

## PERATURAN PERMAINAN MOBILE LEGENDS: BANG BANG

### 1. Takrifan

#### 1.1 Takrifan Istilah

##### 1.1.1 Permainan

Satu permainan dimainkan menggunakan peta permainan Mobile Legends: Bang Bang sehingga pemenang dihasilkan melalui salah satu daripada yang berikut berlaku pertama: (a) penyelesaian matlamat terakhir (memusnahkan Pangkalan), (b) penyerahan oleh sebuah pasukan, (c) diskualifikasi sebuah pasukan, dan (d) memenangi dengan penganugerahan hukuman.

##### 1.1.2 Perlawanan

Peringkat awal akan menampilkan pusingan pembasmian tunggal di mana pasukan yang kalah dalam setiap pertandingan akan terus dikeluarkan dari pertandingan. 16 pasukan teratas dari pusingan tersebut akan meneruskan ke format pembasmian berganda di mana pasukan akan dikeluarkan selepas dua kekalahan. Untuk separuh akhir dan akhir, satu siri permainan dimainkan sehingga jumlah permainan yang diperlukan selesai, atau sehingga satu pihak mendapat kelebihan yang signifikan ke atas lawan (contohnya, dua kemenangan daripada tiga permainan, iaitu BO3; tiga kemenangan daripada lima permainan, iaitu BO5).

## 2 Kelayakan Keahlian Pasukan

### 2.1 Keperluan Am

Setiap pasukan dikehendaki mempunyai lima pemain dalam senarai permulaan ("pemain permulaan") dan satu pemain ganti ("pemain ganti") dalam senarai rasmi pada setiap masa sepanjang pertandingan. Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini (dengan syarat mereka mematuhi peraturan sebelumnya tentang menjadi pelajar di universiti tersebut). Boleh ada sekurang-kurangnya lima pemain dan sekurang-kurangnya enam pemain dalam senarai rasmi. Dalam apa jua keadaan, mesti ada sekurang-kurangnya lima pemain dalam senarai penyertaan.

## 3 Keperluan Senarai Pemain

### 3.1 Jenis Pemain

#### **Pemain Rasmi**

Semua pemain yang berdaftar dalam senarai pemain rasmi Mobile Legends: Bang Bang dianggap sebagai pemain rasmi.

#### **Pemain Permulaan**

Seorang "pemain permulaan" ditakrifkan sebagai salah satu dari lima pemain dalam barisan permulaan mana-mana permainan.

#### **Pemain Ganti**

Seorang "pemain ganti" ditakrifkan sebagai pemain dalam "senarai rasmi" pasukan selain daripada pemain permulaan.

### 3.2 Senarai Rasmi

#### 3.2.1 Sekatan atas Bilangan Orang dalam Senarai.

Minimum lima pemain dan maksimum enam pemain (lima pemain permulaan dan satu pemain ganti) dalam senarai rasmi. Semua pemain adalah dari universiti yang sama.

### 3.3 Nama Pasukan, Tag Pasukan dan Nama Pemain.

#### 3.3.1 Spesifikasi Nama dan Tag Pasukan

Nama pasukan tidak boleh mengandungi kandungan tentang kecabulan, pornografi, keganasan, perjudian, dan sebagainya; nama watak yang berkaitan dengan atau sebaliknya serupa dengan hero, tempat, atau peralatan dalam Mobile Legends: Bang Bang; atau kandungan lain yang mungkin melanggar peraturan ini. Mana-mana kandungan di atas tidak boleh muncul dengan cara yang jelas, tersirat, mengarah atau merujuk.

Logo & Nama Pendek semua pasukan yang menyertai tidak boleh sama dengan mana-mana pasukan profesional atau separa-profesional di seluruh dunia dan tidak boleh berada di bawah status dilindungi atau termasuk dalam senarai terhad global.

#### 3.3.2 Spesifikasi Nama Pemain

Dibenarkan menggunakan huruf besar dan kecil serta nombor 0-9. Tidak dibenarkan menggunakan sebarang aksara khas tambahan (termasuk garis bawah, ruang kosong, etc.) dalam nama pasukan, nama pemain, atau tag.”

Nama pemain boleh terdiri daripada 4-12 aksara.

Nama pemain tidak boleh mengandungi kandungan tentang kecabulan, pornografi, keganasan, perjudian, dan sebagainya; nama watak yang berkaitan dengan atau sebaliknya serupa dengan hero, tempat, atau peralatan dalam Mobile Legends: Bang Bang, atau kandungan lain yang boleh menyebabkan kekeliruan. Nama pemain boleh didaftarkan melalui Klien Mobile Legends: Bang Bang.

SUKIPT mempunyai hak keputusan akhir sama ada nama pemain boleh digunakan. Semua nama pasukan, nama ringkas pasukan, logo, dan nama pemain mesti diluluskan oleh SUKIPT sebelum boleh digunakan dalam perlawanan. Nama tidak boleh diubah kecuali dalam keadaan tertentu yang luar biasa, dan mesti diluluskan oleh SUKIPT sebelum boleh digunakan dalam perlawanan Mobile Legends: Bang Bang. Sebarang perubahan kepada nama pasukan, nama ringkas pasukan, logo, dan nama pemain mesti dibuat dalam tempoh penukaran yang ditetapkan. Jika nama itu tidak mencerminkan standard profesional yang diperlukan oleh Mobile Legends: Bang Bang, Pegawai Mobile Legends: Bang Bang boleh menolaknya dan akan meminta supaya namanya diubah. SUKIPT mempunyai hak audit akhir.

## 4 Sistem Perlawanan

### 4.1 Format Pertandingan

#### Peringkat Awal

64 pasukan akan bersaing dalam format terbaik satu perlawanan. Akan ada dua pusingan pembasmian tunggal untuk memilih jumlah keseluruhan 16 pasukan untuk bergerak ke peringkat seterusnya.

#### Peringkat Pertengahan

16 pasukan akan bersaing satu sama lain dalam pusingan pembasmian berganda dengan format terbaik satu perlawanan. Jika pasukan itu kalah dua kali dalam peringkat ini, pasukan tersebut akan dikeluarkan.

#### Peringkat Separuh Akhir

Peringkat Separuh akhir akan menggunakan format terbaik tiga perlawanan. Pemenang akan ditempatkan dalam pusingan atas, dan yang kalah akan ditempatkan dalam pusingan bawah.

#### Peringkat Akhir

Peringkat Akhir akan menggunakan format terbaik lima perlawanan. Pusingan atas akan bertarung untuk juara dan naib juara. Pusingan bawah akan bertarung untuk naib juara kedua dan naib juara ketiga. Pengagihan hadiah akan ditentukan oleh SUKIPT.

### 4.2 Kemajuan Perlawanan

#### 4.2.1 Semakan Jadual

SUKIPT mempunyai hak untuk memutuskan sama ada untuk menjadualkan sesuatu hari tertentu, menyesuaikan tarikh perlawanan Liga Mobile Legends: Bang Bang SUKIPT, atau mengubah jadual perlawanan. Sekiranya terdapat perubahan pada

jadual, Pegawai Mobile Legends: Bang Bang akan memberitahu semua pasukan secepat mungkin.

#### 4.2.2 Waktu Menunggu

Jika pasukan tidak dapat menyertai ruang permainan dalam masa yang ditetapkan selepas waktu permulaan rasmi perlawanan, pasukan lawan akan meneruskan ke peringkat seterusnya.

Jika pasukan lawan tidak dapat masuk ke dalam ruang permainan pada masanya, pasukan yang sudah berada di dalam ruang permainan perlu memberitahu pentadbir dan moderator tentang proses diskualifikasi pasukan lawan.

Pasukan akan automatik diharamkan jika ahli pasukan tidak dapat masuk ke dalam ruang permainan dalam masa yang ditetapkan. Untuk memastikan bahawa pasukan lawan telah melangkah ke hadapan, pasukan tersebut perlu menghantar tangkapan skrin pasukan yang tidak dapat menyertai ruang permainan sebagai bukti.

Jika kedua-dua pasukan tidak dapat masuk ke dalam ruang permainan pada masanya, kedua-dua pasukan akan dikeluarkan dari pertandingan.

#### 4.2.3 Versi Padanan dan Pelayan Padanan

Pertandingan Liga SUKIPT MLBB akan menggunakan pelayan yang ditetapkan oleh Rasmi, dan versi perlawanan akan tertakluk kepada versi pelayan semasa. Wira yang tersedia kurang daripada 2 minggu dalam pelayan rasmi akan diharamkan secara automatik. Jika wira

diharamkan pada permulaan peringkat pertandingan kerana masa pelancaran, wira itu juga akan diharamkan sepanjang peringkat pertandingan

#### 4.2.4 Pengesahan Ujian Pra-perlawanan

Akan ada kira-kira 5 minit masa persediaan sebelum waktu permulaan rasmi perlawanan, dan seorang pegawai SUKIPT akan tersedia untuk mengesahkan dengan setiap pemain bahawa persediaan sudah siap. Wasit akan mengesahkan senarai semak dengan pemain sebelum permulaan setiap perlawanan. Selepas pemain memberi isyarat kepada wasit bahawa persediaan telah selesai, mereka tidak boleh meminta sebarang penyesuaian kepada kandungan yang disahkan atau menanggungkan kemajuan perlawanan atas sebab ini.

#### 4.2.5 Pemain Bersidea

Selepas pemain menyelesaikan senarai semak yang diperlukan oleh Pegawai SUKIPT, pemain tidak lagi dibenarkan masuk ke dalam permainan pemanasan.

#### 4.2.6 Penciptaan Lobi

Pegawai SUKIPT akan memutuskan bagaimana untuk membuat bilik permainan rasmi. Selepas ujian selesai, para pemain akan segera memasuki bilik permainan.

#### 4.2.7 Pemilihan Sisi

##### Hak Memilih Sisi:

Pasukan akan melakukan undian koin sebelum perlawanan. Pemenang undian koin akan memperoleh "hak pilihan sisi bebas yang diutamakan", iaitu pasukan-pasukan ini boleh bebas memilih sisi yang mereka inginkan. Sisi-sisi akan ditukar setelah setiap permainan (Untuk BO3 dan BO5).

#### 4.2.8 Hilang Kelayakan Perlawanan

Jika mana-mana pasukan tidak dapat menghantar semua lima pemain dalam senarai penempatan untuk menyertai perlawanan pada permulaan perlawanan, SUKIPT akan memberikan pasukan itu kekalahan. Pasukan yang menang akan menang dengan perbezaan mata kemenangan maksimum dalam perlawanan ini (contohnya, 1-0 untuk BO1, 2-0 untuk BO3, dan 3-0 untuk BO5). Tiada data lain akan direkodkan untuk perlawanan yang diberikan kekalahan tersebut.

### 4.3 Persediaan Permainan

#### 4.3.1 Mulakan Fasa Pilih/Larangan

Setelah sepuluh pemain memasuki lobi rasmi, seorang pegawai SUKIPT akan mula mengesahkan bahawa kedua-dua pasukan bersedia untuk memasuki peringkat pilihan/larangan. Setelah disahkan bahawa kedua-dua pihak bersedia, seorang pegawai SUKIPT akan memberitahu pemilik bilik untuk memulakan permainan.

Pasukan akan menggunakan 10 larangan untuk proses pilihan/larangan sebagai pilihan lalai. Walau bagaimanapun, jika terdapat isu yang menyebabkan pertandingan menggunakan hanya 6 larangan, pasukan perlu



menyedari bahawa 6 larangan untuk fasa pilihan/larangan masih boleh digunakan.

#### 4.3.2 Fasa Akhir Permainan

Setiap pasukan yang menang 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 pentadbir.

#### 4.4 Proses permainan

##### 4.4.1 Definisi istilah

###### Pemutusan Sambungan Tidak Disengajakan

Seorang pemain kehilangan sambungan kepada permainan disebabkan masalah dengan klien permainan, platform, rangkaian, atau telefon bimbit.

###### Pemutusan Sambungan Disengajakan

Seorang pemain kehilangan sambungan kepada permainan disebabkan tingkah laku pemain (contohnya, keluar dari permainan). Sebarang tingkah laku pemain yang menyebabkan pemutusan sambungan akan dianggap disengajakan, tanpa mengira niat sebenar pemain tersebut.

### Pelayan Ranap

Semua pemain kehilangan sambungan kepada permainan disebabkan ketidakstabilan pelayan permainan, platform pelayan perlawanan atau rangkaian tempat pertandingan.

## 4.5 Penamatan Permainan

### Penangguhan Berarah

Pegawai SUKIPT boleh memutuskan, atas budi bicaranya sendiri, untuk menangguhkan permainan atau meminta pemain untuk menangguhkan pada bila-bila masa.

### Penangguhan Pemain

Pemain hanya boleh menangguhkan perlawanan dalam kes-kes berikut, dan mereka harus memberitahu Pegawai SUKIPT selepas penangguhan dan menerangkan sebab-sebabnya.

Alasan yang diterima termasuk:

- Pemutusan sambungan tidak disengajakan.
- Kerosakan perkakasan atau perisian (contohnya, telefon bimbit mati, kerosakan peralatan atau masalah permainan)
- Gangguan fizikal dengan pemain (contohnya, campur tangan luaran atau meja dan kerusi rosak)

### Meneruskan Permainan

Pemain tidak dibenarkan untuk memulakan semula permainan selepas penangguhan tanpa kebenaran. Selepas kebenaran diperolehi dari

seorang pegawai SUKIPT, dan semua pemain telah dimaklumkan dan bersedia, tertakluk kepada maklum balas yang diterima oleh hakim dua hala, penangguhan permainan akan dibatalkan bagi penonton di klien.

#### Penangguhan Tanpa Kebenaran

Jika seorang pemain menangguhkan atau membatalkan penangguhan permainan atas sebab yang tidak dibenarkan tanpa kebenaran Pegawai SUKIPT, itu akan dianggap sebagai tindakan yang mempengaruhi keadilan perlawanan, dan Pegawai SUKIPT boleh memutuskan untuk mengenakan penalti atas budi bicaranya sendiri.

#### Komunikasi Pemain Semasa Penangguhan Permainan

Demi pertandingan yang adil di kalangan semua pasukan, pemain tidak dibenarkan berkomunikasi dalam apa cara sekalipun semasa penangguhan permainan. Bagi mengelakkan sebarang pertikaian, pemain boleh berkomunikasi dengan pengadil, semata-mata untuk mengenal pasti atau menyelesaikan sebab penangguhan. Jika penangguhan berlangsung untuk jangka masa yang lama, pengadil boleh memutuskan atas budi bicaranya sendiri sama ada membenarkan pemain berbincang mengenai kandungan permainan yang berkaitan sebelum menangguhkan penangguhan.

#### Pengesahan untuk Meneruskan Permainan

Permainan hanya boleh diteruskan setelah pasukan memberitahu pengadil bahawa semua pemain dari kedua-dua belah pihak sudah bersedia.

#### 4.6 Prosedur Selepas Perlawanan

##### Keputusan

Pegawai SUKIPT akan mengesahkan dan merakamkan keputusan permainan.

##### Rekod Teknikal

Pemain akan menentukan sebarang masalah teknikal dengan Pegawai SUKIPT.

### **5 Kod Perkataan dan Perbuatan Pemain dan Kelab**

#### Perilaku Kompetitif

Keterlibatan dalam Penyelewengan Perlawanan Tiada pasukan atau ahlinya boleh terlibat, secara langsung atau tidak langsung, (termasuk tetapi tidak terhad pada mencadangkan, bersetuju, merancang, merangsang, atau cubaan, dll.), dalam sebarang tingkah laku yang mungkin mengubah kemajuan dan keputusan perlawanan, atau mengubah ketidakpastian perlawanan, sebahagian atau sepenuhnya, dengan tujuan memperoleh kepentingan tidak sah untuk diri sendiri atau orang lain. Setiap pasukan dan ahlinya wajib melaporkan sebarang tingkah laku dan maklumat yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan penyelewengan perlawanan kepada Pegawai SUKIPT, dan mereka yang mengetahui tetapi gagal berbuat demikian boleh dikenakan hukuman bersama-sama dan secara individu, tertakluk kepada budi bicara tunggal Pegawai SUKIPT. Manifestasi khusus tingkah laku penyelewengan perlawanan termasuk tetapi tidak terhad kepada:

- Berkolusi dalam perlawanan, iaitu dua atau lebih pemain bersetuju untuk tidak melukai atau menghentikan lawan dalam permainan, atau tidak bersaing pada standard yang munasabah dalam permainan.

- Mengatur di muka untuk mengagihkan bonus, sebarang bentuk pampasan lain, atau pertukaran hadiah atau gratifikasi bagi komitmen dan tuntutan untuk menakluki atau ditakluki oleh pasukan tertentu.
- Menghantar atau menerima isyarat rahsia, isyarat elektronik atau bentuk lain arahan atau petua kepada seorang kaki tangan, dan sebaliknya.
- Kehilangan sengaja permainan atau merangsang pemain lain untuk melakukannya demi wang hadiah atau sebab lain.

### **PELANGGARAN ETIKA SUKAN YANG KOMPETITIF**

Setiap pasukan dan ahlinya harus sentiasa memegang teguh semangat sukan yang kompetitif dalam perlawanan Mobile Legends: Bang Bang, menyertai perlawanan dengan usaha terbaik mereka, sentiasa bertindak dengan itikad baik, dan memastikan prinsip permainan yang adil tidak dilanggar. Di bawah sebarang keadaan pun, tidak ada pasukan dan ahlinya yang boleh terlibat dalam perlawanan negatif, mendapatkan akses haram kepada maklumat sulit pasukan lain, atau tingkah laku lain yang jelas-jelas melanggar etika sukan dan keadilan kompetitif, termasuk tetapi tidak terhad kepada:

- Perlawanan negatif: Menarik diri, menahan diri daripada perlawanan, atau gagal bermain dengan kekuatan kompetitif optimal tanpa alasan yang dibenarkan atau terlibat dalam situasi perlawanan negatif lain yang ditentukan oleh Pegawai SUKIPT.
- Akses haram kepada maklumat sulit mana-mana pasukan lain: Tanpa kebenaran, memasuki bilik permainan latihan mana-mana pasukan lain dengan apa cara sekalipun, mengetahui tentang barisan taktikal mana-mana pasukan lain, mencuri kandungan komunikasi dalam pasukan, dokumen sulit atau maklumat lain yang secara khusus ditetapkan sebagai atau harus difahami secara umum sebagai maklumat sulit mana-mana pasukan lain.
- Penipuan: Tiada pasukan dan ahlinya boleh menggunakan sebarang bentuk cara atau kaedah penipuan di dalam atau di luar pertandingan. Sebarang penipuan atau

percubaan penipuan, sama ada untuk tujuan memperoleh kelebihan kompetitif atau tidak, adalah dilarang dan akan dikenakan hukuman oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri. Penipuan termasuk tetapi tidak terhad kepada:

### **HACKING**

Penyuntingan merupakan sebarang modifikasi yang dibuat kepada klien permainan Mobile Legends: Bang Bang oleh mana-mana pemain, pasukan atau individu atas nama seorang pemain atau pasukan.

### **KAEDAH PENIPUAN**

Memasang dan menggunakan sebarang jenis peranti penipuan dan/atau aplikasi penipuan, atau kaedah penipuan yang serupa (contohnya, perisian, peranti isyarat dan isyarat isyarat, dll.).

### **PENYALAHGUNAAN KERENTANAN**

Penyalahgunaan kerentanan ditakrifkan sebagai penyalahgunaan mana-mana kerentanan dalam permainan, termasuk tetapi tidak terhad kepada pembelian peralatan, interaksi dengan makhluk neutral, kesalahan/vulnerabiliti permainan keupayaan hero, atau fungsi permainan lain yang tidak berfungsi seperti yang dijangkakan, seperti yang ditentukan oleh Pegawai SUKIPT. Ia adalah dilarang bagi mana-mana pemain untuk menyalahgunakan kerentanan permainan yang dilarang atau kerentanan permainan lain yang telah dimaklumkan oleh Pegawai SUKIPT, termasuk tetapi tidak terhad kepada sama ada bug telah dieksploitasi untuk memperoleh kelebihan, dan sama ada ia disebabkan oleh operasi yang salah dari pemain. Jika makhluk neutral, kesalahan/vulnerabiliti permainan keupayaan hero, atau fungsi permainan lain yang tidak berfungsi seperti yang dijangkakan, seperti yang ditentukan oleh Pegawai SUKIPT. Ia adalah dilarang bagi mana-mana pemain untuk menyalahgunakan kerentanan permainan yang dilarang atau kerentanan permainan lain yang telah dimaklumkan oleh Pegawai SUKIPT, termasuk tetapi tidak

terhad kepada sama ada bug telah dieksploitasi untuk memperoleh kelebihan, dan sama ada ia disebabkan oleh operasi yang salah dari pemain. Jika didapati bahawa kerentanan dieksploitasi secara jahat/sengaja dalam perlawanan, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan hukuman berat kepada pasukan yang mengeksploitasi kerentanan sehingga menentukan keputusan kalah.

### **KESALAHAN TINGKAH LAKU**

Kesalahan tingkah laku berikut akan tunduk kepada hukuman yang dikenakan oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri:

- Perilaku Kekerasan: Ahli pasukan tidak boleh menggunakan perilaku fizikal yang agresif dan kekerasan terhadap orang lain pada bila-bila masa, termasuk tetapi tidak terhad kepada memprovokasi pergaduhan, bergaduh, merosakkan, dan memusnahkan harta benda dengan kekerasan, dll.
- Ucapan Lucah dan Musuh: Ahli pasukan tidak boleh menggunakan bahasa yang lucah, menyinggung, kasar, kasar, mengancam, mengguris, menghina, memfitnah, menyinggung, atau menjijikkan di tempat awam; atau terlibat dalam sebarang tindakan yang menghasut atau menimbulkan kebencian atau diskriminasi terhadap orang lain pada bila-bila masa di dalam atau berhampiran kawasan perlawanan. Ahli pasukan tidak boleh menggunakan sebarang alat, perkhidmatan atau peralatan yang disediakan atau dibenarkan oleh Mobile Legends: Bang Bang dan pasukan yang berkaitan untuk mempublikasikan ucapan atau maklumat di atas melalui penyebaran dan penyebaran. Ahli pasukan tidak boleh menggunakan bahasa di atas, melakukan perilaku di atas atau mempublikasikan kata-kata atau maklumat di atas di media sosial atau dalam mana-mana pertandingan awam (contohnya, siaran langsung).
- Perilaku Mengganggu/Kasar: Ahli pasukan tidak boleh terlibat dalam perilaku mengganggu atau kasar terhadap ahli pasukan lain, peminat atau kakitangan rasmi

SUKIPT, atau mengajak sesiapa pun untuk terlibat dalam hal yang sama, termasuk tetapi tidak terhad kepada sindiran, ejekan, gangguan, permusuhan, sentuhan fizikal yang tidak perlu dan perkataan serta tindakan lain yang Pegawai SUKIPT anggap sebagai mengganggu/kasar.

- Perilaku Penghinaan: Penghinaan kepada Pegawai SUKIPT, ahli pasukan lain atau penonton tidak akan ditoleransi. Mereka yang berulang kali melanggar peraturan mengenai kesopanan, termasuk tetapi tidak terhad kepada menggunakan bahasa, isyarat, slogan atau melakukan perbuatan lain yang menghina, dan menyentuh komputer, badan, dan barang-barang pemain lain, akan dikenakan hukuman. Ahli pasukan dan tetamu mereka (jika ada) harus memperlakukan semua individu yang mengambil bahagian dalam perlawanan dengan cara yang sopan.

## **5.2. TINGKAH LAKU TIDAK PROFESIONAL**

Kewajipan Mematuhi Peraturan Ini

Setiap pasukan dan ahlinya wajib mematuhi perjanjian dan komitmen yang dibuat dengan Pegawai SUKIPT atau mana-mana peraturan yang dirumuskan oleh Pegawai SUKIPT. Kecuali dinyatakan sebaliknya secara nyata, sebarang pelanggaran atau percubaan pelanggaran terhadap perjanjian, komitmen, atau peraturan di atas (termasuk tetapi tidak terhad kepada Peraturan Rasmi Perlawanan untuk Pertandingan MLBB SUKIPT, Perjanjian Pengguna Mobile Legends: Bang Bang, etc.) boleh menyebabkan penalti, sama ada terdapat niat subjektif atau tidak.

## **5.3 PENALTI**

Tertakluk kepada Penalti

Sebarang penglibatan atau percubaan penglibatan dalam permainan yang tidak adil akan tertakluk kepada penalti, dan Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk membuat keputusan dalam hal ini. Sifat dan keparahan penalti yang disebabkan oleh tindakan sedemikian akan ditentukan oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri.



Sekiranya terdapat pelanggaran yang signifikan minor atau terutamanya teruk, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan penalti yang lebih ringan atau teruk melebihi penalti yang ditetapkan dalam Peraturan Penalti Liga MLBB SUKIPT berdasarkan kesan yang disebabkan oleh keparahan pelanggaran tertentu.

### **KANDUNGAN PENALTI**

Penalti lain yang dianggap berkeñaan oleh Pegawai SUKIPT.

Penalti untuk pelanggaran oleh unit termasuk:

1. Amaran lisan.
2. Pemberitahuan kritikan.
3. Kehilangan kelayakan untuk memilih sisi dalam permainan semasa atau pada masa akan datang.
4. Kehilangan kelayakan untuk mengharamkan hero dalam permainan semasa atau pada masa akan datang.
5. Denda dan/atau pengurangan hadiah turnamen MLBB SUKIPT.
6. Penolakan transaksi pindah dan/atau pendaftaran pemain baru.
7. Dilarang menyertai dalam Pertandingan SUKIPT untuk beberapa permainan, hari, bulan, dan tahun.
8. Pembatalan kelayakan penyertaan dan/atau pemutusan kelayakan pendaftaran untuk beberapa tahun.
9. Penentuan kalah dan/atau menahan diri.
10. Pengeluaran anugerah dan/atau pembatalan kelayakan anugerah.
11. Penalti lain yang dianggap berkeñaan oleh Pegawai SUKIPT.

### **HAK UNTUK MEMBUAT KENYATAAN**

Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengeluarkan kenyataan yang menyatakan bahawa seorang ahli pasukan telah dikenakan hukuman. Mana-mana ahli pasukan dan/atau pasukan yang terlibat dalam kenyataan sedemikian dianggap telah menolak sebarang hak untuk mengambil tindakan undang-undang terhadap Pegawai SUKIPT.

## **RAYUAN**

Jika mana-mana pasukan mempunyai sebarang keraguan tentang penentuan atau hukuman yang dibuat oleh Pegawai SUKIPT, ia boleh merayu kepada Pegawai SUKIPT melalui e-mel, yang akan ditangani oleh jawatankuasa arbitraj Pegawai SUKIPT.

## **PRINSIP PENALTI LAIN**

Jika mana-mana pasukan atau ahlinya melakukan sebarang pelanggaran tidak langsung terhadap Peraturan ini, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan penalti yang bersesuaian berdasarkan sifat tingkah laku pelaku tidak langsung tersebut dan keparahan kesan daripadanya, dan keparahan penalti boleh berada dalam atau di atas lingkungan penalti untuk pelanggaran langsung tertentu yang sepadan dengan tindakan tidak langsung tersebut, tertakluk kepada penentuan Pegawai SUKIPT. Selain daripada penalti yang bersesuaian ke atas pelanggar mengikut Peraturan ini, jika pelanggaran tersebut disyaki telah menjadi tanggungjawab undang-undang pentadbiran atau tanggungjawab jenayah, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk memutuskan atas budi bicaranya untuk menyerahkan individu yang terlibat dan maklumat berkaitan kepada organ penguatkuasaan undang-undang, organ kehakiman, atau pihak berkuasa awam yang relevan untuk diuruskan.

## **6. Semangat Peraturan**

### **Hak Keputusan Akhir**

Semua keputusan yang berkaitan dengan penafsiran Peraturan ini, kelayakan pemain, jadual dan peringkat Liga MLBB SUKIPT, serta hukuman untuk kelakuan yang tidak senonoh akan berada di tangan Pegawai SUKIPT. Sekiranya ada sebarang bantahan, rayuan boleh dibuat kepada Pegawai SUKIPT melalui saluran

rasmi, yang akan ditangani oleh Pegawai SUKIPT berdasarkan kandungannya. Pegawai SUKIPT tidak akan bertanggungjawab atas sebarang pampasan atau ubat lain.

### **Pindaan Peraturan**

Pegawai SUKIPT boleh mengemaskini, menukar atau menambahbaik Peraturan ini pada bila-bila masa demi memastikan pertandingan yang adil dan integriti Liga MLBB SUKIPT.

### **Manfaat Terbaik Pertandingan Liga MLBB SUKIPT**

Pegawai SUKIPT akan menggunakan kuasa yang diperlukan pada bila-bila masa untuk memastikan kepentingan terbaik pertandingan Liga MLBB SUKIPT. Hak tersebut tidak terhad oleh kekurangan versi bahasa khusus dokumen ini. Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk memberi sebarang hukuman kepada mana-mana entiti yang tindakan mereka tidak mengikut kepentingan terbaik pertandingan Liga MLBB SUKIPT.

## PERATURAN PERMAINAN PUBG MOBILE

### 1 TAKRIFAN

#### 1.1 Takrifan Istilah

##### 1.1.1 Permainan

Satu permainan dimainkan menggunakan peta permainan Player Unknown Battlegrounds Mobile (PUBGM) sehingga pemenang dihasilkan melalui salah satu daripada yang berikut berlaku pertama: (a) penyelesaian matlamat terakhir (orang yang terakhir bertahan), (b) penyerahan oleh seseorang, (c) diskualifikasi seseorang, dan (d) memenangi dengan penganugerahan hukuman.

##### 1.1.2 Perlawanan

Format ini menampilkan enam siri perlawanan di mana mata akan diberikan kepada individu berdasarkan permainan dan kemahiran.

### 2 KELAYAKAN KEAHLIAN PASUKAN

#### 2.1 Keperluan Am

Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini (dengan syarat mereka mematuhi peraturan sebelumnya tentang menjadi pelajar di universiti tersebut). Setiap universiti boleh mempunyai sebanyak 2 pemain maksimum dan sekurang-kurangnya 1 pemain dalam senarai rasmi. Dalam apa jua keadaan, mesti ada sekurang-kurangnya 1 pemain dalam senarai penyertaan. Pemain gentian tidak dibenarkan.

### 3 KEPERLUAN SENARAI PEMAIN

#### 3.1 Jenis Pemain

##### 3.1.1 Pemain Rasmi

Semua pemain yang berdaftar dalam senarai pemain rasmi PUBGM dianggap sebagai pemain rasmi.

### 3.2 Senerai Rasmi

#### 3.2.1 Sekatan atas Bilangan Orang dalam Senarai

Setiap universiti akan mempunyai maksimum dua pemain rasmi sahaja.

### 3.3 Nama Pasukan, Tag Pasukan dan Nama Pemain

#### 3.3.1 Spesifikasi Nama Pemain

Dibenarkan menggunakan huruf besar dan kecil serta nombor 0-9. Tidak dibenarkan menggunakan sebarang aksara khas tambahan (termasuk garis bawah, ruang kosong, etc.) dalam nama pemain atau tag.”

Nama pemain boleh terdiri daripada 4-12 aksara.

Nama pemain tidak boleh mengandungi kandungan tentang kecabulan, pornografi, keganasan, perjudian, dan kandungan lain yang boleh menyebabkan kekeliruan. Nama pemain boleh didaftarkan melalui Klien PUBGM. SUKIPT mempunyai hak keputusan akhir sama ada nama pemain boleh digunakan. Semua nama pasukan, nama ringkas pasukan, logo, dan nama pemain mesti diluluskan oleh SUKIPT sebelum boleh digunakan dalam perlawanan. Nama tidak boleh diubah kecuali dalam keadaan tertentu yang luar biasa, dan mesti diluluskan oleh SUKIPT sebelum boleh digunakan dalam perlawanan PUBGM. Sebarang perubahan kepada nama pasukan, nama ringkas pasukan, logo, dan nama pemain mesti dibuat dalam tempoh penukaran yang ditetapkan. Jika nama itu tidak mencerminkan standard profesional yang diperlukan oleh PUBGM, Pegawai PUBGM boleh menolaknya dan akan meminta supaya namanya diubah. SUKIPT mempunyai hak audit akhir.

## 4 Sistem Perlawanan

### 4.1 Format Pertandingan

Penjaringan untuk setiap Permainan Kejohanan akan berdasarkan jumlah eliminasi terakhir setiap Pasukan dan tempat permainan dalam permainan. Setiap eliminasi bernilai 1 mata. Ini akan menjadi siri 6 permainan dan semua mata akan menyumbang kepada papan pemimpin akhir.

| Placement | Points |
|-----------|--------|
| 1         | 10     |
| 2         | 6      |
| 3         | 5      |
| 4         | 4      |
| 5         | 3      |
| 6         | 2      |
| 7-8       | 1      |
| 9-16      | 0      |

Setiap Eliminasi 1 markah.

Kepentingan antara dua Pasukan semasa Pertandingan Rasmi akan ditentukan mengikut urutan (a) jumlah kali memenangi tempat pertama di semua Permainan Kejohanan dalam produk yang berkenaan; (b) jumlah mata tempat terkumpul di semua Permainan Kejohanan dalam produk yang berkenaan; (c) jumlah pembunuhan terkumpul di semua Permainan Kejohanan dalam produk yang berkenaan; dan (d) tempat dalam perlawanan paling baru dalam Kejohanan.

## 4.2 Kemajuan Perlawanan

### 4.2.1 Semakan Jadual

Jadual waktu dan peta untuk setiap perlawanan akan dikeluarkan beberapa hari sebelum kejohanan sebenar. Hos berhak untuk membuat sebarang perubahan kepada peta atau jadual jika mereka berasa sesuai.

### 4.2.2 Waktu Menunggu dan Pemain Bersedia

Pemain harus menunggu di tempat permainan untuk perlawanan mereka 10 minit sebelum masa perlawanan mereka.

### 4.2.3 Versi Padanan dan Pelayan Padanan

Kami akan menggunakan versi terkini PUBG Mobile yang ada pada masa itu.

### 4.2.4 Pengesahan Ujian Pra-perlawanan

Pada permulaan hari, ujian ping akan dijalankan terlebih dahulu sebelum perlawanan pertama bermula. Tidak akan ada ujian ping lanjut untuk sisa hari tersebut.

### 4.2.5 Penciptaan Lobi

Lobi akan dicipta oleh ketua pengadil dan sebuah kod lobi serta kata laluan akan diberikan kepada pemain untuk menyertai lobi tersebut.

### 4.2.6 Pemilihan Map

Sepanjang siri 6 permainan, peta akan dipilih secara rawak oleh hos. Semua map akan berada di dalam map pool.

### 4.2.7 Hilang Kelayakan Perlawanan

Jika pemain ditemui melakukan penipuan atau mempunyai sebarang tingkah laku yang mencurigakan, hos berhak untuk menanggungkan atau mengecualikan pemain tersebut.

### 4.3 Persediaan Permain

#### 4.3.1 Fasa Akhir Permainan

Selepas perlawanan berakhir, atau jika pemain disingkirkan, semua pemain harus kekal duduk sehingga ketua pengadil menyatakan bahawa anda dibenarkan untuk meninggalkan dan bersedia untuk perlawanan seterusnya. Orang yang menang harus menyimpan tangkapan skrin keputusan mereka pada akhir setiap perlawanan sebagai bukti. (Contohnya, jika seseorang bernama "Delta" menang, "Delta" perlu memberitahu maklumat yang disebutkan di atas kepada Pegawai SUKIPT). Selepas menyelesaikan perlawanan, pemain yang menang akan diberi masa 30 minit untuk menghantar hasil perlawanan mereka kepada pentadbir.

## 5 KOD PERKATAAN DAN PERBUATAN PEMAIN DAN KELAB

### 5.1 Perilaku Kompetitif

Keterlibatan dalam Penyelewengan Perlawanan Tiada pasukan atau ahlinya boleh terlibat, secara langsung atau tidak langsung, (termasuk tetapi tidak terhad pada mencadangkan, bersetuju, merancang, merangsang, atau cubaan, dll.), dalam sebarang tingkah laku yang mungkin mengubah kemajuan dan keputusan perlawanan, atau mengubah ketidakpastian perlawanan, sebahagian atau sepenuhnya, dengan tujuan memperoleh kepentingan tidak sah untuk diri sendiri atau orang lain. Setiap pasukan dan ahlinya wajib melaporkan sebarang tingkah laku dan maklumat yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan penyelewengan perlawanan kepada Pegawai SUKIPT, dan mereka yang mengetahui tetapi gagal berbuat demikian boleh dikenakan hukuman bersama-sama dan secara individu, tertakluk kepada budi bicara tunggal Pegawai SUKIPT. Manifestasi khusus tingkah laku penyelewengan perlawanan termasuk tetapi tidak terhad kepada:



- Berkolusi dalam perlawanan, iaitu dua atau lebih pemain bersetuju untuk tidak melukai atau menghentikan lawan dalam permainan, atau tidak bersaing pada standard yang munasabah dalam permainan.
- Mengatur di muka untuk mengagihkan bonus, sebarang bentuk pampasan lain, atau pertukaran hadiah atau gratifikasi bagi komitmen dan tuntutan untuk menakluki atau ditakluki oleh pasukan tertentu.
- Menghantar atau menerima isyarat rahsia, isyarat elektronik atau bentuk lain arahan atau petua kepada seorang kaki tangan, dan sebaliknya.
- Kehilangan sengaja permainan atau merangsang pemain lain untuk melakukannya demi wang hadiah atau sebab lain.

## **5.2 Pelanggaran Etika Sukan yang Kompetitif**

- Setiap pasukan dan ahlinya harus sentiasa memegang teguh semangat sukan yang kompetitif dalam perlawanan PUBGM, menyertai perlawanan dengan usaha terbaik mereka, sentiasa bertindak dengan itikad baik, dan memastikan prinsip permainan yang adil tidak dilanggar. Di bawah sebarang keadaan pun, tidak ada pasukan dan ahlinya yang boleh terlibat dalam perlawanan negatif, mendapatkan akses haram kepada maklumat sulit pasukan lain, atau tingkah laku lain yang jelasjelas melanggar etika sukan dan keadilan kompetitif, termasuk tetapi tidak terhad kepada:  
Perlawanan negatif: Menarik diri, menahan diri daripada perlawanan, atau gagal bermain dengan kekuatan kompetitif optimal tanpa alasan yang dibenarkan atau terlibat dalam situasi perlawanan negatif lain yang ditentukan oleh Pegawai SUKIPT.
- Akses haram kepada maklumat sulit mana-mana pasukan lain: Tanpa kebenaran, memasuki bilik permainan latihan mana-mana pasukan lain dengan apa cara sekalipun, mengetahui tentang barisan taktikal mana-mana pasukan lain, mencuri kandungan komunikasi dalam pasukan, dokumen sulit atau maklumat lain yang secara khusus ditetapkan sebagai

atau harus difahami secara umum sebagai maklumat sulit mana-mana pasukan lain.

- Penipuan: Tiada pasukan dan ahlinya boleh menggunakan sebarang bentuk cara atau kaedah penipuan di dalam atau di luar pertandingan. Sebarang penipuan atau percubaan penipuan, sama ada untuk tujuan memperoleh kelebihan kompetitif atau tidak, adalah dilarang dan akan dikenakan hukuman oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri. Penipuan termasuk tetapi tidak terhad kepada:

### **GANTIAN PEMAIN RASMI**

Gantian Pemain Rasmi tidak dibenarkan sama sekali tidak kira dalam apa jua keadaan.

### **HACKING**

Penyuntingan merupakan sebarang modifikasi yang dibuat kepada klien permainan PUBGM oleh mana-mana pemain, pasukan atau individu atas nama seorang pemain atau pasukan.

### **KAEDAH PENIPUAN**

Memasang dan menggunakan sebarang jenis peranti penipuan dan/atau aplikasi penipuan, atau kaedah penipuan yang serupa (contohnya, perisian, peranti isyarat dan isyarat isyarat, dll.).

### **PENYALAHGUNAAN KERENTANAN**

Penyalahgunaan kerentanan ditakrifkan sebagai penyalahgunaan mana-mana kerentanan dalam permainan, termasuk tetapi tidak terhad kepada pembelian peralatan, interaksi dengan makhluk neutral, kesalahan/vulnerabiliti permainan keupayaan hero, atau fungsi permainan lain yang tidak berfungsi seperti yang dijangkakan, seperti yang ditentukan

oleh Pegawai SUKIPT. Ia adalah dilarang bagi mana-mana pemain untuk menyalahgunakan kerentanan permainan yang dilarang atau kerentanan permainan lain yang telah dimaklumkan oleh Pegawai SUKIPT, termasuk tetapi tidak terhad kepada sama ada bug telah dieksploitasi untuk memperoleh kelebihan, dan sama ada ia disebabkan oleh operasi yang salah dari pemain. Jika makhluk neutral, kesalahan/vulnerabiliti permainan keupayaan hero, atau fungsi permainan lain yang tidak berfungsi seperti yang dijangkakan, seperti yang ditentukan oleh Pegawai SUKIPT. Ia adalah dilarang bagi mana-mana pemain untuk menyalahgunakan kerentanan permainan yang dilarang atau kerentanan permainan lain yang telah dimaklumkan oleh Pegawai SUKIPT, termasuk tetapi tidak terhad kepada sama ada bug telah dieksploitasi untuk memperoleh kelebihan, dan sama ada ia disebabkan oleh operasi yang salah dari pemain. Jika didapati bahawa kerentanan dieksploitasi secara jahat/sengaja dalam perlawanan, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan hukuman berat kepada pasukan yang mengeksploitasi kerentanan sehingga menentukan keputusan kalah.

### **KESALAHAN TINGKAH LAKU**

Kesalahan tingkah laku berikut akan tunduk kepada hukuman yang dikenakan oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri:

- Perilaku Kekerasan: Ahli pasukan tidak boleh menggunakan perilaku fizikal yang agresif dan kekerasan terhadap orang lain pada bila-bila masa, termasuk tetapi tidak terhad kepada memprovokasi pergaduhan, bergaduh, merosakkan, dan memusnahkan harta benda dengan kekerasan, dll.
- Ucapan Lucah dan Musuh: Ahli pasukan tidak boleh menggunakan bahasa yang lucah, menyinggung, kasar, kasar, mengancam, mengguris, menghina, memfitnah, menyinggung, atau menjijikkan di tempat awam;

atau terlibat dalam sebarang tindakan yang menghasut atau menimbulkan kebencian atau diskriminasi terhadap orang lain pada bila-bila masa di dalam atau berhampiran kawasan perlawanan. Ahli pasukan tidak boleh menggunakan sebarang alat, perkhidmatan atau peralatan yang disediakan atau dibenarkan oleh PUBGM dan pasukan yang berkaitan untuk mempublikasikan ucapan atau maklumat di atas melalui penyebaran dan penyebaran. Ahli pasukan tidak boleh menggunakan bahasa di atas, melakukan perilaku di atas atau mempublikasikan kata-kata atau maklumat di atas di media sosial atau dalam mana-mana pertandingan awam (contohnya, siaran langsung).

- Perilaku Mengganggu/Kasar: Ahli pasukan tidak boleh terlibat dalam perilaku mengganggu atau kasar terhadap ahli pasukan lain, peminat atau kakitangan rasmi SUKIPT, atau mengajak sesiapa pun untuk terlibat dalam hal yang sama, termasuk tetapi tidak terhad kepada sindiran, ejekan, gangguan, permusuhan, sentuhan fizikal yang tidak perlu dan perkataan serta tindakan lain yang Pegawai SUKIPT anggap sebagai mengganggu/kasar.
- Perilaku Penghinaan: Penghinaan kepada Pegawai SUKIPT, ahli pasukan lain atau penonton tidak akan ditoleransi. Mereka yang berulang kali melanggar peraturan mengenai kesopanan, termasuk tetapi tidak terhad kepada menggunakan bahasa, isyarat, slogan atau melakukan perbuatan lain yang menghina, dan menyentuh komputer, badan, dan barang-barang pemain lain, akan dikenakan hukuman. Ahli pasukan dan tetamu mereka (jika ada) harus memperlakukan semua individu yang mengambil bahagian dalam perlawanan dengan cara yang sopan.

### **5.3 Tingkah Laku Tidak Profesional**

Kewajipan Mematuhi Peraturan Ini Setiap pasukan dan ahlinya wajib mematuhi perjanjian dan komitmen yang dibuat dengan Pegawai SUKIPT atau mana-mana peraturan yang dirumuskan oleh Pegawai SUKIPT. Kecuali dinyatakan sebaliknya secara nyata, sebarang pelanggaran atau percubaan pelanggaran terhadap perjanjian, komitmen, atau peraturan di atas (termasuk tetapi tidak terhad kepada Peraturan Rasmi Perlawanan untuk Pertandingan PUBGM SUKIPT, Perjanjian Pengguna PUBGM, etc.) boleh menyebabkan penalti, sama ada terdapat niat subjektif atau tidak.

### **5.4 Penalti**

Tertakluk kepada Penalti

Sebarang penglibatan atau percubaan penglibatan dalam permainan yang tidak adil akan tertakluk kepada penalti, dan Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk membuat keputusan dalam hal ini. Sifat dan keparahan penalti yang disebabkan oleh tindakan sedemikian akan ditentukan oleh Pegawai SUKIPT atas budi bicaranya sendiri. Sekiranya terdapat pelanggaran yang signifikan minor atau terutamanya teruk, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan penalti yang lebih ringan atau teruk melebihi penalti yang ditetapkan dalam Peraturan Penalti Liga PUBGM SUKIPT berdasarkan kesan yang disebabkan oleh keparahan pelanggaran tertentu.

#### **KANDUNGAN PENALTI**

Penalti lain yang dianggap berkeñaan oleh Pegawai SUKIPT.

Penalti untuk pelanggaran oleh unit termasuk:

1. Amaran lisan.
2. Pemberitahuan kritikan.
3. Kehilangan kelayakan untuk memilih sisi dalam permainan semasa atau pada masa akan datang.

4. Kehilangan kelayakan untuk mengharamkan hero dalam permainan semasa atau pada masa akan datang.
5. Denda dan/atau pengurangan hadiah turnamen PUBGM SUKIPT.
6. Penolakan transaksi pindah dan/atau pendaftaran pemain baru.
7. Dilarang menyertai dalam Pertandingan SUKIPT untuk beberapa permainan, hari, bulan, dan tahun.
8. Pembatalan kelayakan penyertaan dan/atau pemutusan kelayakan pendaftaran untuk beberapa tahun.
9. Penentuan kalah dan/atau menahan diri.
10. Pengeluaran anugerah dan/atau pembatalan kelayakan anugerah.
11. Penalti lain yang dianggap berkenaan oleh Pegawai SUKIPT.

#### **HAK UNTUK MEMBUAT KENYATAAN**

Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengeluarkan kenyataan yang menyatakan bahawa seorang ahli pasukan telah dikenakan hukuman. Mana-mana ahli pasukan dan/atau pasukan yang terlibat dalam kenyataan sedemikian dianggap telah menolak sebarang hak untuk mengambil tindakan undang-undang terhadap Pegawai SUKIPT.

#### **RAYUAN**

Jika mana-mana pasukan mempunyai sebarang keraguan tentang penentuan atau hukuman yang dibuat oleh Pegawai SUKIPT, ia boleh merayu kepada Pegawai SUKIPT melalui e-mel, yang akan ditangani oleh jawatankuasa arbitraj Pegawai SUKIPT.

### **PRINSIP PENALTI LAIN**

Jika mana-mana pasukan atau ahlinya melakukan sebarang pelanggaran tidak langsung terhadap Peraturan ini, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk mengenakan penalti yang bersesuaian berdasarkan sifat tingkah laku pelaku tidak langsung tersebut dan keparahan kesan daripadanya, dan keparahan penalti boleh berada dalam atau di atas lingkungan penalti untuk pelanggaran langsung tertentu yang sepadan dengan tindakan tidak langsung tersebut, tertakluk kepada penentuan Pegawai SUKIPT. Selain daripada penalti yang bersesuaian ke atas pelanggar mengikut Peraturan ini, jika pelanggaran tersebut disyaki telah menjadi tanggungjawab undang-undang pentadbiran atau tanggungjawab jenayah, Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk memutuskan atas budi bicaranya untuk menyerahkan individu yang terlibat dan maklumat berkaitan kepada organ penguatkuasaan undangundang, organ kehakiman, atau pihak berkuasa awam yang relevan untuk diuruskan.

## **6 Semangat Peraturan**

### **Hak Keputusan Akhir**

Semua keputusan yang berkaitan dengan penafsiran Peraturan ini, kelayakan pemain, jadual dan peringkat Liga PUBGM SUKIPT, serta hukuman untuk kelakuan yang tidak senonoh akan berada di tangan Pegawai SUKIPT. Sekiranya ada sebarang bantahan, rayuan boleh dibuat kepada Pegawai SUKIPT melalui saluran rasmi, yang akan ditangani oleh Pegawai SUKIPT berdasarkan kandungannya. Pegawai SUKIPT tidak akan bertanggungjawab atas sebarang pampasan atau ubat lain.

## **Pindaan Peraturan**

Pegawai SUKIPT boleh mengemaskini, menukar atau menambahbaik Peraturan ini pada bila-bila masa demi memastikan pertandingan yang adil dan integriti Liga PUBG SUKIPT.

## **Manfaat Terbaik Pertandingan Liga PUBGM SUKIPT**

Pegawai SUKIPT akan menggunakan kuasa yang diperlukan pada bila-bila masa untuk memastikan kepentingan terbaik pertandingan Liga PUBGM SUKIPT. Hak tersebut tidak terhad oleh kekurangan versi bahasa khusus dokumen ini. Pegawai SUKIPT mempunyai hak untuk memberi sebarang hukuman kepada mana-mana entiti yang tindakan mereka tidak mengikut kepentingan terbaik pertandingan Liga PUBGM SUKIPT.