



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

PERATURAN AM

1. PENGENALAN

Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2024) (Edisi Ke-2) merupakan satu karnival yang merupakan kali kedua dianjurkan oleh Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak (UPMKB). Tujuan karnival ini diadakan untuk mencungkil bakat-bakat para belia daripada kalangan mahasiswa dari IPT seluruh Borneo terutamanya IPT yang merupakan ahli kepada Konsortium Universiti Universitas Borneo (KUUB).

2. PENGELOLA

Karnival ini dikelola oleh Jawatankuasa Pengelola bagi setiap jenis sukan/program yang dipertandingkan yang ditubuhkan oleh UPMKB.

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan kecuali apa yang tercatat di dalam Undang-undang dan Peraturan Khas pertandingan permainan yang berkenaan.

3.2 Bagi maksud pengelolaan, UPMKB bertanggungjawab kepada mana-mana ahli mesyuarat, Penyelaras Permainan atau satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan.

3.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan kepada pihak peserta yang terlibat dalam karnival ini.

4. TARIKH PERTANDINGAN DAN PENGESAHAN PENYERTAAN

Karnival ini akan berlangsung pada 12 Oktober hingga 03 November 2024. Semua pengesahan awal penyertaan perlu disampaikan kepada pihak Urus Setia setiap acara **pada atau sebelum 30 September 2024 (Isnin) jam 5.00 Petang**. Jadual pertandingan mengikut sukan seperti berikut:

BIL.	PERKARA	TARIKH
1.	Pertandingan Futsal (Lelaki & Wanita)	12 – 13 Oktober 2024
2.	Pertandingan Bola Jaring (Wanita)	12 – 13 Oktober 2024
3.	Pertandingan Bola Sepak 9s (Lelaki)	18 – 20 Oktober 2024
4.	Pertandingan Bola Tampar (Lelaki & Wanita)	18 – 20 Oktober 2024
5.	Pertandingan Ragbi 7s (Lelaki & Wanita)	26 – 27 Oktober 2024
6.	Pertandingan E-Games (MLBB & PUBG)	26 – 27 Oktober 2024
7.	Pertandingan Memanah (Lelaki & Wanita)	01 – 03 November 2024



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

8

Pertandingan Karaoke (Bintang Kecil & Terbuka)

01 – 03 November 2024

5. KELAYAKAN

Peserta-peserta yang layak menyertai Karnival ini ialah yang berumur 18 tahun dan ke atas bagi semua acara kecuali bagi acara pertandingan memanah dan pertandingan karaoke.

6. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL

- 6.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingkan bermula dari peringkat awal.
- 6.2 Referi kehormat/Ketua Pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan.
- 6.3 Segala keputusan pengadil adalah muktamad. Sebarang bantahan terhadap keputusan pengadil tidak akan dilayan.

7. PENYERTAAN

- 7.1 Kaedah penyertaan bagi karnival ini adalah seperti berikut:
 - 7.1.1 **Secara terbuka** bagi semua program yang dipertandingkan tertakluk kepada jumlah slot penyertaan (*first come first serve basis*).
- 7.2 Acara Berpasukan:
 - 7.2.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya 4 pasukan. (Sekiranya jumlah penyertaan kurang daripada 4 pasukan, pertandingan tersebut akan dibatalkan).
- 7.3 Acara Individu:
 - 7.3.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila terdapat tidak kurang dari 3 penyertaan. (Sekiranya kurang daripada 3 penyertaan pertandingan tersebut akan dibatalkan).

8. PENDAFTARAN/TEMPAT

- 8.1 Semua pasukan WAJIB membuat pendaftaran pasukan/pemain melalui Borang Pengesahan Pendaftaran yang telah disediakan oleh pihak urus setia.
- 8.2 Borang Pengesahan Pendaftaran Pemain yang lengkap dengan **nama pemain dan Salinan Kad Pengenalan / passport** perlu diserahkan kepada pihak Urus Setia **semasa taklimat Pengurus Pasukan** dilaksanakan. Tarikh, Masa & Tempat Taklimat Pengurus Pasukan akan dimaklumkan kemudian.
- 8.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja yang layak mengambil bahagian.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

8.4 Sebarang pertukaran pemain selepas taklimat pengurus pasukan tidak akan dilayan.

8.5 Tempat/lokasi pertandingan adalah seperti berikut:

BIL.	JENIS SUKAN	TEMPAT/LOKASI
1.	Pertandingan Bola Sepak	Padang Bola Sepak, UPMKB
2.	Pertandingan Futsal	Kenyalang Futsal Excellence Centre, Bintulu
3.	Pertandingan Ragbi	Padang Ragbi, UPMKB
4.	Pertandingan Bola Jaring	Stadium Muhibah, Bintulu
5.	Pertandingan Bola Tampar	Stadium Muhibah, Bintulu
6.	Pertandingan E-games	Bilik Kuliah, UPMKB
7.	Pertandingan Memanah	Padang Hoki, UPMKB
8.	Pertandingan Karaoke	Dewan Sidang & Tapak Pesta Konvoquesyen, UPMKB

9. SISTEM PERTANDINGAN

9.1 Cara Satu (1) Kumpulan

9.1.1 Sekiranya Lima (5) pasukan atau kurang mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan.

9.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, Kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.

9.2 Cara Dua (2) Kumpulan

9.2.1 Pusingan Awal

9.2.1.1 Sekiranya enam (6) atau lebih yang mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.

9.2.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.2.2 Pusingan Separuh Akhir

9.2.2.1 Johan dan naib johan kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut:

Kumpulan X	Kumpulan Y
-------------------	-------------------



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

Johan Kumpulan A

Naib Johan Kumpulan B

Johan Kumpulan B

Naib Johan kumpulan A

9.2.3 Pusingan Akhir

9.2.3.1 Pemenang kumpulan X akan bertemu dengan pemenang kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

9.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

9.3.1 Pusingan Awal

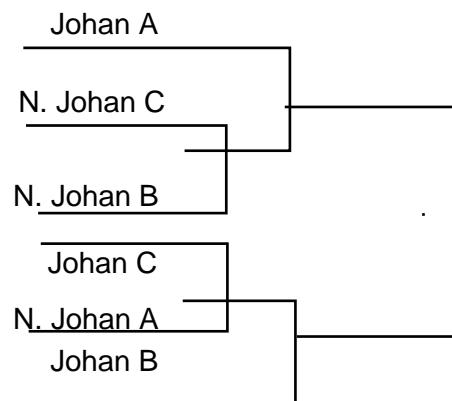
9.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada sembilan hingga sebelas (9-11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga tiga kumpulan A, B dan C.

9.3.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.3.2 Pusingan Kalah Mati

9.3.2.1 Johan dan naib johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki pusing ini.

9.3.2.2 Johan kumpulan A dan B akan dipisahkan di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati dan diberikan "Bye" seperti berikut:



9.4 Cara Empat (4) atau Lapan (8) Kumpulan.

9.4.1 Pusingan Awal



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

9.4.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada empat (4) atau lapan (8) kumpulan (A, B, C dan D) / (A, B, C, D, E, F, G dan H).

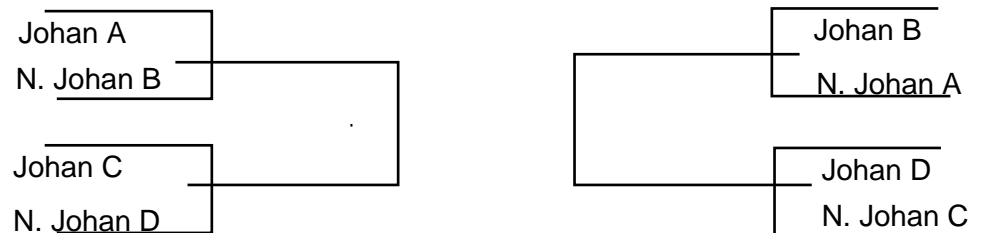
9.4.1.2 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan

9.4.1.3 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

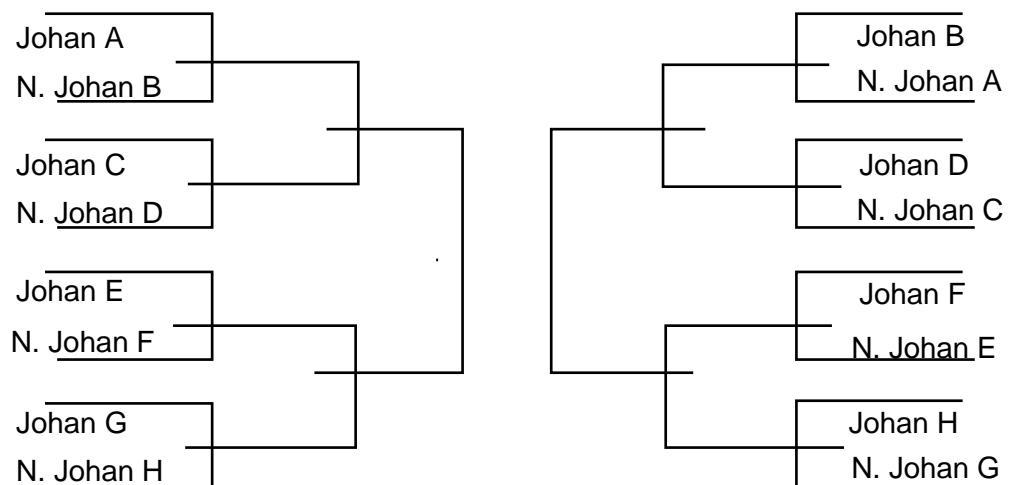
9.4.2 Pusingan Kalah Mati

9.4.2.1 Johan dan Naib Johan kumpulan akan mara ke pusingan kalah mati.

9.4.2.2 Johan dan naib johan kumpulan akan disusun secara bersilang dalam carta kalah mati seperti berikut:



4 Kumpulan



8 Kumpulan



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

9.5 Format Penentuan Kumpulan

9.5.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
4	Liga 1 Kumpulan	Liga
5		
6	2	3,3
7	2	3,4
8	2	4,4
9	3	3,3,3
10	3	3,3,4
11	3	3,4,4
12	4	3,3,3,3
13	4	3,3,3,4
14	4	3,3,4,4
15	4	3,4,4,4
16	4	4,4,4,4
17	4	4,4,4,5
18	4	4,4,5,5
19	4	4,5,5,5
20	4	5,5,5,5
21	5	4,4,4,4,5



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

22	5	4,4,4,5,5
23	5	4,4,5,5,5
24	8	3,3,3,3,3,3,3,3
25	8	3,3,3,3,3,3,3,4
26	8	3,3,3,3,3,3,4,4
27	8	3,3,3,3,3,4,4,4
28	8	3,3,3,3,4,4,4,4
29	8	3,3,3,4,4,4,4,4
30	8	3,3,4,4,4,4,4,4
31	8	3,4,4,4,4,4,4,4
32	8	4,4,4,4,4,4,4,4

9.6 Undian dan Jadual Pertandingan;

Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal UPMKB dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal UPMKB.

9.7 Pemberian mata;

Kedudukan	Mata
Menang	3
Seri	1
Kalah	0

Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

10. PAKAIAN

10.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

- 10.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warna, pasukan pelawat (Away) yang namanya tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang berwarna lain atau menggunakan pakai *bibs* yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 10.3 Seorang pemain tidak dibenarkan menggunakan atau memakai sebarang alat yang boleh membahayakan diri sendiri dan pemain – pemain lain termasuklah barang – barang kemas.
- 10.4 Pemain yang didapati di bawah pengaruh alkohol atau penggunaan dadah adalah dilarang sama sekali untuk bermain. Jika didapati, pasukan tersebut akan disingkirkan dari kejohanan.

11. PERALATAN

- 11.1 Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.2 Semua peralatan dan lokasi pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Penyelaras bagi setiap pertandingan mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

12. KELEWATAN

- 12.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urus setia permainan sebelum masa perlawanan bermula.
- 12.2 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 12.3 Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan ditentukan mengikut peraturan permainan berkenaan.

13. PENANGGUHAN

- 13.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/dijadualkan sama sekali tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 13.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan memaklumkan lebih awal atau diputuskan dengan serta-merta.
- 13.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan, Jawatankuasa Pengelola hendaklah menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

14. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

- 14.1 Setiap pasukan diwajibkan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 14.2 Pasukan-pasukan yang bertanding **TIDAK DIBENARKAN MENGATUR PERLAWANAN**. Jika didapati bersalah, kedua-dua pasukan tersebut akan disingkirkan dari kejohanan.
- 14.3 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan yang terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Doktor yang bertauliah.
- 14.4 Yuran Komitmen tidak akan dikembalikan bagi pasukan yang menarik diri.

15. BANTAHAN

- 15.1 Sebarang jenis atau bentuk bantahan (media cetak / elektronik) tidak akan dilayan dan semua keputusan pengadil pertandingan adalah MUKTAMAD.
- 15.2 Mana-mana pasukan yang mogok mahupun keluar padang atau gelanggang pertandingan tanpa arahan pengadil akan diambil tindakan.
- 15.3 Pegawai atau pemain yang memasuki padang atau gelanggang pertandingan tanpa kebenaran pengadil juga akan diambil tindakan.

16. YURAN PENYERTAAN

- 16.1 Pengesahan penyertaan untuk setiap pertandingan dalam karnival ini adalah sah setelah membayar yuran penyertaan seperti kadar yang telah ditetapkan.
- 16.2 Pembayaran yuran penyertaan hendaklah dijelaskan pada atau sebelum **30 September 2024 (Isnin) jam 5.00 petang**.
- 16.1 Setiap Pasukan boleh memilih salah satu daripada cara bayaran yuran penyertaan seperti ketetapan berikut:
 - a) Tunai atau Cek berpalang di atas nama UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA KAMPUS BINTULU SARAWAK dibayar di Kaunter Hasil, Bahagian Kewangan UPMKB.
 - b) Deposit terus ke akaun UPMKB di CIMB Bank bernombor 8005232086 di mana-mana cawangan CIMB Bank Bhd.
 - c) Bayaran dibuat melalui pindahan wang (IBG Transfers) atau Telegraphic transfer (bayaran daripada luar negara).



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

16.2 Bagi pasukan yang telah membuat pembayaran, sila sertakan bukti pembayaran (slip transaksi daripada bank) bersama Borang Pengesahan Penyertaan dan dihantar kepada penyelaras pertandingan

16.3 Maklumat bank UPMKB untuk bayaran menggunakan kaedah (c) adalah seperti berikut;

Penama Akaun	: UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA KAMPUS BINTULU
No. Akaun Bank	: 8005232086
Nama Syarikat Bank	: CIMB Bank Bhd
Alamat Bank	: CIMB BANK BERHAD GROUND & 1 st FLOOR, SUBLOT 29 OF LOT 7668 BLOCK 31 KLD, 97000 BINTULU, SARAWAK MALAYSIA
Swift code	: CIBBMYKL
Jumlah Yuran	: Seperti yang tertakluk dalam setiap kategori pertandingan. <i>(Sila pastikan UPMKB menerima bayaran penuh sebanyak dan tiada potongan untuk caj bank dibuat)</i>

17 TANGGUNGJAWAB / KEWAJIPAN SETIAP PASUKAN DAN PEMAIN

17.1 Tanggungjawab pengurus dan jurulatih setiap pasukan yang menyertai pertandingan adalah untuk membentuk sebuah pasukan yang mantap disamping melahirkan pemain – pemain yang berbakat dan berpotensi untuk diketengahkan. Semua pasukan dan pegawai yang menyertai pertandingan ini hendaklah memberikan kerjasama dan bersikap tolak ansur atas segala keputusan yang dibuat oleh pengadil, penolong pengadil dan pegawai yang bertugas.

17.2 Sebarang kemalangan (tidak serius/serius) ataupun kecederaan (tidak serius/serius) yang berlaku ke atas pegawai atau pemain adalah tanggungjawab pasukan itu sendiri.

18 PERCANGGAHAN

Jika terdapat apa-apa percanggahan di antara peraturan pertandingan dengan Peraturan Am, Peraturan AM ini hendaklah dipakai. Walau bagaimanapun, jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam Peraturan Am ini, ianya hendaklah diputuskan oleh



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2024) (Edisi Ke-2). Jawatankuasa Pengelola berhak meminda atau menambah peraturan yang difikirkan perlu. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2022 (KAMUS2024) (Edisi Ke-2) adalah **MUKTAMAD.**



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

PERATURAN PERTANDINGAN eGAMES (MLBB)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Am Karnival Muzik dan Sukan (KAMUS2024) (Edisi Ke-2).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 1.1. Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.
- 1.2. Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **RM50.00/pasukan** dan tertakluk kepada perkara 15 Peraturan Am.
- 1.3. Pertandingan ini terbuka kepada **32 pasukan sahaja**. Lelaki dan Perempuan dibenarkan campur dalam sesebuah Kumpulan.
- 1.4. Jumlah pemain yang didaftarkan bagi setiap pasukan adalah sebanyak 5 **orang pemain dan 1 simpanan sahaja serta 1 orang Jurulatih dan 1 orang Pengurus Pasukan**.
- 1.5. Setiap pasukan diwajibkan menghantar Borang Pendaftaran Perlawanan (berdasarkan Senarai Pemain yang diberi semasa taklimat pengurus pasukan) untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan bermula.
- 1.6. Nama samaran pemain / pasukan:
 - 1.6.1. Penggunaan nama pemain atau nama pasukan hendaklah bebas dan tidak mengandungi sebarang unsur perkauman, politik mahupun seksual.
 - 1.6.2. Pengurus atau ketua pasukan perlu memastikan nama pemain serta nama pasukan ditukarkan sekiranya dikehendaki oleh pihak urus setia untuk mengelakkan penyertaan dibatalkan.

3. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL

Sila rujuk Perkara 6 Peraturan Am.

4. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 4.1 Sila rujuk Perkara 10 Peraturan Am.
- 4.2 Pemain hendaklah memakai pakaian yang sopan sepanjang pertandingan ini berlangsung.

5. PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk perkara 9 Peraturan Am.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

- 5.2 Semua peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing-masing.
- 5.3 Penonton/pengurus/jurulatih tidak dibenarkan menyertai perlawanan. Hanya Admin, Pengadil Rasmi dan Pemain dibenarkan dalam permainan.
- 5.4 Masa 15 minit sebelum mula perlawanan diberikan untuk mendaftar masuk pemain.
- 5.5 Jika peserta didapati mencuba untuk menipu ataupun menipu di dalam pertandingan ini, pasukan tersebut secara langsung akan disingkirkan daripada pertandingan ini. Contoh penipuan termasuk, tetapi tidak terhad kepada;
 - 5.5.1 Ringer (pemain lain menggunakan ID yang telah didaftar)
 - 5.5.2 Perkongsian akaun pemain

6. JADUAL KEJOHANAN

- 6.1 Jadual perlawanan boleh didapati di Discord yang akan dikongsikan oleh pihak urus setia.
- 6.2 Pasukan tidak dibenarkan untuk remake game kecuali terjadi isu seperti masalah server di dalam Draft Pick atau masalah bug.

7. HERO

- 7.1 Semua hero boleh digunakan
- 7.2 Tiada autoban hero
- 7.3 Ban hanya semasa draft pick hero sahaja.

8. FORMAT PERTANDINGAN

- 8.1 Sistem pertandingan pada peringkat permulaan sehingga suku akhir menggunakan sistem *single elimination (Best of 1)*.
- 8.2 Sistem pertandingan pada perlawanan separuh akhir dan akhir akan menggunakan sistem *best of three*.

9. PERMULAAN PERLAWANAN.

- 9.1 Pada masa yang ditetapkan, pemain Match Up di bawah Custom Mode / Draft Pick, dan menjemput ketua skuad yang lain untuk menyertai.
- 9.2 Selepas kedua-dua pasukan sertai, setiap ketua hendaklah menjemput ahli skuad mereka untuk menyertai pertempuran. Sila pastikan bahawa semua ID pemain dan akaun adalah betul.
- 9.3 Selepas kedua-dua belah pihak mengesahkan identity skuad lawan, perlawanan boleh dimulakan.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

9.4 Semua pasukan akan diundi secara rawak untuk menentukan posisi bracket dan pertandingan akan bermula berdasarkan susunan pasukan dalam bracket.

9.5 Setelah perlawanan tamat, setiap pasukan perlu mengambil screenshot Keputusan perlawanan dan dimuat naik di dalam group whatsapp pertandingan ini sebagai bukti.

10. PERATURAN SEMASA PERLAWANAN

10.1 Jika terdapat pemain yang disconnect Ketika perlawanan, hame tersebut akan berlangsung seperti biasa (melainkan terdapat "Pause"). Pemain yang disconnect perlu reconnect di dalam perlawanan secepat mungkin.

10.2 Jika berlaku server crash, pemain boleh rehost lobi dengan draft yang SAMA seperti dahulu.

10.3 Setiap pasukan akan diberikan 2 disconnect (DC) pause dengan memaklumkan kepada pihak lawan. Setiap pause hanya dibenarkan sepanjang 3 minit sahaja.

11. BANTAHAN

Sila rujuk perkara 15 Peraturan Am.

12. HADIAH

10.1 Hadiah untuk pertandingan ini adalah seperti berikut;

KATEGORI LELAKI DAN WANITA

JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
NAIB JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
TEMPAT KETIGA BERSAMA	Wang Tunai + Piala + Pingat

* Semua pemain dalam setiap pasukan termasuk 2 orang pegawai pasukan (Jurulatih/Pengurus) akan mendapat Sijil Penyertaan

13. PENANGGUHAN PERLAWANAN

Sila rujuk perkara 13 Peraturan Am.

14. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk perkara 18 Peraturan Am.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

PERATURAN PERTANDINGAN eGAMES (PUBG MOBILE)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Am Karnival Muzik dan Sukan (KAMUS2024) (Edisi Ke-2).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.

2.2 Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **RM50.00/pasukan** dan tertakluk kepada perkara 15 Peraturan Am.

2.3 Pertandingan ini terbuka kepada **25 pasukan sahaja**. Lelaki dan Perempuan dibenarkan campur dalam sesebuah Kumpulan.

2.4 Jumlah pemain yang didaftarkan bagi setiap pasukan adalah sebanyak 5 **orang pemain dan 1 simpanan sahaja serta 1 orang Jurulatih dan 1 orang Pengurus Pasukan**.

2.5 Setiap pasukan diwajibkan menghantar Borang Pendaftaran Perlawanan (berdasarkan Senarai Pemain yang diberi semasa taklimat pengurus pasukan) untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan bermula.

2.6 Nama samaran pemain / pasukan:

2.6.1 Penggunaan nama pemain atau nama pasukan hendaklah bebas dan tidak mengandungi sebarang unsur perkauman, politik mahupun seksual.

2.6.2 Pengurus atau ketua pasukan perlu memastikan nama pemain serta nama pasukan ditukarkan sekiranya dikehendaki oleh pihak urus setia untuk mengelakkan penyertaan dibatalkan.

3. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL

Sila rujuk Perkara 6 Peraturan Am.

4. PAKAIAN DAN PERALATAN

4.3 Sila rujuk Perkara 10 Peraturan Am.

4.4 Pemain hendaklah memakai pakaian yang sopan sepanjang pertandingan ini berlangsung.

5. ROOM SETTINGS

5.1 Serve region: Asia

5.2 Team: Squad (4P) Player



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

- 5.3 Weather: Random
- 5.4 Map: Erange / Miramar / Sanhok
- 5.5 Weapons: All 2x
- 5.6 Magazines: 2x
- 5.7 Red Zone: Off
- 5.8 Flare guns are not allowed to be used by the players during the tournament.
- 5.9 Aturan lain: set to Default
- 5.10 Dalam mana-mana perlawanan yang disiarkan, semua watak dalam permainan tidak dibenarkan berbogel. Mereka mesti memakai kostum dalam permainan. Tiada larangan pada kostum, kulit senjata atau mana-mana kulit lain yang boleh dipakai. Pasukan yang tidak mematuhi akan disingkirkan terus daripada pertandingan ini.

6. MATA PEMARKAHAN

6.1 Pemarkahan untuk setiap permainan berdasarkan seperti berikut:

Tournament Scoring System			
Kill Point		1 per kill	
End-Game Placement Points			
Placement	Points	Placement	Points
1 st Place	10	9 th Place	0
2 nd Place	6	10 th Place	0
3 rd Place	5	11 th Place	0
4 th Place	4	12 th Place	0
5 th Place	3	13 th Place	0
6 th Place	2	14 th Place	0
7 th Place	1	15 th Place	0
8 th Place	1	16 th Place	0

6.2 Sekiranya dua atau lebih pasukan berbeza dalam satu Kumpulan mempunyai jumlah mata yang sama, Keputusan akan dinilai seperti berikut:

- 6.2.1 Pasukan dengan jumlah mata keseluruhan yang lebih tinggi
- 6.2.2 Pasukan dengan jumlah mata WWCD akhir lebih tinggi
- 6.2.3 Pasukan dengan jumlah mata bunuh yang lebih tinggi
- 6.2.4 Pasukan dengan jumlah kedudukan yang lebih tinggi dalam setiap perlawanan



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

7. MASALAH TEKNIKAL

Sebarang isu teknikal berkenaan peralatan dan jaringan internet adalah dibawah tanggungjawab pemain dan pasukan masing-masing

8. SYARAT PERLAWANAN SEMULA

- 8.1 Situasi Dimana pengadil berpebdapat bahawa terdapat unsur penipuan.
- 8.2 Situasi Dimana pengadil memutuskan bahawa permainan tidak dapat diteruskan seperti biasa kerana masalah teknikal (server). Pengecualian keatas situasi kesilapan peribadi dan kecuaiian pemain.
- 8.3 Situasi Dimana permainan berhenti atau tidak dapat bergerak pada skrin (freezes on loading screen) yang melibatkan dua atau lebih pemain.
- 8.4 Situasi Dimana dua atau lebih pemain mungkin tidak dapat bermain kerana permasalahan (unintentional in-game bug) yang tidak disengajakan dalam minit pertama bulatan pertama.
- 8.5 Situasi Dimana 10% pemain tidak dapat menyambung ke permainan apabila perlawanan bermula (Dalam talian).
- 8.6 Syarat perlawanan semula adalah sah untuk 3 minit pertama permainan sahaja. Rakamana video permasalahan (bugs) yang dialami oleh pemain diserahkan kepada mashal dalam 3 minit untuk permintaan permainan semula.
- 8.7 Mana-mana pemain yang didapati menghantar laporan palsu yang menjejaskan aliran dan integriti kejohanan akan dibatalkan kelayakan.

9. PERALATAN DAN KEMUDAHAN

- 9.1 Hanya telefon pintar iOS dan Android sahaja dibenarkan. Tiada emulator atau tablet boleh digunakan untuk pertandingan ini. (contoh: ROG Phone Air Tringger, Nubia Red Magic Air Trigger dan telefon lain dengan fungsi yang serupa)
- 9.2 Peralatan permaian seperti telefon pintar termasuk data internet adalah tanggungjawab pemain serta pasukan masing-masing.
- 9.3 Jawatankuasa teknikal serta pihak penganjur tidak bertanggungjawab ata kerosakan dan keselamatan peranti yang digunakan sepanjang pertandingan ini berlangsung.

10. BANTAHAN

Sila rujuk perkara 15 Peraturan Am.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

11.HADIAH

Hadiah untuk pertandingan ini adalah seperti berikut;

KATEGORI LELAKI DAN WANITA

JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
NAIB JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
TEMPAT KETIGA BERSAMA	Wang Tunai + Piala + Pingat

* Semua pemain dalam setiap pasukan termasuk 2 orang pegawai pasukan (Jurulatih/Pengurus) akan mendapat Sijil Penyertaan

12.PENANGGUHAN PERLAWANAN

Sila rujuk perkara 13 Peraturan Am.

13.PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk perkara 18 Peraturan Am

14.HUBUNGI KAMI

Sebarang makluman atau pertanyaan berhubung perkara ini boleh hubungi penyelaras Pertandingan:

- En. Muhammad Iqbal Hidayat Bin Brawi : 011-35872632