



## **PLAYER UNKNOWN BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM)**

### **1.0 PERATURAN KEJOHANAN**

Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Sukan Antara Fakulti 2023 Universiti Teknologi MARA.

### **2.0 KELAYAKAN PEMAIN**

- 2.1 Semua pelajar mengikuti kursus sepenuh masa di Universiti Teknologi MARA Shah Alam semasa pertandingan ini.
- 2.2 Semua pelajar yang mendaftar dalam sesi Akademik semasa pertandingan.
- 2.3 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Sukan Antara Fakulti 2023.

### **3.0 FORMAT KEJOHANAN**

- 3.1 Kejohanan diadakan secara dalam talian.
- 3.2 Pertandingan acara berpasukan
- 3.3 Setiap pasukan boleh mendaftar 5 pemain (4 pemain + 1 pemain simpanan)
- 3.4 Kategori adalah terbuka kepada lelaki dan wanita (campuran tiada had).
- 3.5 Setiap Fakulti boleh melibatkan dua pasukan

### **4.0 TANGGUNGJAWAB**

Segala peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta/pasukan masing-masing.

### **5.0 PERATURAN PERLAWANAN**

Peringkat pusingan kelayakan akan bermain 3 pusingan dan Grand Finals bermain sebanyak 3 atau 5 pusingan.

#### **5.1 FORMAT PERMAINAN**

- 5.1.1 Setiap regu akan disertai oleh 4 orang pemain.
- 5.1.2 Setiap regu akan dipilih secara rawak mengikut kumpulan.
- 5.1.3 ~~Skuad 12 teratas akan diberi mata pada setiap pusingan.~~
- 5.1.4 Skwad dengan mata terkumpul tertinggi dari semua pusingan akan diumumkan sebagai pemenang.
- 5.1.5 Jika terdapat 2 kumpulan di pusingan kelayakan, 8 pasukan teratas setiap kumpulan dalam pusingan kelayakan layak ke 'Grand Finals'.



## **5.2 PUSINGAN KELAYAKAN**

5.2.1 Sebanyak 36 pasukan di dalam pusingan kelayakan dan akan dibahagikan kepada 2 kumpulan.

5.2.2 Penentuan kumpulan akan dijalankan secara undian. Sebanyak 18 pasukan di setiap kumpulan

5.2.3 Lapan (8) pasukan setiap kumpulan di pusingan kelayakan akan melayakan diri ke Grand Finals.

5.2.4 Sebanyak 3 map yang akan dimainkan di pusingan kelayakan, map yang akan bermain di pusingan kelayakan iaitu:

5.2.4.1 Erangle

5.2.4.2 Sanhok

5.2.4.3 Miramar

## **5.3 GRAND FINALS**

5.3.1 Sebanyak 16 pasukan yang layak bertanding di Grand Finals yang di pilih daripada 8 pasukan setiap kumpulan di pusingan kelayakan

5.3.2 Sebanyak 3 atau 5 map akan dimainkan di Grand Finals, map yang akan bermain di Grand Finals iaitu:

5.3.2.1 Erangle

5.3.2.2 Miramar

5.3.2.3 Sanhok

5.3.2.4 Miramar

5.3.2.5 Erangle

## 5.2 Pembahagian Mata

RANK	POINTS	RANK	POINTS
1	10 points	10	0 points
2	6 points	11	0 points
3	5 points	12	0 points
4	4 points	13	0 points
5	3 points	14	0 points
6	2 points	15	0 points
7	1 points	16	0 points
8	1 points		
9	0 points	KILL	1 point

## 5.3 Tie Breaker

5.3.1 Sekiranya keputusan kejohanan seri mata antara pasukan, kriteria berikut mengikut susunan akan menentukan kedudukan

- A) Pasukan dengan jumlah chicken dinner yang lebih banyak
- B) Pasukan dengan jumlah placement point yang lebih tinggi
- C) Pasukan dengan jumlah kill yang lebih tinggi.
- D) Pasukan dengan placement yang lebih tinggi di pusingan akhir

## 5.4 Tetapan Perlawanan

TOURNAMENT CARD			
INFO	ERANGEL	MIRAMAR	SANHOK
MAP TYPE	TEST		
PLAYZONE SHRINK SPEED	X1.1	X1.1	X1.1
WEAPONS	X2	X2	X2
MAGAZINE	X2	X2	X2
SOUND VISUALIZATION & AIM ASSIST	OFF	OFF	OFF
VAGUE INFO	ON	ON	ON
FLARE GUN & RED ZONE	OFF	OFF	OFF
PC PARAMETER	ON	ON	ON

## 5.3 Rematch/Remake Round

### 5.4.1 In-Game Bugs

Pemain bertanggungjawab yang tiada perlawanan semula/pembuatan semula untuk pusingan dalam tindakan dan situasi seperti berikut:

5.4.1.1 Pemain terperangkap dalam medan atau bahan yang tidak boleh digerakkan atau diletakkan secara fizikal dalam permainan atau terperangkap dalam kotak atau objek daripada pergerakan paksa, atau letupan kenderaan

5.4.1.2 Cuba untuk melalui atau melalui lubang sempit, pagar dawai atau bangunan

5.4.1.3 Letakkan kereta terlalu dekat dengan dinding atau objek bangunan yang akan membuatkan watak tersepit di antara objek

5.4.1.4 Kereta meletup akibat kereta tersangkut di kawasan rendah semasa memandu dalam kelajuan tinggi

5.4.1.5 Motosikal (termasuk motosikal tiga) tersangkut pada trak, objektif, rupa bumi, landskap, dll. menyebabkan motosikal meletup semasa dalam pergerakan

5.4.1.6 Ketukan atau kematian akibat motosikal yang terbang secara luar biasa di udara semasa menunggang menyebabkan kerosakan jatuh

5.4.1.7 Mati dari bulatan atau pukulan daripada pemain lain dengan tersekat pada kawasan tertentu dalam peta tidak dapat keluar

5.4.1.8 Apabila dua pemain tersepit di antara pintu, tidak dapat bergerak dan mati dalam permainan

## 5.5 Rematch/Remake Conditions

Di bawah adalah kes/situasi di mana perlawanan semula/pembuatan semula akan ditetapkan oleh penganjur berlaku dan semua pemain memberi kerjasama.

- 5.5.1 Situasi di mana marshal berpendapat bahawa terdapat persekitaran permainan yang tidak adil.
- 5.5.2 Situasi di mana marshal memutuskan bahawa permainan tidak boleh diteruskan seperti biasa kerana masalah teknikal melainkan kesilapan dan kecuaiian pemain
- 5.5.3 Situasi di mana semua pemain dalam permainan berhenti atau membeku dalam skrin pemuatan tidak dapat bergerak
- 5.5.4 Apabila terdapat LEBIH DARIPADA 10% PEMAIN HILANG sebelum penerbangan bermula o Contoh: 64 pemain x 10% = 6 pemain
- 5.5.5 Situasi di mana LEBIH DARIPADA 5 PEMAIN tidak naik ke pesawat selepas host memulakan permainan
- 5.5.6 Situasi di mana LEBIH DARIPADA 5 PEMAIN tidak dapat bermain permainan kerana pepijat dalam permainan yang tidak disengajakan dalam minit pertama
- 5.5.7 Permainan yang dihoskan BUKAN TETAPAN YANG BETUL
- 5.5.8 Pemain perlu MELAPORKAN KEADAAN DALAM 5 MINIT PERTAMA selepas hos penganjur memulakan permainan kepada incharge marshall
- 5.5.9 Situasi yang dilaporkan MESTI BERSAMA-SAMA BUKTI sekurang-kurangnya rakaman skrin 5 minit pertama (termasuk 2 minit fasa berdiri) pemain atau pasukan. SCREENSHOT TIDAK AKAN DIANGGAP SEBAGAI BUKTI oleh pihak penganjur

## 6.0 GENERAL REGULATION

Segala peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta/pasukan masing-masing.

- 6.1 Map : Random (Sanhok, Erangel & Miramar)
- 6.2 View : Third-Person Perspective (TPP)
- 6.3 Mode : Classic

- 6.4 Team : Squad
- 6.5 Inventory : Default
- 6.6 **ID Room dan Kata Laluan akan diberikan oleh Marshall 15 minit sebelum setiap pusingan bermula**

## 7.0 MATCH RULES

### 7.1 Device

- 7.1.1 Hanya Telefon Bimbit dibenarkan. Tablet, Komputer, Laptop dan Notebook tidak dibenarkan.
- 7.1.2 Hanya aplikasi asal yang dibangunkan oleh Tencent Games dan dipasang melalui gedung store Apple atau gedung mainan Google dibenarkan
- 7.1.3 Mana-mana peserta yang ditangkap menggunakan aplikasi pihak ketiga yang lain atau dilaporkan menggunakan aplikasi pihak ketiga akan diharamkan seluruh skuad untuk 2 Pusingan.
- 7.1.4 Pencetus pihak ketiga/luar tidak dibenarkan.

### 7.2 Spectator

- 7.2.1 Penonton tidak dibenarkan kecuali Marshall dan Jawatankuasa yang dilantik.
- 7.2.2 Peserta tidak dibenarkan berkongsi **ID ROOM dan KATA LALUAN** kepada orang lain yang tidak terlibat dalam permainan/kejohanan yang sedang berlangsung.

### 7.3 Time management

- 7.3.1 Semua peserta perlu berada di tempat kejohanan 30 minit sebelum setiap pusingan bermula.
- 7.3.2 Setiap individu dalam setiap skuad mesti dibentangkan di tempat sebelum ID Bilik dan Kata Laluan diberikan.
- 7.3.3 Setiap pusingan, permainan akan bermula 10 minit selepas ID Bilik dan Kata Laluan diberikan.
- 7.3.4 Mana-mana skuad yang gagal hadir ke venue pada masa yang ditetapkan tidak akan layak untuk bermain pusingan itu.

## 8.0 LEGAL PROCESS

- 8.1 Prosiding undang-undang tidak dibenarkan.
- 8.2 Keputusan Marshall dan pentadbir adalah mutlak dan muktamad.

8.3 Sebarang bentuk publisiti/komen negatif yang dibuat dalam mana-mana bentuk media seperti Facebook, Instagram, Twitter, untuk menamakan beberapa, akan tertakluk kepada kehilangan kelayakan serta-merta daripada kejohanan.

#### **9.0 ATTIRE**

Atlet hendaklah mengikut pakaian yang sesuai mengikut penampilan pelajar UiTM.

#### **10.0 PLAYER CHECK IN**

Hanya 15 minit diberikan sebelum kejohanan bermula

#### **11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH**

Setiap atlet mesti menghabiskan setiap permainan dan tidak boleh dengan sengaja memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan walaupun terputus dari rangkaian internet. Jika tidak, atlet itu mungkin tersingkir daripada pertandingan ini.

#### **12.0 PERKARA / PERATURAN YANG TIDAK DINYATAKAN/ RULES NOT STATED**

Segala perkara dan peraturan yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA dan keputusan adalah muktamad dan layak.