

PEDOMAN TEKNIS (TECHNICAL HANDBOOK)

PEKAN OLAHRAGA PROVINSI (PORPROV) XV SUMATERA SELATAN TAHUN 2025

MUSI BANYUASIN, 18 -31 OKTOBER 2025

ESPORT





TEKNIKAL HANDBOOK

PEKAN OLAHRAGA PROVINSI (PORPROV) XV SUMATERA SELATAN

TAHUN 2025

CABANG OLAHRAGA ESPORT

PASAL 1 VALIDITAS

1. Definisi

1.1. Rentang Validitas

Esports PORPROV XV (selanjutnya disebut *PORPROV Esports*) dilaksanakan oleh Pengurus Provinsi *Esports* Sumatera Selatan (selanjutnya disebut sebagai “**Pengprov ESI Sumatera Selatan**”). Ini adalah satu-satunya Buku Panduan yang berlaku untuk *PORPROV Esports* bagi para Tim dan Pemain (selanjutnya disebut sebagai “**Peserta**”) dan semua pertandingan yang dimainkan dalam *PORPROV Esports* ini. Dengan berpartisipasi dalam *PORPROV Esports* ini Peserta menyatakan bahwa mereka memahami dan menerima semua aturan yang ditentukan dalam Buku Panduan ini.

1.2. Peserta *PORPROV Esports*

Peserta *PORPROV Esports* adalah Tim atau Pemain yang berpartisipasi dalam *PORPROV E-Sport*. Setiap anggota Tim adalah Pemain dari Tim itu sendiri. Pemain tidak diperbolehkan tergabung di lebih dari satu Tim selama mengikuti *PORPROV E-Sport*.

1.3. Panitia *PORPROV Esports*

Panitia *PORPROV Esports* adalah *Organizing Comitee (OC)* yang dibentuk untuk menjalankan *PORPROV Esports* serta *Event Organizer* yang ditunjuk oleh Pengprov ESI Sumatera Selatan untuk membantu terselenggaranya *PORPROV Esports* dengan baik.

1.4. Zona Waktu

Situs web dan platform *PORPROV Esports* akan menampilkan waktu pertandingan berdasarkan Waktu Sumatera Selatan(WIB).

1.5. Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis

Petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis merupakan perangkat pendukung dari penyelenggaraan PORPROV E-Sport

PASAL 2 UMUM

2. Umum

2.1. Perubahan Aturan

Panitia PORPROV *Esports* berhak untuk mengubah, menghapus, atau merevisi aturan yang diuraikan dalam Buku Panduan ini, tanpa pemberitahuan lebih lanjut. Panitia PORPROV *Esports* juga berhak untuk membuat penilaian terhadap kasus-kasus yang tidak dirinci dalam Buku Panduan ini, atau untuk membuat penilaian yang bahkan bertentangan dengan Buku Panduan ini dalam kasus-kasus ekstrem, demi menjaga keberlangsungan pertandingan yang adil dan sportif.

2.2. Validitas Aturan

Jika ada pasal/ketentuan dalam Buku Panduan yang tidak valid atau tidak dapat dilaksanakan secara sebagian maupun keseluruhan, maka tidak akan mempengaruhi validitas pasal yang lainnya. Untuk pengganti pasal yang tidak valid, akan digunakan pasal yang paling mendekati dengan maksud dari apa yang menjadi niat, makna, dan tujuan dari pasal tersebut.

2.3. Kerahasiaan

Isi banding, diskusi, ataupun protes PORPROV lainnya dengan Panitia PORPROV *Esports* dianggap sangat rahasia. Publikasi atas materi tersebut dilarang tanpa diawali persetujuan tertulis dari Panitia PORPROV E-Sport

2.4. PERATURAN Pengurus Provinsi *ESPORTS* Sumatera Selatan TAHUN 2025 TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN *ESPORTS* DI Sumatera Selatan

PORPROV *Esports* adalah turunan dari Peraturan Pengurus Provinsi *Esports* Sumatera Selatan Nomor **088/Pengprov-ESI/SS/VI/2025** tentang Pelaksanaan Kegiatan *Esports* di Sumatera Selatan (selanjutnya disebut "**Peraturan *Esports* Sumatera Selatan**"). Artinya semua aturan dan pasal di Peraturan *Esports* Sumatera Selatan berlaku dalam setiap aspek penyelenggaraan kompetisi PORPROV E-Sport di area Sumatera Selatan

2.4.1. Kode Etik

Semua Tim dan Pemain setuju untuk berperilaku sopan dan hormat terhadap Tim dan Pemain lainnya, penonton, pers, tim siaran, dan Panitia PORPROV E-Sport. Segala jenis pelecehan harus segera dilaporkan ke Panitia PORPROV *Esports* yang disebutkan di atas. Pelecehan termasuk tetapi tidak terbatas pada pernyataan atau tindakan offensif yang terkait dengan gender, identitas, usia, orientasi seksual, kecacatan, penampilan fisik, ukuran tubuh, ras, dan agama. Juga yang dianggap sebagai pelecehan adalah hal-hal seperti gambar seksual di ruang publik, intimidasi yang disengaja, menguntit, mengikuti, melecehkan secara foto atau rekaman, ucapan verbal, kontak fisik yang dilakukan secara sengaja tanpa persetujuan kedua belah pihak dan perhatian seksual yang tidak diinginkan. Pembatasan serupa berlaku tidak hanya untuk Tim dan Pemain, tetapi setiap orang yang terlibat atau hadir di PORPROV E-Sport. Siapa pun yang melanggar kode etik ini dapat dihukum, termasuk pengusiran dan kemungkinan penuntutan pidana.

2.4.2. Obat dan Metode Terlarang

2.4.2.1. Doping

2.4.2.1.1. Daftar Obat Terlarang

Daftar Zat Terlarang yang dibuat oleh Badan Anti-Doping Dunia (WADA) adalah daftar Zat yang sah dan tidak boleh digunakan selama PORPROV

2.4.2.1.2. Alkohol dan obat-obatan psikoaktif lainnya

Di setiap pertandingan PORPROV *Esports* baik itu *online* atau *offline*, Tim dan Pemain dilarang dalam pengaruh alkohol atau obat-obatan psikoaktif lainnya. Tim dan Pemain akan mendapatkan peringatan, apabila kejadian tersebut berulang di Tim dan atau Pemain yang sama maka Tim dan Pemain tersebut akan mendapatkan diskualifikasi.

2.4.2.1.3. Daftar Hitam / *Blacklist* Pengprov ESI Sumatera Selatan dan Game Developer

Panitia PORPROV *Esports* berhak menolak Pemain dan atau Tim yang pernah dan masih mendapatkan hukuman / larangan bertanding yang dikeluarkan oleh Pengprov ESI Sumatera Selatan maupun *Game Developer*.

2.5. Penyiaran Pertandingan

2.5.1. Hak

Semua hak siar PORPROV *Esports* dimiliki oleh Pengprov ESI Sumatera Selatan. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada: *Streaming video*, siaran TV, *stream shout cast*, *replay*, website, media sosial

2.5.1.1. Pengecualian Hak-Hak Ini

Pengprov ESI Sumatera Selatan memiliki hak untuk memberikan lisensi untuk siaran satu atau beberapa pertandingan kepada pihak ketiga atau ESI Kabupaten/Kota se-Sumatera Selatan. Dalam kasus seperti itu siaran harus sudah diatur dengan Panitia PORPROV *Esports* 24 jam sebelum dimulainya pertandingan.

2.5.1.2. Logo PORPROV

ESI Kabupaten/Kota yang memiliki lisensi dari Pengprov ESI Sumatera Selatan untuk menjalankan *live stream PORPROV Esports* (babak Selekd / Kualifikasi Kab/Kota), diperbolehkan menampilkan logo PORPROV E-Sport pada kanal *lives tream* masing-masing, tetapi harus tetap dalam koridor Peraturan *Esports* Sumatera Selatan

1. Setiap ESI Kabupaten/Kota menyiapkan video dukungan untuk menyukseskan PORPROV *Esports* dari *stakeholder* setempat yang akan ditampilkan di media sosial masing-masing daerah

2. Setiap ESI Kab/Kota mempromosikan atau melakukan kegiatan *marketing* untuk PORPROV *Esports* dimulai dari fase registrasi untuk Selekd/Kualifikasi Kab/kota, promosi pertandingan Pra-PORPROV, sampai acara final di PORPROV XV MUBA 2025
3. Setiap ESI Kab/Kota mempersiapkan Penanggung Jawab daerah (PIC) yang akan berkordinasi dengan Panitia PORPROV *Esports* Sumatera Selatan.
4. Setiap ESI Kab/Kota mempersiapkan Manager team yang dalam hal ini agar mempermudah koordinasi perwakilan dengan panitia yang sedang bertugas
5. Setiap ESI Kab/Kota yang menyiarkan pertandingan Seleksi Daerah dan PORPROV di kanal platform *livestream* masing-masing ESI Kab/Kota dengan izin maupun sepengetahuan dari Pengprov ESI Sumatera Selatan,
6. Setiap ESI Kab/Kota diwajibkan untuk menyediakan transport dan akomodasi kepada Tim yang lolos mewakili ESI Kab/kota di PORPROV serta menyediakan Jersey, alat - alat kebutuhan pertandingan dan koneksi internet, perangkat penunjang lainnya yang memadai agar penyiaran dan pelaksanaan pertandingan terlaksana dengan baik

2.6. Komunikasi

2.6.1. GRUB Whatsapp

Metode komunikasi resmi utama PORPROV *E-sports* adalah Grub Whatsapp untuk masing masing perwakilan kontingen akan di invite di Grub ESPORT MUBA

2.7. Ketentuan Partisipasi dalam PORPROV *E-sports*

Ketentuan berikut harus dipenuhi untuk berpartisipasi dalam PORPROV *E-Sport*

2.7.1. Batasan usia

Batasan minimum umur untuk semua Pemain yang berpartisipasi dalam PORPROV *E-sports* adalah 13 tahun. Bagi peserta yang berusia 17 tahun ke bawah dan atau tidak memiliki KTP wajib menyertakan Identitas pendukung resmi lainnya seperti kartu keluarga, kartu identitas anak (KIA) dan lainnya, serta juga menyertakan surat izin orang tua.

2.7.2. Wilayah

Provinsi asal pemain adalah sesuai provinsi yang tertera di KTP pemain dan umur KTP minimal 2 tahun. Dalam setiap pertandingan di PORPROV *E-sports*, setiap kategori *game* yang bermain secara beregu wajib menurunkan Tim dengan Pemain yang berdomisili dalam 3 Kab/Kota Provinsi Sumatera Selatan/ asal yang sama.

2.7.3. Akun Game

Setiap pemain harus membuat akun di situs yang telah disediakan oleh Pengprov

ESI Sumatera Selatan. Pemain juga diwajibkan memasukan nama asli sesuai KTP di kolom “Nama Lengkap” yang ada di dalam halaman pendaftaran, dan juga mengunggah foto asli di kolom foto profil.

2.7.4. Nickname

Pemain wajib mengisi *Nickname* sesuai dengan nama di dalam *game* yang dimainkan. Tidak ada tag PORPROV yang diizinkan dalam *nickname* yang diinput ke dalam situs web dan juga selama pertandingan *in-game PORPROV E-sports* dalam kondisi apa pun dan mengacu kepada Peraturan *E-sports* Sumatera Selatan untuk pilihan *nickname* yang digunakan. *Nickname* juga tidak boleh mengandung kata-kata kotor/kasar, SARA, dan melanggar norma yang berlaku.

2.7.5. Nama Tim

Dalam tahap Selekdta / kualifikasi kab/kota, nama Tim atau Pemain tidak boleh mengandung kata-kata kotor/kasar, SARA, dan melanggar hukum yang berlaku.

Pada tahap PORPROV XV MUBA 2025 , tim dan pemain diwajibkan menggunakan nama Tim sebagai berikut “singkatan kab/kota asal/nama asli”.

Contoh : PLM_MFatur

2.7.6. Perubahan pada Akun Tim

Dalam tahap Selekdta / kualifikasi Kab/Kota ,setiap perubahan dalam akun Tim harus disetujui oleh administrasi PORPROV *Esports* sebelum perubahan dapat terjadi. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada:

- Menambah atau menghapus nama Pemain
- Mengubah nama Tim
- Mengubah logo Tim

2.8. Perizinan

Tim Profesional yang menaungi Pemain yang akan ikut serta dalam pertandingan PORPROV *Esports*,diwajibkan untuk memberikan izin tanding membela Provinsi. *Game Developer* dan *Publisher* wajib memberikan izin kepada Tim dan Pemain yang akan bertanding di PORPROV *Esports* walaupun bertabrakan dengan kompetisi resmi dari *Game* tersebut.

2.9. Pertanggung jawaban

Tim dan Pemain yang berada di dalam area PORPROV XV MUBA 2025, wisma atlet selanjutnya disebut **Venue Esports** akan menjadi tanggung jawab Panitia PORPROV E-Sport Tetapi jika Tim dan Pemain berada di luar wilayah *Venue Esports*, maka tanggung jawab sepenuhnya berada di pengurus kontingen ESI Kab/Kota masing-masing.

2.10. Medali

Penyerahan medali akan diberikan sesuai dengan protokol Kesehatan yang berlaku pada saat *closing ceremony*.

2.10.1. Pembatalan Juara

Sebelum dilakukan penyerahan medali panitia administrasi PORPROV berhak membatalkan status juara apabila menemukan pelanggaran atas ketentuan yang ditetapkan dalam Buku Panduan

2.10.2. Pemberian Medali

Pemberian medali hanya akan di berikan kepada setiap pemain yang teregistrasi secara resmi ke Panitia PORPROVE-Sport

2.11. Pergantian Pemain

Jika suatu Pemain dalam Tim tidak dapat bertanding lebih jauh di pertandingan PORPROV *Esports* karena suatu alasan mendesak, maka Pemain pengganti dapat diajukan. Pemain Pengganti akan dipertimbangkan dan diundang berdasarkan kebijakan Panitia PORPROVE-Sport

2.11.1. Batas Waktu Pergantian

Tim wajib memberitahukan kepada Panitia PORPROV *Esports* sebelum batas waktu pergantian pemain yaitu H-1 (24 Jam) sebelum pertandingan dimulai. Khusus untuk Final PORPROV XV MUBA 2025 , tim wajib memberitahukan kepada Panitia PORPROV H-3 sebelum pertandingan, dengan catatan seluruh biaya yang dikeluarkan untuk pergantian pemain ini menjadi tanggung jawab sepenuhnya Kontingen Tim tersebut.

2.12. Hukuman dan Konsekuensi Karena Meninggalkan PORPROV *Esports*

2.12.1. Meninggalkan Dalam Tahap Apapun

Jika Tim/Pemain meninggalkan atau didiskualifikasi dari rangkaian pertandinganPORPROV *Esports* selama tahap yang sedang berlangsung, Tim/Pemain akan kehilangan kesempatan bertanding di babak selanjutnya.

2.12.2. Penghapusan Pertandingan

Tim atau Pemain yang meninggalkan pertandingan atau mendapatkan diskualifikasi dalam sistem gugur selama PORPROV *Esports* berlangsung, maka tim atau pemain yang menjadi lawannya di babak tersebut mendapatkan kemenangan mutlak dan lolos ke babak berikutnya.

2.13. Mulai Pertandingan

2.13.1. Ketepatan Waktu

Semua pertandingan rangkaian PORPROV *Esports* harus dimulai seperti di dalam jadwal pertandingan yang tercatat didalam platform Grup Whatsaap , tidak ada perubahan waktu yang dapat diminta. Setiap Tim harus siap

untuk bertanding 30 menit sebelum waktu mulai resmi mereka dimulai (login). Semua Tim dan Pemain harus berada di lobi permainan / game selambat-lambatnya 10 menit sebelum jadwal pertandingan dimulai

2.13.2. Waktu Tunggu Pertandingan

Setiap pertandingan di babak Kualifikasi Provinsi, tiap tim memiliki batas waktu tunggu maksimal 5 menit. Untuk babak PORPROV XV MUBA 2025 memiliki batas waktu tunggu pemain maksimal 15 menit dari jadwal yang tercatat di *platform* Grup Whatsaap Bila Tim yang melebihi batas waktu tunggu, maka pertandingan akan dimulai dengan sisa Pemain yang ada.

2.13.3. Tidak Hadir

Jika Tim/Pemain tidak dapat hadir dengan alasan apapun sesuai dengan waktu pertandingan resmi dimulai, Tim akan dianggap menerima kekalahan di babak tersebut.

2.13.3.1. Diskualifikasi karena Tidak Hadir

Jika Tim/Pemain tidak hadir sebanyak dua kali dengan alasan apapun, maka Tim/Pemain tersebut akan didiskualifikasi dari PORPROV *Esports* dengan semua konsekuensinya.

2.14. Prosedur Pertandingan

2.14.1. Penyimpanan dan Menyimpan Media Pertandingan

Semua media pertandingan (tangkapan layar/demo/replay/dll.) harus disimpan oleh Tim/Pemain selama minimal dua (2)minggu setelah pertandingan berakhir. Jika ada banding pada pertandingan, bukti harus disimpan oleh Tim/Pemain selama minimal dua (2) minggu setelah banding ditutup dan diselesaikan.

2.14.2. Penjadwalan Ulang Pertandingan

Penjadwalan ulang yang disebabkan oleh masalah teknis dan non-teknis yang menyebabkan pertandingan tidak dapat dilaksanakan, akan diumumkan oleh Panitia PORPROV *Esports* kepada peserta melalui *No Whatsapp* yang terdaftar. Dapat pula dilihat dalam jadwal perubahan di Grup Whatsaap

2.15. Banding Pertandingan

2.15.1. Definisi

Banding adalah untuk masalah yang mempengaruhi hasil pertandingan; banding dapat diajukan selama pertandingan untuk hal-hal seperti pengaturan *server* yang salah dan masalah

teknis terkait lainnya. Banding adalah komunikasi resmi antara perwakilan Tim atau Pemain dengan Panitia PORPROVE-Sport

2.15.2. Pengajuan Keberatan (Banding) Pertandingan

2.15.2.1. Batas Waktu Banding Pertandingan

Setiap tim dapat melakukan banding pertandingan pada waktu-waktu berikut:

- Maksimal paling lambat 24 jam sebelum waktu pertandingan dilaksanakan
- Maksimal paling lambat 5 menit setelah pertandingan selesai (khusus untuk acara online)
- Maksimal paling lambat 10 Menit sebelum pertandingan dimulai (Khusus untuk acara Offline di PORPROV XV MUBA 2025)
- Maksimal paling lambat sebelum wasit keluar dari tempat pertandingan (Khusus untuk acara Offline di PORPROV XV MUBA 2025)

2.15.2.2. Muatan Dari Banding Pertandingan

Banding harus berisi informasi secara lengkap dan jelas, seperti kenapa dan mengapa banding diajukan, ada atau apakah ada permasalahan atau perbedaan yang terjadi. Banding dapat ditolak dan tidak di proses, jika laporan banding tidak lengkap dan jelas. Banding hanya bersifat verbal, seperti “Mereka Curang” tidak akan di proses lebih lanjut

2.15.2.3. Perilaku Dalam Banding Pertandingan

Pelapor diharapkan berperilaku baik dan sopan saat mengajukan banding, jika dilakukan dengan cara menghina dan mencaci, panitia berhak untuk memberikan peringatan terhadap pihak yang mengajukan banding.

2.16. cara

Setiap tim dan peserta harus bersedia untuk di wawancara atau ditelepon Panitia PORPROV jika diperlukan. Setiap tim juga diharuskan untuk memberikan kontak masing-masing anggota timnya, untuk proses pendataan. Selain itu, pemain juga diharuskan untuk bersedia diwawancara oleh anggota pers resmi yang ditunjuk oleh PanitiaPORPROV *Esports* dan atau PBPORPROV itu sendiri.

2.17. Penentuan Peraturan

Jika tidak ada peraturan tambahan yang dimumkan pada saat pertandingan, maka Buku Panduan ini merupakan peraturan dasar yang harus digunakan dan bersifat terikat untuk pertandingan PORPROVE-Sport

PASAL 4 SANKSI

4. Sanksi

4.1. Umum

Semua peraturan yang tertulis dan dibuat oleh Panitia PORPROV *E-sports* dalam Buku Panduan ini, wajib ditaati oleh para peserta pertandingan. Semua jenis pelanggaran yang dilakukan akan dirujuk dan diberikan peringatan, serta sanksi yang berlaku.

4.2. Pelanggaran Etika

Dalam menciptakan pertandingan yang teratur dan menyenangkan, sangat penting untuk semua Pemain memiliki sikap yang sportif dan adil. Pelanggaran aturan ini akan dihukum dengan peringatan 1 sampai dengan 3. Setiap pelanggaran memiliki poin akumulatif dimana apabila pemain atau tim yang bertanding mendapatkan 3 kali peringatan, maka akan secara otomatis didiskualifikasi dari pertandingan. Selain itu, kami juga menetapkan hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia, contoh untuk pelanggaran yang bersifat eksplisit seperti Pelecehan, pencemaran nama baik, dll.

4.2.1. Penghinaan

Semua penghinaan yang terjadi selama pertandingan akan diberikan hukuman. Ini juga berlaku untuk penghinaan yang terjadi di luar pertandingan seperti di Situs PORPROV, Forum, Media Sosial, Email atau sarana komunikasi lainnya, semua penghinaan akan dihukum. Ini juga termasuk kasus penghinaan berat dengan pernyataan radikal atau ancaman kekerasan fisik, pelaku penghinaan akan kami proses secara hukum yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Sumatera Selatan. Peserta atau Tim dapat kami berikan hukuman, tergantung dengan sifat dan beratnya penghinaan. Hukuman dapat berupa diskualifikasi dari pertandingan selama PORPROV Esports berlangsung.

4.2.2. Spamming/Provokasi di Media Sosial

Semua Posting berlebihan di media sosial yang tidak masuk akal, melecehkan atau menyinggung, dianggap sebagai Spamming/Provokasi di pertandingan. Termasuk juga Spamming/Provokasi di forum-forum atau website, serta jenis platform lainnya, PanitiaPORPROV *Esports* akan memprosesnya berdasarkan sifat dan beratnya tindakan tersebut.

4.2.3. Spamming/Provokasi/Taunting di dalam Game

Peringatan pertama akan diberikan jika kolom *chat* ataupun fitur di dalam *game* digunakan untuk tujuan mengejek lawan, melakukan spam, ataupun segala macam hal yang mengganggu jalannya pertandingan. Kolom *chat* ataupun fitur di dalam *game*, harus digunakan sebaik mungkin untuk berkomunikasi secara efisien dengan Pemain lainnya atau Panitia PORPROV E-Sport.

4.3. Perilaku Tidak Sportif

Dalam menciptakan pertandingan yang teratur dan menyenangkan, sangat penting untuk semua pemain memiliki sifat yang sportif dan adil. Pelanggaran aturan ini akan dihukum dengan peringatan 1 sampai dengan 3. Dimana setiap pelanggaran memiliki poin akumulasi yang mana apabila pemain atau tim yang bertanding mendapatkan 3 kali peringatan, maka akan secara otomatis didiskualifikasi dari pertandingan. Selain itu, kami juga menetapkan hukuman yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia, untuk pelanggaran yang bersifat eksplisit seperti Pelecehan.

4.3.1. Kejadian Luar Biasa

Ketika kecurangan dicurigai, dan membuat informasi palsu, yang kemudian disebarluaskan ke media dalam bentuk apapun, maka peringatan kedua akan dikeluarkan.

4.3.2. Pemalsuan Data dan Informasi

Setiap Pemain atau Tim yang diketahui memalsukan data dan/atau informasi pribadinya, maka Pemain tersebut akan dilarang mengikuti pertandingan, dan Tim yang bertanding akan diberikan peringatan tiga (3) atau diskualifikasi.

4.3.3. Bermain dengan Pemain yang Dilarang

Seluruh Tim tidak boleh menggunakan Pemain yang dilarang (yaitu Pemain yang dilarang atau masuk catatan hitam oleh Pengprov ESI Sumatera Selatan, Game Developer, ataupun pemain yang sedang bermasalah dengan hukum yang berlaku), apabila Tim tersebut diketahui melanggar, maka Tim tersebut akan diberikan sanksi berupa peringatan dua (2), dan Pemain akan dilarang untuk ikut dalam pertandingan PORPROV Esports sampai Pemain tersebut mendapat izin dari Pengprov ESI Sumatera Selatan.

4.3.4. Tindakan Yang Menyesatkan Admin Atau Pemain

Setiap upaya untuk menipu pemain, admin, atau siapa pun yang terkait dengan pertandingan PORPROV E-sports diluar pemalsuan data, ini akan diberikan sanksi berupa peringatan satu (1).

4.3.5. Program Ilegal

Ketika kecurangan ditemukan, maka akan diberikan peringatan berupa peringatan tiga (3) kepada tim dan akan didiskualifikasi dari pertandingan PORPROV E-sports, serta dilarang dari semua kompetisi yang akan diselenggarakan oleh pihak Pengprov ESI Sumatera Selatan selama 2 tahun. Berikut adalah contoh kecurangan yang menggunakan program ilegal : GFX, Multi Hacks, Wallhack, Aimbot, *Coloured Models*, *No Recoil*, *No-Flash* dan *Sound changes* dan tidak terbatas atas program ilegal serupa.

4.3.6. Pengaturan Skor

Seluruh pemain, manajer tim, staf atau manajemen organisasi yang hadir, tidak boleh terlibat dalam Pengaturan Skor selama pertandingan PORPROV Esports diselenggarakan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pelanggaran ini akan mendapatkan sanksi berupa diskualifikasi dari pertandingan PORPROV Esports dan larangan minimal dua (2) tahun dari semua kompetisi yang diselenggarakan oleh Pengprov ESI Sumatera Selatan, dan dapat di proses secara hukum yang berlaku.

PASAL 5 HAK CIPTA

5. Pemberitahuan Hak Cipta

Semua konten yang ada dalam dokumen ini adalah milik PB *E-sports* Sumatera Selatan atau sedang digunakan dengan izin pemilik. Distribusi, duplikasi, perubahan, atau penggunaan materi lainnya yang tidak resmi dalam dokumen ini, termasuk tanpa batasan semua *trademark*, gambar, bentuk, teks, kemiripan atau foto, dapat merupakan pelanggaran terhadap undang-undang hak cipta dan merek dagang serta dapat dituntut secara pidana dan/atau perdata.

Tidak ada bagian dari isi dokumen ini yang boleh diproduksi dalam bentuk apapun atau dengan cara apa pun atau disimpan dalam database atau sistem pengambilan, kecuali untuk penggunaan pribadi, tanpa izin tertulis dari Pengprov ESI Sumatera Selatan.

PASAL 6 PENUTUP

Hal-hal lain yang belum ditentukan dalam Buku Panduan ini akan ditentukan lebih lanjut oleh Panitia PORPROV *E-sports* dan/atau Pengprov ESI Sumatera Selatan

Palembang, 24 Juni 2025

The logo consists of a stylized red flame or bird-like shape on the left. To its right, the text "PENGURUS PROVINSI ESPORTS INDONESIA SUMATERA SELATAN" is written in a small, red, sans-serif font. Overlaid on the text is a large, black, handwritten signature.

Sudadi, S.H., M.Si.
Ketua E-Sport Sumatera Selatan

