



PERATURAN E-SPORT : PUBG MOBILE
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARISTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Esports Malaysia (ESM) dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf UiTM (KARISTA).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Dijalankan Secara BERPASUKAN.

3.0 PENDAFTARAN PASUKAN

- 3.1 Ketua pasukan atau wakil pasukan akan membuat pendaftaran untuk ahli pasukan.
- 3.2 Maklumat pasukan tidak boleh diubah selepas tempoh pendaftaran (IGN, pemain).
- 3.3 Pasukan mesti menyerahkan IGN seperti contoh 'CampusPlayerName'. Oleh itu, jika pemain IGN ialah Aiman daripada pasukan Shah Alam , IGN mestilah SA_Aiman, atau terbitan yang paling hampir dengannya.
- 3.4 Nama dan Logo Pasukan tidak boleh mengandungi sebarang frasa, atau unsur yang menyinggung perasaan atau tidak sesuai.

4.0 TETAPAN LANJUTAN

- 4.1 *Only applicable to any rooms that are manually created by CEM. Advanced settings are set to default with exceptions lined out below.*

	Sanhok	Erangel	Miramar
Weapon Settings	All Weapons x2	All Weapons x2	All Weapons x2
Magazie	x2	x2	x2
First Aid	Default	Default	Default
Vest	Default	Default	Default
Helm	Default	Default	Default
Playzone Shrink Speed	x1.1*	x1.1*	x1.1*

- 4.2 Flare fun : Off
- 4.3 Red Zone : Off
- 4.4 Vehicle Skin : Off / Use the skin provided by CEM
- 4.5 Ain Asists : Off
- 4.6 Sound Visualizer : Off

**Sanhok, Erangel and Miramar map follows PC Parameters*

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.

5.0 MATA PEMARKAHAN

5.1 Pemarkahan untuk setiap permainan berdasarkan seperti berikut :

Tournament Scoring System			
Kill Points		1 per kill	
End-Game Placement Points			
Placement	Points	Placement	Points
1st Place	10	9th Place	0
2nd Place	6	10th Place	0
3rd Place	5	11th Place	0
4th Place	4	12th Place	0
5th Place	3	13th Place	0
6th Place	2	14th Place	0
7th Place	1	15th Place	0
8th Place	1	16th Place	0

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

- 5.2.1 Pasukan dengan jumlah mata WWCD akhir yang lebih tinggi
- 5.2.2 Pasukan dengan jumlah mata keseluruhan yang lebih tinggi.
- 5.2.3 Pasukan dengan jumlah mata bunuh yang lebih tinggi.
- 5.2.4 Pasukan dengan jumlah kedudukan yang lebih tinggi dalam setiap perlawanan.

6.0 MASALAH TEKNIKAL

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

7.0 SYARAT PERLAWANAN SEMULA

- 7.1 Situasi dimana pengadil berpendapat bahawa terdapat unsur penipuan.
- 7.2 Situasi dimana pengadil memutuskan bahawa permainan tidak dapat diteruskan seperti masalah teknikal (*server*). Pengecualian ke atas situasi kesilapan peribadi dan kecuaiian pemain.
- 7.3 Situasi dimana permainan berhenti atau tidak dapat bergerak pada skrin (*freezes on the loading screen*) yang melibatkan tiga atau lebih pemain.
- 7.4 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.
- 7.5 Situasi dimana tiga atau lebih pemain tidak dapat menyambung ke permainan apabila perlawanan bermula (Dalam talian).
- 7.6 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.
- 7.7 Mana-mana pemain yang didapati menghantar laporan palsu yang menjejaskan aliran dan integriti kejohanan akan dibatalkan kelayakan.

8.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

- 8.1 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.

- 8.2 Peralatan permainan seperti Telefon bimbit dan termasuk data internet adalah dibawah tanggungjawab atlet atau pasukan masing-masing.
- 8.3 Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan tidak bertanggungjawab atas kerosakan dan keselamatan peranti yang digunakan sepanjang kejohanan.

9.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

10.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah MUKTAMAD.