



SPORT

MICHELIN ASIA CUP - FUNMATCH

1. Peraturan pertandingan

1.1 Poin Umum

- 1) Aturan, yang tercantum di bawah, harus diikuti setiap saat oleh pemain. Siapa pun yang mendaftar di formulir yang tertera di situs web menerima bahwa mereka memahami dan akan mengikuti aturan.
- 2) Karena banyak perubahan aturan berikut ini tidak diselesaikan. Bagian, atau bahkan semua, dapat diubah, diperbarui atau diubah kapan saja, tergantung pada keadaan. Untuk alasan ini, semua pemain harus secara teratur memeriksa halaman aturan untuk pembaruan. Perubahan akan diumumkan di berita oleh panitia

1.2. Perilaku Tim dan Pemain

Semua pemain diminta untuk berperilaku secara adil dan selalu menjunjung sportifitas terhadap pesaing lain, dan kepada setiap anggota tim panitia. Jika seorang pemain dinyatakan bersalah melakukan pelanggaran oleh panitia, dia dapat menerima poin penalti. Selain itu, tim berisiko terkena diskualifikasi dari kompetisi.

1.3. Versi Game

Setiap peserta wajib menggunakan game yang terupdate mengikuti game

1.4. Streaming

Panitia memiliki hak eksklusif untuk meliput pertandingan Electronic Sports League. Ini mencakup semua bentuk broadcast, termasuk youtube Broadcasts. Liga Olahraga Elektronik dapat memberikan hak liputan pertandingan atau beberapa pertandingan kepada pihak ketiga atau pemain itu sendiri. Dalam hal ini, syarat dan ketentuan harus diatur dan didiskusikan dengan panitia sebelum pertandingan.

Secara umum, panitia akan menghubungi pemain atau tim mana pun jika mereka ingin menyiarkan salah satu pertandingan mereka. Jika tidak ada kontak yang dilakukan, pemain individu diperbolehkan untuk mengatur siaran mereka sendiri.

1.5. Perubahan Syarat dan Ketentuan atau Aturan

Panitia berhak untuk mengubah aturan apapun setiap saat sesuai dengan Syarat dan Ketentuan. Perubahan aturan dapat terjadi selama acara musiman dalam hal ini berlaku sejak tanggal diperkenalkan di formulir pendaftaran

2. UMUM

2.1. Peraturan umum

Segala bentuk kecurangan dalam pertandingan dilarang dan akan dikenakan sanksi oleh Electronic Sports League

2.2. Modifikasi dan Perubahan Game

Secara umum, semua program yang bukan merupakan bagian dari game asli, termasuk data custom dan modifikasi, tidak diperbolehkan dalam game mana pun.

3. Player

3.1 Registrasi player

Untuk bermain kompetisi ini Setiap pemain hanya boleh memiliki satu akun. Jika seorang pemain tidak dapat mengakses akunnya dan kemudian membuat akun baru, maka ia harus melapor kepada panitia menjelaskan secara rinci alasan tidak dapat mengakses akun tersebut.

3.2 Nickname

Panitia berhak untuk mengedit Nama Panggilan dan/atau alias URL, jika pengguna, tidak memenuhi persyaratan berikut.

Nama panggilan/alias dilarang jika:

- 1) dilindungi oleh hak pihak ketiga selama pengguna tidak memiliki otorisasi tertulis
- 2) menyerupai atau jika identik dengan merek atau merek dagang dengan sponsor utama event
- 3) menyerupai atau jika identik dengan nama sponsor utama event
- 4) Selain itu semua nama panggilan/alias yang murni komersial (misalnya nama produk),
- 5) memfitnah, merendahkan, ofensif, vulgar, cabul, menghasut kebencian
- 6) pelanggaran terhadap sopan santun dilarang.

Persyaratan yang disebutkan di atas juga berlaku untuk semua pemain

3.3 foto pemain

Foto harus dengan jelas menunjukkan wajah pemain, untuk menambahkan hal lain (grafik, orang lain, bagian tubuh lain, dll.) gunakan fungsi logo. Foto harus selalu up-to-date, dilarang memanipulasi penampilan. Untuk hal lain silakan gunakan galeri. Gambar dengan senjata tidak diperbolehkan!

4. Informasi

4.1 Syarat dan Informasi pertandingan

sistem poin Perhitungan poin dari setiap pertandingan dihitung dari posisi pemain urutan, posisi lawan mereka, dan hasil pertandingan akan diakumulasikan

<u>POSITION</u>	<u>POINTS</u>
<u>1st</u>	<u>12 Pts</u>
<u>2nd</u>	<u>10 Pts</u>
<u>3rd</u>	<u>8 Pts</u>
<u>4th</u>	<u>7 Pts</u>
<u>5th</u>	<u>6 Pts</u>
<u>6th</u>	<u>5 Pts</u>
<u>7th</u>	<u>4 Pts</u>
<u>8th</u>	<u>3 Pts</u>
<u>9th</u>	<u>2 Pts</u>
<u>10-12th</u>	<u>1 pts</u>

4.2 Point sama

Jika poin yang sama terjadi di antara tim, keputusan akan diambil melalui metode/penilaian berikut

Rank di posisi pertama contoh :

player A game 1 mendapatkan 1st , game 2 mendapatkan 3th

Player B game 1 mendapatkan 3rd , game 2 mendapatkan 1st

Maka panitia akan mengambil posisi urutan atas di game 1 (satu) yaitu Player A

4.3 Akun pemain

Akun Pemain yang memenuhi syarat dan bermain :

- 1) memiliki akun sendiri
- 2) tidak dapat mengubah nama akun hingga akhir musim.(terkecuali admin yang menginformasikan wajib ganti)

Aturan-aturan ini adalah pedoman pemain untuk mengikuti turnamen secara sah

5. Pertandingan

5.1. Persiapan Permainan

Pemain akan dihubungkan oleh panitia melalui email untuk masuk ke dalam group yang sama dengan lawanya di group whatsapp/discord

5.2 Siaran Pertandingan

Semua bentuk siaran game diperbolehkan dan harus lapor kepada panitia yang bertugas

6. Game

6.1 Pilihan server/lobby

Server/lobby akan disediakan oleh penyelenggara

6.3 Internet

Internet terus berubah dan koneksi ke server tidak selalu sempurna. Tim / pemain harus menyetujui server yang sudah ditentukan , apabila ada kegagalan masuk ke lobby adalah tanggung jawab pemain

6.4. Hasil

pemain bertanggung jawab untuk memasukkan hasil yang benar. pemain dapat memasukkan laporan atau pernyataan terperinci tentang permainan. Admin juga bebas memasukkan laporan, baik yang ditulis (mengirim hasil game melalui screenshot)

Jika terjadi perbedaan pendapat mengenai skor, pemain/tim harus menyimpan screenshot pertandingan yang dapat dikirimkan ke admin jika diminta.

6.5 Waktu keterlambatan

Pemain mempunyai waktu keterlambatan 10 menit dari jam yang sudah di atur oleh penyelenggara (tidak berlaku untuk live)

6.6 Prosedur pemecahan masalah / protes

Sebagai aturan dasar, setiap permainan dimainkan sampai akhir. Jika terjadi masalah, ini harus diumumkan dengan jelas oleh salah satu pemain dengan memanggil "Protes". Segera setelah pertandingan selesai,. Admin kemudian akan memeriksa kasus tersebut Sebuah protes harus diserahkan dalam waktu 30 menit setelah dimulainya pertandingan. Protes harus dilakukan dengan menggunakan bukti video yang jelas

6.7 Gagal tampil di pertandingan

Jika seorang pemain / tim tidak muncul untuk pertandingan tepat waktu, dan pemain / tim lain menunggu setidaknya 10 menit

Untuk pertandingan waktu tunggu/Keterlambatan adalah 10 menit

6.8 Masalah server

Jika terjadi masalah server yang sudah dibuat oleh panitia dan mengalami kegagalan apabila balapan sudah berjalan lebih dari 75% maka point penuh akan diberikan untuk pembalap , apabila balapan baru berjalan diantara 50%-75% dari durasi balap maka ½ (setengah) point akan diberikan

6.9 Disconnected

Jika seorang pemain disconnected selama permainan (misalnya terputus karena masalah teknis), maka permainan akan dianggap tidak finish

6.10 Kondisi balap

Kondisi yang akan digunakan pada setiap putaran balapan adalah sebagai berikut ;

Tire Compound	Racing soft
Tire Wear Qualifying	None
Tire Wear race	8X
Fuel Consumption Qualifying	None
Fuel Consumption race	6X

Balance of performance	Enable
Tuning	Specified
Setup	Fixed
Mechanical Damage	Real
Boost	None
Grip Reduction Off track	Real

6.12 Kode perilaku

- Semua peraturan bendera terutama bendera kuning dan bendera biru harus dipatuhi setiap saat. peserta harus mematuhi sistem marshalling otomatis oleh sistem. Lihat APPENDIX B untuk arti dari setiap bendera.
- Hormati batas track. peserta harus menjaga minimal 2 roda DI DALAM track yang berdekatan dengan garis putih solid di track balap setiap saat.
- Dilarang chatting melalui fitur chatting in-game selama Kualifikasi dan Sesi Balap.
- Peserta tidak diperkenankan melakukan tabrakan yang disengaja dari saat peserta memasuki track sampai peserta meninggalkan track
- Setiap peserta diharuskan untuk membawa mobilnya kembali ke pit setelah finish atau berhenti di tempat yang aman jika tidak memungkinkan, dilarang melakukan selebrasi, manuver yang berbahaya dan menabrak mobil lain ataupun tembok lintasan setelah melewati garis finish
- Peserta yang muncul dari pit atau berada pada outlap di sesi kualifikasi harus memperhatikan peserta lain yang sedang melakukan hotlap
- Dilarang memblokir track atau berhenti di tempat berbahaya jika sebuah mobil terlibat dalam suatu insiden dan tidak dapat dengan aman memulihkan diri dari jalur balap atau kembali ke lintasan dengan aman dalam waktu 30 detik, maka peserta diharapkan untuk berhenti dan kembali ke lobby
- Setiap peserta bertanggung jawab untuk mengemudi dengan bersih apapun situasinya, jika peserta tidak dapat tetap berada di track (kerusakan mobil, koneksi atau masalah pengontrol) maka peserta adalah bahaya keselamatan dan harus memarkir mobil peserta dan kembali ke dalam lobby
- Kecurangan dalam bentuk apapun tidak akan ditoleransi
- Semua peserta diwajibkan untuk tidak berkata kata kotor dan melakukan tidak senonoh lainnya baik di group komunikasi resmi peserta maupun media sosial terkait dengan penyelenggara

6.13 Keterampilan balap

- Berhati-hati pada tikungan pertama di lap pertama, saling menyusul diperbolehkan tetapi harus dilakukan dengan hati-hati dan penuh pertimbangan

- Ketika mencoba untuk mempertahankan posisi , peserta hanya dapat bergerak sekali dan untuk mempertahankan posisi peserta ketika mendekati tikungan , double swerve tidak dibenarkan
- Saat menyusul dari dalam tikungan peserta harus sejajar setidaknya sejauh setengah mobil yang akan peserta overtake sebelum peserta memasuki zona pengereman , jika tidak harus mundur
- Jika peserta mencoba untuk menyalip dari sisi luar di tikungan , peserta harus setidaknya sejajar dengan mobil yang akan disalip , jika tidak peserta tidak berhak berada disana dan peserta harus mundur dan memberikan racing line kembali
- Jika peserta akan menjalarkna penalti dari sistem penalti in-game , harap dijalankan diluar racing line dan tidak mengganggu jalanya perlombaan peserta lainnya
- Jika peserta diperlihatkan bendera biru , peserta harus memberikan posisi pada kendaraan dibelakang dengan cara yang aman , peserta memiliki kesempatan 3 tikungan untuk memberika posisi sebelum terkena hukuman
- Saat memasuki kembali track dari pit lane atau rejoin ke dalam track itu adalah tanggung jawab peserta untuk menghindari mobil lain
- Kami dapat memberikan toleransi terhadap beberapa kontak yang dapat terjadi dalam kompetisi tetapi kontak yang disengaja untuk mengambil posisi ataupun kontak yang dapat merugikan peserta lain tidak dapat diterima dan akan dikenakan sanksi

6.14 Pelanggaran hukum

Jenis jenis pelanggaran ;

- Aggressive Driving (AD) - dinilai ketika peserta menampilkan perilaku mengemudi yang terlalu agresif
- Avoidable Contact (AC) - dinilai ketika peserta melakukan kontak dengan pesesrta lain dalam kondisi yang dipercaya dapat dihindari
- Blocking (BL) - dinilai ketika peserta mengubah lajur lebih dari satu kali ketika berreaksi terhadap peserta lain yang hendak menyusul
- Chatting (CH)- dinilai ketika peserta melakukan chatting pada sesuai kualifikasi dan/ atau race
- Dangerous Driving (DD) - dinilai ketika perserta melakukan manuver manuver yang dipercaya dapat membahayakan peserta lainnya
- Failure to lock bracket (FLB) - dinilai ketika peserta terlibat dalam suatu insiden dan gagal mengunci rem sehingga bergerak tidak karuan di dalam lintasan yang membahayakan peserta lain
- Ignoring blue flag (IBF) - dinilai ketika peserta yang tertinggal tidak memberikan jalan dalam tiga tikungan setelah bendera biru dikibarkan kepada peserta yang memimpin dalam jumlah putaran
- Ignoring Yelooow Flag (IYF) - dinilai saat peserta tidak melambat dengan cukup zona bendera kuning
- Passing Under Yellow (PUY) - dinilai saat peserta melakukan overtake saat bendera kuning ditampilkan
- Unsafe Rejoin (UR) - dinilai saat peserta gagal masuk kembali ke dalam lintasan dengan cara yang aman

- Unsportmanlike (US) - dinilai saat peserta berperilaku dengan cara yang dianggap tidak sportif oleh stewards committee
- Connection issue (CI) - dinilai saat peserta memiliki masalah koneksi yang dapat membahayakan peserta lain
- Unsafe Penalty Serving (UPS) - dinilai saat peserta menjalankan penalti yang diberikan oleh sistem penalti in-game dengan cara yang tidak aman

6.15 Kategori hukuman

- Racing incident - insiden balap yang wajar , tidak ada hukuman yang diberikan
- Warning - peserta mendapat peringatan atas insiden yang terjadi tetapi belum cukup untuk mendapatkan hukuman akan di-eskalasi menjadi penalty jika kejadian serupa terulang
- Penalty ringan - peserta melanggar aturan dan/atau menyebabkan masalah di lintasan yang mengakibatkan kerugian untuk peserta lain , hukuman dapat berupa penambahan waktu (time penalty) , drop finishing position
- Penalty berat - peserta melanggar aturan dan/atau menyebabkan masalah di lintasan yang mengakibatkan kerugian signifikan kepada peserta lain , pengulangan pelanggaran sesudah pemberian hukuman pada kategori 3 pun masuk ke dalam kategori ini , hukuman dapat berupa penambahan waktu (Time penalty) drop finishing position atau black flag (Diskualifikasi) dalam hal perilaku tidak sportif , pengurangan point , race ban , pemecatan peserta dari hal kompetisi

6.16 Tanggal dan jam pertandingan

Aturan mengenai tanggal dan waktu permainan, akan diinformasikan melalui email setelah pemain mendaftar

6.17 Peraturan ingame

Mobile akan menggunakan sesuai yang sudah kita tentukan pilihan dibawah ini

GRADE 3 - MOBIL TIPE
PORSCHE 911 RSR'17
BMW M6 GT3 '16
MERCEDES AMG GT3 '16

GRADE 4 - MOBIL TIPE
PORSCHE cayman GT 4 clubsport '16

GT by Citroen
Chevrolet Corvette C7

NAME MAP	RACE	FORMAT	LAP	Car	DATE
Le mans	Round 1 - time trial	Online	30minuts / session	Grade4	24 JUNI 2022

7. Data

7.1 Tangkapan layar

Tangkapan layar dari hasil di layar harus dibuat dari setiap game yang dimainkan. Tangkapan layar harus diunggah ke halaman dengan detail pertandingan sesegera mungkin setelah pertandingan berakhir. Diperlukan satu tangkapan layar yang menunjukkan setiap hasil (race 1 - grandfinal) dan dapat diunggah ke group whatsapp yang akan disediakan (screenshot) kondisi ini akan wajib jika situational

7.2 Secara umum

Jika seorang pemain atau tim mengabaikan atau melanggar satu atau lebih aturan bisa baca di point 6.8

7.4 Perilaku tidak sportif

Untuk mempersiapkan permainan yang diatur dengan baik dan menyenangkan, tidak dapat dihindari bahwa semua pemain bertindak dengan cara yang sportif dan adil. Pelanggaran aturan ini akan dikenakan sanksi ingame penalti; pelanggaran yang paling penting dan paling umum tercantum di bawah ini. Namun, admin dapat menjatuhkan hukuman untuk pelanggaran yang tidak tercantum secara eksplisit yang tidak sportif (misalnya, yang tidak perlu)

7.5 Spam selama pertandingan

penalti diskualifikasi karena menyalahgunakan fungsi obrolan dalam game untuk spam yang berlebihan untuk mengganggu lawan atau mengganggu jalannya permainan. Fungsi obrolan hanya dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan lawan Anda.

7.6 Pengaturan server yang diubah/salah

Jika ada salah server dan salah pembuatan settingan room panitia akan me-mainkan ulang pertandingan yang sudah berjalan

7.7 Penipuan

Upaya menipu admin atau pemain lain dengan pernyataan, informasi atau data yang salah atau palsu dikenakan sanksi diskualifikasi

8 Penggunaan pemain yang tidak sah

8.1 Pemain tidak terdaftar

Pemain wajib didaftarkan sesuai pendaftaran di awal tidak boleh mengganti , merubah atau menambakan kecuali tim panitia yang menyuruh

8.2 Cheating

Hukuman ini dijelaskan dalam aturan khusus permainan. diskualifikasi poin penalti Penggunaan cheat yang parah Penghapusan statistik hanya akan terdiri dari urutan permainan tempat pemain ketahuan curang.

9 FINAL REGULASI

- 1) Seluruh keputusan penyelenggara bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 2) Seluruh peserta WAJIB membaca dan menerima segala peraturan yang berlaku.
- 3) Peraturan dapat berubah sewaktu-waktu dan tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu, demi penilaian yang lebih baik dan juga kelancaran pertandingan.
- 4) Dengan mendaftar, anda dianggap telah mengerti sepenuhnya dan setuju dengan peraturan