



CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS
SEMESTER 3
BUKU SYARAT DAN PERATURAN
CALL OF DUTY MOBILE



PENGENALAN

i. JUDUL PERMAINAN E-SUKAN

CALL OF DUTY MOBILE

ii. AHLI JAWATAN KUASA PERATURAN

AHLI JAWATAN KUASA CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS SEMESTER 3 [JAWATAN KUASA]

iii. KEGUNAAN

CELCOM XPAX KEJOHANAN E-SUKAN KAMPUS SEMESTER 3 2020 - SEMESTER 3[KEK]

iv. KEMASKINI

Ahli JAWATAN KUASA mempunyai hak untuk mengubah suai syarat dan peraturan sedia ada dari masa ke semasa tanpa pemberitahuan. Adalah disarankan untuk peserta mengkaji dan memahami syarat dan peraturan dari masa ke semasa untuk dimaklumkan jika terdapat sebarang perubahan.

RUJUKAN:

Tarikh Dikemaskini: 22 Januari 2020



1.0 KELAYAKAN PEMAIN

1.1. Kelayakan Pemain

- Hanya **PELAJAR** dari kampus berkaitan saja boleh menyertai **[PEMAIN/PASUKAN]**
- Peserta haruslah menuntut dalam mana-mana IPTA/IPTS secara aktif di tahap (tidak terhad kepada):
 - Matrikulasi / *Matriculation* (contoh: Program Matrikulasi Dua Tahun di Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan)
 - Program Asasi / *Foundation* (contoh: Asasi Undang-undang di Universiti Malaya)
 - Diploma (contoh: Diploma Kejuruteraan Awam di Politeknik Kuching)
 - Ijazah Sarjana Muda / *Degree* (contoh: Ijazah Sarjana Muda di Universiti Putra Malaysia)
 - Ijazah Sarjana / *Master* (contoh: *Master of Finance* di Asia Pacific University of Technology and Innovation)
 - Doktor Falsafah / *PhD* (contoh: Doktor Falsafah Kejuruteraan Bioperubatan di Universiti Teknologi Malaysia)
- Peserta diwajibkan untuk menyediakan dokumen pengenalan diri dan dokumen pengenalan pelajar (Kad Matrik) yang sah dalam format digital semasa pendaftaran dalam talian dan format fizikal semasa pendaftaran masuk pada hari pertandingan
- Peserta diwajibkan untuk menyediakan apa-apa dokumen pengesahan tambahan sekiranya diminta oleh pihak penganjur untuk tujuan pengesahan.
- Setiap ahli pasukan wajib dari **kampus yang sama**.

1.2. Pemain Yang Dihalang Bertanding

- Pelajar yang tidak menuntut di kampus berkaitan
- Alumni universiti
- Pelajar yang sedang dalam proses penangguhan pelajaran (*deferment*)
- Pelajar yang menuntut dalam kursus jangka masa pendek (contoh: kursus *Adobe Photoshop* 3-6 bulan) **KECUALI** pelajar tersebut turut memenuhi



syarat 1.1 pada masa yang sama. Dalam situasi ini, pelajar **TIDAK** boleh mewakili institusi kursus jangka masa pendek tersebut.

1.3. Peraturan Warganegara Pemain

- Warganegara Malaysia SAHAJA

1.4. Pengganti Pemain Yang Layak

- Tertakluk kepada JAWATAN KUASA

1.5. Jumlah Pemain Untuk Setiap Pasukan

- 5 pemain bagi Pusingan Kelayakan (Dalam Talian) *Online Qualifiers*
- 5 + 1 pemain bagi pasukan yang layak ke Zon Final, Liga Final dan seterusnya Grand Final.



2. UMUM

2.1 Pentadbiran & Pengumuman

- Sesiapa sahaja yang diberi kuasa oleh JAWATAN KUASA untuk mengawal selia pertandingan mengikut syarat dan peraturan akan dipanggil “admin” atau “pengadil” dalam perkara berikut,

2.2. Komitmen

- Dengan menghadiri pertandingan ini peserta mengakui untuk mematuhi syarat dan peraturan, pengumuman rasmi dan kenyataan serta keputusan dibuat oleh pengadil.
- Setiap peserta mengakui hak bagi pihak pentadbiran untuk menukar syarat dan peraturan bagi tujuan pelarasan pada bila-bila masa tanpa notis.

2.3. Peraturan Umum

- Pemain hanya dibenarkan menggunakan telefon pintar yang berjalan pada Android atau iOS.
- Tablet dan iPads diharamkan dari kejohanan ini.
- Telefon pintar dengan ciri pemacu tekanan / sensitif terbina dalam seperti ASUS ROG 2, Nubia Red Magic 3, & Black Shark 2 dibenarkan untuk digunakan. Walau bagaimanapun, pencetus tekanan / terbina dalam tekanan TIDAK DIBENARKAN & mesti dimatikan. Kegagalan berbuat demikian akan menyebabkan pelucuthakan untuk permainan semasa dalam set 'BO3 atau BO5'.
- Pemain dikehendaki memuat turun peta dibawah sebelum permulaan kejohanan: -
 - Standoff
 - Firing Range
 - Crossfire
 - Scrapyard
 - Crash
 - Takeoff
 - Summit



□ Raid

2.4. Struktur dan Format Perlawanan

- **Pusingan Kelayakan Atas Talian (Online)**
 1. Perlawanan adalah **Double Elimination, Best Of Three (BO3)**.
 2. 16 pasukan teratas akan layak ke Pusingan Kelayakan Zon
 3. Mode dan peta yang akan dimainkan adalah tetap seperti berikut:
 - **Perlawanan 1:**
Mode: Search & Destroy
Peta: Crash
Pemilihan Pihak: Pasukan yang 'Seeding' lebih tinggi akan memilih Blue Team atau Red Team
 - **Perlawanan 2:**
Mode: Domination
Peta: Standoff
Pemilihan Pihak: Bertukar Pihak dengan Match 1
 - **Perlawanan 3:**
Mode: Search & Destroy
Peta: Firing Range
Pemilihan Pihak: Bertukar Pihak dengan Match 2



- **Peringkat Kelayakan Zon**

1. Peringkat ini terbahagi kepada dua pusingan iaitu:
 - **Pusingan Kumpulan (Round Robin Best Of Three (BO3))**
 - **Pusingan Suku Akhir sehingga Final adalah Single Elimination, Best Of Five(BO5).**
2. 3 Pasukan teratas untuk semua zon kecuali 4 Pasukan (Zon Tengah) akan layak ke Pusingan Liga Final.

- **Peringkat Liga Final**

1. 16 Pasukan terbaik akan dibahagikan kepada **4 Kumpulan, Best Of Five (BO5)**
2. **2 pasukan teratas** setiap kumpulan akan layak beraksi ke Grand Final.

- **Peringkat Grand Final**

1. 8 Pasukan Finalis akan beraksi di Grand Final dalam Format **Double Elimination, Best Of Five (BO5)**

2.5. Tetapan permainan

- Search & Destroy
 - Limit Pusingan Menang: 6
 - Limit Had Masa Pusingan: 120 saat
- Domination
 - Limit Had Skor Pusingan: 75(setiap pusingan)
 - Limit Had Masa Pusingan: 300 saat



2.6. Peraturan In-Game

- Permainan 1: Search & Destroy
 - Pasukan A memilih peta
 - Pasukan B memilih 'side'(biru atau merah)

- Permainan 2: Domination
 - Team B memilih peta
 - Pasukan A memilih 'side'(biru atau merah)

- Pemilihan Peta dan Pihak akan dipakai untuk Peringkat Kelayakan Zon dan seterusnya.

- Untuk memilih pasukan A atau B akan dilakukan melalui Lambungan Duit (Coin Toss).Pemenang bagi Lambungan duit (Coin Toss) akan memilih sama ada pasukan A atau B.

BEST OF THREE (BO3)

- **Perlawanan 1&3:**
 - Pasukan A akan veto satu Peta "Search & Destroy"
 - Pasukan B akan veto satu Peta "Search & Destroy"
 - Pasukan A akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 1
 - Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 1
 - Pasukan B akan memilih satu Peta "Search & Destroy" yang akan dimainkan untuk Perlawanan 3
 - Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 3



- **Perlawanan 2:**

Pasukan B akan veto satu Peta “Domination”

Pasukan A akan veto satu Peta “Domination”

Pasukan B akan memilih satu Peta “Domination” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 2

BEST OF FIVE (BO5)

- **Perlawanan 1,3 & 5:**

Pasukan A akan veto satu Peta “Search & Destroy”

Pasukan B akan veto satu Peta “Search & Destroy”

Pasukan A akan memilih satu Peta “Search & Destroy” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 1

Pasukan B akan memilih satu Peta “Search & Destroy” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 3

Pasukan A akan memilih satu Peta “Search & Destroy” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 5

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 5

- **Perlawanan 2&4:**

Pasukan B akan veto satu Peta “Domination”

Pasukan A akan veto satu Peta “Domination”

Pasukan B akan memilih satu Peta “Domination” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih pihak untuk Perlawanan 2

Pasukan A akan memilih satu Peta “Domination” yang akan dimainkan untuk Perlawanan 4

Pasukan B akan memilih pihak untuk Perlawanan 4



- Penggunaan SMRS (Secondary Weapon) adalah **DILARANG**.
- 'Operator Skills': Semua boleh digunakan
- Scorestreaks: Care Package adalah **DILARANG**
- **SENARAI BANNED**
 - SMRS (Bazooka)
 - 'Tactical Scope' untuk semua 'sniper rifle'
 - All emotes



3. PASUKAN & PEMAIN

3.1. Setiap pemain hanya dibenarkan untuk bermain bagi SATU PASUKAN SAHAJA. Bagi mereka yang bermain lebih dari satu pasukan, kedua-dua pasukan akan disingkirkan serta-merta dan pemain itu akan **DIHALANG** dari bertanding dalam mana-mana kejohanan KEK.

3.2. Pasukan dibenarkan untuk mengguna atau menukar ahli tambahan untuk perlawanan lain mengikut senarai ahli pasukan yang sudah pun didaftarkan. Jika gagal berbuat demikian, pasukan itu akan hilang kelayakan.

4. JADUAL

4.1 Waktu Perlawanan

- Jadual rasmi untuk perlawanan akan diumumkan di Page media sosial KEK. Pasukan juga akan diberitahu hal ini di Facebook. Jadual ini termasuk waktu bagi setiap perlawanan.

4.2 Penjadualan Semula

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



5. SEBELUM MULA PERLAWANAN

5.1 Selepas mendaftar, tunggu marshall untuk umumkan perlawanan dan waktu perlawanan tersebut.

5.2 Setiap ketua pasukan perlu mendapatkan ID pihak lawan dan menambah mereka sebagai kenalan untuk mempercepatkan proses perlawanan.

6. KETIKA PERLAWANAN

6.1 Salah seorang kapten pasukan perlu mencipta 'private multiplayer lobby' dan menjemput ketua pasukan lawan masuk ke dalam lobi.

6.2 Kapten pasukan adalah **BERTANGGUNG JAWAB** untuk menjemput semua ahli pasukan ke dalam lobi multiplayer swasta yang ditetapkan dalam masa 5 minit. Sekiranya pemain gagal menyertai lobi, perlawanan akan bermula dengan ahli pasukan yang masih tinggal. Pemain dibenarkan menyertai perlawanan untuk Perlawanan 2 & Perlawanan 3

6.3 Pasukan diberikan 3 minit untuk tetapan 'Loadout'.

7. AKHIR PERLAWANAN

7.1. Kapten pasukan perlu sediakan tangkapan skrin (screenshot) markah akhir kepada marshall yang bertugas.



8. DISCONNECTION

8.1. Setiap pemain perlu bersedia dengan **data internet masing-masing**. Sambungan internet tidak akan disediakan oleh pihak penganjur kecuali diberitahu dari semasa ke semasa.

8.2. Setiap pemain perlu mengaku kalah ketika 'lag'. Setiap pemain disarankan untuk memeriksa sambungan internet dan data sebelum perlawanan dimulakan.

8.3. Sekiranya pemain 'disconnects' dalam tempoh tiga puluh (30) saat pertama dan / atau sebelum 'first kill', permainan harus ditamatkan. Semua pemain mesti meninggalkan permainan dan memulakan semula permainan. Sekiranya pemain 'disconnects' selepas tiga puluh saat pertama (30) dan / atau 'first kill', permainan mesti diteruskan dan pemain 'disconnected' harus menyertai permainan seterusnya dalam perlawanan BO3 atau BO5 seterusnya.

8.4 Jika 3 atau lebih pemain diputuskan sambungan, peraturan 'Game Restart' akan dikenakan.



9. GAME RESTART

9.1. Search & Destroy

- Sekiranya berlaku kes 'server crash', 'host drop', atau 'major bug' yang ditentukan oleh admin, permainan akan dimulakan semula dengan skor sebelum kejadian. Permainan yang dimulakan semula akan berakhir apabila salah satu pasukan mencapai skor keseluruhan 6 mata.

9.2. Domination

- Sekiranya berlaku kes 'server crash', 'host drop', atau 'major bug' yang ditentukan oleh admin, permainan akan dimulakan semula dari awal. Sekiranya permainan memerlukan 'restart' selepas pusingan pertama, skor pusingan pertama akan disimpan dan Pasukan akan memainkan pusingan kedua untuk menentukan pemenang



Notis Penting:

- Setiap pemain perlu bersedia dengan **data internet masing-masing**. Sambungan internet tidak akan disediakan oleh pihak penganjur kecuali diberitahu dari semasa ke semasa.
- Setiap pemain perlu mengaku kalah ketika 'lag'. Setiap pemain disarankan untuk memeriksa sambungan internet dan data sebelum perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang tidak hadir atau ketua pasukan yang gagal untuk melapor diri kepada penganjur atau marshall dalam waktu yang dinyatakan akan hilang kelayakan secara automatik.
- Pemain dan pasukan perlu bertanggung jawab untuk mengelakkan kelewatan bagi waktu dan jadual perlawanan.
- Profaniti, penderaan lisan dan sebarang bentuk gangguan yang disengajakan adalah dilarang sama sekali dan akan menyebabkan hilangnya kelayakan jika ditangkap.
- Penggunaan peranti **selain telefon pintar, aplikasi 'third party'** adalah **dilarang** sama sekali. **Sekiranya gagal berbuat demikian, pasukan tersebut akan disingkirkan serta merta daripada kejuhanan dan dilarang menyertai mana-mana CELCOM XPAX KEJOHANAN ESUKAN KAMPUS selama 1 TAHUN**
- Penganjur hanya menyediakan port mengecas peranti pintar.

TAMAT SYARAT DAN PERATURAN