

**PERATURAN PERMAINAN PUBG: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)**

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan menggunakan perkhidmatan Pengelola Esport dan peraturan Am Pertandingan Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026) yang sedang berkuatkuasa masa kini.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Esport PUBG: PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.0 Setiap kontinjen dibenarkan untuk mendaftar maksimum 2 pasukan dan setiap pasukan terdiri daripada lima (5) pemain.
- 4.0.1 Empat (4) Pemain
 - 4.0.2 Satu (1) Simpanan
 - 4.0.3 Satu (1) Pengurus Pasukan
 - 4.0.4 Satu (1) Jurulatih
- 4.1 Pendaftaran Pasukan hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Penganjur sebelum perlawanan pertama dimulakan.
- 4.2 Hanya pemain yang namanya didaftarkan dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Permainan ini akan dijalankan seperti berikut;
- i. Grand Final tiada Grouping
 - ii. 7 Map
 - iii. Erangel 3X
 - iv. Miramar 2X
 - v. Sanhok 2X

5.2 Berpasukan

- i. Setiap peserta hanya dibenarkan menyertai 1 PASUKAN SAHAJA.
- ii. Peserta diwajibkan untuk menyediakan dokumen pengenalan diri yang sah dalam bentuk digital ataupun fizikal dan ketua pasukan bertanggungjawab untuk mengesahkan setiap maklumat kepada urus setia.
- iii. Setiap pasukan wajib mempunyai sekurang-kurangnya 4 pemain + 1 pemain simpanan.
- iv. Setiap pemain perlu menyeragamkan IGN bagi memudahkan urusan kiraan point.

6.0 CARA PERMAINAN BERLANGSUNG

6.1 Sebelum Perlawanan

- 6.1.1 Setiap ketua pasukan sila pastikan semua pemain bersedia mengikut jadual yang telah ditetapkan.
- 6.1.2 Urus setia akan membuka lobi untuk semua pasukan, nombor dan kata kunci lobi akan diberikan dalam aplikasi group whatsapp, Telegram atau Discord.
- 6.1.3 Semua peserta hanya diberi masa 10 minit untuk mengakses ke lobi perlawanan.
- 6.1.4 Sebarang kelewatan yang disediakan oleh kecuai ahli pasukan tidak akan dilayan.
- 6.1.5 Penalti kelambatan akan dinilai berdasarkan budi bicara urus setia Kejohanan Sukan Asasi Malaysia 2026.
- 6.1.6 Semua pasukan hendaklah bersedia di kedudukan slot yang telah ditetapkan oleh marshall.
- 6.1.7 Semua pasukan wajib memakai skin sepanjang perlawanan berlangsung.
- 6.1.8 Penggunaan Headset/Earphone dibenarkan.

6.2 Semasa Perlawanan

6.2.1 Semua peserta tidak dibenarkan membuka MIC ALL semasa perlawanan berlangsung.

6.2.2 Peserta tidak dibenarkan untuk menggunakan alat tambahan pada telefon kecuali "cooler fan".

6.2.3 Dilarang menggunakan Tablet/Ipad/Hacker/Team Up/Emulator/Trigger.

6.2.4 Mana – mana pemain yang didapati melanggar peraturan dan tidak beradab akan disingkirkan daripada pertandingan ini.

6.2.5 Penggunaan **FLARE GUN TIDAK DIBENARKAN.**

6.2.6 Jika melanggar peraturan akan ditolak 5 mata.

6.3 Selepas Perlawanan

6.3.1 Keputusan markah akan diberikan selepas perlawanan selesai apabila proses pengiraan dan mendapat pengesahan daripada pihak urus setia.

6.3.2 Setiap pasukan perlu SCREENSHOT keputusan masing–masing sebagai rujukan dan bukti kepada pihak urus setia jika berlaku sebarang permasalahan.

7.0 SISTEM PERMAKAHAN

7.1 Sistem pemarkahan adalah berdasarkan jumlah KILL dan KEDUDUKAN di dalam setiap perlawanan seperti jadual di bawah;

PLACEMENT	POINTS	PLACEMENT	POINTS
#1	10	#9	0
#2	6	#10	0
#3	5	#11	0
#4	4	#12	0
#5	3	#13	0
#6	2	#14	0
#7	1	#15	0
#8	1	#16	0

8.0 TIE BREAKER

8.1 Sekiranya jumlah points terkumpul ialah sama antara 2 pasukan, maka pihak penganjur akan menentukan melalui;

- 8.1.1 OVERALL POINTS
- 8.1.2 JUMLAH CHICKEN DINNER
- 8.1.3 PLACEMENT POINTS
- 8.1.4 KILL POINTS
- 8.1.5 PLACEMENT LAST GAME

9.0 REMAKE PERLAWANAN

9.1 Remake hanya dibenarkan atas sebab – sebab tertentu:

- i. 10% pemain keseluruhan lobi tidak dapat memasuki lobi.
- ii. Kerosakkan teknikal lebih dari pada 4@6 pemain keseluruhan lobi permainan.
- iii. Pemain tidak dapat bergerak 90 saat pertama ketika masuk ke perlawanan (dengan bukti klip video)
- iv. Bug Parachute melebihi 4 pemain.

10.0 PENYELESAIAN UNTUK EXTREME CASE

10.1 Keputusan untuk meneruskan perlawanan atau remake perlawanan akan dibuat berdasarkan beberapa faktor seperti berikut;

- i. Progress perlawanan sama ada pemain membuat laporan dalam masa yang ditetapkan iaitu 2 minit selepas fly.
- ii. Pemain yang mengemukakan laporan palsu atau mengelirukan akan disingkirkan serta merta.
- iii. 10% pemain daripada pasukan yang bertanding mengalami bug remake match akan dimulakan semula seperti contoh 16 pasukan dan daripada 6 orang pemain yang mengalami permasalahan. REMAKE MATCH akan segera dimulakan.

11.0 PAKAIAN

- 11.1 Setiap peserta atau pasukan yang bertanding perlu menggunakan pakaian pasukan atau kontinjen institusi masing-masing.
- 11.2 Nama singkatan pasukan atau nama kontinjen institusi disarankan dicetak pada bahagian sebelah 'atas belakang' pakaian.
- 11.3 Pemain mesti berpakaian sukan lengkap iaitu baju berlengan, berseluar panjang, berkasut dan berstokin.
- 11.4 Pakaian mestilah seragam bagi peserta atau pasukan yang bertanding bagi acara yang melibatkan lebih daripada seorang pemain. Keseragaman ini juga disarankan ke atas pemakaian topi atau tudung yang digunakan, sekiranya berkaitan.
- 11.5 Bahan pakaian dari jenis kain denim, seluar dengan potongan jeans, atau pakaian ketat adalah tidak dibenarkan. Seluar potongan 'half cut' atau '3 suku' juga tidak dibenarkan.
- 11.6 Pihak penganjur melalui jawatankuasa teknikal pertandingan berhak menghalang peserta atau pasukan yang tidak mematuhi peraturan pakaian daripada meneruskan perlawanan.

12.0 KELEWATAN

- 12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 13.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

14.0 RAYUAN/BANTAHAN

- 14.1 Sebarang bantahan atau rayuan hendaklah dibuat secara bertulis oleh Ketua pegawai/ pengurus pasukan dan disahkan oleh Ketua Kontinjen institusi berkenaan. Bantahan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal pertandingan atau wakilnya dalam tempoh tidak lebih dari satu puluh (10) minit selepas tamat perlawanan. Setiap bantahan perlu disertakan wang tunai sebanyak RM 500.00 (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja) sebagai cagaran.
- 14.2 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

15.0 JURI RAYUAN

- 15.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 LEMBAGA TATATERTIB

16.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

17.0 HADIAH

17.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

18.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

18.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

18.2 Pasukan dibenarkan membawa peralatan tambahan seperti charger extension untuk memastikan kebolegunaan peranti elektronik mereka sepanjang pertandingan.

