

## PERATURAN PERMAINAN PUBG MOBILE

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Undang – undang Permainan
  - 1.1.1 PUBG Mobile merupakan permainan yang menggunakan peranti telefon bimbit.
  - 1.1.2 Pemenang akan dinilai dari beberapa sudut antaranya ialah menyelesaikan matlamat utama iaitu mengalahkan kesemua pasukan bagi mengumpul mata kemenangan.
  - 1.1.3 Penggunaan telefon bimbit sahaja dibenarkan ketika sesi pertandingan.
  - 1.1.4 Penggunaan Wi-Fi atau data sendiri ketika sesi pertandingan sedang dijalankan.
- 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan
  - 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2026.
- 1.3 Kelayakan Peserta
  - 1.3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2026.

### 2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan akan dijalankan secara berkumpulan dimana setiap kumpulan perlu memiliki empat orang pemain dan satu simpanan.
- 2.2 Setiap pemain perlu menunjukkan ID permainan mereka sebelum pertandingan dijalankan bagi mengelakkan sebarang penipuan atau kesilapan.
- 2.3 Pertandingan ini akan mengikut sistem terkini yang telah dikemaskini oleh pihak *Lightspeed* dan *Quantum*.
- 2.4 10 minit sahaja masa diberikan untuk tempoh persediaan para pemain

didalam lobi permainan. Pegawai SUKIPT akan memastikan kesemua pasukan telah bersedia sebelum memulakan perlawanan dengan meneliti ID kesemua pemain.

- 2.5 Pegawai SUKIPT akan memutuskan cara dan bagaimana untuk membuat lobi permainan rasmi. Lobi akan dicipta oleh ketua pengadil dan sebuah kod lobi serta kata laluan akan diberikan kepada pemain untuk menyertai lobi tersebut.
- 2.6 Sebelum pertandingan bermula, ujian ping akan dijalankan terlebih dahulu bagi memastikan tiada masalah gangguan rangkaian.
- 2.7 Setelah kesemua pemain memasuki lobi rasmi, pegawai SUKIPT akan memulakan pengesahan bagi kesemua pasukan samada telah bersedia untuk memasuki lobi permainan. Setelah disahkan bahawa kesemua pemain telah bersedia, seorang pegawai SUKIPT akan memberitahu pemilik lobi untuk memulakan permainan.
- 2.8 Setiap pasukan yang memenangi perlawanan harus menyimpan tangkapan skrin keputusan mereka pada akhir setiap perlawanan sebagai bukti. Selepas menyelesaikan perlawanan, pasukan yang menang akan diberi masa 30 minit untuk menghantar hasil perlawanan mereka kepada pegawai SUKIPT.
- 2.9 Sistem Pertandingan
  - 2.9.1 Kesemua pasukan akan bermain sebanyak 6 peta (*map*) sahaja.
  - 2.9.2 Permainan akan dijalankan secara Liga.
  - 2.9.3 Sebanyak 64 pasukan yang akan bertanding dan akan dipecahkan kepada 4 kumpulan sahaja.
  - 2.9.4 Sebanyak 16 pasukan (4 pasukan tertinggi bagi setiap umpulan) akan bertanding sehingga di pusingan terakhir (map ke-6).
  - 2.9.5 Bagi peringkat akhir, 16 pasukan sahaja yang dipilih.
  - 2.9.6 Permarkahan dikira berdasarkan jumlah “kill” dan kedudukan didalam setiap perlawanan (placement)

Game Scoring System			
1 Kill		1 Point	
Placement Points System			
1 <sup>st</sup>	10	6 <sup>th</sup>	2
2 <sup>nd</sup>	6	7 <sup>th</sup>	1
3 <sup>rd</sup>	5	8 <sup>th</sup>	1
4 <sup>th</sup>	4	9 <sup>th</sup>	0
5 <sup>th</sup>	3	10 <sup>th</sup>	0

2.9.7 Sekiranya jumlah markah adalah sama, pihak pegawai SUKIPT akan menentukan melalui:

- Jumlah WWCD
- Jumlah mata kedudukan terkumpul semua perlawanan
- Jumlah kill terkumpul semua perlawanan
- Mata kedudukan pasukan dalam perlawanan terakhir

2.9.8 Tetapan “*Advance Settings*”.

2.9.9 3 Map sahaja yang akan dipilih dalam pertandingan ini:

- Pusingan 1 (Sanhok)
- Pusingan 2 (Erangel)
- Pusingan 3 (Livik)
- Pusingan 4 (Erangel)
- Pusingan 5 (Sanhok)
- Pusingan 6 (Livik)

2.9.10 Perlawanan semula hanya akan dilakukan sekiranya pihak SUKIPT diberitahu mengenai masalah teknikal atau kecemasan dengan segera. Antaranya:

- Jika lebih daripada 3 pasukan mengalami masalah yang sama
- Masalah teknikal disebabkan kecuaiian pemain dari sudut sambungan internet peribadi atau sebagainya.
- Situasi dimana “*advance setting lobby*” tidak mengikut tetapan pertandingan
- Lebih daripada satu pemain terkeluar daripada

permainan semasa situasi “*On Plane before Jump*”

2.10 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.10.1 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum satu (1) kumpulan bagi pertandingan ini.

2.10.2 Setiap pasukan dikehendaki mempunyai empat pemain dalam senarai permulaan dan satu pemain gantian dalam senarai rasmi pada setiap masa sepanjang pertandingan.

2.10.3 Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini.

2.10.4 Bilangan pemain ;

BILANGAN PEMAIN	LELAKI/WANITA
Minimum	4
Maksimum	5

2.10.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut ;

SUKAN	ATLET	PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI/WANITA		
Individu	5	2	7

2.10.6 Pemain gantian untuk menggantikan pemain yang mempunyai masalah terdiri daripada pemain yang telah sedia didaftarkan semasa proses pendaftaran awal.

2.11 Panggilan Peserta

2.11.1 Setiap pemain perlu melaporkan diri di dewan setelah panggilan pertama dibuat.

2.11.2 Waktu menunggu adalah selama 10 minit sahaja. Jika mana-mana kumpulan atau ahli kumpulan tidak menyertai ruang permainan dalam masa yang ditetapkan, maka pasukan tersebut

akan disingkirkan daripada pertandingan

2.11.3 Jika mana-mana pasukan tidak dapat menghantar kesemua empat pemain dalam senarai penempatan untuk menyertai perlawanan pada permulaan perlawanan, pihak SUKIPT akan memutuskan bahawa pasukan tersebut tersingkir atau kalah dalam pertandingan tersebut.

2.11.4 Pemain yang telah dikenakan tindakan akibat kelewatan melaporkan diri merujuk pada perkara 2.11.2, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan.

2.11.5 Setiap pemain yang akan bermain untuk perlawanan seterusnya diberi masa rehat selama 15 minit.

## 2.12 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

2.12.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan kecuali mendapat pengesahan daripada Pegawai SUKIPT yang disediakan oleh pihak penganjur.

2.12.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

## 2.13 Hal-Hal Lain

2.13.1 Hanya pegawai pasukan dengan pakaian sopan dan berkasut sahaja dibenarkan berada di kawasan pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung

2.13.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah MUKTAMAD.

## 3. PAKAIAN

3.1 Setiap pemain perlu memakai pakaian yang tertulis nama institusi yang diwakili di belakang baju.

3.2 Setiap pemenang perlu berpakaian sopan dan berkasut semasa Majlis

Penyampaian Hadiah.

**4. HADIAH**

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2026.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Mobile Legend Bang Bang PUBG Mobile	1	7	1	7	1	7
<b>JUMLAH</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>13</b>

## PERATURAN PERMAINAN MOBILE LEGENDS: BANG BANG

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

#### 1.1 Undang – undang Permainan

1.1.1 Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan yang menggunakan peranti telefon bimbit.

1.1.2 Pemenang akan dinilai dari beberapa sudut antaranya ialah menyelesaikan matlamat utama iaitu memusnakan pangkalan musuh, salah satu pasukan menyerah kalah, salah satu pasukan hilang kelayakan (*disqualified*) atau penganugerahan hukuman dari pasukan lawan

1.1.3 Penggunaan telefon bimbit sahaja dibenarkan ketika sesi pertandingan.

1.1.4 Penggunaan Wi-Fi atau data sendiri ketika sesi pertandingan sedang dijalankan.

#### 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2026.

#### 1.3 Kelayakan Peserta

1.3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2026.

### 2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan akan dijalankan secara berkumpulan dimana setiap kumpulan perlu memiliki lima orang pemain dan satu simpanan.

2.2 Setiap pemain perlu menunjukkan ID permainan mereka sebelum pertandingan dijalankan bagi mengelakkan sebarang penipuan atau kesilapan.

2.3 Pertandingan ini akan mengikut sistem terkini yang telah dikemaskini oleh pihak *Moonton*. Pemilihan watak (*hero*) baru kurang daripada 2

minggu adalah dilarang sama sekali untuk dipilih ketika sesi pertandingan.

- 2.4 10 minit sahaja masa diberikan untuk tempoh persediaan para pemain didalam ruang permainan. Pegawai SUKIPT akan memastikan kedua-dua pasukan telah bersedia sebelum memulakan perlawanan dengan meneliti ID kesemua pemain.
- 2.5 Pegawai SUKIPT akan memutuskan cara dan bagaimana untuk membuat bilik permainan rasmi. Ketua kumpulan akan dijemput masuk terlebih dahulu didalam ruang permainan dan ketua kumpulan akan menjemput ahli kumpulan masing-masing kedalam ruang permainan.
- 2.6 Kedua-dua pasukan akan melakukan sesi undian menggunakan duit syiling sebelum perlawanan bermula. Kumpulan yang berjaya akan mempunyai hak untuk memilih sisi yang mereka inginkan. Sisi ini akan bertukar setiap kali permainan (bagi BO3 dan BO5).
- 2.7 Setelah kesemua sepuluh pemain memasuki lobi rasmi, pegawai SUKIPT akan memulakan pengesahan bagi kedua-dua pasukan samada telah bersedia untuk memasuki peringkat pilihan/larangan. Setelah disahkan bahawa kedua-dua pihak bersedia, seorang pegawai SUKIPT akan memberitahu pemilik lobi untuk memulakan permainan.
- 2.8 Setiap pasukan yang memenangi perlawanan harus menyimpan tangkapan skrin keputusan mereka pada akhir setiap perlawanan sebagai bukti. (Contohnya, jika pasukan "Delta" menang, pasukan "Delta" perlu memberitahu maklumat yang disebutkan di atas kepada Pegawai SUKIPT). Selepas menyelesaikan perlawanan, pasukan yang menang akan diberi masa 30 minit untuk menghantar hasil perlawanan mereka kepada pegawai SUKIPT.
- 2.9 Sistem Pertandingan
  - 2.9.1 Peringkat Awal (Round 1) (64 pasukan): 64 pasukan akan bersaing dalam format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan terus layak ke peringkat Round 2. Sistem Kalah Mati
  - 2.9.2 Peringkat Pertengahan (Round 2): 32 pasukan akan bersaing antara satu sama lain dengan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan layak ke suku akhir. Sistem Kalah Mati

- 2.9.3 Peringkat Pertengahan 2 (Round 3): 16 pasukan akan bersaing antara satu sama lain dengan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan layak ke suku akhir. Sistem Kalah Mati
  - 2.9.4 Peringkat Suku Akhir (Round 4). 8 pasukan akan bersaing antara satu sama lain dengan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan layak ke separuh akhir. Sistem Kalah Mati
  - 2.9.5 Peringkat Separuh akhir (Semi Final): Peringkat ini akan menggunakan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pemenang akan ditempatkan dalam pusingan atas (pusingan akhir), dan yang kalah akan ditempatkan dalam pusingan bawah (tempat ketiga dan keempat).
  - 2.9.6 Peringkat Akhir (Final): Peringkat ini akan menggunakan format terbaik lima perlawanan (BO5). Pasukan yang berada di kumpulan atas akan bertarung untuk juara dan naib juara manakala pasukan yang berada di Kumpulan bawah akan bertarung untuk naib juara kedua dan naib juara ketiga. Pengagihan hadiah akan ditentukan oleh SUKIPT.
- 
- 2.10 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan
    - 2.10.1 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum satu (1) kumpulan bagi pertandingan ini.
    - 2.10.2 Setiap pasukan dikehendaki mempunyai lima pemain dalam senarai permulaan dan satu pemain gentian dalam senarai rasmi pada setiap masa sepanjang pertandingan.
    - 2.10.3 Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini.

2.10.4 Bilangan pemain ;

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>LELAKI/WANITA</b>
Minimum	5
Maksimum	6

2.10.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut;

<b>SUKAN</b>	<b>ATLET</b>	<b>PEGAWAI</b>	<b>JUMLAH</b>
	<b>LELAKI/WANITA</b>		
Berkumpulan	6	2	8

2.10.6 Pemain gantian untuk menggantikan pemain yang menghadapi masalah adalah terdiri daripada pemain yang telah sedia didaftarkan semasa proses pendaftaran awal.

2.11 Panggilan Peserta

2.11.1 Setiap pemain perlu melaporkan diri di lokasi pertandingan setelah panggilan pertama dibuat.

2.11.2 Waktu menunggu adalah selama 10 minit sahaja. Jika mana-mana kumpulan atau ahli kumpulan tidak menyertai ruang permainan dalam masa yang ditetapkan, maka pasukan tersebut akan disingkirkan daripada pertandingan dan pasukan pihak lawan mara kepusingan setersunya. Pasukan pihak lawan perlu melakukan tangkapan skrin bagi menunjukkan bukti.

2.11.3 Jika kedua-dua pasukan gagal memasuki ruang permainan pada masa yang telah ditetapkan, maka kedua-dua pasukan akan disingkirkan dari pertandingan ini.

2.11.4 Jika mana-mana pasukan tidak dapat menghantar kesemua lima pemain dalam senarai penempatan untuk menyertai perlawanan pada permulaan perlawanan, pihak SUKIPT akan memutuskan bahawa pasukan tersebut tersingkir atau kalah dalam pertandingan tersebut. Pasukan yang menang akan memenangi dengan perbezaan mata kemenangan maksimum dalam perlawanan ini (contohnya, 2-0 untuk BO3, dan 3-0 untuk BO5).

Tiada data lain akan direkodkan untuk pasukan yang diberikan kekalahan tersebut

2.11.5 Pemain yang telah dikenakan tindakan akibat kelewatan melaporkan diri merujuk pada perkara 2.11.2, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan.

2.11.6 Setiap pemain yang akan bermain untuk perlawanan seterusnya diberi masa rehat selama 10 -15 minit.

## 2.12 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

2.12.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan kecuali mendapat pengesahan daripada Pegawai SUKIPT yang disediakan oleh pihak penganjur.

2.12.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

## 2.13 Hal-Hal Lain

2.13.1 Hanya pegawai pasukan dengan pakaian sopan dan berkasut sahaja dibenarkan berada di kawasan pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung

2.13.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah MUKTAMAD.

## 3. PAKAIAN

3.1 Setiap pemain perlu memakai pakaian yang tertulis nama institusi yang diwakili di belakang baju.

3.2 Setiap pemenang perlu berpakaian sopan dan berkasut semasa Majlis Penyampaian Hadiah.

**4. HADIAH**

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2026.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Mobile Legend Bang Bang	1	7	1	7	1	7
PUBG Mobile	1	6	1	6	1	6
<b>JUMLAH</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>13</b>

Pertandingan akan berlangsung pada:

Tarik	Masa	Perkara
Sept 2026	2:00 petang	Taklimat Penyelarasan E-Sukan (MLBB)
	3:00 petang	Taklimat Penyelarasan E-Sukan (PUBG)
	4:00 petang	Test game (ping dan connection)
Sept 2026	9:00 petang – 5:30 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang bang:  Round 1 (64 team) (BO3) - Hanya 64 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.  Round 2 (32 team) (BO3) - Hanya 32 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
Sept 2026 (Khamis)	9:00 pagi	Pendaftaran

	10:00 pagi – 1:00 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang bang:  Round 3 (16 team) (BO3) - Hanya 16 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.
	2:00 petang – 4:00 petang	Round 4 (8 team) (BO3) - Hanya 8 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.
	4:30 petang – 6:00 petang	Semi Final (Bracket 1) (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
Sept 2026 (Jumaat)	9:00 pagi	Pendaftaran
	10:00 pagi – 11:30 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang bang:  Semi Final (Bracket 2) (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
	2:30 petang – 4:00 petang	3 <sup>rd</sup> & 4 <sup>th</sup> Places (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
	4:30 petang – 6:30 petang	Final (BO5) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan

---

		ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
--	--	---

***p/s: masa dan perkara akan berubah mengikut keadaan semasa. Segala perubahan akan dimaklu***