

**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN E-SPORTS
SUKAN SABAH (SAGA) XI, TAWAU 2025
(LELAKI & WANITA)**

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Sukan Elektronik sebagaimana yang telah ditetapkan oleh **International E-Sports Federations (IeSF)** serta **Persatuan Elektronik Malaysia**.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **Peraturan Am Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025**.
- 1.4 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada undang-undang **Peraturan E-Football Malaysia (E-Football)** dan **Peraturan MPL MYSG (Mobile Legends)** dan **Peraturan Tekken 8**.
- 1.5 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan E-Sports Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN DAN TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 2.1 Taklimat Pengurus Pasukan : **10 Oktober 2025**.
- 2.2 Pertandingan ini akan bermula pada **11 hingga 16 Oktober 2025**.

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan in akan diadakan di **Dewan Kolej Tingkatan 6, Tawau**

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua daerah penuh di Negeri Sabah.
- 4.2 Setiap pasukan hanya boleh mendaftar satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada:

	Lelaki	Wanita
Pengurus	1	1
Jurulatih Tekken 8	1	1
Jurulatih E-Football 2025	1	1
Jurulatih Mobile Lagends	1	1
Peserta Tekken 8	1	1
Peserta E-Football 2025	1	1
Peserta Mobile Lagends	6	6
Jumlah	12	12

5.0 KELAYAKAN PESERTA & JURULATIH

- 5.1 Hanya peserta yang lahir pada tahun **2005 hingga 2013** sahaja layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan salinan Kad Pengenalan dan gambar berukuran Pasport semasa pendaftaran peserta.
- 5.3 Sebarang pertukaran peserta/atlet atau pindaan/pertukaran kategori perlu mengisi **Borang Y** (pertukaran atlet) dan dihantar kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan sewaktu mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 5.4 Pendaftaran dan kelayakan peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 4.8 dan 4.9**.
- 5.5 **Jurulatih E-Sports setiap daerah perlu memiliki sekurang-kurangnya Sijil Asas, Sijil Kejurulatihan Tahap 1 atau Sijil Sains Sukan Tahap 1.**

6.0 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Mesyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan bermula. Masa dan tarikh akan dimaklumkan kelak.
- 6.2 Pengurus-pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta berserta dengan Kad Pengenalan. **Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.**
- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0 ACARA-ACARA

- 7.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut:
 - 7.1.1 **Mobile Legend - Berpasukan**
 - 7.1.2 **E-Football - Individu**
 - 7.1.3 **Tekken 8 - Individu**
- 7.2 Had penyertaan:
 - 7.2.1 Seorang pemain hanya dibenarkan mengambil satu (1) acara sahaja.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan dan akan bermain secara Liga Kumpulan iaitu kumpulan 'A' dan 'B'.
- 8.2 Empat (4) pasukan teratas dalam kumpulan 'A' dan 'B' akan bermain dalam perlawanan Separuh Akhir secara sistem Kalah Mati. Pasukan yang menang akan layak ke perlawanan Akhir, manakala dua (2) pasukan yang kalah dalam perlawanan Separuh Akhir akan bermain untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.

8.3 Menarik diri:

- 8.3.1 Pasukan yang terlewat lima belas (15) minit dari masa yang dijadualkan bermain adalah dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya.
- 8.3.2 Menarik diri (walk-over) tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pasukan atau peserta yang berkenaan dianggap menarik diri dari keseluruhan pertandingan.
- 8.3.3 Keputusan-keputusan pertandingan yang terdahulunya bagi pasukan atau peserta yang berkenaan tidak diambil kira.
- 8.3.4 Penggunaan kata-kata kesat di dalam perlawanan adalah dilarang dan jika berlaku, ianya adalah dianggap memberi kemenangann tanpa bertanding kepada pihak lawannya dan dikeluarkan dari pertandingan.

9.0 PERATURAN PAKAIAN

- 9.1 Nama pemain dan nama daerah hendaklah huruf BESAR dengan perkataan bentuk ROMAN, melintang diatas belakang baju dan boleh dilihat dengan jelas dan mengikut saiz yang ditetapkan pada 9.2.
- 9.2 Pemain hanya dibenarkan meletakkan perkataan berikut sahaja :
 - 9.2.1 Di belakang baju:
 - 9.2.1.1 Nama Pemain (ketinggian perkataan: 6cm-10cm).
 - 9.2.1.1 Nama Daerah (ketinggian perkataan: 5cm)
 - 9.2.2 Di hadapan baju:
 - 9.2.2.1 Lain-lain logo (maksima 5) bersaiz maksima 20cm persegi sahaja.
- 9.3 Corak baju tidak boleh berbentuk hasutan atau melampau dan akan diputuskan oleh pengadil kejohanan. Keputusan pengadil adalah muktamad.
- 9.4 Acara berpasukan adalah diwajibkan mempunyai warna yang sama untuk semua peringkat dan mempunyai nama pemain dan nama daerah.

10.0 BANTAHAN/TATATERTIB

- 10.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak **RM200.00** tunai.
- 10.2 Wang pertaruhan akan lupus jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 10.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Ketua Teknikal Delegat dalam masa tiga puluh (30) minit selepas perlawanan yang berkenaan tersebut tamat.

11.0 JAWATANKUASA BANTAHAN/TATATERTIB

11.0.1 Pelantikan ahli-ahli Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib adalah seperti berikut:
Ketua Teknikal Delegat;

11.0.2 Pengarah Pertandingan;

11.0.3 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan yang tidak terlibat dalam kes bantahan itu;

11.1 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib akan bersidang dalam masa dua (2) jam setelah menerima laporan daripada Referi Kehormat dan akan membuat keputusan sama ada tindakan tatatertib perlu diambil.

11.2 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib berhak mendapatkan sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan untuk membuat sesuatu keputusan.

12.0 HADIAH

12.1 Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut:

Kategori Lelaki		Emas	Perak	Gangsa
1.	Tekken 8	1	1	1
2.	E-Football	1	1	1
3.	Mobile Legend	1 (6)	1 (6)	1 (6)
Jumlah		3 (8)	3 (8)	3 (8)

Kategori Wanita		Emas	Perak	Gangsa
1.	Tekken 8	1	1	1
2.	E-Football	1	1	1
3.	Mobile Legend	1 (6)	1 (6)	1 (6)
Jumlah		3 (8)	3 (8)	3 (8)