

ပြိုင်ပွဲဆိုင်ရာ စည်းကမ်းသတ်မှတ်ချက်များ

(အသေးစိတ်အချက်အလက်များကို [Discord](#) တွင် အချိန်နှင့်တစ်ပြေးညီ ချပြသွားမည် ဖြစ်သည်)

လက်ရည်စစ်ပွဲ (2 Rounds)

နှစ်ရက်တာယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး တစ်ရက်လျှင် အုပ်စု (၈) စု ပါဝင်သည်။

အသင်းပေါင်း (၂၅၆) သင်းပါဝင်မည် ဖြစ်ပြီး အုပ်စု (၁၆) စု ဆီသို့ ခွဲထွက်သွားမည် ဖြစ်သည်။ အုပ်စု တစ်စုလျှင် အသင်းပေါင်း (၁၆) သင်း ပါဝင်မည်။

- ပွဲစဉ်များအား နှစ်ပွဲဆက် ယှဉ်ပြိုင်မည် ဖြစ်ပြီး Erangle နှင့် Miramar map များတွင် TPP mode ဖြင့် ဆော့ကစားရမည် ဖြစ်သည်။
- ပထမရက်တွင် ပထမအုပ်စုရှစ်စု တစ်ပြိုင်နက် ဆော့ကစားရမည်ဖြစ်ပြီး ဒုတိယရက်တွင် ဒုတိယ အုပ်စုရှစ်စု တစ်ပြိုင်နက် ဆော့ကစားမည် ဖြစ်သည်။
- ပါဝင်ဆော့ကစားရမည့် အုပ်စုများအနေဖြင့်ပထမအုပ်စုလေးစုကို **နေ့လည် ၁:၀၀ နာရီမှ နေ့ခင်း ၄:၀၀ နာရီ** အထိ ယှဉ်ပြိုင်ရမှာ ဖြစ်ပြီး ဒုတိယအုပ်စုလေးစုကို **ညနေ ၆:၀၀နာရီ မှ ည ၉:၀၀နာရီ** အထိ ဆော့ကစားမည် ဖြစ်သည်။
- အသင်းများအနေဖြင့် ကျပန်းစနစ်ဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားသော အုပ်စုများမှ ဝင်ရောက် ကစားရမည် ဖြစ်ပြီး အုပ်စုတစ်စုလျှင် အသင်းပေါင်း (၁၆) သင်းစီ ပါဝင်မည်။
- အသင်းများအနေဖြင့် နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်လှမ်းခွင့် ရရှိခြင်း၊ မရရှိခြင်းကို အသင်းများ၏ ပထမပွဲနှင့် ဒုတိယပွဲစဉ်များမှ စုစုပေါင်း ရမှတ်များအပေါ်မူတည်ပြီး ဆုံးဖြတ်သွားမည် ဖြစ်သည်။
- အုပ်စုတစ်စု၏ ထိပ်ဆုံးရှစ်သင်းစီသာ အကြံပြုလုပ်ပွဲသို့ တက်ရောက်နိုင်မည် ဖြစ်သည်။

အကြံပြုလုပ်ပွဲ (6 Rounds)

လေးရက်တာယှဉ်ပြိုင်မည် ဖြစ်ပြီး တစ်ရက်လျှင် အုပ်စုတစ်စုချင်းစီသာ ယှဉ်ပြိုင်ကြရမည်ဖြစ်သည်။

လက်ရည်စစ်ပွဲမှ တက်ရောက်လာသော အသင်းပေါင်း (၆၄) သင်းမှ အုပ်စု (၄) စုဆီသို့ ခွဲထွက်သွားမည် ဖြစ်ပြီး အုပ်စုတစ်စုလျှင် အသင်းပေါင်း (၁၆) သင်းစီ ပါဝင်မည်။

- ပွဲစဉ်များအား ညနေ ၄:၀၀ နာရီမှ ည ၁၀:၀၀ နာရီ အထိ ကျင်းပမည်။
- အုပ်စုတစ်စုလျှင် ပွဲစဉ်ခြောက်ပွဲ ယှဉ်ပြိုင်မည် ဖြစ်ပြီး Erangel, Miramar နှင့် Sanhok map များတွင် TPP mode ဖြင့် ကစားရမည် ဖြစ်သည်။
- အသင်းများအနေနှင့် ကျပန်းစနစ်ဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားသော အုပ်စုများမှ ဝင်ရောက် ကစားရမည် ဖြစ်ပြီး အုပ်စု တစ်စုလျှင် အသင်းပေါင်း ၁၆သင်းစီ ပါဝင်မည်။
- အသင်းများ အနေဖြင့် နောက်တစ်ဆင့်သို့ တက်လှမ်းလိုပါက အသင်းများ၏ (၆) ပွဲစလုံးတွင် ရရှိသော စုစုပေါင်းရမှတ်အပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်မည် ဖြစ်သည်။
- အုပ်စုတစ်စု၏ ထိပ်ဆုံးလေးသင်းစီသာ ဗိုလ်လုပွဲအဆင့်သို့ တက်ရောက်နိုင်မည် ဖြစ်သည်။
- အကြံဉာဏ်ဗိုလ်လုပွဲစဉ်များအတွက် Map rotation မှာ အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်သည်။
 - ပထမပွဲစဉ် : Sanhok
 - ဒုတိယပွဲစဉ် : Erangel
 - တတိယပွဲစဉ် : Erangel
 - စတုတ္ထပွဲစဉ် : Erangel
 - ပဉ္စမပွဲစဉ် : Miramar
 - ဆဋ္ဌမပွဲစဉ် : Miramar

ဗိုလ်လုပွဲ (12 Rounds)

နှစ်ရက်တာ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်ပြီး တစ်ရက်လျှင် ပွဲစဉ် (၆) ပွဲစီ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။
အကြံဉာဏ်ဗိုလ်လုပွဲ၏ အုပ်စုလေးစုမှ ထိပ်ဆုံး (၁၆) သင်းသာ ဗိုလ်လုပွဲတွင် ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ပွဲစဉ်များအား ညနေ ၄:၀၀ နာရီမှ ည ၁၀:၀၀ နာရီ အထိ ကျင်းပမည် ဖြစ်သည်။

- နောက်ဆုံးအဆင့် ပွဲစဉ်များတွင် အသင်းပေါင်း (၁၆) သင်းသာ ပါဝင်မည် ဖြစ်ပြီး TPP mode ဖြင့်သာ ယှဉ်ပြိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။
- ဗိုလ်လုပွဲတွင် စုစုပေါင်း ပွဲစဉ် (၁၂) ပွဲ ယှဉ်ပြိုင်ရမည်ဖြစ်ပြီး တစ်ရက်လျှင် (၆) ပွဲစီ ယှဉ်ပြိုင်ဆော့ကစားရမည်ဖြစ်သည်။
- ဗိုလ်လုပွဲစဉ်များအတွက် Map rotation မှာ အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်သည်။

- ပထမပွဲစဉ် : Sanhok
- ဒုတိယပွဲစဉ် : Erangel
- တတိယပွဲစဉ် : Erangel
- စတုတ္ထပွဲစဉ် : Erangel
- ပဉ္စမပွဲစဉ် : Miramar
- ဆဋ္ဌမပွဲစဉ် : Miramar

နောက်ဆုံးရလဒ်အနေဖြင့် ပွဲစဉ်အားလုံးမှ ရရှိထားသော စုစုပေါင်းအမှတ်များအပေါ်မူတည်၍ ဆုံးဖြတ်မည်။

အသင်းနှင့် အသင်းသားများဆိုင်ရာ စည်းကမ်းသတ်မှတ်ချက်များ

၁. အသင်းများအနေနှင့် တစ်သင်းလျှင် အဓိက ကစားသမား လေးဦးအပြင် လူစားထိုးနိုင်သော အပြင်ကစားသမား နှစ်ဦး (စုစုပေါင်း ၆ဦး) အထိ ထားရှိနိုင်သည်။ အသင်းများမှ သက်ဆိုင်ရာ စည်းကမ်းချက်များကို လိုက်နာရန် ပျက်ကွက်ပါက တာဝန်ရှိသူများအနေဖြင့် ထိုအသင်းများကို ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်နိုင်သည်။ အသင်းတစ်သင်းစီလျှင် ကစားသမား (၆) ဦးအထိ အများဆုံးထား၍ စာရင်းပေးသွင်းနိုင်သည်။ အသင်းများအနေဖြင့် Admin ခွင့်ပြုချက်မရသ၍ တစ်စုံတစ်ရာ အသိပေးခြင်းမရှိပဲ မိမိ၏ လူစာရင်းအား ပြောင်းလဲခွင့်ပြုမည် မဟုတ်ပါ။

၂. ပြိုင်ပွဲကာလတလျှောက် ကစားသမားအဖြစ် အကျုံးဝင်စေရန် ၁၆ နှစ်နှင့် အထက်တွင် ရှိနေရန် လိုအပ်သည်။ (ဥပမာ - ကစားသမားအနေဖြင့် ပြက္ခဒိန်ခုနှစ်သက္ကရာဇ် အရ အနည်းဆုံး အသက် ၁၆နှစ် ပြည့်သည်အထိ နေထိုင်ဖူးရမည်)
ကစားသမားများအနေဖြင့် အသက် ၁၈ နှစ်အောက် (အသက် ၁၆နှစ်မှ ၁၈နှစ်အတွင်း) ဖြစ်နေပါက မိဘခွင့်ပြုချက်လက်မှတ် ပါရှိရမည်။

၃. အသင်းတစ်သင်းစီမှ စာရင်းရှိ ကစားသမားများ အနေဖြင့် မည်သည့် mode တွင်မဆို (TPP or FPP) Platinum သို့မဟုတ် Platinum ထက်ပိုသော အဆင့်ကို တက်ရောက်ဖူးပြီး၊ အနည်းဆုံး account level 10 သို့ ရောက်ရှိထားရမည်။ ပြိုင်ပွဲအတွက် PUBG MOBILE ၏ တရားဝင် version ကိုသာ ခွင့်ပြုမည် ဖြစ်သည်။

၄. စာရင်းတင်သွင်းပြီးနောက် အကြောင်းပြချက် တစ်စုံတစ်ရာကြောင့် ပါဝင်နိုင်ခြင်း မရှိပါက အသင်း၏ အခြေအနေအား အသင်းခေါင်းဆောင် သို့မဟုတ် အသင်း Manager မှ တစ်ဆင့် တာဝန်ရှိသူများထံ ပြိုင်ပွဲမစခင် အနည်းဆုံး တစ်ရက်အလိုတွင် သတင်းပေးပို့ရမည်။ ထိုသို့ မပြုလုပ်နိုင်ပါက

ထိုအသင်းအနေဖြင့် Tencent မှ ပြုလုပ်သော ပြည်တွင်း ပြိုင်ပွဲများအားလုံးထံတွင် ယှဉ်ပြိုင်ခွင့် တစ်နှစ်တိတိ ပိတ်ပင်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

၅. မိုဘိုင်းဖုန်းများဖြင့်သာ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်ခွင့် ရှိသည်။ အကယ်၍ အသင်းများအနေဖြင့် အခြားသော ပစ္စည်းများ (ဥပမာ - controllers, bluetooth devices, mice) သုံးစွဲကြောင်း စုံစမ်းသိရှိရမိပါက ထိုအသင်းအနေဖြင့် ပြိုင်ပွဲမှ ချက်ချင်း ထုတ်ပယ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

၆. In-game name နှင့် သက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်များ

- ၆.၁ - ကစားသမားများ၏ In-game name များ အနေဖြင့် သက်ဆိုင်ရာ အသင်းများ၏ အမည်နှင့် ဘေးချင်းကပ်ပုံစံ ထားရှိရမည်။ ဥပမာအားဖြင့် “All Stars” အသင်းမှ “Lucky” အမည်ရှိ ကစားသမား အနေဖြင့် “ASLucky” ဟူသော အမည်ပုံစံ ထားရှိရမည်။
- ၆.၂ - In-game name ထားရှိရာတွင် English စကားလုံးများသာ လက်ခံနိုင်သည်။
- ၆.၃ - ကြိုက်နှစ်သက်ရာ ကိန်းဂဏန်းများလည်း ထားရှိနိုင်သည်။ (ဥပမာ - “ASLucky123”)
- ၆.၄ - အသင်းအမည်နှင့် ကစားသမားများ၏ အမည်များတွင် မသင့်လျော်သော သို့မဟုတ် ရိုင်းစိုင်းသော စကားလုံးများ သို့မဟုတ် အမှတ်အသားများ ထားရှိခြင်းမပြုရ။
- ၆.၅ - ကစားသမားတစ်ဦး၏ အမည်အမှတ်အသားတွင် ပွဲစီစဉ်သူ၏ ခွင့်ပြုချက်များ မပါရှိပဲ PUBG Mobile ၏ လက်ဝယ်ရှိ ပိုင်ဆိုင်မှု အမှတ်အသားများအပါအဝင် အခြားသော သက်ဆိုင်ရာ အဖွဲ့အစည်းများ၏ အမှတ်အသားများ ထည့်သွင်းထားခြင်း မပြုရ။

၇. ပွဲစဉ်မစခင် ကစားပွဲအတွင်းသို့ ဝင်ရောက်နိုင်ရန် စကားဝှက်နှင့် ပွဲစဉ်၏ ကိုယ်ပိုင်နံပါတ်များကို ပွဲစဉ်များမစတင်ခင် Discord ရှိ Tournament Server အတွင်းတွင် ပေးပို့ထားမည်ဖြစ်သည်။

၈. အသင်းသားများအနေဖြင့် ပွဲစဉ်များမစခင် မိနစ် ၂၀ မှ ၃၀ အတွင်း ကစားပွဲ Lobby အတွင်းသို့ဝင်ရောက်ကာ သတ်မှတ်နေရာများတွင် ကြိုတင်နေရာယူ၍ စောင့်ဆိုင်းပေးနေရမည်ဖြစ်သည်။

၉. ပွဲစဉ်များမစတင်ချိန်တွင် ကစားပွဲ Lobby အတွင်း ကစားသမား သုံးဦးအောက်သာပါရှိသော မည်သည့်အသင်းမဆို ထိုအကျော့မှ ထုတ်ပယ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

- ၉.၁ - တစ်ကျော့စီတိုင်းတွင် အုပ်စုတိုင်း၌ အသင်းတစ်သင်းစီတွင် ကစားသမားအနည်းဆုံး သုံးဦးဖြင့် Lobby room တွင်း စောင့်ဆိုင်းပေးရမည်။
- ၉.၂ - ပွဲစဉ်များ မစတင်မှီ ၂မိနစ်အကြိုတွင် ကစားပွဲခန်းအတွင်း အသင်းသားနှစ်ဦးတည်းသာရှိသော အသင်းများအနေဖြင့် ထိုအကျော့မှ ထုတ်ပယ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

၁၀. အသင်းများအနေဖြင့် ပွဲစဉ် သုံးမိနစ် အတွင်း ဖြစ်ပေါ်လာသော ပြဿနာများအတွက် complain တက်ခွင့် ရှိသည်။ ဥပမာ Connection တစ်စုံတစ်ရာ ပြဿနာဖြစ်ပေါ်ခြင်းများကြောင့် complain

လိုလျှင် ပွဲစပြီး သုံးမိနစ်အတွင်း သက်ဆိုင်ရာ Admin များထံသို့ report ရမည် ဖြစ်ပြီး ပွဲပြန်စလိုပါက အုပ်စုအတွင်းရှိ အသင်းများမှ ၂၅% (၄ သင်း)၏ တူညီသော complain များ ရရှိမှသာ ပွဲစဉ်တစ်ခုလုံး ပြန်လည် စတင်မည်ဖြစ်သည်။ ပွဲစပြီးနောက် သုံးမိနစ် ကျော်ပြီးမှ complain များ ရရှိပါက မည်သည့် decision မှ ချမှတ်ပေးမည် မဟုတ်ချေ။

၁၁. ကစားပွဲများအား ထိခိုက်စေနိုင်သည့် မည်သည့် ပြင်ပ software များမဆို ခွင့်ပြုမည်မဟုတ်။ ဤအချက်အား ချိုးဖောက်သည့် မည်သည့်အသင်းမဆို ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

၁၂. အသင်းများအနေဖြင့် စာရင်းတင်သွင်းထားသော ကစားသမားများနှင့်သာ ပြိုင်ပွဲဝင်ခွင့် ရှိသည်။ သက်ဆိုင်ရာအသင်းတွင် စာရင်းမပေးသွင်းထားသော ကစားသမားများ၊ သို့မဟုတ် စာရင်းပေးသွင်းထားသည့် ကိုယ်ပိုင် Identity (Ingame name / ID) ကို အသုံးမပြုထားသော မည်သည့်ကစားသမားကိုမဆို မည်သည့်ကစားပွဲအတွင်းမှ ဝင်ပြိုင်ခွင့်ပေးမည် မဟုတ်ပါ။ အကယ်၍ ပြစ်ဒဏ်ကျူးလွန်ကြောင်း သိရှိရပါက ပြစ်ဒဏ်ကျူးလွန်ထားသော အသင်းနှင့်တကွ အသင်းသားအားလုံး ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။

၁၃. ပြိုင်ပွဲမှ တာဝန်ရှိသူများသည် သက်ဆိုင်ရာပြိုင်ပွဲအတွင်း တာဝန်ရှိသူများကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော ပြဿနာများနှင့် နည်းပညာဆိုင်ရာ အခက်အခဲများအတွက်သာ တာဝန်ရှိသည်။ ကစားသမားနှင့် အသင်းများကြားဖြစ်ပေါ်သည့် မည်သည့် ပြဿနာကိုမဆို တာဝန်ယူဖြေရှင်းပေးမည် မဟုတ်ပါ။ နည်းပညာဆိုင်ရာ အခက်အခဲတစ်ခုခု (ဥပမာ - Software နှင့် Internet ပြဿနာများ) ဖြစ်ပေါ်ပါက ပြိုင်ပွဲအား အစမှ ပြန်လည်စတင်မည်ဖြစ်သည်။

၁၄. ပြိုင်ပွဲဝင်များအနေဖြင့် မိမိတို့၏ ကစားပွဲများကို ပြင်ပသို့ တိုက်ရိုက် ထုတ်လွှင့်ခွင့် မရှိချေ။ ဤအချက်အား ချိုးဖောက်ပါက အပြစ်ရှိသူအပါအဝင် သက်ဆိုင်ရာ အသင်းအား ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်သွားမည် ဖြစ်သည်။

၁၅. ကစားသမားများအနေဖြင့် မိမိတို့၏ ကစားမှုများအား မှတ်တမ်းတင်ထားရန် တာဝန်ရှိသည်။ ယင်းအချက်သည်စွပ်စွဲချက်တစ်ခုတစ်ရာပေါ်ပေါက်လာပါက ကစားသမားများအနေဖြင့် ပြန်လည်ချေပနိုင်ရန်ဖြစ်သည်။ စွပ်စွဲခံရသောအသင်းဖက်မှ ပြန်လည်ချေပစရာ မှတ်တမ်းသက်သေမရှိပါက စွပ်စွဲချက်များအားအတည်ပြုရနိုင်ချေရှိသည်။

၁၆. အသင်းများအနေဖြင့် တစ်ဖက်အသင်းအား သို့မဟုတ် တစ်ဖက်အသင်း၏ပရိတ်သတ်များအား ကကစားပွဲအတွင်းဖြစ်စေ၊ ကစားပွဲပြင်ပတွင်ဖြစ်စေ၊ မထိမဲ့မြင်ဖြစ်စေ (Ingame all chat မှဖြစ်စေ) ရိုင်းပြောဆက်ဆံခြင်းအား မပြုလုပ်ရ။ ထိုသို့ပြုမူခြင်းများစုံစမ်းတွေ့ရှိရပါက ကျူးလွန်သည့်အသင်းအနေဖြင့် PUBG MOBILE (MM) မှထုတ်ပယ်ခံရမည့်အပြင် ယင်းတို့နှင့်သက်ဆိုင်သော မည်သည့်ပြိုင်ပွဲကိုမှ ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်ခွင့်ပြုမည်မဟုတ်ပါ။

၁၇. ပြိုင်ပွဲနှင့်သက်ဆိုင်သော တစ်စုံတစ်ရာအငြင်းပွားမှုများ ဖြစ်ပေါ်လာပါက တာဝန်ရှိသူများနှင့် Tencent တို့၏ဆုံးဖြတ်ချက်သာလျှင် အတည်ဖြစ်သည်။

၁၈. မသမာသောနည်းလမ်းဖြင့် ယှဉ်ပြိုင်သော ကစားသမားနှင့်တကွ ယင်းကစားသမားပါဝင်သည့် မည်သည့်အသင်းကိုမဆို ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်မည်ဖြစ်ပြီး မသမာသောနည်းလမ်းဖြင့် ယှဉ်ပြိုင်ထားသောပွဲစဉ်အား အချိန်ပြန်လည်သတ်မှတ်ပေးကာ ပြန်လည်ကျင်းပသွားမည်ဖြစ်သည်။ တာဝန်ရှိသူများ၊ ကြီးကြပ်ရေးမှူးများအနေဖြင့် ဆုံးဖြတ်ချက်မချမှီ မသမာမှုအချက်အလက်များပါရှိသော ဗီဒီယိုသက်သေများအား သေချာစစ်ဆေးကြည့်ရှုမည်ဖြစ်သည်။ အပြစ်ရှိကြောင်း စစ်ဆေးတွေ့ရှိပါက အဆိုပါအသင်း၏ နေရာကို အဆိုပါအသင်း၏အောက်တစ်ဆင့်မှ အမှတ်အများဆုံးအသင်းအား ပေးအပ်သွားမည်။

၁၉. ကစားသမားတစ်ဦးအနေဖြင့် အသင်းများစွာအတွက် ကစားခွင့်မပြုပါ။ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပြိုင်ပွဲမှထွက်ခွာသွားရသည့်တိုင်အောင် အခြားကျန်ရှိနေသောအသင်းများအတွက် ထပ်မံထပ်မံကစားခွင့်မပြုပါ။

၂၀. ကစားသမား၊ အသင်းအုပ်ချုပ်သူ၊ အသင်းပိုင်ရှင် စသည်ဖြင့် ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်သည့်အသင်းနှင့် ပတ်သတ်နေသောသူများသည် ပြိုင်ပွဲနှင့်ပတ်သက်၍ ဆက်သွယ်လိုပါက ပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူထံသာ တိုက်ရိုက်ဆက်သွယ်ရမည်။ ပြိုင်ပွဲနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပုတ်ခတ်တပြောဆိုမှု၊ Social Media တွင်ရေးသားမှု၊ ပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူအား ရိုင်းပျံ့စွာဆက်ဆံမှု၊ ပုတ်ခတ်ပြောဆိုမှုများကို Social Media တွင်ရေးသားမှု အစရှိသည့် Professional ကစားသမားများ၊ အသင်းနှင့်မလျော်ကန်သောအပြုအမူများ ပြုလုပ်သည်ကိုတွေ့ရှိရပါက ပထမအကြိမ်တွင် သတိပေးသွားမည်ဖြစ်ပြီး ဒုတိယအကြိမ်ဖြစ်ပါကက အဆိုပါကစားသမား၊ အသင်းအုပ်ချုပ်သူ၊ အသင်းပိုင်ရှင်နှင့် ဆက်စပ်နေသော အသင်းများကို လက်ရှိပြိုင်ပွဲမှ ဆုကြေးငွေအားလုံး ဖြတ်တောက်ပြီး PUBG MOBILE (MM) မှနှောင်တွင်ကျင်းပပြုလုပ်မည့် မည်သည့်ပြိုင်ပွဲကိုမဆို ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်ခွင့် ရာသက်ပန်ပိတ်ပင်မည်ဖြစ်သည်။

၂၁. ပြိုင်ပွဲတာဝန်ရှိသူများသည် ပြိုင်ပွဲဝင်များအား စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းချက်များနှင့် လိုက်နာရမည့်အချက်များအား ဖတ်ရှုနားလည်စေရန် အချိန်တစ်ခုဖြင့် တစ်ပြေးညီအသိပေးနေမည်ဖြစ်ပြီး ဖြစ်ပေါ်လာမည့် စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းချိုးဖောက်မှုများအား မည်သို့သောအခွင့်အရေးမှ မရှိစေပဲ အပြစ်ပေးမည်ဖြစ်သည်။

၂၂. အသင်းများ အချင်းချင်း Team up လုပ်ကြောင်း သိရှိရပါက Team up ပြုလုပ်ခဲ့သော မည်သည့်အသင်းမဆို ကြီးမားသော ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည် ဖြစ်သည်။ (ဥပမာ - ရာသက်ပန် ပွဲကစားခွင့် ပိတ်ပင်ခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲကစားခွင့် တစ်နှစ်နားရခြင်း)

၂၃. ဆုကြေးငွေများကို လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများ အဆင့်ဆင့် ဖြတ်ကျော်ပြီး ခြောက်လအတွင်းပေးချေမည်

ဖြစ်သည်။ ဆုကြေးငွေ ပေးရာတွင် ဗဟိုဘဏ်မှ သတ်မှတ်ထားသော Exchange rate နှင့်သာ ပေးချေမည် ဖြစ်သည်။

တားမြစ်ပစ္စည်းစာရင်းများ

အချိန်နှင့်တပြေးညီမွမ်းမံပြင်ဆင်နိုင်သော တားမြစ်စာရင်းတွင် မူးယစ်ဆေးဝါးများ၊ ဆေးလိပ်ထုတ်ကုန်များ၊ ဆေးခြောက်ထုတ်ကုန်များ၊ လောင်းကစားဝိုင်းနှင့် ကာစီနိုများ၊ အရက်သေစာများ၊ ညစ်ညမ်းကားများ၊ Cryptocurrency များ၊ ကစားပွဲအတွင်းပြုလုပ်နိုင်သော မသမာမှုများအား အားပေးအားမြှောက်ပြုလုပ်သော စီးပွားရေးလုပ်ငန်းများ၊ skin လောင်းကစားမှုများအပြင် Tencent နှင့်သက်ဆိုင်ရာ အဖွဲ့အစည်းများ၏ စည်းကမ်းချက်များ အရတားမြစ်ထားသော In-game currency ဖြင့် ငွေကြေးစုဆောင်းမှုများနှင့်ဆိုင်သော ဝန်ဆောင်မှုများ စသည့် ဥပဒေအရတားမြစ်ထားသော ထုတ်ကုန်များနှင့် ဝန်ဆောင်မှုများ၊ Tencent နှင့်သက်ဆိုင်ရာ အဖွဲ့အစည်းများကကျင်းပသော တရားဝင်ပြိုင်ပွဲများမဟုတ်သည့် အခြားသော ပြင်ပပြိုင်ပွဲများတွင် ဝင်ရောက်လှုပ်ရှားခြင်းများ ပါဝင်ပါသည်။

တားမြစ်ပစ္စည်းစာရင်းများနှင့်သက်ဆိုင်ရာစည်းကမ်းချက်များ

ပြိုင်ပွဲစီစဉ်သူ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်နှင့်ပင် ပြိုင်ပွဲတည်ရှိရာကာလတစ်လျှောက် အထက်ပါ တားမြစ်စာရင်းတွင်ပါဝင်သည့် မည်သည့်အရာကိုမဆို ကြော်ငြာထားသော၊ ထိုတားမြစ်စာရင်းတွင်ပါရှိသော တစ်စုံတစ်ရာ၏ ပုံပိုးမှုကိုလက်ခံထားသော ကစားသမားများ၏ ရုပ်သံဆိုင်ရာ အခွင့်အရေးများနှင့် ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်မှုကို ပိတ်ပင်ခွင့်ရှိသည်။

လုံခြုံရေး

ပြိုင်ပွဲဝင်အမြောက်အများပါဝင်မှုကြောင့် အောက်ပါညွှန်ကြားချက်များကို လိုက်နာရန်အကြံပြုသည်။

- ပြိုင်ပွဲဝင်များအနေဖြင့် ပြိုင်ပွဲအတွင်းသို့ သတ်မှတ်ထားသော အချိန်နှင့်တပြေးညီ ရောက်ရှိရန်လိုအပ်သည်။
- အသင်းတစ်သင်းစီတိုင်းတွင် အနည်းဆုံး ကစားသမားတစ်ဦးစီမှ မိမိတို့၏ယှဉ်ပြိုင်မှုများကို မှတ်တမ်းတင်ထားရမည်။ ထိုမှတ်တမ်းအား ပြန်လည်ချေပစရာ သက်သေအဖြစ်သုံးစွဲနိုင်သည်။
- ကစားသမားများအနေဖြင့် ကစားပွဲတစ်ပွဲပြီးဆုံးတိုင်း မိမိတို့အသင်းရောက်ရှိသည့်အဆင့်နှင့် ရရှိခဲ့သောအမှတ်များကို Screen capture/ Screenshot ယူထားရမည်။

- ကစားပွဲအခန်းအတွင်းသို့ ရောက်ရှိပါက ပြိုင်ပွဲမစတင်ခင်အချိန်ထိ ဆက်လက်စောင့်ဆိုင်းပေးရမည်။ အခြားသော Application များသို့ပြောင်းရွှေ့ခြင်းမပြုရ။
- ကစားသမားများအနေဖြင့် ပြိုင်ပွဲမစတင်ခင် အချိန်မှီ ကစားပွဲခန်းအတွင်းသို့ ဝင်ရောက်နိုင်ခြင်းမရှိပါက ကစားသမားများ၏ တာဝန်သာဖြစ်ပြီး တာဝန်ရှိသူများနှင့် လုံးဝ သက်ဆိုင်ခြင်းမရှိပါ။
- ပွဲစီစဉ်ကြီးကြပ်သူများအနေဖြင့် တစ်စုံတစ်ရာ အသိပေးခြင်းမရှိပဲ စည်းကမ်းချက်များနှင့်အခြားအချက်အလက်များအား ပြောင်းလဲခွင့်ရှိသည်။

အသင်းသားများအနေဖြင့် ကစားပွဲမစတင်မီ မိနစ်သုံးဆယ်အတွင်း ကြိုတင်ပြင်ဆင်ထားကြရန်လိုအပ်သည်။

အမှတ်ပေးစည်းမျဉ်း

၁. Kill ရမှတ်

- Kill တစ်ခုစီတိုင်းအတွက် တစ်မှတ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်

၂. အဆင့်အလိုက်ရမှတ်

- Rank 1 - 10 points
- Rank 2 - 6 points
- Rank 3 - 5 points
- Rank 4 - 4 points
- Rank 5 - 3 points
- Rank 6 - 2 points
- Rank 7 - 1 point
- Rank 8 - 1 point
- Rank 9 to 16 - 0 point

၃. Tiebreakers

တရားဝင်ပြိုင်ပွဲများတွင် အသင်းနှစ်သင်းကြား အဆင့်တူနေပါက အောက်ပါအချက်များအတိုင်း တဆင့်ချင်း ဆုံးဖြတ်မည်ဖြစ်သည်။

- သက်ဆိုင်ရာ Tournament ရှိ Game အားလုံးတွင် ပထမနေရာရရှိထားသော စုစုပေါင်းအကြိမ်ရေ။
- သက်ဆိုင်ရာ Tournament ရှိ Game အားလုံး၏ အဆင့်အလိုက် စုစုပေါင်းအမှတ်များ။
- သက်ဆိုင်ရာ Tournament ရှိ Game များအားလုံး၏ စုစုပေါင်း kill များ။
- Tournament ၏နောက်ဆုံးပွဲစဉ်တွင် ရရှိထားသော အဆင့်များ။