

## PERATURAN PERMAINAN SUKAN ELEKTRONIK

### 1.0 NAMA

Pertandingan ini dinamakan Kejuhanan *Sukan Elektronik* Berpasukan Staf UTeM.

### 2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut undang-undang dan Peraturan Sukan Staf UTeM (SUTAF) yang dikuatkuasakan sepanjang pertandingan ini.

### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut undang-undang permainan *E-Sports* yang telah diputuskan oleh pihak penganjur.

### 4.0 KELAYAKAN PEMAIN

Rujuk Perkara 3.0 Peraturan Am Kejuhanan Sukan Staf UTeM.

### 5.0 FORMAT PERTANDINGAN (BERPASUKAN)

5.1 Sukan Elektronik Berpasukan (PUBG)

### 6.0 PENDAFTARAN & PEMBENTUKAN PASUKAN

6.1 Semua pasukan diwajibkan mendaftar senarai nama pemain di dalam borang yang disediakan.

6.2 Setiap pasukan boleh mendaftar bilangan pemain mengikut maklumat berikut :-

Bil	Acara	Bilangan Atlet		Pegawai
		Lelaki	Wanita	
1	Sukan Elektronik Berpasukan (PUBG)	5		1

## 7.0 SISTEM PERTANDINGAN & PERATURAN PERMAINAN SETIAP ACARA

- 7.1 Hanya peserta yang didaftarkan sahaja dibenarkan menyertai kejohanan ini.
- 7.2 Penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing – masing.
- 7.3 Sebarang kesulitan dan masalah internet semasa perlawanan adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing-masing.

### 7.3 Peraturan permainan acara PUBG MOBILE

- 7.3.1 Situasi dimana pengadil berpendapat bahawa terdapat unsur penipuan.
  - 7.3.2 Situasi dimana pengadil memutuskan bahawa permainan tidak dapat diteruskan
  - 7.3.3 seperti biasa kerana masalah teknikal (*server*). Pengecualian keatas situasi kesilapan peribadi dan kecuaiian pemain.
  - 7.3.4 Situasi dimana permainan berhenti atau tidak dapat bergerak pada skrin (*freezes on the loading screen*) yang melibatkan dua atau lebih pemain.
  - 7.3.5 Situasi dimana dua atau lebih pemain mungkin tidak dapat bermain kerana permasalahan (*unintentional in-game bug*) yang tidak disengajakan dalam minit pertama bulatan pertama.
  - 7.3.6 Situasi dimana 10% pemain tidak dapat menyambung ke permainan apabila perlawanan bermula (Dalam talian).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.
- Mana-mana pemain yang didapati menghantar laporan palsu yang menjejaskan aliran dan integriti kejohanan akan dibatalkan kelayakan

## 8.0 PEMATUHAN PEMATUHAN STANDARD OPERATING PROCEDUR (SOP)

- 8.1 Rujuk kepada peraturan AM

## 9.0 MATA PEMARKAHAN

9.1 Pemarkahan untuk setiap permainan berdasarkan seperti berikut :

<i>Tournament Scoring System</i>			
<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>

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

- 9.2.1 Pasukan dengan jumlah mata keseluruhan yang lebih tinggi.
- 9.2.2 Pasukan dengan jumlah mata WWCD akhir yang lebih tinggi
- 9.2.3 Pasukan dengan jumlah mata bunuh yang lebih tinggi.
- 9.2.4 Pasukan dengan jumlah kedudukan yang lebih tinggi dalam setiapperlawanan.

## 10.0 ALATAN PERTANDINGAN

- 10.1 Peralatan pertandingan yang diguna pakai semasa pertandingan adalah mengikut seperti yang telah ditetapkan oleh Undang-Undang.
- 10.2 Para peserta perlu menyediakan peralatan sendiri semasa kejohanan.

### 11.0 MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH

11.1 Pihak Penganjur dan pengerusi permainan berhak membuat keputusan sekiranya ada perkara yang tidak dinyatakan dan keputusan adalah muktamad.

### 12.0 PINGAT KESELURUHAN (*MEDAL TALLY*)

12.1 Sebanyak 1 emas, 1 Perak dan 1 Gangsa di tawarkan untuk pungutan pingat keseluruhan (*medal tally*) mengikut ketentuan berikut :-

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Sukan Elektronik Berpasukan PUBG	1	1	1
<b>JUMLAH</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

\*Hadiah disediakan kepada pemenang pertama hingga ke tempat ke -3 sahaja.

### 13.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Peraturan AM Kejuhanan SUTAF.