



**PERATURAN DAN SYARAT PENYERTAAN
(PUBG MOBILE) SUKAN KERAJAAN
TEMPATAN SABAH
KE-14 2026 SANDAKAN**



1. PENGANJURAN & PENGELOLAAN

- 1.1 Kejohanan ini dianjurkan dan dikelolakan bersama oleh Kelab Sukan dan Unit E-Sport Majlis Perbandaran Sandakan, Sabah.

2. PERATURAN AM

- 2.1. Kejadian di luar jangkaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 2.1.1. Sebarang kejadian perkara-perkara bukan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.1.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berasaskan undang-undang
- 2.2. Selain daripada peraturan diatas, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.
- 2.3. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Setiap kontinjen hendaklah mendaftarkan satu (1) pasukan dan setiap pasukan hendaklah mengandungi seramai 4 orang pemain dan (1 ATAU 2) orang pemain simpanan serta seorang (1) pegawai/pengurus ,1 orang jurulatih dan 1 orang pembantu jurulatih.
- 3.2. Pemain mestilah menggunakan IGN / Nama pemain yang didaftarkan sahaja. Pemain boleh di lucutkan penyertaan atau kemenangan sekiranya menggunakan ign / nama orang lain. Tertakluk kepada budi bicara pihak penganjur.
- 3.3. Pendaftaran nama-nama pemain, pegawai/jurulatih hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola



- 3.4. Hanya pemain-pemain berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian. Jika didapati pemain yang mengambil bahagian adalah pemain yang tidak berdaftar atau yang tidak mematuhi peraturan kelayakan pemain sepertimana yang ditetapkan, penyertaan pasukan tersebut dalam acara ini akan terbatal secara automatik dan semua perlawanan sebelumnya yang telah disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah.
- 3.5. Jika terdapat pasukan yang tidak mencukupi pemain, hanya Pembantu Jurulatih sahaja boleh menggantikan pemain utama atau simpanan. Manakala Pengurus dan Jurulatih tidak dibenarkan untuk menggantikan mana-mana pemain yang tidak dapat bermain.
- 3.6. Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan berhak meminta kad pengenalan atau kad kerja bagi tujuan pengesahan/pemeriksaan kesahihan pemain pada bila-bila masa yang difikirkan perlu.
- 3.7. Penyertaan adalah untuk kakitangan kerajaan KKTP, agensi dibawah KKTP dan PBT sahaja.
- 3.8. Setiap pasukan yang ingin menyertai kejohanan ini hendaklah mendaftarkan pasukan masing-masing **sebelum atau pada 30hb Oktober 2026**.

4. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 4.1. Sekiranya mana-mana pasukan ingin membuat bantahan, bantahan tersebut hendaklah dikemukakan kepada urusetia pertandingan.
- 4.2. Pasukan yang ingin meneruskan bantahan hendaklah mengemukakan surat rasmi dalam tempoh dua puluh (20) minit selepas perlawanan berakhir berserta wang tunai sebanyak **RM500.00**
- 4.3. Sebarang bantahan teknikal mestilah disertakan dengan bukti yang jelas 'screenshot' atau rakaman video skrin dan dikemukakan kepada urus setia dalam masa **20 minit selepas perlawanan tamat**.



Bantahan Berjaya : Wang tunai dikembalikan
Bantahan Tidak Berjaya : Wang tunai tidak dikembalikan

- 4.4. Sekiranya tiada tindakan diambil dalam tempoh dua puluh (20) minit sebagaimana yang dimaklumkan, bantahan tersebut akan dianggap **TIDAK SAH**.
- 4.4. Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan hendaklah bersidang dengan segera setelah menerima bantahan yang dikemukakan mengikut peraturan ini dan berhak menentukan tatacara perbicaraan atau siasatan terhadap bantahan tersebut.
- 4.5. Keputusan Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Kejohanan untuk diumumkan.

5. PEMAKAIAN & PERALATAN

- 4.1. Wajib memakai kasut bertutup dan memakai stoking (**DILARANG** memakai selipar atau sandal)
- 4.2. Pemain Wajib sekurang-kurangnya memakai t-shirt dan berseluar panjang (Kemas)
- 4.3. Pemain dibenarkan memakai sweater atau hoodie.
- 4.4. Pemain **WAJIB** menggunakan earphone atau headset untuk mendengar audio game tersebut. perkara ini kerana untuk tidak mengganggu pihak lawan.
- 4.5. Sekiranya pihak penganjur mendapati pemain tidak mematuhi peraturan, pihak penganjur boleh mengambil tindakan seperti memberi amaran, mengambil tindakan tata tertib, dan menyingkir pasukan daripada meneruskan permainan.
- 4.6. Pihak penganjur tidak menyediakan extension plug untuk pertandingan dalam keadaan sedia ada untuk para pemain. (**extension tidak disediakan**)
- 4.7. Peserta dikehendaki membawa alat peranti sendiri dan mempunyai data internet sendiri. (**data internet tidak disediakan**)
- 4.8. Penggunaan trigger, gamepad atau sebarang peralatan tambahan yang memberikan kelebihan dalam permainan adalah tidak dibenarkan.



- 4.9. Semua ahli pasukan adalah dilarang sama sekali menggunakan sebarang bentuk cheat, hack, exploit, injector, modifikasi permainan, penggunaan discord atau perisian pihak ketiga yang memberikan kelebihan tidak adil. Pemain yang didapati melanggar peraturan yang telah ditetapkan urusetia kejohanan boleh disingkirkan serta merta berserta keseluruhan ahli pasukan tersebut.

6. WAKTU PERLAWANAN

Jadual rasmi untuk perlawanan akan diumumkan oleh Unit E-Sport Majlis Perbandaran Sandakan.

5.1 Penjadualan Semula

Penukaran waktu perlawanan hanya mampu mengikut situasi yang tidak boleh dielakkan dan perlu disahkan oleh pihak Penganjur.

5.2 Sebelum Mula Perlawanan

Selepas mendaftar, tunggu pengelola untuk umumkan perlawanan dan waktu perlawanan tersebut.

5.3 Ketika Perlawanan

5.3.1 Semua perlawanan akan dimainkan dalam lobi permainan yang dihoskan oleh Penganjur Tournament. Sebelum perlawanan, Kapten Pasukan akan dimaklumkan mengenai akaun Tournament rasmi yang akan digunakan untuk menjadi tuan rumah lobi Perlawanan rasmi.

5.3.2 Nama lobi dan password akan diberitahu sejurus 'room' telah dibuat.

5.3.3 Semua peserta hanya diberi masa 10 minit mengakses ke lobi perlawanan tersebut. Sebarang kelewatan yang disebabkan oleh isu-isu yang timbul daripada kecuai Ahli pasukan akan dinilai oleh Pihak penganjur. Penalti untuk kelambatan akan dinilai berdasarkan budi bicara Penganjur Kejohanan.

5.4 Akhir Perlawanan

Keputusan markah akan diberitahu selepas perlawanan selesai apabila Selesai proses pengiraan dan pengesahan dari pihak pengelola.



7. Format Umum

- Peta: Rondo, Erangel, Miramar
- Mode perlawanan: TPP [Third Person Perspective]
- Saiz Pasukan: 4 pemain (1 atau 2 pemain simpanan)
- Bilangan pasukan di dalam setiap kumpulan yang akan bertanding adalah bergantung kepada bilangan pasukan terkumpul yang telah berdaftar mengikut ketetapan penganjur.

6.1 Re-Match

Rematch perlawanan hanya dibenarkan atas sebab-sebab tertentu:

- Kerosakan Teknikal Pemain tidak dapat bergerak 90 saat pertama ketika masuk ke perlawanan (mempunyai video klip sebagai bukti)
- Bencana Alam yang menjejaskan perlawanan.

6.2 Penyelesaian untuk Kes Extreme

- Sekiranya berlaku keadaan yang tidak boleh dikawal(melampau), seperti kegagalan rangkaian atau peralatan (termasuk status rangkaian yang menjadikan telefon pintar'lag')atau'Critical bug' yang mempengaruhi satu atau lebih pemain. Penganjur Tournament akan membuat penghakiman tentang cara untuk meneruskan perlawanan berdasarkan fakta dan keadaan yang ada pada masa itu.
- Sekiranya ada keadaan di mana perlawanan tetap diteruskan, walaupun satu atau lebih pemain menghadapi keadaan melampau atau kritikal bug yang Mungkin mewajarkan 'remake' sebuah pertandingan dan bahkan jika pemainyang terlibat tidak bersalah, Keputusan untuk meneruskan perlawanan atau'remake perlawanan akan di buat berdasarkan beberapa faktor seperti, progress perlawanan dan samaada pemain membuat laporan dalam masa yang ditetapkan.
- Pemain yang mengemukakan laporan palsu atau mengelirukan akan disingkirkan.



6.3 Pecahan Format Pertandingan

- Untuk pusingan ,setiap skuad akan bermain map yang berbeza.
- MAP yang dimainkan di :-
 - i. Rondo
 - ii. Erangel
 - iii. Miramar
 - iv. Erangel
 - v. Miramar
 - vi. Erangel
 - vii. Miramar

8. Kill Points & Place Points

Sistem pemarkahan adalah berdasarkan jumlah kill [kill points] dan kedudukan [place points] di dalam setiap perlawanan yang ditetapkan seperti dibawah :

1 Kill = 1 Markah	Markah Kedudukan (Placement Point)
Tempat Pertama	10
Tempat Kedua	6
Tempat Ketiga	5
Tempat Keempat	4
Tempat Ke-5	3
Tempat Ke-6	2
Tempat Ke-7	1
Tempat Ke-8	0



9. JADUAL PERLAWANAN

Tarikh	Masa	Perkara
9 November 2026 (ISNIN)	2:00pm - 3:00pm	Pendaftaran
	3:00pm - 4:00pm	Map 1 (RONDO)
	4:00pm - 5:00pm	Map 2 (ERANGEL)
	5:00pm - 6:00pm	Map 3 (MIRAMAR)
	6:00pm - 7:00pm	Rehat
	7:00pm - 8:00pm	Map 4 (ERANGEL)
	8:00pm - 9:00pm	Map 5 (MIRAMAR)
	9:00pm - 10:00pm	Map 6 (ERANGEL)
	10:00pm - 11:00pm	Map 7 (MIRAMAR)



REGISTRATION FORM



TEAM ZONE

MANAGER NAME

COACH NAME

ASSIST.COACH NAME

	FULL NAME	IN GAME NAME -IGN	MOBILE LEGEND ID NUMBER	CONTACT NUMBER
TEAM CAPTAIN				
2 ND MEMBER				
3 RD MEMBER				
4 TH MEMBER				
5 TH RESERVED				



6 TH RESERVED				
-----------------------------	--	--	--	--

- * Sila sertakan satu Salinan kad pengenalan peserta dan surat lantikan yang telah disahkan benar oleh ketua jabatan.
- * Sila sertakan Salinan slip gaji pertama bagi pemain yang dilantik sekurang-kurangnya Tiga (3) Bulan daripada Tarikh pertandingan dan hendaklah **DISAHKAN BENAR** oleh ketua jabatan.
- * Sila kembalikan borang penyertaan yang telah dilengkapkan kepada kepada Penyelaras Sukan E-Sport, **Puan Nikita Audrina F. Sikawah (HP: 017-990 4703), dan/atau emelkan kepada nikita.audrina@gmail.com selewat-lewatnya pada 30 Oktober 2026 (hari isnin).**

Tandatangan Pengurus Pasukan:

Nama :

Tel. :

Tarikh :



**PERATURAN DAN SYARAT PENYERTAAN
MOBILE LEGENDS:
BANG BANG (MLBB) SUKAN KERAJAAN
TEMPATAN SABAH
KE-14 2026 SANDAKAN**



1. PENGANJURAN & PENGELOLAAN

- 1.1 Kejohanan ini dianjurkan dan dikelolakan bersama oleh Kelab Sukan dan Unit E-Sport Majlis Perbandaran Sandakan, Sabah.

2. PERATURAN AM

- 2.1. Kejadian di luar jangkaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 2.1.1. Sebarang kejadian perkara-perkara bukan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.1.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berasaskan undang-undang
- 2.2. Selain daripada peraturan diatas, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.
- 2.3. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Setiap kontinjen hendaklah mendaftarkan **satu (1) pasukan** dan setiap pasukan hendaklah mengandungi seramai 5 orang pemain dan 3 orang pemain simpanan serta seorang (1) pengurus, seorang (1) jurulatih dan seorang (1) pembantu jurulatih.
- 3.2. Pemain mestilah menggunakan IGN / Nama pemain dan No. ID yang didaftarkan sahaja. Pemain boleh di lucutkan penyertaan atau kemenangan sekiranya menggunakan ign / nama orang lain. Tertakluk kepada budi bicara pihak penganjur.
- 3.3. Pendaftaran nama-nama pemain, pegawai/jurulatih hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola



- 3.4. Hanya pemain-pemain berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian. Jika didapati pemain yang mengambil bahagian adalah pemain yang tidak berdaftar atau yang tidak mematuhi peraturan kelayakan pemain sepertimana yang ditetapkan, penyertaan pasukan tersebut dalam acara ini akan terbatal secara automatik dan semua perlawanan sebelumnya yang telah disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma diberikan kepada pasukan lawan.
- 3.5. Jika terdapat pasukan yang tidak mencukupi pemain, hanya Pembantu Jurulatih sahaja boleh menggantikan pemain utama atau simpanan. Manakala Pengurus dan Jurulatih tidak dibenarkan untuk menggantikan mana-mana pemain yang tidak dapat bermain.
- 3.6. Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan berhak meminta kad pengenalan atau kad kerja bagi tujuan pengesahan/pemeriksaan kesahihan pemain pada bila-bila masa yang difikirkan perlu.
- 3.7. Penyertaan adalah untuk kakitangan Kerajaan KKTP, Agensi dibawah KKTP dan PBT sahaja.
- 3.8. Setiap pasukan yang ingin menyertai kejohanan ini hendaklah mendaftarkan pasukan masing-masing sebelum atau pada **30hb Oktober 2026**.

4. PEMAKAIAN & PERALATAN

- 4.1. Pemain Wajib sekurangnya memakai tshirt dan berseluar panjang (Kemas)
- 4.2. Pemain dibenarkan memakai sweater atau hoodie.
- 4.3. Pemain **WAJIB** menggunakan earphone atau headset untuk mendengar audio game tersebut. perkara ini kerana untuk tidak mengganggu pihak lawan.
- 4.4. Sekiranya pihak penganjur mendapati pemain tidak mematuhi peraturan, pihak penganjur boleh mengambil tindakan seperti memberi amaran, mengambil tindakan tatatertib, dan menyingkir pasukan daripada meneruskan permainan.
- 4.5. Pihak penganjur **tidak** menyediakan extension plug untuk pertandingan dalam keadaan sedia ada untuk para pemain. **(extension tidak disediakan)**



- 4.6. Peserta dikehendaki membawa alat peranti sendiri dan mempunyai data internet sendiri. **(data internet tidak disediakan)**

5. WAKTU PERLAWANAN & PERATURAN PERLAWANAN (GAMEPLAY RULES)

Jadual rasmi untuk perlawanan akan diumumkan oleh Unit E-Sport Majlis Perbandaran Sandakan.

5.1 Penjadualan Semula

Penukaran waktu perlawanan hanya mampu mengikut situasi yang tidak boleh dielakkan dan perlu disahkan oleh pihak Penganjur.

5.2 Sebelum Mula Perlawanan

5.2.1 Ketepatan Masa: Pasukan mesti bersedia di dalam 'Lobby' **15 minit sebelum** masa perlawanan bermula.

5.2.2 Kehadiran lewat: Sekiranya pasukan gagal menghadirkan diri dalam masa **15 minit selepas** waktu perlawanan ditetapkan tanpa alasan munasabah, kemenangan percuma (Walkover/Default Win) akan diberikan kepada pihak lawan.

5.2.3 Penentuan 'Side' (Blue/Red): Perlawanan pertama ditentukan melalui labungan syiling digital (Digital Coin Flip) oleh pihak urus setia. Perlawanan kedua akan bertukar 'side'. Perlawanan ketiga (jika seri 1-1), lambungan syiling digital baru akan dilakukan.

5.3 Semasa Perlawanan

5.3.1 Fungsi Jeda (Pause):

5.3.1.1 Setiap pasukan berhak meminta 'Pause' (maksimum **2 kali** per perlawanan) atas faktor teknikal yang kritikal (cth: masalah peranti atau gangguan internet yang teruk, ping tinggi, atau 'disconnection issue').

5.3.1.2 Tempoh maksimum bagi setiap 'Pause' adalah **3 minit**.



5.3.1.3 Pemain hendaklah menaip 'Pause' di 'All Chat' dan mengangkat tangan sebagai tanda pemakluman.

5.3.2 Kelakuan Pemain (Sportsmanship) & Kod Etika :

5.3.2.1 Penggunaan sebarang aplikasi pihak ketiga, script, atau map hack adalah dilarang sama sekali.

5.3.2.2 Sebarang cubaan untuk mengatur keputusan perlawanan (Match-Fixing) adalah tidak dibenarkan.

5.3.2.3 Sebarang bentuk provokasi melampau, penggunaan kata-kata kesat atau isyarat badan yang tidak sopan di dalam atau luar permainan adalah dilarang sama sekali.

5.3.2.4 Penggunaan fungsi 'Emote' atau 'Recall' adalah dibenarkan.

Peringatan : Jika masih melanggar peraturan, Point kumpulan yang melanggar peraturan akan ditolak.

5.4 Akhir Perlawanan

5.4.1 Sistem Penentuan Seri (Tie-Breaker)

Perbandingan jumlah 'Kills' keseluruhan perlawanan, dimana pasukan yang memperolehi 'Kill' terbanyak dianggap pemenang.

5.4.2 Jika Masih Seri

Perbandingan keseluruhan masa perlawanan pasukan dimana pasukan yang mencatatkan masa paling cepat dianggap pemenang.

6. BANTAHAN & PEMUTUSAN RASMI

6.1. Sekiranya mana-mana pasukan ingin membuat bantahan, bantahan tersebut hendaklah dikemukakan kepada urusetia pertandingan.

6.2. Pasukan yang ingin meneruskan bantahan hendaklah mengemukakan surat rasmi dalam tempoh dua puluh (20) minit selepas perlawanan berakhir berserta wang tunai sebanyak **RM500.00**



- 6.3. Sebarang bantahan teknikal mestilah disertakan dengan bukti yang jelas 'screenshot' atau rakaman video skrin dan dikemukakan kepada urus setia dalam masa **20 minit selepas perlawanan tamat**.
- 6.4. Keputusan Muktamad: Segala keputusan yang dibuat oleh pihak Urus Setia dan Pengadil adalah **MUKTAMAD** dan tidak boleh dipertikaikan.
- 6.5. Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan hendaklah bersidang dengan segera setelah menerima bantahan yang dikemukakan mengikut peraturan ini dan berhak menentukan tatacara perbicaraan atau siasatan terhadap bantahan tersebut.
- 6.6. Keputusan Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Kejohanan untuk diumumkan.

7. FORMAT UMUM PERLAWANAN

- 7.1 Jumlah Pasukan: 1 pasukan (lelaki/perempuan/campuran) bagi setiap zon.
- 7.2 Format Pertandingan: 'Best Of 3' (BO3), 'Single Round-Robin' (Liga Satu Pusingan)
- 7.3 Mod Permainan: Custom Game -> Draft Pick (5 ban setiap pasukan)
- 7.4 Versi Perisian: Menggunakan versi terkini ('patch' semasa) yang dikeluarkan oleh Moonton.
- 7.5

Keputusan 'Match'	Points
Menang 2 - 0	3 points
Menang 2 - 1	2 points
Kalah 1 - 2	1 point
Kalah 0 - 2	0 point



8. JADUAL PERLAWANAN

TARIKH	MASA	PERKARA	BUTIRAN
8 November 2026 (AHAD)	8:00am - 8:30am	<i>Pendaftaran</i>	
	8:30am - 10:00am	Match 1	Zon 1 vs Zon 8 Zon 2 vs Zon 7 Zon 3 vs Zon 6 Zon 4 vs Zon 5
	10:00am - 11:30am	Match 2	Zon 8 vs Zon 5 Zon 6 vs Zon 4 Zon 7 vs Zon 3 Zon 1 vs Zon 2
	11:30am - 1:00pm	Match 3	Zon 2 vs Zon 8 Zon 3 vs Zon 1 Zon 4 vs Zon 7 Zon 5 vs Zon 6
	1:00pm - 2:00pm	<i>Rehat</i>	
	2:00pm - 3:30pm	Match 4	Zon 8 vs Zon 6 Zon 7 vs Zon 5 Zon 1 vs Zon 4 Zon 2 vs Zon 3
	3:30pm - 5:00pm	Match 5	Zon 3 vs Zon 8 Zon 4 vs Zon 2 Zon 5 vs Zon 1 Zon 6 vs Zon 7
	5:00pm - 6:30pm	Match 6	Zon 8 vs Zon 7 Zon 1 vs Zon 6 Zon 2 vs Zon 5 Zon 3 vs Zon 4
	6:30pm - 8:00pm	<i>Rehat</i>	
	8:00pm - 8:30pm	Match 7	Zon 4 vs Zon 8 Zon 5 vs Zon 3 Zon 6 vs Zon 2 Zon 7 vs Zon 1



REGISTRATION FORM



TEAM ZONE

MANAGER NAME

COACH NAME

ASST. COACH NAME

	FULL NAME	IN GAME NAME -IGN	MOBILE LEGEND ID NUMBER	CONTACT NUMBER
TEAM CAPTAIN				
2 ND MEMBER				
3 RD MEMBER				
4 TH MEMBER				
5 TH MEMBER				
6 TH RESERVED				
7 TH RESERVED				
8 TH RESERVED				



- * Sila sertakan satu Salinan kad pengenalan peserta dan surat lantikan yang telah disahkan benar oleh ketua jabatan.
- * Sila sertakan Salinan slip gaji pertama bagi pemain yang dilantik sekurang-kurangnya Tiga (3) Bulan daripada Tarikh pertandingan dan hendaklah **DISAHKAN BENAR** oleh ketua jabatan.
- * Sila kembalikan borang penyertaan yang telah dilengkapkan kepada kepada Penyelaras Sukan E-Sport, **Puan Nikita Audrina F. Sikawah (HP: 017-990 4703)**, dan/atau emelkan kepada nikita.audrina@gmail.com selewat-lewatnya pada **30 Oktober 2026 (hari isnin)**.

Tandatangan Pengurus Pasukan:

Nama :

Tel. :

Tarikh :