



## Nabire PUBGM CHAMPIONSHIP

### Buku Peraturan Resmi

#### 1. Informasi Umum

- Kompetisi Nabire PUBGM CHAMPIONSHIP dikenal dengan nama NPC, Nabire PUBGM CHAMPIONSHIP adalah tournament yang di selenggarakan untuk para penggemar video game pubgm dan bertujuan memunculkan bakat di bisang tersebut. Adapun tournament ini di buat dengan format yang sama persis dengan penyelenggaraan event Nasional. Dengan menggunakan format baru PMNL season 4 dan Season berikutnya diharapkan akan berjalan dengan sangat kompetitif dan seru.

#### 2. Syarat Dan Ketentuan Peserta

- **Umur**
  - Seluruh peserta yang mendaftar dalam PMNL **tidak dibatasi umur** pada saat mendaftar.
- **Persyaratan Administrasi**
  - Seluruh peserta yang mendaftar dalam PMNL **wajib melampirkan data administrasi** yang telah ditentukan oleh penyelenggara.
  - Dalam kompetisi mempunyai 6 slot roster : 4 anggota inti wajib, 1 cadangan wajib, 1 cadangan tidak wajib
  - 1 player hanya bisa menggunakan 1 ID/akun.
  - ID/akun yang sudah di daftarkan di formulir tidak bisa di ubah/diganti dengan alasan apapun

#### 1. Akun Peserta

- Seluruh peserta yang mengikuti kompetisi NPC S4 **mendaftarkan akun pribadinya masing-masing** dan tidak dapat diwakilkan dengan akun minimal level 30 pada aplikasi PUBG MOBILE GLOBAL yang telah terdaftar di Panitia
- Nick name in game player **WAJIB** menggunakan inisial team
- Nick name in game player di larang menggunakan yang mengandung porno,sara,diskriminasi,rasis,dan agama

#### 1. Website Pendaftaran

- Seluruh peserta yang dapat mengirim data atau mendaftarkan diri pada link yang disebarluaskan oleh Panitia Penyelenggara

## 2. Peraturan Pertandingan

- Setiap player menggunakan nickname yang tidak mengandung unsur pornografi, rasis, dan Provokasi
- Setiap tim wajib memasuki ROOM dan menempati Slot team masing-masing yang telah ditentukan setelah ID ROOM dan Password diberikan
- Waktu toleransi adalah 3 menit dari waktu yang telah ditentukan, jika terlambat masuk room maka poin akan dihitung 0 atau to soon.
- Apabila ada team atau player yang menempati urutan slot yang salah, maka panitia akan mengeluarkan dari ROOM. Dan jika panitia tidak sempat mengeluarkan pada saat match sudah dimulai maka tim tersebut diwajibkan untuk Kembali ke Lobby, dan setelah pertandingan tim tersebut tidak akan mengikuti match selanjutnya.
- Memperbolehkan penggunaan aplikasi peningkat performa hanya BAGT, GFXtool. dengan catatan resiko di tanggung masing-masing player jika di banned.
- Rematch hanya akan dilakukan apabila ada bug server dari room master dan kondisi yang tidak mendukung yang hanya diputuskan oleh panitia tanpa adanya intervensi dari pihak peserta atau lainnya.
- Semua Skin senjata, helem, tas, parasut, dan kendaraan di matikan atau tidak di pakai. Skin Suit/pakaian yang di gunakan hanya skin yang di tentukan oleh PANITIA
- Di wajibkan untuk mengupdate PUBGM terbaru (jika ada update) dan mengunduh semua MAP. jika terjadi bug map dan tidak mendownload map panitia tidak bertanggung jawab dan match akan tetap di lanjutkan.
- TIDAK DIPERBOLEHKAN SAMA SEKALI menembakan FLARE GUN. Jika ada team yang menembakan akan langsung diskualifikasi pada match yang sedang di mainkan, dan Tidak di perbolehkan untuk mengikuti satu (1) match berikutnya.
- Tidak di perbolehkan TEAMING, setiap TIM yang melakukan TEAMING akan di beri poin 0 pada match yang sedang berlangsung.
- Setiap peserta dilarang keras menggunakan Voice All secara sengaja maupun tidak sengaja!

## 0. Perubahan Pada Data Pendaftaran

- Akun yang memasuki room hanya akun yang telah terdaftar dan tidak dapat di ganti/diubah dengan alasan apapun setelah pendaftaran ditutup, jika berbeda dengan data panitia Nick Name maupun ID Game akan dikeluarkan dari room.

## Peraturan Umum

### 1. Hak Penyelenggara

#### 1. Perubahan Peraturan

- Penyelenggara berhak mengganti dan mengubah peraturan yang ada dengan dasar yang kuat untuk kelancaran turnamen.

#### 2. Instruksi

- Penyelenggara berhak memberikan instruksi kepada para peserta dengan dasar untuk kelancaran turnamen

#### 3. Keputusan Penyelenggara

- **Seluruh keputusan panitia merupakan HAK MUTLAK dan tidak dapat diganggu gugat**

### 2. Penerimaan Peraturan

1. Setiap tim dianggap menerima aturan yang berlaku sejak terdaftar sebagai peserta NPC . Setiap peserta yang menolak aturan kompetisi dianggap mengundurkan diri dari kompetisi.

### 3. Media Komunikasi

#### 1. Whatsapp Group

- Media komunikasi kedua yang akan digunakan yakni Whatsapp Group untuk berbagi info Seputar Event PMNL

#### 3. Menyebarluaskan Invite Link Whatsapp

- Seluruh peserta yang menyebarluaskan link Whatsapp tanpa instruksi panitia maka akan didiskualifikasi pada turnamen tersebut.

### 4. Kewajiban Bertanding

- Seluruh peserta yang terdaftar dan sudah mendapatkan group wajib mengikuti pertandingan minimal bermain 2 orang. Jika terdapat kurang dari 2 orang maka dianggap tidak mengikuti pertandingan dan akan dikeluarkan dari room

### 5. Perilaku

- Semua perilaku yang tidak terpuji / merugikan orang lain seperti berkata yang tidak seharusnya akan mendapatkan peringatan keras atau hukuman dari pihak penyelenggara

## Sistem Pertandingan

- Sistem pertandingan untuk NPC ini menggunakan sistem pertandingan Offline

#### 0. Lobi Pertandingan

- Semua lobi pertandingan untuk PMNL akan dibuat oleh panitia penyelenggara dengan pengaturan sebagai berikut :

#### 0. Pengaturan Permainan

- Mode : Third Person Perspective (TPP)
- Redzone : Enable
- Flare Gun : Disable
- Vague info: Enable
- Damage Zone : 1.5

	Sanhok	Erangel	Miramar
Weapon Settings	All Weapons x3	All Weapons x3	All Weapons x3
Magazine	X3	X3	X3
First Aid	X3	X3	X3
Vest	X3	X3	X3
Helm	X3	X3	X3
Playzone Shrink Speed	x1.2	x1.2	x1.2

- Penyelenggara berhak untuk membuat perubahan pada permainan yang diperlukan atau pengaturan pemain kapan saja atas kebijakannya sendiri sebelum dimulainya pertandingan apa pun.

#### 0. Pengaturan Pertandingan Grand Final

- Total Pertandingan : 4 Pertandingan
- Map : Erangel, Miramar, Sanhok
- Pemenang pertandingan ditentukan dari tim yang mendapatkan poin tertinggi 1-8 dari 4 Pertandingan akan lolos ke Regular Season PMNL

#### 1. Perhitungan Point

- Perhitungan poin diatur melalui Scoring Sheet yang digunakan oleh panitia. Hasil yang diberikan kepada peserta merupakan hasil yang valid segera setelah match berakhir
- Jika terdapat kesalahan terhadap perhitungan poin, peserta/perwakilan tim dapat melapor dengan batas maksimal 1 jam dari hasil yang diberikan.

**Jika perolehan total semua point sama maka akan di hitung dari jumlah kill team, dan jika masih sama maka akan di hitung dari peringkat match terakhir.**

Rank	Point		Rank	Point
1	10		9	0
2	6		10	0
3	5		11	0
4	4		12	0
5	3		13	0
6	2		14	0
7	1		15	0
8	1		16	0
SISTEM POIN			1 Kill	1

- Tablet atau iPad dilarang penggunaannya. Aksesoris tambahan seperti tombol R1 - L1 dan sejenisnya yang menunjang jalannya pertandingan tidak diperbolehkan. Panitia tidak menyediakan jaringan internet. Peserta menggunakan jaringan internet masing-masing.

### 1. **Tanggung Jawab Peserta**

- Panitia tidak bertanggung jawab atas seluruh gangguan koneksi internet, crash device, device error, dan sebagainya, yang dialami oleh peserta.

### 2. **Bug, Cheat, Hack, Dll**

- Jika ada yang terdeteksi melakukan BUG atau lebih parahnya menggunakan CHEAT, EMULATOR, dan JOKI ataupun kedapatan dan terbukti Player pada tim bersangkutan bermain diluar NABIRE maka TIM tersebut akan DISKUALIFIKASI dan dinyatakan GUGUR dalam event ini. dan Player yang melakukan tindak kecurangan, memakai FILE dan jika terbanned oleh system pada saat dalam room maka TIM dan player tersebut akan DISKUALIFIKASI dan dinyatakan GUGUR dalam event ini dan player tersebut tidak DI PERBOLEHKAN mengikuti EVENT yang di Selenggarakan atau Dilaksanakan oleh EO Sayanawa sampai dengan waktu yang ditentukan panitia.

### 3. **Pelaporan Tindak Kecurangan**

- Setiap peserta berhak melaporkan tindak kecurangan apapun dengan melampirkan bukti yang jelas. Apabila pihak yang merasa dicurangi tidak dapat memberikan bukti yang jelas dan kuat maka pemenang match tidak dapat diubah disarankan agar menyalakan Dead Replay.

## **Peraturan Sebelum Bertanding**

### 1. **Waktu Pertandingan**

- Pengaturan waktu pertandingan akan diinformasikan ke setiap grup yang akan menjalankan pertandingan. Di beberapa kasus bisa terjadi perubahan jadwal.
- Peserta/Perwakilan tim diharap selalu update masalah waktu pertandingan. Kelalaian yang disebabkan ketidaktahuan waktu pertandingan bukan menjadi tanggung jawab penyelenggara.

### 1. **Pertandingan Ulang**

#### 1. **Gangguan Koneksi**

- Pertandingan ulang hanya akan dilakukan apabila seluruh peserta mengalami gangguan koneksi sehingga pertandingan tidak dapat dilanjutkan.

#### 1. **Force Majeure**

- Pertandingan ulang akan dilakukan apabila terjadi Force Majeur.

## **2. Persiapan Pertandingan**

- Seluruh peserta/perwakilan tim diharap bersiap 1 jam sebelum pertandingan berlangsung. Kelalaian yang disebabkan keterlambatan masuk ke dalam pertandingan bukan menjadi tanggung jawab penyelenggara

## **3. Pembagian Slot Lobi**

- Maksimal dalam waktu 10 MENIT sebelum pertandingan semua team sudah harus menempati urutan slot masing-masing team yang telah ditentukan, panitia akan memberikan ID ROOM dan PASSWORD dalam waktu 15 MENIT sebelum pertandingan di mulai. ID dan password hanya di beri kepada kapten tim/Manager tim dan tidak disebarluaskan untuk umum yang bukan peserta event, Panitia akan memverifikasi akun,nickname dan sebagainya paling lama 10 MENIT sebelum pertandingan di mulai untuk memastikan ID dan Akun sesuai dengan slot yang diberikan dan telah terdaftar.

## **Peraturan Setelah Bertanding**

### **1. Hasil**

- Setiap tim wajib mendokumentasikan hasil match dengan cara screenshot hasil akhir match dan mengirimkannya ke penyelenggara.

### **1. Waktu Jeda**

- Pada kasus tertentu jarak antar pertandingan dapat mengikuti jadwal, atau dapat diluar dari jadwal yang diberitahukan. Perwakilan penyelenggara akan menginformasikan kapan pertandingan selanjutnya akan dimulai agar berjalan dengan baik.