

E-SPORTS: PUBG MOBILE**1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan- Peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA).

2.0 KELAYAKAN PEMAIN

2.1 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA pada sesi Akademik semasa pertandingan diadakan.

3.0 PENDAFTARAN

3.1 Pertandingan terbahagi kepada acara berpasukan Lelaki & Wanita.

3.2 Setiap pasukan perlu mendaftar 5 orang peserta lelaki & wanita termasuk seorang (1) pemain simpanan.

3.3 Setiap kampus dibenarkan mendaftar :

ACARA	ATLET		PENYERTAN
	LELAKI	WANITA	
PUBG Mobile	5	5	Maksimum 2 penyertaan

4.0 PENDAFTARAN PASUKAN

4.1 Ketua pasukan atau wakil pasukan akan membuat pendaftaran untuk ahli pasukan.

4.2 Maklumat pasukan tidak boleh diubah selepas tempoh pendaftaran (IGN, pemain).

4.3 Pasukan mesti menyerahkan IGN seperti contoh 'CampusPlayerName'. Oleh itu, jika pemain IGN ialah Aiman daripada pasukan Shah Alam A, IGN mestilah SAA_Aiman, atau terbitan yang paling hampir dengannya.

4.4 Nama dan Logo Pasukan tidak boleh mengandungi sebarang frasa, atau unsur yang menyinggung perasaan atau tidak sesuai.

5.0 ROOM SETTINGS

- *Server region: Asia*
- *Team: Squad (4P) Player*
- *Weather: Random*
- *Map: Erangel/Miramar/Sanhok.*
- *Weapons: All 2x*
- *Magazines: 2x*
- *Red Zone: Off*
- *Flare guns are not allowed to be used by the players during the tournament.*
- *Other settings are set to Default.*

Nota Tambahan : Dalam mana-mana perlawanan yang disiarkan, semua watak dalam permainan tidak dibenarkan berbogel. Mereka mesti memakai kostum dalam permainan. Tiada larangan pada kostum, kulit senjata atau mana-mana kulit lain yang boleh dipakai. Pasukan yang tidak mematuhi ini mungkin mendapat potongan mata.

6.0 MATA PEMARKAHAN

6.1 Pemarkahan untuk setiap permainan berdasarkan seperti berikut :

Tournament Scoring System			
<i>Kill Points</i>		<i>1 per kill</i>	
<i>End-Game Placement Points</i>			
<i>Placement</i>	<i>Points</i>	<i>Placement</i>	<i>Points</i>
<i>1st Place</i>	<i>10</i>	<i>9th Place</i>	<i>0</i>
<i>2nd Place</i>	<i>6</i>	<i>10th Place</i>	<i>0</i>
<i>3rd Place</i>	<i>5</i>	<i>11th Place</i>	<i>0</i>
<i>4th Place</i>	<i>4</i>	<i>12th Place</i>	<i>0</i>
<i>5th Place</i>	<i>3</i>	<i>13th Place</i>	<i>0</i>
<i>6th Place</i>	<i>2</i>	<i>14th Place</i>	<i>0</i>

<i>7th Place</i>	<i>1</i>	<i>15th Place</i>	<i>0</i>
<i>8th Place</i>	<i>1</i>	<i>16th Place</i>	<i>0</i>

6.2 Sekiranya dua atau lebih pasukan berbeza dalam satu Kumpulan mempunyai jumlah mata yang sama, keputusan seperti berikut :

- 6.2.1 Pasukan dengan jumlah mata keseluruhan yang lebih tinggi.
- 6.2.2 Pasukan dengan jumlah mata WWCD akhir yang lebih tinggi
- 6.2.3 Pasukan dengan jumlah mata bunuh yang lebih tinggi.
- 6.2.4 Pasukan dengan jumlah kedudukan yang lebih tinggi dalam setiap perlawanan.

7.0 MASALAH TEKNIKAL

7.1 Sebarang isu teknikal berkenaan peralatan dan jaringan internet adalah dibawah tanggungjawab atlet dan pasukan masing-masing.

8.0 SYARAT PERLAWANAN SEMULA

- 8.1 Situasi dimana pengadil berpendapat bahawa terdapat unsur penipuan.
- 8.2 Situasi dimana pengadil memutuskan bahawa permainan tidak dapat diteruskan seperti biasa kerana masalah teknikal (*server*). Pengecualian keatas situasi kesilapan peribadi dan kecuaiian pemain.
- 8.3 Situasi dimana permainan berhenti atau tidak dapat bergerak pada skrin (*freezes on the loading screen*) yang melibatkan tiga atau lebih pemain.
- 8.4 Situasi dimana tiga atau lebih pemain mungkin tidak dapat bermain kerana permasalahan (*unintentional in-game bug*) yang tidak disengajakan dalam masa 3 minit terawal sahaja.
- 8.5 Situasi dimana tiga atau lebih pemain tidak dapat menyambung ke permainan apabila perlawanan bermula (Dalam talian).
- 8.6 Syarat perlawanan semula adalah sah untuk 3 minit pertama permainan. Rakaman video permasalahan (*bugs*) yang dialami oleh pemain perlu diserahkan kepada marshal dalam masa 3 minit untuk permintaan permainan semula.
- 8.7 Mana-mana pemain yang didapati menghantar laporan palsu yang menjejaskan aliran dan integriti kejohanan akan dibatalkan kelayakan.

7.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

- 7.1 Hanya telefon pintar iOS dan Android dibenarkan. Tiada emulator atau tablet boleh digunakan untuk kejohanan ini. (contoh: *ROG Phone Air trigger*, *Nubia Red Magic Air Trigger* dan telefon lain dengan fungsi yang serupa) tidak dibenarkan digunakan.
- 7.2 Peralatan permainan seperti Telefon bimbit dan termasuk data internet adalah dibawah tanggungjawab atlet atau pasukan masing-masing.
- 7.3 Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan tidak bertanggungjawab atas kerosakan dan keselamatan peranti yang digunakan sepanjang kejohanan.

8.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.