

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

PERATURAN AM

1. PENGENALAN

Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) merupakan satu karnival yang merupakan kali ketiga dianjurkan oleh Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS). Tujuan karnival ini diadakan untuk mencungkil bakat-bakat para belia daripada kalangan mahasiswa dari IPT seluruh Borneo serta IPT daripada 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 UPMS.

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, UPMS 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 9 hingga 11 Oktober 2026. Semua pengesahan awal penyertaan perlu disampaikan kepada pihak Urus Setia setiap acara **31 Ogos 2026**.

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.

6. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/JURI

6.1 Pengadil/referi/juri yang 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.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

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 jemputan kepada IPT di seluruh Sarawak dan ahli kepada Konsortium Universiti Universitas Borneo (KUUB)

7.1.2 Secara terbuka selepas 31 Ogos 2026 bagi semua acara 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 5 penyertaan. (Sekiranya kurang daripada 5 penyertaan maka 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 nombor Kad Pengenalan / passport** perlu diserahkan kepada pihak Urus Setia **semasa taklimat Pengurus Pasukan** dilaksanakan. Tarikh, Masa & Tempat Taklimat Pengurus Pasukan akan dimaklumkan kemudian oleh penyelaras acara masing-masing.

8.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja yang layak mengambil bahagian.

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

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.

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib 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.

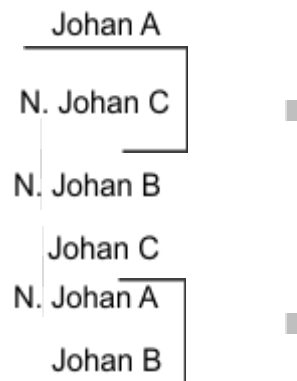
9.3.2 Pusingan Kalah Mati

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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

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:

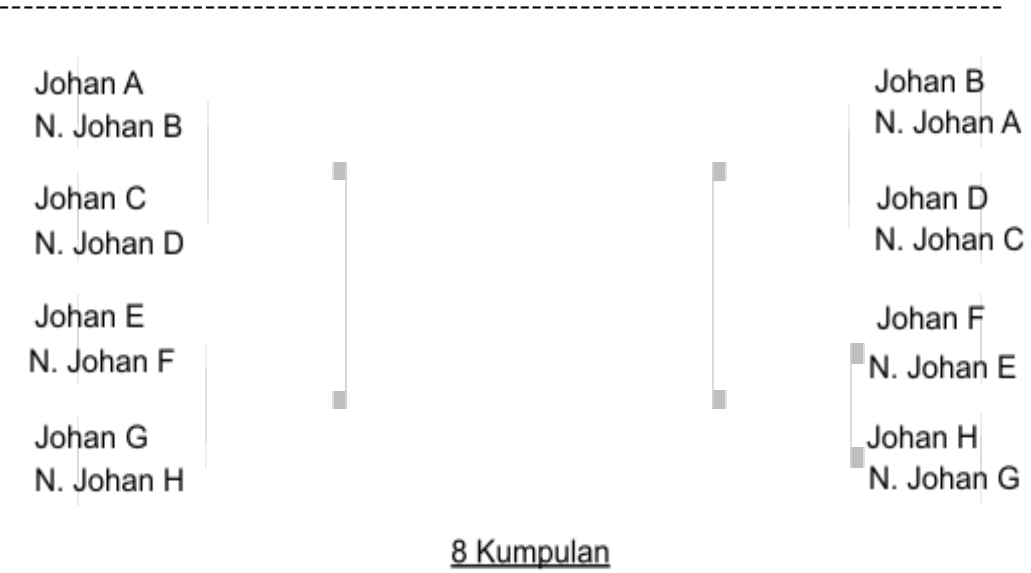
Johan A
N. Johan B

Johan C
N. Johan D

Johan B
N. Johan A

Johan D
N. Johan C

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---



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

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

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
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;

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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

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.
- 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 mengguna 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

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

- 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

- 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.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

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 **01 Oktober 2026 (Khamis) jam 5.00 petang.**

16.1 Setiap Pasukan boleh melakukan bayaran yuran penyertaan seperti ketetapan berikut:

- a) Deposit terus ke akaun CIMB bank atas nama UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA. Bayaran dibuat melalui pindahan wang (IBG Transfers) atau Telegraphic transfer (bayaran daripada luar negara).

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 untuk bayaran yuran penyertaan adalah seperti berikut;

Penama Akaun	: UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
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 UPMS menerima bayaran penuh dan tiada potongan untuk caj bank dibuat)</i>

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

	Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	--

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 di samping 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 Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2026) (Edisi Ke-3). Jawatankuasa Pengelola berhak meminda atau menambah peraturan yang difikirkan perlu. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2026 (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) adalah **MUKTAMAD**.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

PERATURAN PERTANDINGAN eGAMES (MLBB)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Am Karnival Muzik dan Sukan (KAMUS2026) (Edisi Ke-3).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 1.1. Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.
- 1.2. Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **RM80.00/pasukan** dan tertakluk kepada perkara 16 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 / JURI

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.
- 5.2 Semua peralatan dan penggunaan data internet adalah tanggungjawab peserta / pasukan masing-masing.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

- 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 skaud lawan, perlawanan boleh dimulakan.

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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.

15. HUBUNGI KAMI

Sebarang makluman atau pertanyaan berhubung perkara ini boleh hubungi penyelaras Pertandingan: **En. Mohd Afham Fikri bin Shapiee : 011-29953429**