwakilan Riot kapan saja sebelum atau selama pertandingan, jika ada bug yang diketahui dengan item, Agen, kulit, atau kemampuan apa pun.

6.4. Pengaturan Pra-Pertandingan**6.4.1. Akun Pemain.**

Pemain akan menggunakan akun online dan ID Riot mereka sendiri selama bermain di acara Challengers. Pemain harus menggunakan tag tim mereka di depan nama mereka untuk konsistensi. Contoh: G2 Mixwell

6.4.2. Waktu penyetelan.

Di Acara LAN, pemain akan memiliki blok waktu yang ditentukan sebelum waktu Pertandingan mereka untuk memastikan mereka sepenuhnya siap. Oficial turnamen akan memberi tahu para pemain dan Tim tentang waktu dan durasi pengaturan yang dijadwalkan sebagai bagian dari jadwal Pertandingan mereka. Oficial Turnamen dapat mengubah jadwal setiap saat. Waktu penyiapan dianggap telah dimulai setelah pemain memasuki Area Pertandingan, di mana mereka tidak diizinkan untuk pergi tanpa izin dari Oficial Turnamen atau Wasit di tempat dan didampingi oleh Oficial Turnamen lain. Penyiapan terdiri dari berikut ini:

- Memastikan kualitas semua peralatan yang disediakan Riot.
- Menghubungkan dan mengkalibrasi periferal.
- Memastikan fungsi sistem obrolan suara yang tepat.
- Memilih skins.
- Menyesuaikan pengaturan dalam permainan
- Pemanasan dalam game terbatas.

6.4.3. Kegagalan Teknis Peralatan.

Jika seorang pemain menghadapi masalah peralatan apa pun selama fase mana pun dari proses penyiapan, pemain harus segera memberi tahu Wasit atau Petugas Turnamen.

6.4.4. Garis Waktu Pertandingan Dimulai.

Diharapkan bahwa pemain akan menyelesaikan masalah apa pun dengan proses pengaturan dalam waktu yang ditentukan dan Pertandingan akan dimulai pada waktu yang dijadwalkan. Sanksi atas keterlambatan dapat dinilai berdasarkan kebijaksanaan Penyelenggara Turnamen.

6.4.5. Status Siap Pemain.

Untuk Acara LAN, tidak kurang dari lima menit sebelum Pertandingan dijadwalkan untuk dimulai, Wasit akan mengonfirmasi dengan setiap pemain bahwa pengaturan mereka telah selesai. Setelah kesepuluh pemain dalam Pertandingan mengkonfirmasi penyelesaian penyiapan, pemain tidak boleh memasuki Pertandingan pemanasan.

6.4.6. Pembuatan Lobi Pertandingan.

Selain pertandingan Kualifikasi Online, semua Pertandingan yang merupakan bagian dari acara Challengers akan dimainkan di lobi Pertandingan yang diselenggarakan oleh Operator Turnamen. Penyelenggara Turnamen akan memutuskan bagaimana lobi resmi Pertandingan akan dibuat. Untuk Pertandingan Online, Penyelenggara Turnamen akan memberi tahu Kapten Tim tentang akun resmi yang akan digunakan untuk menyelenggarakan Pertandingan. Untuk Pertandingan LAN, pemain akan diarahkan oleh Wasit untuk bergabung dengan lobi Pertandingan segera setelah pengujian selesai.

6.4.7. Pertandingan Online.

Untuk Pertandingan Online yang merupakan bagian dari acara Challengers, Pemain diharapkan menyelesaikan penyiapan, dan mengonfirmasi kesiapan pada waktu yang ditentukan oleh Penyelenggara Turnamen sebelum setiap pertandingan. Pemain bertanggung jawab untuk memastikan kinerja pengaturan yang mereka pilih, termasuk perangkat keras dan periferal komputer, koneksi internet, perlindungan DDOS, dan daya. Masalah dengan penyiapan ini bukanlah alasan yang dapat diterima untuk keterlambatan atau jeda di luar jeda Tim.

6.4.8. Kewajiban Pra-Pertandingan.

Pemain akan diberi tahu tentang kewajiban pra-Pertandingan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penampilan media, wawancara, atau diskusi lebih lanjut tentang masalah Pertandingan apa pun.

6.4.9. Kewajiban Media.

Tim akan diminta untuk menyediakan media selama minimal 15 menit setidaknya satu pemain yang dimaksudkan untuk Memulai Pertandingan apa

pun hari itu. Jika seorang pemain telah memulai setidaknya 2 Pertandingan di seluruh Challengers, pemain tersebut akan diminta untuk menyediakan dirinya untuk media setidaknya sekali selama Pertandingan. Sebuah Tim mungkin tidak menyediakan pemain yang sama untuk media selama 4 hari Pertandingan berturut-turut

6.5. Pengaturan Pertandingan dan Batasan Bermain

6.5.1. Pengaturan Lobi.

Lobi Pertandingan resmi akan diatur ke mode "Turnamen" dengan "Perpanjangan Waktu: Menang dua" diaktifkan.

6.5.2. Pemilihan Server.

Sebelum setiap Pertandingan, Oficial Turnamen akan memilih server yang sedekat mungkin dengan jarak yang sama dari tim.

6.5.3. Memulai dari Proses Pemilihan Peta.

Setelah kesepuluh pemain melapor ke lobi resmi Pertandingan, Wasit atau Oficial Turnamen akan meminta konfirmasi bahwa kedua Tim siap untuk proses pemilihan peta. Setelah kedua Tim mengkonfirmasi kesiapan, Wasit atau Oficial Turnamen akan menginstruksikan pemilik ruangan untuk memulai proses pemilihan peta. Dalam situasi apa pun peta tidak dapat dimainkan dua kali dalam satu Pertandingan kecuali semua peta lain yang tersedia telah dimainkan. Operator Turnamen dapat memodifikasi Proses Pemilihan Peta sebelum acara tetapi harus memberikan pemberitahuan sebelumnya secara tertulis kepada semua peserta dan Riot Games sebelum melakukannya

6.5.4. Map Pool.

Pool peta terdiri dari Bind, Haven, Split, Ascent, dan Icebox. Setiap peta tambahan yang dirilis secara langsung akan ditambahkan ke kumpulan peta

6.5.5. Proses Pemilihan Peta untuk Pertandingan Best-of-One.

Tim unggulan yang lebih baik akan memutuskan apakah mereka adalah Tim A atau Tim B. Jika turnamen tersebut tidak memiliki unggulan yang ditentukan sebelumnya, "tim unggulan yang lebih baik" untuk tujuan Bagian ini akan ditentukan secara acak. Tim A memulai proses dan peta untuk Pertandingan akan dipilih berdasarkan prosedur berikut:

- Tim A menghapus dua peta.

- Tim B memilih dari peta yang tersisa, dengan sisi untuk setiap Tim pada peta tersebut akan ditentukan dengan koin flip.

6.5.6. Proses Pemilihan Peta untuk Pertandingan Best-of-Three.

Tim unggulan yang lebih baik akan memutuskan apakah mereka adalah Tim A atau Tim B. Jika turnamen tersebut tidak memiliki unggulan yang ditentukan sebelumnya, “tim unggulan yang lebih baik” untuk tujuan Bagian ini akan ditentukan secara acak. Tim A memulai proses dan peta untuk Pertandingan akan dipilih berdasarkan prosedur berikut:

- Tim A melarang 1 peta
- Tim B melarang 1 peta
- Tim B memilih peta 1
- Tim A memilih sisi untuk peta 1
- Tim A mengambil peta 2
- Tim B memilih sisi untuk peta 2 sisa peta menjadi peta 3
- Tim A memilih sisi untuk peta 3

6.5.7. Proses Seleksi Peta untuk Pertandingan Best-of-Five.

Tim unggulan yang lebih baik akan memutuskan apakah mereka adalah Tim A atau Tim B. Jika turnamen tersebut tidak memiliki unggulan yang ditentukan sebelumnya, “tim unggulan yang lebih baik” untuk tujuan Bagian ini akan ditentukan secara acak. Tim A memulai proses dan peta untuk Pertandingan akan dipilih berdasarkan prosedur berikut:

- Tim A memilih peta untuk peta pertama dari Pertandingan terbaik dari lima pertandingan.
- Tim B memilih sisi peta tempat mereka akan mulai untuk peta pertama, dan memilih peta untuk peta kedua dari Pertandingan terbaik dari lima pertandingan.
- Tim A memilih sisi peta tempat mereka akan mulai untuk peta kedua, dan memilih peta untuk peta ketiga Pertandingan terbaik dari lima pertandingan.
- Tim B memilih sisi peta tempat mereka akan mulai untuk peta ketiga, dan memilih peta untuk peta keempat Pertandingan terbaik dari lima Pertandingan, jika diperlukan.
- Tim A memilih sisi peta tempat mereka akan mulai untuk peta keempat, jika diperlukan.
- Peta yang tersisa di pangkalan akan menjadi peta kelima dari Pertandingan terbaik-dari-lima, jika diperlukan. Tim B memilih sisi peta tempat mereka akan mulai untuk peta kelima.

6.5.8. Memulai dari Proses Pemilihan Agen.

Setelah Pemilihan Agen dimulai, Pemain memiliki waktu X detik untuk memilih Agen mereka, dengan kedua Tim memilih secara bersamaan. Jika

Pemain tidak sengaja memilih Agen selama fase ini, Pemain harus memberi tahu Petugas Turnamen tentang pilihan yang mereka inginkan sebelum waktu Agen Pilih berakhir. Dalam hal ini proses Agent Select akan dimulai ulang dengan Picks yang sama sampai terjadi kesalahan, setelah itu Player harus memilih Agent yang diinginkan. Dalam hal Pemain memberi tahu Pejabat Turnamen setelah penghitung waktu berakhir, proses Pemilihan Agen tidak akan dimulai ulang dan Pemain akan diminta untuk bermain.

6.5.9. Pertandingan Dimulai Setelah Pemilihan Agen dan Peta.

Sebuah Pertandingan akan dimulai segera setelah proses Pemilihan Agen / Peta selesai, kecuali dinyatakan lain oleh Pejabat Turnamen. Pada titik ini, Tim harus menghapus materi cetakan apa pun dari Area Pertandingan (jika ada), termasuk catatan apa pun yang ditulis oleh Anggota Tim. Pemain tidak diizinkan untuk keluar dari Peta selama waktu antara selesainya pengambilan / larangan dan peluncuran Peta, juga dikenal sebagai "Waktu Bebas".

6.5.10. Memulai Pengontrolan Pertandingan

Jika terjadi kesalahan dalam pertandingan dimulai atau keputusan oleh Pejabat Turnamen untuk memisahkan proses pick / ban dari awal Pertandingan, Petugas Turnamen dapat memulai Pertandingan dengan cara yang terkontrol dan semua peta akan dipilih sesuai dengan valid sebelumnya yang diselesaikan proses memilih / melarang.

6.5.11. Beban *Patch Client* Lambat.

Jika permainan crash, terputus, atau kegagalan lainnya terjadi yang mengganggu proses pemuatan dan mencegah pemain untuk bergabung dengan Pertandingan saat Pertandingan dimulai, Pertandingan harus segera dihentikan sementara sampai kesepuluh pemain terhubung ke Pertandingan.

6.5.12. Batasan pada Elemen Gameplay.

Pembatasan dapat ditambahkan kapan saja sebelum atau selama Pertandingan, jika ada bug yang diketahui atau dicurigai pada Agen, skin atau peta, atau karena alasan lain seperti yang ditentukan menurut kebijaksanaan Pejabat Turnamen.

6.5.13. Pergantian pemain selama Turnamen.

Untuk Pertandingan yang melibatkan lebih dari satu Peta (yaitu, Pertandingan terbaik-dari-tiga atau terbaik-dari-lima), Tim dapat mengganti Starter mereka saat itu dengan Pengganti di antara Peta, asalkan Tim memberi tahu Tim lawan dan menerima persetujuan dari Wasit pergantian pemain selambat-lambatnya lima menit setelah selesainya pertandingan sebelumnya. Jika Pemain terputus selama map dan tidak dapat kembali dalam waktu jeda yang dialokasikan, Tim akan diizinkan untuk menggantinya dengan Pengganti dari Daftar mereka. Setiap pergantian pemain harus menghasilkan Tim yang memiliki Daftar Nama atau Daftar Awal yang memenuhi syarat.

7. Crash dan Jeda

7.1. Timeout (Waktu Jeda Taktis)

Tim diperbolehkan untuk meminta Timeout 30 detik dalam durasi satu kali per peta. Timeout dapat digunakan melalui sistem jeda dalam game. Jeda hanya dapat digunakan selama Buying Phase.

7.2. Waktu Jeda Teknis

Jika seorang pemain memiliki masalah yang mencegahnya untuk terus bermain, dia diizinkan untuk menggunakan fungsi jeda. Pemain harus mengumumkan alasannya sebelum atau segera setelah dia menghentikan pertandingan. Selama jeda teknis, headset harus tetap menyala. Kecuali Pejabat Turnamen menginstruksikan pemain sebaliknya segala bentuk komunikasi termasuk namun tidak terbatas pada komunikasi teks dan suara antara pemain dan pelatih dilarang selama jeda teknis. Pejabat Turnamen dapat menghentikan permainan jika karena alasan tertentu jeda pemain tidak berfungsi.

7.3. Gangguan

- Jika pertandingan terputus karena alasan di luar kendali Pemain (misalnya Server atau pemain crash), Penyelenggara Turnamen akan memulihkan ronde menggunakan fitur pemulihan ronde dalam game, tetapi dalam beberapa skenario mungkin memutuskan untuk memutar ulang ronde atau bahkan seluruh pertandingan.
- Jika masalah terjadi selama menit pertama ronde, sebelum kerusakan terjadi dan lawan atau wasit segera diberitahu, ronde akan dipulihkan.
- Jika masalah terjadi selama ronde dan setelah kerusakan terjadi dan hasil ronde masih dapat ditentukan (misalnya seorang pemain tunggal telah jatuh tetapi yang lain tetap ada), maka ronde tersebut tidak akan diputar ulang atau dipulihkan.
- Ronde akan terus dimainkan dan akan dihitung. Pengecualian khusus dapat dibuat jika kerusakan yang ditangani dianggap tidak signifikan, misalnya Kerusakan rekan setim yang tidak disengaja diberikan di awal ronde atau kerusakan yang diberikan ke sisi lawan oleh tim yang terkena dampak tabrakan.
- Jika masalah terjadi selama ronde, setelah kerusakan terjadi dan hasil ronde tidak dapat ditentukan (misalnya karena server crash), pertandingan akan dikembalikan ke awal ronde.
- Jika masalah terjadi selama ronde, setelah kerusakan terjadi dan hasil ronde sudah jelas (misalnya satu tim menyimpan dengan 10 detik tersisa), tetapi tidak dapat dilanjutkan karena misalnya server crash, maka ronde tersebut bisa diberikan.

- Pertandingan tidak akan dihentikan dan / atau ronde tidak akan dipulihkan atau diputar ulang jika itu jelas merupakan kesalahan peserta (misalnya salah membeli senjata).

8. Proses Setelah Pertandingan

8.1. Proses Setelah Pertandingan

8.1.1. Hasil.

Penyelenggara Turnamen akan mengkonfirmasi dan mencatat hasil Pertandingan.

8.1.2. Catatan Teknis.

Pemain akan mengidentifikasi masalah teknis dengan Pejabat Turnamen.

8.1.3. Waktu Istirahat.

8.1.4. Antar Peta.

Penyelenggara Turnamen akan memberi tahu pemain tentang jumlah waktu yang tersisa sebelum Peta berikutnya dalam Pertandingan, jika berlaku. Untuk acara online, waktu standar untuk transisi di antara Maps adalah delapan (8) hingga sepuluh (10) menit dari waktu Ronde Peta terakhir hingga pemain harus duduk di kursi mereka untuk Peta berikutnya. Untuk acara offline, waktu standar untuk transisi di antara Maps adalah lima (5) hingga sepuluh (10) menit dari waktu Putaran Peta terakhir hingga pemain harus duduk di kursi mereka untuk Peta berikutnya. Peta berikutnya, jika berlaku, akan dimulai segera setelah kedua Tim mengkonfirmasi kepada Wasit atau Panitia Turnamen bahwa semua pemain siap untuk bermain dan, di Event LAN, di kursi mereka..

8.1.5. Diantara Pertandingan.

Untuk acara online, waktu standar untuk transisi di antara Pertandingan adalah delapan (8) hingga sepuluh (10) menit dari waktu Babak Pertandingan terakhir hingga pemain harus duduk di kursi mereka untuk Pertandingan berikutnya. Untuk acara offline, standarnya waktu untuk transisi di antara Pertandingan adalah 10 hingga 15 menit dari waktu Babak Pertandingan terakhir sampai pemain harus duduk di kursi mereka untuk Pertandingan berikutnya. Pertandingan berikutnya, jika berlaku, akan dimulai segera setelah kedua Tim mengkonfirmasi kepada Wasit atau Ofisial Turnamen bahwa semua pemain siap untuk bermain dan, di Event LAN, di kursi mereka.

Jika semua pemain tidak siap untuk bermain dan duduk di kursinya (jika ada) pada waktu yang ditentukan oleh Wasit atau Ofisial Turnamen, Tim dapat dikenai sanksi atas penundaan Permainan.

8.1.6. Kewajiban Setelah Pertandingan.

Pemain akan diberi tahu tentang kewajiban pasca-Pertandingan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penampilan media, wawancara, atau diskusi lebih lanjut tentang masalah Pertandingan apa pun.

8.1.7. Kewajiban Media.

Tim akan diminta untuk menyediakan media selama minimal 15 menit setidaknya satu pemain yang memulai pertandingan hari itu. Jika seorang pemain telah memulai setidaknya 2 Pertandingan di seluruh Challengers, pemain tersebut akan diminta untuk menyediakan dirinya untuk media setidaknya sekali selama Pertandingan. Sebuah Tim mungkin tidak menyediakan pemain yang sama untuk media selama 4 hari Pertandingan berturut-turut.

8.1.8. Forfeit.

Pertandingan yang dimenangkan dengan forfeit akan dilaporkan oleh skor minimum yang diperlukan untuk satu Tim untuk memenangkan Pertandingan (mis. 1-0 untuk Pertandingan terbaik dari 1, 2-0 untuk Pertandingan terbaik dari tiga, 3-0 untuk Pertandingan terbaik dari lima Pertandingan). Tidak ada statistik lain yang akan dicatat untuk Pertandingan yang dibatalkan

9. Hadiah

9.1. Hadiah uang

Week 1 Main Event: 1st Rp. 15.000.000,-
2nd Rp. 10.000.000,-
3rd Rp. 7.000.000,-
4th Rp. 5.000.000,-
5th Rp. 2.000.000 -
6th – 8th Rp. 1.000.000 -

Week 2 Main Event: 1st Rp. 30.000.000,- + Ticket Master Tournament + Trophy
2nd Rp. 15.000.000,-
3rd Rp. 10.000.000,-
4th Rp. 4.000.000,-
5th – 8th Rp. 1.000.000 -

Week 3 Main Event: 1st Rp. 30.000.000,- + Ticket Master Tournament + Trophy
2nd Rp. 15.000.000,-
3rd Rp. 10.000.000,-
4th Rp. 4.000.000,-
5th – 8th Rp. 1.000.000 -

10. Perjalanan dan Biaya

Untuk hingga lima (5) Pemain, satu (1) Pengganti, satu (1) Pelatih, dan satu (1) Manajer Tim per Tim yang telah mendapatkan hak untuk berpartisipasi dalam Acara LAN yang diadakan sebagai bagian dari acara Challengers, Turnamen Operator akan menyediakan (a) perjalanan, akomodasi, dan makanan yang wajar saat mereka bersaing di Acara LAN tersebut atau (b) memberikan penggantian untuk perjalanan, akomodasi, dan makanan yang wajar saat mereka bersaing di Acara LAN tersebut. Pemain yang memenuhi syarat untuk berkompetisi di Event LAN yang diadakan sebagai bagian dari event Challengers harus memiliki semua visa, paspor, atau dokumen perjalanan lain yang diperlukan untuk perjalanan ke kota tempat Event LAN diadakan sebagai bagian dari event Challengers diadakan. kasus seperti itu, Pemain di bawah usia mayoritas berdasarkan hukum yang berlaku mungkin diharuskan untuk bepergian dengan orang tua atau wali yang sah. Dalam Turnamen, Operator juga dapat memberikan orang tua atau wali tunggal untuk setiap pemain di bawah usia mayoritas dengan perjalanan yang wajar, akomodasi dan makanan atau penggantian untuk hal tersebut di atas saat pemain tersebut berkompetisi di Acara LAN.

11. Komunikasi dengan Operator Turnamen

Anggota Tim dapat menghubungi Operator Turnamen di Discord (<https://discord.gg/rAk6pv4gcs>) untuk semua komunikasi dan dukungan.

12. Interpretasi dan Konstruksi

12.1. Hak Interpretasi Operator Turnamen

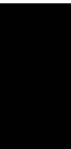
Segala hal yang berkaitan dengan acara Challengers yang tidak tercakup dalam Aturan Challengers atau Kebijakan Global ini akan tunduk pada interpretasi yang dibuat oleh Operator Turnamen dan diberikan kepada Tim dari waktu ke waktu dalam bentuk pembaruan, atau interpretasi dari , Aturan Challengers ini atau Kebijakan Global. Semua keputusan yang dibuat oleh Penyelenggara Turnamen dan Pejabat Turnamen sehubungan dengan interpretasi Aturan Challenger ini dan Kebijakan Global bersifat final dan mengikat.

12.2. Penilaian Bisnis

Kapanpun Challengers Rules atau Global Policy memberikan, memberikan atau mencadangkan kepada Riot atau Penyelenggara Turnamen hak untuk mengambil tindakan, menahan diri dari mengambil tindakan, memberikan atau menahan persetujuan atau memberikan atau menahan persetujuan atau membuat keputusan lain, kecuali ketentuan tersebut secara khusus menyatakan jika tidak, masing-masing Riot dan Penyelenggara Turnamen akan memiliki hak untuk terlibat dalam aktivitas tersebut atas kebijakannya sendiri berdasarkan penilaian bisnisnya sendiri, dengan mempertimbangkan penilaiannya atas kepentingan terbaik Riot dan Operator Turnamen dan jangka pendek dan panjang. kepentingan Kompetisi Resmi, acara Challengers, VALORANT dan bisnis serta aktivitas afiliasi dan perusahaan grup Riot dan Operator Turnamen. Baik Tim maupun Anggota Tim tidak akan memiliki klaim atau penyebab tindakan berdasarkan pernyataan bahwa Riot, Operator Turnamen, atau Pejabat Turnamen mana pun secara tidak wajar menahan atau menunda persetujuan, persetujuan, penentuan atau tindakan yang diminta lainnya berdasarkan Peraturan Challengers ini atau Kebijakan Global.

12.3. Bahasa

Aturan Challengers asli telah ditulis dalam bahasa Inggris. Jika terjadi konflik interpretasi yang tidak disengaja antara versi bahasa Inggris dan terjemahan semacam itu, versi bahasa Inggris yang akan digunakan.



* * *