



UPNM
National Defence University of Malaysia
Kewajipan • Maruah • Integriti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



PERATURAN PERMAINAN MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB) 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 (2026) yang sedang berkuatkuasa masa kini.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Esport MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB), 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

- 4.1 Setiap pasukan perlu mendaftar enam (6) pemain.
 - 4.1.1 Lima (5) pemain
 - 4.1.2 Satu (1) simpanan
 - 4.1.3 Satu (1) Pengurus Pasukan
 - 4.1.4 Satu (1) Jurulatih
- 4.2 Pendaftaran Pasukan hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum perlawanan pertama dimulakan.
- 4.3 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:-

5.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 dan akan bermain secara **LIGA** format **Best Of One (BO1)**.

5.1.2 Suku Akhir, Separuh Akhir, Penentuan Tempat Ke-3 dan Akhir akan dijalankan secara **Best of Three (BO3)**, di mana pasukan yang memenangi dua (2) perlawanan terlebih dahulu akan mara ke pusingan seterusnya.

5.2 Penentuan Kedudukan Peringkat Kumpulan

Sekiranya terdapat dua (2) atau lebih pasukan yang memperoleh jumlah mata yang sama dalam peringkat kumpulan, kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan kriteria berikut secara berturutan:

5.2.1 Keputusan perlawanan antara pasukan terlibat (Head-to-Head);

5.2.2 Jumlah keseluruhan kill yang diperolehi;

5.2.3 Masa tamat perlawanan yang lebih singkat;

5.3 Berpasukan

5.3.1 Setiap peserta hanya dibenarkan menyertai **1 PASUKAN SAHAJA**.

5.3.2 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.

5.3.3 Setiap pasukan wajib mempunyai sekurang-kurangnya 5 pemain + 1 pemain simpanan.

6.0 CARA PERMAINAN BERLANGSUNG

6.1 Setiap kapten pasukan sila pastikan semua pemain bersedia mengikut jadual yang telah ditetapkan.

6.2 Versi terkini Mobile Legends Bang Bang: MLBB (Custom – Draft Pick Match).

6.3 'Hero' disekat (**DILARANG**) oleh pihak Penganjur: Akan dimaklumkan dari semasa ke semasa mengikut "Update semasa MLBB".

6.4 Kapten Pasukan hendaklah menghubungi Kapten Pasukan lawan berdasarkan jadual yang disediakan oleh marshal dan menjemput ahli pasukan ke "Room Custom" 10 minit sebelum permainan.

6.5 Kapten Pasukan yang namanya berada di bahagian atas akan membuka "Room Custom" dan menjemput Kapten Pasukan Lawan.

6.6 Kapten Pasukan yang menang, Sila Tangkap Skrin keputusan perlawanan dan

masukkan keputusan berikut kepada marshal melalui aplikasi group whatsapp yang disediakan.

- 6.7 Sekiranya pihak lawan tidak menepati masa, masa yang diberikan hanyalah 10 minit sahaja untuk waktu menunggu.
- 6.8 Pasukan yang tidak menepati masa akan mendapat (0) point atau (DQ) serta merta.

8.0 LOBI PERMAINAN

- 8.1 Custom draft pick; lobby normal yang di host sendiri oleh player kecuali live.
- 8.2 Ban 6 hero.

9.0 PAUSE/REMAKE

- 9.1 Teknikal pause hanya dibenarkan untuk perlawanan yang di host oleh marshal.
- 9.2 Teknikal pause hanya diberikan 1 kali untuk satu match berdurasi maksimum 3 minit.
- 9.3 Remake dibenarkan sebelum "First Kill" atau 2 minit awal permainan dengan syarat perlu menunjukkan bukti dalam bentuk video/gambar atau aduan tidak akan di layan.
- 9.4 Sekiranya remake perlu dilakukan ketika "draft pick phase" atas sebab-sebab tertentu maka pemain dilarang untuk keluar daripada kawasan bermain atau menukar pemain.

10.0 PAKAIAN

- 10.1 Setiap peserta atau pasukan yang bertanding perlu menggunakan pakaian pasukan atau kontinjen institusi masing-masing.
- 10.2 Nama singkatan pasukan atau nama kontinjen institusi disarankan dicetak pada bahagian sebelah 'atas belakang' pakaian.
- 10.3 Pemain mesti berpakaian sukan lengkap iaitu baju berlengan, berseluar panjang, berkasut dan berstokin.
- 10.4 Pakaian mestilah seragam bagi peserta atau pasukan yang bertanding bagi acara yang melibatkan lebih daripada seorang pemain.
- 10.5 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.
- 10.6 Pihak penganjur melalui jawatankuasa teknikal pertandingan berhak menghalang peserta atau pasukan yang tidak mematuhi peraturan pakaian daripada meneruskan perlawanan.

11.0 KELEWATAN

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

12.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

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

13.0 RAYUAN/BANTAHAN

13.1 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.

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

14.0 JURI RAYUAN

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

15.0 LEMBAGA TATATERTIB

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

16.0 HADIAH

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

17.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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

17.2 Pemain hanya dibenarkan untuk menggunakan peranti telefon pintar sahaja untuk kejohanan ini. Peranti lain seperti TABLET/IPAD serta aksesori lain (selain cooler fan) adalah tidak dibenarkan.

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