

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 st	10	6 th	2
2 nd	6	7 th	1
3 rd	5	8 th	1
4 th	4	9 th	0
5 th	3	10 th	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	BILANGAN
Minimum	4
Maksimum	5

2.10.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut ;

SUKAN	ATLET	PEGAWAI	JUMLAH
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	1	7	1	7	1	7
PUBG Mobile	1	6	1	6	1	6
JUMLAH	2	13	2	13	2	13