



**PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA
NOMOR : 034/PB-ESI/B/VI/2021
TENTANG
PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA**

- Menimbang:
- a. bahwa olahraga Esports di Indonesia telah berkembang dengan pesat dan memiliki ekosistem yang besar;
 - b. bahwa Pengurus Besar Esports Indonesia sebagai satu-satunya wadah Esports Indonesia merasa perlu untuk mengatur kegiatan Esports di Indonesia;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu membentuk Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Indonesia;
- Mengingat:
1. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4535);
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 35);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan: **PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA**



BAB I

KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan ini yang dimaksud dengan:

1. Esports adalah cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan *game* yang diakui secara nasional oleh Pengurus Besar Esports Indonesia.
2. Pengurus Besar Esports Indonesia yang selanjutnya disingkat PBESI adalah satu-satunya induk organisasi olahraga Esports sebagai olahraga prestasi yang diakui pemerintah.
3. Esports Indonesia Provinsi yang selanjutnya disebut ESI Provinsi adalah pengurus ESI pada tingkat provinsi yang secara sah untuk mewakili PBESI pada tingkat provinsi.
4. Esports Indonesia Kabupaten/Kota yang selanjutnya disebut ESI Kabupaten/Kota adalah pengurus ESI pada tingkat Kabupaten/Kota yang secara sah untuk mewakili PBESI pada tingkat Kabupaten/Kota.
5. Koordinator Kecamatan adalah perseorangan yang mengoordinasi ESI pada tingkat Kecamatan.
6. Atlet Profesional adalah setiap atlet profesional Indonesia atau atlet profesional asing yang telah terdaftar dan tersertifikasi oleh PBESI serta telah mendapatkan Kartu Esports Indonesia.
7. Atlet Profesional Indonesia adalah seorang Atlet Profesional yang memiliki status warga negara Indonesia yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana yang ditentukan dalam Peraturan ini.



8. Atlet Profesional Asing adalah seseorang Atlet Profesional yang memiliki status warga negara asing.
9. Pemain adalah setiap orang yang bermain *game* Esports, baik sebagai pemain aktif maupun sebagai pemain cadangan.
10. Pemain Amatir adalah individu yang berpartisipasi dalam Turnamen Esports di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dan memiliki Kartu Esports Indonesia.
11. Tim Esports adalah pengelola Pemain Amatir dan/atau Atlet Profesional Esports.
12. Permohonan Penyelesaian Sengketa adalah permohonan yang diajukan oleh pihak yang terdaftar kepada PBESI untuk menyelesaikan sengketa di antara para pihak.
13. Prosedur Pemeriksaan adalah prosedur yang diberlakukan sehubungan dengan penyelesaian masalah pertandingan.
14. Badan Arbitrase Olahraga Indonesia adalah lembaga arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa atau beda pendapat yang didirikan oleh anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia melalui musyawarah organisasi nasional luar biasa untuk menyelesaikan segala sengketa keolahragaan yang melibatkan Komite Olahraga Nasional Indonesia dan anggota serta jajarannya dan pihak-pihak yang menghendaki penyelesaian sengketa di Badan Arbitrase Olahraga Indonesia sesuai dengan yang diamanatkan oleh undang-undang yang mengatur tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
15. Mediasi adalah cara penyelesaian sengketa melalui proses perundingan untuk memperoleh kesepakatan para pihak dengan dibantu oleh mediator.
16. Berita Acara Mediasi Penyelesaian Sengketa adalah berita acara yang memuat keputusan PBESI sehubungan dengan penyelesaian sengketa yang dilakukan melalui Mediasi.



17. Buku Keanggotaan Digital adalah buku yang dibuat secara digital dan memuat informasi Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir.
18. Perwakilan Tim adalah orang perorangan yang ditunjuk oleh Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir sebagai perwakilan dari masing-masing Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir.
19. Doping adalah penggunaan zat dan/atau metode terlarang untuk meningkatkan prestasi olahraga.
20. Kartu Esports Indonesia adalah kartu identitas yang dikeluarkan oleh PBESI dan diperuntukan bagi Pemain, Pemain Amatir, atau Atlet Profesional untuk diakuinya seorang Pemain, Pemain Amatir, atau Atlet Profesional tersebut dalam daftar keanggotaan PBESI.
21. *Game* adalah suatu permainan terstruktur yang mengandalkan strategi, stamina, dan konsentrasi dengan memanfaatkan teknologi digital.
22. *Game Esports* adalah *game* kompetitif yang telah diakui oleh PBESI dan menjadi media pertandingan Esports di Indonesia.
23. *Gaming House* adalah tempat yang diperuntukkan bagi Pemain Amatir dan Atlet Profesional melakukan pelatihan Esports.
24. Jadwal Latihan adalah jadwal Pemain Amatir dan Atlet Profesional melakukan pelatihan Esports.
25. Kesehatan Para Pemain adalah keadaan atau kondisi tubuh para pemain yang telah dinyatakan lolos pemeriksaan medis.
26. Kesepakatan Perdamaian adalah suatu perjanjian yang ditandatangani oleh para pihak yang bersengketa sebagai hasil dari penyelesaian sengketa melalui mediasi.



27. Ketua Umum PBESI adalah individu yang menjabat atau menduduki posisi sebagai Ketua Umum PBESI.
28. Wakil Ketua Umum PBESI adalah individu yang menjabat atau menduduki posisi sebagai Wakil Ketua Umum PBESI dan berfungsi sebagai ketua harian.
29. Ketua ESI Provinsi adalah individu yang menjabat atau menduduki posisi sebagai ketua ESI pada tingkat provinsi.
30. Ketua ESI Kabupaten/Kota adalah individu yang menjabat atau menduduki posisi sebagai ketua ESI pada tingkat Kabupaten/Kota.
31. Wasit adalah tenaga keolahragaan yang memiliki lisensi resmi selaku wasit yang dikeluarkan PBESI sebagai induk dari cabang olahraga Esports.
32. Administrator adalah wasit yang memiliki tugas untuk mengawasi Liga dan Turnamen.
33. Panel Wasit adalah pengambil keputusan pada tingkat banding.
34. Komite Wasit adalah pengambil keputusan pada tingkat terakhir.
35. Tim Wasit adalah tim yang terdiri atas Administrator, Panel Wasit, dan Komite Wasit.
36. Kontrak Kerja adalah perjanjian tertulis yang dibuat antara Tim Esports dan Atlet Profesional.
37. Turnamen Esports adalah suatu kompetisi yang diselenggarakan atas izin yang dikeluarkan oleh PBESI.
38. Liga Esports adalah serangkaian pertandingan olahraga Esports yang diselenggarakan di wilayah Indonesia dan diakui oleh PBESI.
39. Peserta Liga Esports adalah Pemain Amatir dan Atlet Profesional yang tergabung dalam Tim Esports sesuai dengan klasifikasinya.
40. Liga Esports Amatir adalah suatu pertandingan yang mempertandingkan *Game* yang telah diakui oleh PBESI dan



diperuntukkan untuk Pemain Amatir atau Tim Esports Amatir di seluruh Indonesia.

41. Liga Esports Eksklusif merupakan liga waralaba (*franchise league*) yang diadakan oleh penerbit *Game* dan memperoleh pengakuan oleh PBESI untuk dapat diselenggarakan di wilayah Indonesia
42. Liga Esports 1 adalah pertandingan tingkat nasional yang diadakan secara berkala dan mempertandingkan Tim Esports Profesional Indonesia atau seorang Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia.
43. Liga Esports 2 adalah suatu Liga yang diperuntukkan bagi Tim Esports Profesional Indonesia dan/atau Atlet Profesional Indonesia untuk bertanding dan memperebutkan posisi untuk menuju Liga 1.
44. Lisensi adalah izin yang diberikan kepada individu atau kelompok setelah memenuhi persyaratan tertentu yang diatur dalam peraturan ini.
45. Lisensi Kunjungan adalah lisensi yang diberikan kepada Tim Esports profesional asing yang akan melakukan kunjungan ke wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
46. Pekan Olahraga Nasional yang selanjutnya disingkat PON adalah pesta olahraga yang diadakan dalam periode tertentu yang diikuti seluruh provinsi di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
47. Sertifikat Keanggotaan PBESI adalah surat yang dikeluarkan oleh PBESI sebagai bukti terpenuhinya syarat administratif untuk menjadi Tim Esports Profesional Indonesia.
48. Keputusan PBESI adalah surat keputusan yang ditandatangani oleh Ketua Umum PBESI dan dapat diwakilkan kepada Wakil Ketua Umum PBESI.
49. Sponsor adalah pihak yang melakukan kerja sama dengan PBESI.



50. Agen Bakat (*Talent Agency*) adalah suatu badan usaha yang terdaftar pada PBESI yang mewakili dan melakukan fungsi administrasi terhadap Pemain Amatir dan Atlet Profesional dalam proses perpindahan keanggotaan tim.
51. Vendor adalah orang perorangan atau badan usaha yang terdaftar di PBESI yang memiliki tugas untuk menyelenggarakan Liga Esports atau Turnamen Esports.

BAB II RUANG LINGKUP

Pasal 2

Ruang lingkup Peraturan ini:

- a. standardisasi Pemain dan Atlet Profesional Esports;
- b. pembinaan dan pengembangan Esports;
- c. Tim Esports;
- d. keanggotaan Pemain;
- e. perpindahan dan pemberhentian Pemain dan Atlet Profesional;
- f. Liga Esports dan Turnamen Esports;
- g. Pekan Olahraga Nasional;
- h. acara multiolahraga (*multi-sports event*);
- i. platform Esports Indonesia;
- j. Vendor penyelenggara Liga Esports dan Turnamen Esports;
- k. ketentuan perwasitan;
- l. prosedur pemeriksaan masalah pertandingan;
- m. hak siar dan akses media;
- n. pembinaan Atlet Profesional Indonesia;
- o. pemusatan pelatihan nasional;
- p. *Game* dan penerbit *Game*;
- q. sponsor;



- r. anti-Doping;
- s. pelanggaran dan sanksi; dan
- t. penyelesaian sengketa.

Pasal 3

Lingkup Peraturan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlaku bagi semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan Esports di Indonesia, tetapi tidak terbatas pada:

- a. Administrator;
- b. Atlet Profesional;
- c. Perwakilan Tim;
- d. Wasit dan Komite Wasit;
- e. Pemain dan Pemain Amatir;
- f. Vendor;
- g. Tim Esports; dan
- h. PBESI.

BAB III PEMAIN DAN ATLET ESPORTS

Pasal 4

- (1) Pemain dalam kegiatan Esports terdiri atas:
 - a. Pemain Amatir;
 - b. Atlet Profesional Indonesia; dan
 - c. Atlet Profesional Asing.
- (2) Pemain Amatir sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a adalah Pemain yang:
 - a. secara aktif ikut dalam Turnamen Esports;



- b. memiliki Kartu Esports Indonesia yang dikeluarkan oleh PBESI; dan
 - c. memiliki surat rekomendasi yang dikeluarkan oleh Tim Esports bagi yang bergabung dengan Tim Esports.
- (3) Atlet Profesional Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b adalah Pemain yang:
- a. merupakan warga negara Indonesia;
 - b. memiliki surat rekomendasi yang dikeluarkan oleh Tim Esports; dan
 - c. memiliki Kartu Esports Indonesia yang dikeluarkan oleh PBESI.
- (4) Atlet Profesional Asing sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c adalah Pemain yang:
- a. bukan warga negara Indonesia;
 - b. memiliki surat rekomendasi yang dikeluarkan oleh Tim Esports di negara asalnya;
 - c. memiliki Kartu Esports Indonesia yang dikeluarkan oleh PBESI; dan
 - d. memenuhi ketentuan perizinan yang dipersyaratkan oleh Pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk melakukan aktivitas profesional di wilayah Indonesia.
- (5) Pemain Amatir, Atlet Profesional Indonesia, dan Atlet Profesional Asing berkewajiban membayar biaya administrasi untuk memperoleh Kartu Esports Indonesia.
- (6) Atlet Profesional Indonesia dan Atlet Profesional Asing yang terdaftar pada PBESI wajib membayarkan iuran tahunan kepada PBESI.
- (7) Atlet Profesional Indonesia dan Atlet Profesional Asing yang terdaftar pada PBESI berhak mendapatkan:
- a. bantuan konsultasi hukum;
 - b. bantuan konsultasi kesehatan (fisik, mental, dan sosial);



- c. perlindungan dan asistensi bagi Atlet Profesional Indonesia ketika bermain untuk Tim Esports Profesional Asing;
 - d. asistensi pertandingan tingkat nasional dan internasional; dan/atau
 - e. bantuan dalam pembuatan visa dalam pertandingan yang mewakili Indonesia.
- (8) Ketentuan mengenai jumlah Turnamen Esports yang harus diikuti oleh Pemain Amatir sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a, ketentuan mengenai jumlah biaya administrasi sebagaimana dimaksud pada ayat (5), dan ketentuan mengenai besaran iuran tahunan sebagaimana dimaksud pada ayat (6) diatur lebih lanjut dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB IV

PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN ESPORTS

Pasal 5

- (1) Setiap Atlet Profesional yang berlaga di Liga Esports untuk mewakili Tim Esports Profesional Indonesia berhak untuk mendapatkan dari Tim Esports Profesional Indonesia:
- a. upah bulanan baik sebagai Pemain aktif maupun sebagai Pemain cadangan berdasarkan kontrak kerja;
 - b. Atlet Profesional dengan kontrak kerja dalam jangka waktu minimal 1 (satu) tahun dapat mendiskusikan kontrak kerja setiap 4 (empat) hingga 6 (enam) bulan untuk kenaikan upah yang kenaikan upahnya dinilai berdasarkan prestasi masing-masing Atlet Profesional;
 - c. program jaminan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) Ketenagakerjaan;



- d. asuransi kesehatan dan asuransi perjalanan baik domestik maupun internasional;
 - e. bagian keuntungan atas penayangan atau publikasi hak wajah (*images rights*); dan
 - f. pemberian persetujuan sehubungan dengan klausul *buyout* dan transfer dalam Kontrak Kerja termasuk persetujuan terhadap pemutusan hubungan kerja dalam Kontrak Kerja.
- (2) Individu, organisasi pemerintah atau swasta, dan lembaga pemerintah atau swasta yang telah berjasa dalam memajukan Esports dapat mendapatkan penghargaan.
 - (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai penghargaan diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB V TIM ESPORTS

Pasal 6

- (1) Tim Esports terdiri atas Tim Esports profesional dan Tim Esports Amatir.
- (2) Tim Esports profesional sebagaimana diatur pada ayat (1) terdiri atas Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports profesional asing.
- (3) Tim Esports Profesional Indonesia adalah suatu Tim Esports yang melakukan kegiatan usaha di Indonesia dengan melakukan penanaman modal di Indonesia dan berstatus badan hukum perseroan terbatas serta telah memenuhi syarat dari segi administratif dan prestasi.
- (4) Tim Esports Profesional Asing adalah suatu Tim Esports berbadan hukum asing.
- (5) Tim Esports Amatir adalah Tim Esports yang telah mengikuti Liga Esports, Turnamen Esports, dan/atau acara



multiolahraga (*multi-sports event*) serta belum memenuhi syarat untuk menjadi Tim Esports profesional.

Pasal 7

- (1) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia wajib untuk membayarkan iuran pembinaan tahunan kepada PBESI.
- (2) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia wajib untuk melaksanakan ketentuan tanggung jawab sosial perusahaan dengan pendampingan PBESI sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- (3) Tim Esports Profesional Indonesia dapat dicabut status kelasnya dalam hal tidak lagi memenuhi kewajibannya atau disebabkan suatu tindakannya.
- (4) Tim Esports Profesional Indonesia wajib memiliki Buku Keanggotaan Digital yang berisi informasi mengenai:
 - a. nama Pemain Amatir atau Atlet Profesional pemegang Kartu Esports Indonesia yang terdaftar dalam Tim Esports tersebut;
 - b. KTP atau tanda pengenal lainnya Pemain Amatir atau Atlet Profesional yang terdaftar dalam Tim Esports Profesional Indonesia tersebut;
 - c. nomor surat rekomendasi;
 - d. nomor Kartu Esports Indonesia keanggotaan Pemain Amatir atau Atlet Profesional;
 - e. jenis kontrak kerja Atlet Profesional yang terdaftar dalam Tim Esports Profesional Indonesia tersebut; dan
 - f. informasi lain yang diperlukan PBESI.
- (5) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia diwajibkan untuk menunjuk minimal 1 (satu) orang sebagai perwakilan tim yang akan berkoordinasi dengan PBESI.
- (6) Penunjukan perwakilan tim oleh Tim Esports Profesional Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (5) dilakukan



secara tertulis dalam bahasa Indonesia dan ditandatangani oleh pihak yang berwenang untuk mewakili Tim Esports Profesional Indonesia yang bersangkutan.

- (7) Ketentuan mengenai besarnya iuran pembinaan tahunan untuk Tim Esports Profesional Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ketentuan mengenai standar dan jenis tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (3), ditentukan lebih lanjut dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 8

- (1) Tim Esports Profesional Indonesia wajib memenuhi persyaratan administratif dan persyaratan prestasi.
- (2) Persyaratan administratif sebagaimana diatur pada ayat (1) sekurang-kurangnya meliputi:
 - a. berbadan hukum dengan bentuk perseroan terbatas;
 - b. memiliki Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) dan melaporkan Surat Pemberitahuan Pajak Tahunan (SPT Tahunan);
 - c. memiliki legalitas tempat dan usaha;
 - d. memiliki kelayakan fasilitas, akomodasi, dan *Gaming House*;
 - e. memiliki Jadwal Latihan;
 - f. memiliki standar kesehatan para Pemain (lolos pemeriksaan medis rutin dan tes narkoba termasuk, tetapi tidak terbatas pada *marijuana*, *amphetamine*, dan *cocaine*);
 - g. memiliki legalitas kontrak dengan para Atlet Profesional;
 - h. memiliki logo;
 - i. memiliki nama yang bebas unsur suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) dan berbeda dari Tim Esports Indonesia lainnya; dan



- j. memiliki *jersey* atau seragam khusus yang memiliki unsur pembeda dari Tim Esports Indonesia lainnya.
- (3) Sertifikat Keanggotaan PBESI akan diberikan dalam hal syarat administratif sebagaimana diatur pada ayat (2) telah terpenuhi.
 - (4) Persyaratan prestasi sebagaimana diatur pada ayat (1) ditentukan dari pencapaian peringkat tertentu pada tahap akhir pelaksanaan Liga Esports.
 - (5) Tim Esports Profesional Indonesia wajib mempekerjakan Atlet Esports Profesional Indonesia minimal 60% (enam puluh persen) dari total jumlah atlet yang dipekerjakannya.
 - (6) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia harus tunduk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
 - (7) Tim Esports profesional asing yang melakukan kegiatan usahanya di Indonesia harus membentuk Tim Esports Profesional Indonesia dan mematuhi ketentuan yang berlaku terhadap Tim Esports Profesional Indonesia.
 - (8) Tim Esports profesional asing yang mengunjungi Indonesia dengan maksud selain dari yang disebutkan pada ayat (7) wajib memperoleh Lisensi Kunjungan dari PBESI.
 - (9) Lisensi Kunjungan sebagaimana dimaksud pada ayat (8) dikeluarkan oleh Ketua Umum PBESI.
 - (10) Ketentuan lebih lanjut mengenai syarat prestasi diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 9

- (1) Tim Esports Amatir berpartisipasi di Liga Esports Amatir.
- (2) Tim Esports Amatir berkewajiban untuk membayar iuran pembinaan tahunan kepada PBESI.
- (3) Tim Esports Amatir wajib memiliki Buku Keanggotaan Digital yang berisi informasi mengenai:
 - a. nama Pemain Amatir pemegang Kartu Esports Indonesia yang terdaftar dalam Tim Esports tersebut;



- b. KTP atau tanda pengenal lainnya Pemain Amatir yang terdaftar dalam Tim Esports tersebut;
 - c. nomor surat rekomendasi;
 - d. nomor Kartu Esports Indonesia keanggotaan Pemain Amatir;
 - e. jenis kontrak kerja Pemain Amatir yang terdaftar dalam Tim Esports tersebut; dan
 - f. informasi lain yang diperlukan PBESI.
- (4) Setiap Tim Esports Amatir diwajibkan untuk menunjuk minimal 1 (satu) orang selaku perwakilan tim yang akan berkoordinasi dengan PBESI.
- (5) Penunjukan Perwakilan Tim oleh Tim Esports Amatir sebagaimana disebutkan pada ayat (4) dibuat secara tertulis dalam bahasa Indonesia dan ditandatangani oleh pihak yang berwenang untuk mewakili Tim Esports Amatir yang bersangkutan.
- (6) Ketentuan lebih lanjut mengenai besaran iuran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan pembinaan tahunan diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB VI KEANGGOTAAN PEMAIN

Pasal 10

- (1) Setiap Tim Esports wajib memiliki kontrak kerja dengan para Atlet Profesional yang berada dalam keanggotaan Tim Esports yang bersangkutan.
- (2) Setiap Atlet Esports Profesional yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun wajib:
- a. mendapatkan surat izin dari orang tua atau walinya; dan
 - b. memiliki kontrak kerja yang ditandatangani oleh orang tua atau walinya.



BAB VII

PERPINDAHAN DAN PEMBERHENTIAN PEMAIN DAN ATLET PROFESIONAL

Pasal 11

- (1) Setiap Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir wajib melaporkan kepada PBESI mengenai keanggotaan setiap Pemainnya.
- (2) Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir dapat melakukan pemindahan keanggotaan Pemain Amatir atau Atlet Profesional Indonesia yang berada di dalam manajemennya kepada Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir lainnya dengan syarat:
 - a. mengikuti jadwal bursa transfer yang ditentukan oleh PBESI;
 - b. setiap:
 1. Tim Esports Profesional Indonesia dan Tim Esports Amatir; atau
 2. Pemain Amatir dan Atlet Profesional Indonesia atau Agen Bakat (*Talent Agency*) yang ditunjuk sebagai perwakilannya yang berencana untuk memindahkan atau pindah ke Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir wajib untuk mendaftarkan Pemain Amatir atau Atlet Profesional Indonesia yang akan melakukan perpindahan tersebut ke PBESI; dan
 - c. mengikuti proses *bidding* yang akan diselenggarakan oleh PBESI.
- (3) Agen Bakat (*Talent Agency*) sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b angka 2 sebelum melaksanakan tugasnya, wajib memiliki surat persetujuan dari Pemain Amatir atau



Atlet Profesional yang akan terlibat dalam pemindahan keanggotaan tim.

- (4) Pemain yang mengajukan permohonan keluar dari Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir dalam rangka perpindahan kepada Tim Esports Profesional Indonesia atau Tim Esports Amatir lainnya, kecuali disepakati lain, tidak akan menerima bayaran apapun terhitung sejak permohonan tersebut disampaikan kepada PBESI.
- (5) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara dan teknis perpindahan Pemain Amatir atau Atlet Profesional diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 12

- (1) Pemberhentian dapat terjadi karena salah satu dari keadaan sebagai berikut:
 - a. pensiun; atau
 - b. pemberhentian yang dilakukan oleh PBESI.
- (2) Atlet Profesional yang berencana untuk pensiun, memberitahukan secara tertulis kepada PBESI mengenai rencananya tersebut paling lambat 30 (tiga puluh) hari sebelum pensiun.
- (3) Atlet Profesional yang telah pensiun mendapatkan surat keterangan pensiun dari PBESI.
- (4) Pemberhentian seorang Atlet Profesional dapat dilakukan oleh PBESI dengan penghapusan data dan penarikan Kartu Esports Indonesia.
- (5) Pemberhentian seorang Atlet Profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (4) disebabkan:
 - a. tidak memenuhi kewajiban pembayaran iuran keanggotaan sebagai Atlet Profesional Indonesia;



- b. melakukan tindakan melanggar hukum yang diancam dengan pidana penjara minimal 5 (lima) tahun penjara;
 - c. membuat atau menyebarkan berita tidak benar mengenai PBESI dengan tujuan mencari keuntungan ekonomi untuk kepentingan pribadi;
 - d. melakukan tindakan yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku di Indonesia;
 - e. melakukan tindakan yang melanggar aturan dan/atau mencemarkan nama baik PBESI;
 - f. terbukti mengonsumsi narkoba, psikotropika, dan/atau obat-obatan terlarang;
 - g. terbukti menggunakan Doping, baik dalam Liga maupun Turnamen Esports; dan/atau
 - h. tergabung dalam organisasi terlarang.
- (6) PBESI berhak untuk memberikan sanksi, berupa baik teguran tertulis maupun pemberhentian secara langsung terhadap Atlet Profesional Indonesia yang terlibat atau melakukan tindakan-tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (5).
- (7) PBESI dapat memberhentikan sementara Atlet Profesional Indonesia yang sedang menjalani proses pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (5) huruf b berdasarkan Keputusan PBESI.
- (8) Dalam hal Atlet Profesional Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (7) diputuskan bebas oleh putusan pengadilan yang bersifat final dan mengikat, PBESI akan mencabut keputusan pemberhentian sementara berdasarkan permohonan tertulis dengan melampirkan putusan pengadilan yang berkekuatan final dan mengikat.
- (9) Dalam hal Atlet Profesional Indonesia sebagaimana dimaksud pada ayat (7) diputuskan bersalah oleh putusan pengadilan yang bersifat final dan mengikat, PBESI akan



memberhentikan secara permanen berdasarkan Keputusan PBESI.

- (10) Ketentuan mengenai jenis tindakan dan sanksi diatur lebih lanjut dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB VIII LIGA DAN TURNAMEN

Pasal 13

- (1) Pertandingan Esports yang berbentuk Liga hanya dapat diselenggarakan dengan izin dari PBESI.
- (2) Liga yang diselenggarakan tanpa izin dari PBESI sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat ilegal dan dapat diberhentikan oleh PBESI.
- (3) PBESI dapat bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait untuk menghentikan Liga yang bersifat ilegal sebagaimana dimaksud pada ayat (2).
- (4) Liga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdaftar dalam jadwal tahunan penyelenggaraan Liga yang dikeluarkan secara resmi oleh PBESI.
- (5) Setiap Liga memiliki tingkatan dan klasifikasi yang diakui oleh PBESI yang terdiri atas:
 - a. Liga Esports Eksklusif;
 - b. Liga Esports 1;
 - c. Liga Esports 2; dan
 - d. Liga Esports Amatir.
- (6) Penyelenggaraan Liga Esports Eksklusif sebagaimana dimaksud pada ayat (5) huruf a harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:



- a. Atlet Profesional Indonesia yang bertanding berjumlah minimal 60% (enam puluh persen) dari setiap Tim Esports profesional;
 - b. total peserta untuk Liga Esports Eksklusif minimal 8 (delapan) dan maksimal 18 (delapan belas) Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia;
 - c. *Game* yang dipertandingkan adalah *Game* yang sudah diakui oleh PBESI sebagai Esports; dan
 - d. Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia yang bertanding di Liga Eksklusif wajib memiliki badan hukum berupa perseroan terbatas.
- (7) Penyelenggaraan Liga Esports 1 sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf b harus memenuhi ketentuan-ketentuan sebagai berikut:
- a. Atlet Profesional Indonesia yang bertanding berjumlah minimal 60% (enam puluh persen) dari setiap Tim Esports profesional;
 - b. total peserta untuk Liga Esports 1 berjumlah minimal 8 (delapan) dan maksimal 18 (delapan belas) Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia;
 - c. *Game* yang dipertandingkan adalah *Game* yang sudah diakui oleh PBESI sebagai Esports;
 - d. Tim Esports Profesional Indonesia yang bertanding merupakan Tim Esports Profesional Indonesia yang sudah melewati tahap Liga Esports 2; dan
 - e. Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia yang bertanding di Liga Esports 1 wajib memiliki badan hukum berupa perseroan terbatas.



- (8) Penyelenggaraan Liga Esports 2 sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf c harus memenuhi ketentuan-ketentuan sebagai berikut:
- a. Atlet Profesional Indonesia yang bertanding berjumlah minimal 60% (enam puluh persen) dari setiap Tim Esports profesional;
 - b. total peserta untuk Liga Esports 2 berjumlah minimal 8 (delapan) dan maksimal 18 (delapan belas) Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia;
 - c. *Game* yang dipertandingkan adalah *Game* yang sudah diakui oleh PBESI;
 - d. Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports profesional yang bertanding, merupakan Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia setelah melewati tahap Liga Esports Amatir atau terdegradasi dari Liga Esports 1; dan
 - e. Tim Esports Profesional Indonesia atau Atlet Profesional yang mewakili Tim Esports Profesional Indonesia yang bertanding di Liga Esports 2 wajib memiliki badan hukum berupa perseroan terbatas.
- (9) Penyelenggaraan Liga Esports Amatir sebagaimana dimaksud pada ayat (3) huruf d dapat menggunakan sistem gugur dan/atau sistem klasemen serta tidak diwajibkan berbentuk badan hukum berupa perseroan terbatas.
- (10) Tim Esports Amatir yang mencapai peringkat tertentu dalam Liga Esports Amatir diberikan kesempatan untuk bertanding di Liga Esports 2 dengan syarat memenuhi persyaratan administratif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (2).
- (11) Ketentuan lebih lanjut mengenai klasifikasi Pemain Amatir dan Atlet Profesional yang dapat bertanding pada klasifikasi



Liga Esports serta tata cara dan peraturan Liga Esports diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 14

(1) Setiap peserta Liga Esports Eksklusif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (5) huruf a memiliki hak dan kewajiban sebagai berikut:

a. hak:

1. memperoleh pengakuan negara secara tertulis sebagai Tim Esports Profesional Indonesia dan tercatat pada pangkalan data (*database*) resmi milik PBESI;
2. memperoleh konsultasi hukum seputar perpindahan pemain;
3. memperoleh pendampingan atas sengketa hukum hingga tingkat mediasi;
4. memperoleh akses investasi dan dukungan pengembangan usaha oleh PBESI; dan
5. memperoleh informasi terdepan seputar *event* Esports yang akan diadakan PBESI.

b. kewajiban:

1. menyematkan logo PBESI pada bagian lengan kanan atas seragam Tim Esports Profesional Indonesia sesuai dengan keputusan PBESI;
2. menaati seluruh peraturan Liga Esports yang dibuat oleh PBESI tanpa terkecuali;
3. membayar iuran pembinaan tahunan sebagai Tim Esports Profesional Indonesia kepada PBESI;
4. mematuhi seluruh keputusan dari Tim Wasit yang mengawasi jalannya pertandingan dalam Liga Esports;



5. memenuhi panggilan untuk mengikuti proses pembinaan dalam Pelatihan Nasional yang diselenggarakan oleh PBESI; dan
 6. melaksanakan kewajiban tanggung jawab sosial perusahaan dengan pendampingan PBESI.
- (2) Setiap peserta Liga Esports 1 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (5) huruf b yang bertanding di Liga Esports 1 memiliki hak dan kewajiban sebagai berikut:
- a. hak:
 1. memperoleh pengakuan negara secara tertulis sebagai Tim Esports Profesional Indonesia dan tercatat pada pangkalan data (*database*) resmi milik PBESI;
 2. memperoleh konsultasi hukum seputar perpindahan pemain;
 3. memperoleh pendampingan atas sengketa hukum hingga tingkat mediasi;
 4. memperoleh akses investasi dan dukungan pengembangan usaha oleh PBESI; dan
 5. memperoleh informasi terdepan seputar *event* Esports yang akan diadakan PBESI.
 - b. kewajiban:
 1. menyematkan logo PBESI pada bagian pada bagian lengan kanan atas seragam Tim Esports Profesional Indonesia sesuai dengan Keputusan PBESI;
 2. menaati seluruh peraturan Liga Esports yang dibuat oleh PBESI tanpa terkecuali;
 3. membayar iuran pembinaan tahunan sebagai Tim Esports Profesional Indonesia kepada PBESI;
 4. mematuhi seluruh keputusan dari Tim Wasit yang mengawasi jalannya pertandingan dalam Liga Esports;



5. memenuhi panggilan untuk mengikuti proses pembinaan dalam Pelatihan Nasional yang diselenggarakan oleh PBESI; dan
 6. melaksanakan kewajiban tanggung jawab sosial perusahaan dengan pendampingan PBESI.
- (3) Setiap peserta Liga Esports 2 sebagaimana diatur dalam Pasal 13 ayat (5) huruf c yang bertanding di Liga Esports 2 memiliki hak dan kewajiban sebagai berikut:
- a. hak:
 1. memperoleh konsultasi hukum seputar perpindahan Pemain;
 2. memperoleh pendampingan atas sengketa hukum hingga tingkat mediasi; dan
 3. memperoleh informasi terdepan seputar *event* Esports yang akan diadakan PBESI.
 - b. kewajiban:
 1. menyematkan logo PBESI pada bagian pada bagian lengan kanan atas seragam Tim Esports Profesional Indonesia sesuai dengan keputusan PBESI;
 2. menaati seluruh peraturan Liga Esports yang dibuat oleh PBESI tanpa terkecuali;
 3. mematuhi seluruh keputusan dari Tim Wasit yang mengawasi jalannya pertandingan dalam Liga Esports; dan
 4. membayar iuran pembinaan tahunan khusus untuk Tim Esports Profesional Indonesia kepada PBESI.
- (4) Setiap peserta Liga Esports Amatir yang diselenggarakan sebagaimana diatur dalam Pasal 13 ayat (5) huruf d memiliki hak dan kewajiban sebagai berikut:
- a. berhak memperoleh informasi terdepan seputar *event* Esports yang akan diselenggarakan oleh PBESI; dan
 - b. wajib menaati seluruh peraturan Liga Esports yang dibuat oleh PBESI tanpa terkecuali dan mematuhi



seluruh keputusan dari Tim Wasit yang mengawasi jalannya pertandingan dalam Liga Esports.

Pasal 15

Tindakan melakukan penyematan logo PBESI sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 ayat (1) huruf b angka 1 dan Pasal 14 ayat (2) huruf b angka 1 yang tidak sesuai dengan kriteria dianggap sebagai pelanggaran.

Pasal 16

- (1) Turnamen Esports yang diselenggarakan oleh Vendor selain berbentuk Liga Esports akan ditentukan skalanya berdasarkan hadiah uang tunai, baik secara luring (*offline*) maupun secara daring (*online*) dengan skala sebagai berikut:
 - a. skala besar ditentukan dari jumlah uang hadiah yang diterima lebih dari Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah);
 - b. skala menengah ditentukan dari jumlah uang hadiah yang diterima antara Rp15.000.000,00 (lima belas juta rupiah) sampai dengan Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah); dan
 - c. skala kecil ditentukan dari jumlah uang hadiah yang diterima kurang dari Rp15.000.000,00 (lima belas juta rupiah) yang penyelenggaraan dan/atau pengaturan



turnamen skala kecil bukan ranah kewenangan PBESI, ESI Provinsi, atau jajaran pengurus administratif di bawahnya.

- (2) Turnamen Esports skala besar dan skala menengah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dan huruf b wajib mendapatkan izin dari PBESI dan pengawasan dengan melibatkan anggota PBESI dalam perencanaan dan pelaksanaannya.
- (3) Turnamen Esports skala besar dan skala menengah yang diselenggarakan tanpa izin dan pengawasan dari PBESI sebagaimana dimaksud pada ayat (2) bersifat ilegal dan dapat diberhentikan oleh PBESI.
- (4) PBESI dapat bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait untuk menghentikan Turnamen Esports yang bersifat ilegal sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pasal 17

- (1) Turnamen Esports dapat diadakan dengan sistem termasuk, tetapi tidak terbatas pada:
 - a. gugur (*knock out*);
 - b. *round robin*; atau
 - c. gabungan.
- (2) Sistem gugur (*knock out*) terdiri atas *single elimination* dan *double elimination* yang di dalam *single elimination* suatu Tim Esports dinyatakan gugur ketika mengalami satu kali kekalahan, sedangkan di dalam *double elimination* suatu Tim Esports dinyatakan gugur ketika mengalami dua kali kekalahan.
- (3) Sistem *round robin* merupakan sistem yang mengatur seluruh peserta Turnamen Esports untuk bertanding satu



sama lainnya dan akan dinyatakan tersingkir setelah mencapai jumlah kekalahan tertentu.

- (4) Sistem gabungan merupakan penggabungan sistem gugur dan sistem *round robin* dalam pelaksanaan Turnamen Esports.

Pasal 18

- (1) Setiap penyelenggara Turnamen Esports yang berskala menengah hingga berskala besar wajib melakukan pelaporan kepada PBESI yang minimal berisi informasi tentang:
 - a. struktur peserta;
 - b. struktur penyelenggara; dan
 - c. legalitas Vendor atau mitra yang terlibat dalam pelaksanaan Turnamen Esports.
- (2) Setiap penyelenggara Turnamen Esports wajib mengklasifikasikan kategori peserta Turnamen Esports dan dilarang untuk mempertandingkan Tim Esports yang memiliki kategori berbeda satu sama lain kecuali dengan izin PBESI.
- (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai panduan pelaporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB IX PON

Pasal 19

- (1) Penyelenggaraan PON untuk cabang olahraga Esports dilaksanakan oleh PBESI.



- (2) Seleksi atlet Esports PON dilaksanakan secara berjenjang dengan tahapan seleksi daerah diselenggarakan oleh ESI Provinsi serta tahapan seleksi tingkat pusat berupa pra-PON diselenggarakan oleh PBESI.
- (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan PON cabang olahraga Esports akan diatur lebih lanjut dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB X

ACARA MULTIOLAHRAGA (*MULTI-SPORTS EVENT*)

Pasal 20

- (1) Pemain Amatir, Atlet Profesional Indonesia, dan Tim Esports Indonesia sebagai perwakilan Indonesia dalam acara multiolahraga (*multi-sports event*) wajib memiliki surat rekomendasi dari PBESI sebelum bertanding.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai perwakilan Indonesia dalam acara multiolahraga (*multi-sports event*) diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XI

PLATFORM ESPORTS INDONESIA

Pasal 21

- (1) Liga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 dan Turnamen Esports skala besar dan menengah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 ayat (1) huruf a dan huruf b wajib menggunakan platform yang disiapkan dan/atau disetujui oleh PBESI.



- (2) Pendaftaran peserta Liga Esports dan Turnamen Esports sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib menggunakan platform yang disiapkan oleh PBESI.
- (3) Penyelenggara Liga Esports sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 dan Turnamen Esports skala besar dan skala menengah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 ayat (1) huruf a dan huruf b memiliki hak dan kewajiban sebagai berikut:
 - a. berhak meminta pangkalan data (*database*) peserta Liga Esports atau Turnamen Esports yang diselenggarakan;
 - b. kewajiban:
 1. menyerahkan pangkalan data (*database*) seluruh peserta Liga Esports dan Turnamen Esports kepada PBESI bagi penyelenggara yang telah memiliki platform tersendiri;
 2. menggunakan platform yang dimiliki oleh PBESI bagi penyelenggara yang belum memiliki platform; dan
 3. menginformasikan platform PBESI kepada seluruh peserta Liga Esports dan Turnamen Esports.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai platform Esports Indonesia diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XII

VENDOR PENYELENGGARA LIGA DAN TURNAMEN

Pasal 22

- (1) Liga Esports sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 dan Turnamen Esports berskala menengah dan berskala besar sebagaimana diatur dalam Pasal 16 ayat (1) huruf a dan huruf b, wajib diselenggarakan oleh Vendor yang terdaftar di PBESI guna mencegah menurunnya standar penyelenggaraan Turnamen Esports di Indonesia.



- (2) Vendor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan ditampilkan dalam laman (*website*) PBESI.
- (3) Fungsi dan peranan dari Vendor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup penyelenggara acara (*event organizer*) dan Vendor lainnya yang telah ditetapkan sebagai Vendor resmi Turnamen Esports berdasarkan Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 23

- (1) Vendor penyelenggara Turnamen Esports diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) kelas, yakni:
 - a. kelas 1 yang berhak menyelenggarakan Turnamen Esports untuk seluruh kelas;
 - b. kelas 2 yang berhak menyelenggarakan Turnamen Esports untuk kelas menengah dan kelas kecil; dan
 - c. kelas 3 yang berhak menyelenggarakan Turnamen Esports untuk kelas kecil.
- (2) Persyaratan untuk menjadi Vendor kelas 1 dan 2 sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dan huruf b:
 - a. mengajukan permohonan pendaftaran kepada PBESI;
 - b. membayar biaya pendaftaran; dan
 - c. membayar iuran tahunan kepada PBESI.
- (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai klasifikasi, teknis pendaftaran Vendor, dan besaran biaya serta iuran pendaftaran Vendor diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XIII KETENTUAN PERWASITAN

Pasal 24



- (1) Setiap penyelenggaraan Liga Esports dan Turnamen Esports wajib diatur oleh Tim Wasit sebagai syarat utama dalam penyelenggaraannya.
- (2) Tim Wasit terdiri atas setiap individu yang disebut Wasit dan Tim Wasit terdiri atas tiga anggota berikut:
 - a. Administrator;
 - b. Panel Wasit; dan
 - c. Komite Wasit.
- (3) Wasit harus bersikap independen dan tidak boleh menengahi pertandingan yang pesertanya berasal dari Tim Esports Indonesia di tempatnya bekerja saat ini atau Tim Esports Indonesia pada tempatnya bekerja di masa lalu dalam kurun waktu paling sedikit 12 (dua belas) bulan.
- (4) Wasit wajib mengundurkan diri ketika konflik kepentingan muncul selama penyelenggaraan Liga Esports atau Turnamen Esports.
- (5) Wasit bertugas mengawasi semua masalah yang berkaitan dengan Liga Esports dan Turnamen Esports, khususnya masalah yang berkaitan dengan korupsi, kecurangan, pelecehan, diskriminasi, dan hal-hal lain yang dapat berdampak buruk pada kelancaran penyelenggaraan Liga Esports dan Turnamen Esports.
- (6) Ketentuan lebih lanjut mengenai Wasit diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 25

- (1) Administrator sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24 ayat (2) huruf a berjumlah ganjil minimal 1 (satu) orang dan bertanggung jawab untuk setiap pertandingan yang mereka awasi.



- (2) Administrator sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat memberikan keputusan pada tingkat pertama untuk permasalahan yang terjadi pada pertandingan yang diawasinya.
- (3) Keberatan terhadap keputusan Administrator wajib diajukan kepada Panel Wasit sejak keputusan Administrator dikeluarkan.
- (4) Keberatan terhadap keputusan Administrator sebagaimana dimaksud pada ayat (3) hanya dapat diajukan oleh peserta dalam pertandingan terkait atau perwakilan tim yang bertanding.

Pasal 26

- (1) Panel Wasit sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24 ayat (2) huruf b berjumlah minimal 1 (satu) orang yang berasal dari Wasit yang telah memiliki Lisensi Wasit.
- (2) Lisensi Wasit sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diperoleh melalui serangkaian program dan proses verifikasi oleh PBESI.
- (3) Pada tingkat nasional, PBESI memiliki wewenang untuk menerbitkan Lisensi Wasit.
- (4) Pada tingkat kota, kabupaten, dan provinsi, Ketua ESI Provinsi memiliki wewenang untuk menerbitkan Lisensi Wasit daerah.
- (5) Ketentuan lebih lanjut mengenai program dan penerbitan lisensi Wasit PBESI diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 27



- (1) Panel Wasit memberikan keputusan atas keberatan terhadap keputusan Administrator sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (4).
- (2) Panel Wasit dapat memberikan keputusan berupa:
 - a. menguatkan keputusan Administrator; atau
 - b. membatalkan keputusan Administrator dan melakukan perubahan atas keputusan tersebut.
- (3) Pihak yang keberatan atas keputusan banding Panel Wasit dapat mengajukan upaya keberatan terakhir kepada Komite Wasit PBESI dalam jangka waktu 1 (satu) kali 24 (dua puluh empat) jam sejak keputusan diberikan oleh Panel Wasit kepada pihak yang keberatan dengan keputusan Panel Wasit.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai keberatan diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 28

Administrator sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 dan Panel Wasit sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 wajib menolak:

- a. gratifikasi yang terkait dengan pertandingan Liga Esports atau Turnamen Esports; dan/atau
- b. ajakan untuk terlibat di dalam kegiatan yang dapat merugikan atlet, penyelenggara, dan hasil Liga Esports atau Turnamen Esports.

Pasal 29



- (1) Keputusan Komite Wasit PBESI bersifat final dan mengikat.
- (2) Komite Wasit PBESI hanya menerima pengajuan keberatan yang memenuhi syarat sebagai berikut:
 - a. adanya dugaan kecurangan berat berupa gratifikasi; dan/atau
 - b. adanya dugaan penggunaan *malware*, *software*, dan/atau *cheat*.

Pasal 30

- (1) Seluruh dokumen yang memuat diskusi, isi protes, dokumen internal serta laporan yang dibuat secara tertulis oleh Tim Wasit bersifat sangat rahasia.
- (2) Setiap orang dilarang memublikasikan dokumen sebagaimana dimaksud pada ayat (1), baik secara lisan maupun tulisan pada media apa pun dan/atau kepada orang lain mana pun yang tidak terlibat dalam Tim Wasit tersebut tanpa seizin Komite Wasit PBESI.

BAB XIV

PROSEDUR PEMERIKSAAN MASALAH PERTANDINGAN

Pasal 31

- (1) Wasit harus menggunakan bukti yang mereka miliki untuk menilai situasi di hadapan mereka.
- (2) Setiap bukti diberikan bobot yang sesuai mengingat keadaan pelanggaran yang dituduhkan.
- (3) Bukti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berbentuk:
 - a. dokumen tertulis, baik secara elektronik maupun tradisional;
 - b. saksi minimal 2 (dua) orang;



- c. rekaman gambar, baik bergerak maupun tidak bergerak (video atau foto) yang diambil tanpa melanggar hukum dan privasi orang lain (kecuali dari *closed-circuit television*); dan
 - d. rekaman suara yang diambil tanpa melanggar hukum dan privasi orang lain.
- (4) Wasit melakukan prosedur pemeriksaan secara lisan dan membuat transkripsi tertulis setelahnya.
 - (5) Wasit harus bersikap aktif dalam pemeriksaan laporan.
 - (6) Dalam hal laporan diajukan secara lisan, Wasit wajib membuat transkrip tertulis sesaat setelah laporan tersebut diajukan.
 - (7) Setiap laporan harus mencantumkan keterangan berupa:
 - a. nama pelaku;
 - b. waktu dan tanggal;
 - c. lokasi kejadian dan nama *event*;
 - d. dugaan tindakan pelanggaran;
 - e. ringkasan diskusi dan keadaan; dan
 - f. nama yang membuat laporan.
 - (8) Dokumen sebagaimana dimaksud pada ayat (3) sampai dengan ayat (7) bersifat sangat rahasia dan tidak dipublikasikan kecuali jika diminta untuk diperlihatkan oleh aparat penegak hukum berdasarkan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - (9) Dokumen sebagaimana dimaksud pada ayat (8) dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dengan syarat harus merahasiakan identitas para pihak.

Pasal 32

Bahasa yang digunakan dalam pemeriksaan gugatan adalah Bahasa Indonesia.



Pasal 33

- (1) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir yang dituduh melanggar ketentuan ini dianggap tidak bersalah sampai dengan terbukti bersalah oleh keputusan Tim Wasit.
- (2) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir memiliki hak untuk didengar dan membela diri sebelum keputusan dibuat.
- (3) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir memiliki hak untuk mengajukan bukti-bukti termasuk saksi untuk pembelaan dirinya dari tuduhan yang diajukan pada dirinya.

BAB XV HAK SIAR DAN AKSES MEDIA

Pasal 34

- (1) Sebagai bentuk pengumpulan data oleh negara, PBESI berhak memiliki rekaman, liputan, dan data-data pertandingan dari setiap Liga Esports dan Turnamen Esports yang diakui oleh PBESI, baik dalam bentuk transmisi digital maupun bentuk lainnya dari pihak yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan Liga Esports atau Turnamen Esports.
- (2) Penyelenggara dan/atau pihak lain selaku pemilik hak siar dapat memberikan hak siar kepada PBESI untuk tujuan komersial yang diawali dengan kerja sama berdasarkan kesepakatan tertulis.
- (3) PBESI dapat mengambil gambar, video, dan rekaman dari setiap Liga Esports atau Turnamen Esports yang diakui



PBESI pada hari pelaksanaan Liga Esports dan/atau Turnamen Esports.

- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai perincian informasi dan/atau data-data dari Liga Esports dan Turnamen Esports serta kerja sama diatur dalam Keputusan ketua Umum PBESI.

Pasal 35

- (1) Semua perusahaan media yang terdaftar sebagai rekanan PBESI memiliki hak akses untuk meliput dan melakukan wawancara kepada Atlet Profesional atau Tim Esports Indonesia dalam setiap Liga Esports dan/atau Turnamen Esports yang diakui PBESI.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai persyaratan dan pendaftaran perusahaan media diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

Pasal 36

- (1) PBESI dapat bekerja sama dengan pihak swasta untuk melakukan peliputan khusus atau penayangan terhadap Liga Esports atau Turnamen Esports yang diakui PBESI.
- (2) Hak siar yang timbul dari kerja sama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diperoleh berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia.
- (3) Penayangan hak siar sebagaimana dimaksud ayat (1) meliputi, tetapi tidak terbatas pada penayangan televisi konvensional, *live streaming*, televisi kabel (*cable TV*), dan media sosial (*social media*).
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai kerja sama seputar hak siar diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XVI



PEMBINAAN ATLET PROFESIONAL INDONESIA

Pasal 37

- (1) PBESI bertugas untuk melakukan pembinaan terhadap Atlet Profesional Indonesia dan pengembangan olahraga Esports bagi penyandang disabilitas, baik yang berada di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai pembinaan Atlet Profesional Indonesia dan pengembangan olahraga Esports bagi penyandang disabilitas diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XVII

PEMUSATAN LATIHAN NASIONAL

Pasal 38

- (1) Pemusatan latihan nasional adalah suatu rangkaian persiapan Pemain Amatir atau Atlet Profesional yang dilakukan dan diawasi oleh PBESI dalam partisipasi pada acara multiolahraga (*multi-sports event*).
- (2) Penyelenggaraan pemusatan latihan nasional dilakukan oleh suatu organisasi kepanitiaan.
- (3) Dalam hal PBESI telah secara resmi menunjuk seorang Pemain Amatir atau Atlet Profesional Indonesia sebagai perwakilan Indonesia dalam acara multiolahraga (*multi-sports event*) maka Pemain Amatir atau Atlet Profesional atau Tim Esports Indonesia yang menaunginya wajib untuk memenuhi penunjukan PBESI tersebut.
- (4) PBESI wajib memberikan penghargaan kepada Pemain Amatir, Atlet Profesional Indonesia, dan/atau tim nasional



Indonesia yang berhasil memperoleh medali pada acara multiolahraga (*multi-sports event*).

- (5) Ketentuan lebih lanjut mengenai fungsi dan susunan organisasi kepanitiaan dan bentuk penghargaan diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XVIII

GAME DAN PENERBIT GAME

Pasal 39

- (1) PBESI membina, mengatur, dan mengawasi *Game* yang berlaku di Indonesia bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait.
- (2) PBESI merupakan satu-satunya induk organisasi cabang olahraga yang berhak menentukan suatu *Game* untuk dapat diakui sebagai Esports di Indonesia.
- (3) *Game* yang terdaftar oleh PBESI dapat beroperasi di Indonesia.
- (4) *Game* yang diakui sebagai Esports oleh PBESI dapat dimainkan dalam Liga Esports atau Turnamen Esports yang diakui oleh PBESI sebagai olahraga prestasi.
- (5) Penerbit *Game* wajib mendaftarkan *Game* yang diterbitkannya pada PBESI untuk dapat beroperasi di Indonesia.
- (6) Penerbit *Game* yang menginginkan *Game* terdaftar miliknya diakui sebagai *Game* Esports secara nasional wajib melakukan permohonan kepada PBESI.
- (7) Permohonan pengakuan sebagai *Game* Esports pada PBESI harus memiliki persyaratan:
 - a. *Game* tersebut sudah diterima oleh masyarakat Indonesia secara luas; dan



- b. memiliki sistem pertandingan kompetitif antarpemain (*player vs player*) atau antartim (*team vs team*).
- (8) *Game* yang diakui oleh PBESI sebagai *Game* Esports dapat diikutsertakan dalam Liga Esports dan/atau Turnamen Esports yang diakui oleh PBESI.
- (9) PBESI bekerja sama dengan aparat penegak hukum dan pihak terkait untuk menghapus atau menghentikan akses dari suatu *Game* dan *Game* Esports yang tidak diakui oleh PBESI.
- (10) Ketentuan lebih lanjut mengenai mekanisme dan teknis pendaftaran *Game* dan *Game* Esports diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XIX SPONSOR

Pasal 40

- (1) PBESI dapat bekerja sama dengan pihak swasta dalam skema *sponsorship* dalam penyelenggaraan Liga Esports, Turnamen Esports, hak siar, dan hal lain yang tidak dilarang oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai teknis kerja sama serta kontraprestasi dalam skema *sponsorship* antara pihak swasta dan PBESI diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XX ANTIDOPING

Pasal 41



- (1) Setiap Pemain Amatir, Atlet Esports Profesional Indonesia, atau Atlet Esports Profesional Asing yang berpartisipasi dalam Liga Esports, Turnamen Esports, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*) dilarang menggunakan Doping.
- (2) Setiap penggunaan Doping oleh Pemain Amatir, Atlet Esports Profesional Indonesia, atau Atlet Esports Profesional Asing dalam Liga Esports, Turnamen Esports, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*) akan diberikan sanksi yang dapat berupa dianulirnya status kemenangan, larangan berkompetisi, dan/atau penarikan Kartu Esports Indonesia.
- (3) Dalam melakukan fungsi pencegahan dan pengawasan terhadap penggunaan Doping, PBESI bekerja sama dengan Lembaga Anti Doping Indonesia.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pengawasan dan penetapan sanksi mengenai Doping diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XXI

PELANGGARAN DAN SANKSI

Pasal 42

- (1) Jenis-jenis pelanggaran yang diatur dalam Peraturan ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:
 - a. pelanggaran di dalam pertandingan; dan
 - b. pelanggaran di luar pertandingan.
- (2) Pelanggaran di dalam pertandingan meliputi, tetapi tidak terbatas pada memakai program *cheating*, memakai joki



atau melanggar peraturan dari Liga Esports, Turnamen Esports, dan acara multiolahraga (*multi-sports event*).

- (3) Pelanggaran di luar pertandingan meliputi:
- a. penyalahgunaan nama PBESI;
 - b. pelanggaran yang dilakukan oleh Tim Esports Profesional Indonesia seperti, namun tidak terbatas pada pelanggaran Kontrak Kerja, perpindahan Pemain dan tidak memenuhi kewajiban kepada PBESI;
 - c. pelanggaran yang dilakukan oleh Penerbit *Game* atas tidak dilaksanakannya kewajiban sebagaimana diatur dalam Peraturan ini;
 - d. pelanggaran yang dilakukan oleh Atlet Esports Profesional; dan/atau
 - e. jenis pelanggaran lain yang diatur dalam Peraturan ini.
- (4) Jenis sanksi yang dapat diberikan oleh PBESI berupa:
- a. Sanksi administratif yang diberlakukan kepada Vendor berupa:
 1. teguran ringan;
 2. teguran berat;
 3. penghapusan status terdaftar sebagai Vendor; dan/atau
 4. denda.
 - b. Sanksi administratif yang diberlakukan kepada Tim Esports Profesional Indonesia berupa:
 1. teguran ringan;
 2. teguran berat;
 3. penangguhan/pemberhentian sementara keanggotaan;
 4. pencabutan status Tim Esports Profesional Indonesia;
 5. pemberhentian dari keanggotaan PBESI; dan/atau
 6. denda.



- c. Sanksi administratif kepada Atlet Esports Profesional berupa:
 - 1. teguran ringan;
 - 2. teguran berat;
 - 3. penangguhan/pemberhentian sementara keanggotaan;
 - 4. pencabutan status Atlet Esports Profesional;
 - 5. pemberhentian dari keanggotaan PBESI; dan/atau
 - 6. denda.
 - d. Sanksi administratif kepada Penerbit *Game* berupa:
 - 1. teguran ringan;
 - 2. teguran berat;
 - 3. penghapusan status *Game* terdaftar sebagai Esports;
 - 4. pemberhentian pengoperasionalan *Game* di Indonesia; dan/atau
 - 5. denda.
- (5) Penjatuhan sanksi kepada Vendor, Tim Esports Profesional Indonesia, Atlet Esports Profesional, dan Penerbit *Game* dilakukan berdasarkan pertimbangan dari bukti-bukti yang disampaikan kepada PBESI.
- (6) Keputusan penjatuhan sanksi sebagaimana dimaksud pada ayat (5) merupakan hak mutlak dari PBESI untuk menentukan.
- (7) Ketentuan lebih lanjut mengenai pelanggaran dan sanksi diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.

BAB XXII

PENYELESAIAN SENGKETA

Pasal 43

- (1) Atlet Profesional, Tim Esports, dan Pemain termasuk Pemain Amatir, dan Perwakilan Tim dapat mengajukan



Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan kepada PBESI untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi di antara pihak yang terdaftar.

- (2) Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran diluar pertandingan sebagaimana dimaksud ayat (1) akan dipelajari dan ditanggapi oleh PBESI dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja sejak diterimanya Permohonan Penyelesaian Sengketa tersebut.
- (3) Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan yang disampaikan oleh pihak yang terdaftar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat diterima atau ditolak oleh PBESI.
- (4) Dalam hal PBESI menerima Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan, maka dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja sejak Permohonan Penyelesaian Sengketa dinyatakan diterima oleh PBESI, PBESI akan mengundang semua pihak yang bersengketa untuk hadir dalam pertemuan Mediasi.
- (5) Apabila setelah lewat jangka waktu sebagaimana ditentukan pada ayat (2) PBESI tidak menanggapi Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan, Permohonan Penyelesaian Sengketa pelanggaran di luar pertandingan dianggap ditolak oleh PBESI.

Pasal 44

- (1) Pihak yang mengajukan penyelesaian sengketa pelanggaran di luar pertandingan melalui mediasi wajib untuk membayar biaya Mediasi.
- (2) Dalam menyelesaikan sengketa pelanggaran di luar pertandingan antarpihak yang terdaftar, PBESI bertindak selaku mediator dalam pertemuan Mediasi.



- (3) Para pihak yang bersengketa wajib untuk menyampaikan pokok permasalahan atas sengketa yang terjadi dalam jangka waktu yang ditentukan oleh PBESI.
- (4) Dalam proses Mediasi, para pihak yang bersengketa dapat menghadirkan saksi jika diperlukan dalam proses Mediasi.
- (5) Proses Mediasi sehubungan dengan penyelesaian sengketa pelanggaran di luar pertandingan antarpihak yang terdaftar, wajib diselesaikan dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari kerja sejak Mediasi pertama dilakukan.

Pasal 45

- (1) Dalam hal para pihak yang bersengketa memilih Mediasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 44, PBESI wajib menuangkan hasil Mediasi tersebut dalam kesepakatan perdamaian yang ditandatangani oleh para pihak yang bersengketa dan PBESI sebagai pihak yang mengetahui.
- (2) Kesepakatan Perdamaian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bersifat final dan mengikat bagi para pihak yang bersengketa.
- (3) Dalam hal tidak terjadi perdamaian dalam Mediasi, PBESI dapat memberikan keputusan sebagai bentuk penyelesaian sengketa para pihak yang dituangkan dalam Berita Acara Mediasi Penyelesaian Sengketa.
- (4) Keputusan PBESI sebagaimana dimaksud pada ayat (3) bersifat final dan mengikat dan wajib diikuti oleh para pihak yang bersengketa.
- (5) Pihak yang tidak menerima keputusan dalam Berita Acara Mediasi Penyelesaian Sengketa sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dapat mengajukan permohonan pemeriksaan sengketa kepada Badan Arbitrase Olahraga Indonesia.
- (6) Ketentuan lebih lanjut mengenai Mediasi diatur dalam Keputusan Ketua Umum PBESI.



**BAB XXIII
KETENTUAN PENUTUP**

Pasal 46

Peraturan PBESI ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada tanggal : 1 Juni 2021

**PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA
KETUA UMUM,**

ttd.

**Prof. Dr. BUDI GUNAWAN, SH., M.Si
JENDRAL POLISI (P)**

**Salinan sesuai dengan aslinya
PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA
SEKRETARIS JENDRAL,**

FRENGKY, S.E, S.H