**SYARAT DAN KETENTUAN**

Seluruh peserta yang telah mendaftar untuk mengikuti ‘FIX CUP Turnamen PUBG’ secara otomatis mendapatkan fasilitas untuk dapat mengikuti WEBINAR FIX CUP yang dilaksanakan pada Sabtu, 29 Mei 2021. Pada WEBINAR tersebut terdapat *Technical Meeting* (TM) terkait turnamen PUBG, sehingga peserta diharapkan dapat mengikuti WEBINAR FIX CUP.

**1. SYARAT BERTANDING UNTUK PESERTA**

Seluruh peserta `FIX CUP Turnamen PUBG’ harus mengikuti persyaratan sebagai berikut:

1.1 SYARAT PESERTA

1. Seluruh peserta wajib menggunakan akun ‘PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS MOBILE’ milik sendiri saat bertanding.
2. Peserta wajib menggunakan 2 device saat turnamen berlangsung.
3. Peserta wajib live zoom dan oncam selama pertandingan dilaksanakan, jika kedapatan pemain tidak oncam poin team akan dikurangi 2 poin.
4. Nama zoom harus sama dengan nickname PUBG tiap peserta.
5. Masing-masing peserta hanya dapat terdaftar dalam satu tim dan tidak dapat bermain dalam 2 tim yang berbeda.
6. Peserta yang dapat bermain pada hari H hanyalah peserta yang telah terdaftar dalam registrasi tim.
7. Seluruh tim wajib bermain dengan lengkap (4 anggota), jika tidak maka akan dianggap gagal atau WO.
8. Apabila pihak yang merasakan dicurangi tidak dapat memberikan bukti kuat maka pemenang match tidak dapat diubah.
9. Seluruh peserta yang menyebarluaskan link WhatsApp tanpa instruksi panitia maka akan didiskualifikasi pada turnamen tersebut.
10. Panitia tidak bertanggung jawab atas seluruh gangguan koneksi internet, crash device, device error, dan sebagainya, yang dialami oleh peserta.

**2. PERATURAN TIM DAN DAFTAR PESERTA**

2.1 FORMAT PERTANDINGAN

Format pertandingan yang akan digunakan pada Grand Final FIX CUP. Peserta akan bermain sebanyak yang sudah di tentukan oleh panitia.

2.2 KETENTUAN PESERTA

1. Peserta yang akan bertanding harus sudah bersiap di Discord dan Whatsapp group pertandingan sebelum pertandingan pertama dimulai. Akan ada perwakilan dari admin untuk membantu memberikan arahan selama pertandingan berlangsung.
2. Segala jenis penggunaan program illegal dan cheat akan mengakibatkan tim anda didiskualifikasi.
3. Teaming atau kerjasama antar squad sangat dilarang, apabila ada squad yang kedapatan melakukan teaming, maka kedua tim tersebut akan didiskualifikasi.

**3. PERALATAN PESERTA**

3.1 DEVICE PESERTA

Peserta menggunakan device (smartphone) masing-masing selama bertanding.

Tidak diperbolehkan menggunakan Tab, Ipad atau device dengan ukuran layar serupa.

3.2 GAMING GEAR PEMAIN/TIM

Peserta atau tim dapat menggunakan headset atau earphone masing-masing.

3.3 PERALATAN LAINNYA

Peserta dilarang menggunakan alat bantu (trigger button, tombol L1 & R1, dan alat bantu serupa).

3.4 APLIKASI KOMUNIKASI

Pemain diwajibkan menggunakan voice chat in game PLAYERUKNOWN’S BATTLEGROUNDS MOBILE tanpa terkecuali. Demi menghindari segala upaya kecurangan antar tim.

**4. STRUKTUR TURNAMEN**

4.1 PENGATURAN MATCH

Custom lobby atau room akan dibuat oleh panitia penyelenggara

1. Pada babak penyisihan peserta akan bermain dalam 3 ronde (Map yang digunakan: Erangel->Sanhok->Miramar)
2. Selanjutnya pada babak final peserta akan bermain dalam 4 ronde (Map yang digunakan: Erangel->Sanhok->Miramar->Erangel)
3. Mode yang digunakan : Third Person Perspective (TPP).
4. Pemenang match ditentukan dari total poin tertinggi. Total poin terdiri dari Place Point dan Kill Point.
5. Perhitungan poin merujuk pada peraturan internasional PUBG Mobile, berikut merupakan ketentuan distribusi poin yang digunakan:

Points Distribution

• PLACE • POINTS

• Kill Points • 1 per kill

• 1st • 20

• 2nd • 14

• 3rd • 10

• 4th • 8

• 5th • 7

• 6th • 6

• 7th • 5

• 8th • 4

• 9th • 3

• 10th • 2

• 11th - 16th • 1

 4.2 TIED POINT (POIN SERI)

Apabila terjadi poin yang sama antar tim, keputusan akan diambil melalui metode/penilaian berikut:

Tim dengan total kill lebih banyak.

Tim dengan total poin tertinggi pada ronde akhir

Tim dengan rank tertinggi pada ronde final.

1. **PROSEDUR PERTANDINGAN**

5.1 SETTING TIME

1. Seluruh peserta diberikan waktu oleh panitia untuk melakukan setting, baik itu in-game maupun setting headset. Serta peserta juga diwajibkan untuk mengecek status koneksi yang digunakan sebelum pertandingan dimulai.
2. Jaringan provider seluler menggunakan milik masing-masing peserta.
3. Apabila terjadi masalah jaringan seluler selama pertandingan, itu merupakan tanggung jawab masing-masing peserta.
4. Peserta akan diingatkan oleh panitia agar mendownload map, apabila tidak mendownload tim/player akan di kick dan di tinggal ke dalam game.

5.2 STARTING MATCH

1. Apabila waktu pertandingan sudah siap untuk dimulai dan masih ada peserta yang melakukan setting peripheral. Match akan tetap dimulai oleh penyelenggara.
2. Seluruh peserta sangat disarankan untuk menutup semua aplikasi yang sedang berjalan ketika pertandingan akan dimulai. Untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
3. Apabila terjadi disconnect terhadap salah satu pemain/tim yang diakibatkan oleh kesalahan pribadi atau device pribadi maka pemain tersebut harus segera mencoba reconnect. Apabila tidak dapat reconnect maka pertandingan akan dilanjutkan.
4. Apabila terjadi bug di game tersebut , game makan akan tetap dilanjutkan dan panitia akan menghitung game tersebut.
5. Player wajib duduk di lobi game sesuai dengan tim nya masing-masing. Apabila kedapatan duduk di lobi game tim lawan, maka tim tersebut mendapatkan hukuman tidak dihitung pointnya pada game tersebut.
6. Setelah pertandingan, setiap tim wajib untuk screenshot hasil match tim.

5.3 CUSTOM MATCH

Penyelenggara akan membuat custom lobby. Seluruh peserta harus join secepatnya sesuai instruksi yang diberikan oleh admin.

Password Lobby akan dibagikan oleh admin sesaat sebelum pertandingan dimulai.

Panitia akan tetap menghitung waktu keterlambatan yaitu 15 menit setelah panitia membuat dan membagikan nomer dan password room lobby.

5.4 NICKNAME

Nickname harus sama dengan yang didaftarkan diawal, apabila sudah mendaftar panitia menyatakan nickname tersebut yang dipakai, apabila mendeteksi nickname yang berbeda panitia akan kick nickname tersebut dari lobby.

5.5 PENALTI DAN WALK OUT

1. Peserta yang tidak dapat dihubungi melalui WhatsApp hingga H-1 maka akan digantikan dengan tim lainnya.
2. Peserta yang tidak hadir saat match hingga batas waktu tertentu maka akan dinyatakan WO.
3. Peserta yang melanggar poin-poin peraturan di atas akan diskualifikasi.
4. Seluruh keputusan panitia merupakan hal yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Seluruh peserta wajib mematuhi peraturan yang ada demi kelancaran turnamen.

1. **REMATCH**

6.1 KONDISI REMATCH

Rematch dapat dilakukan berdasarkan keadaan berikut, dengan keputusan dari penyelenggara yang pemain harus ikuti:

Situasi dimana terjadi permasalahan koneksi yang membuat 85% pemain tidak dapat melanjutkan pertandingan di game yang sudah berjalan 2 circle.

6.2 FINAL REGULASI

1. Seluruh keputusan penyelenggara bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Seluruh peserta WAJIB membaca dan menerima segala peraturan yang berlaku.
3. Peraturan dapat berubah sewaktu-waktu dan tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu, demi penilaian yang lebih baik dan juga kelancaran pertandingan.
4. Dengan mendaftar, anda dianggap telah mengerti sepenuhnya dan setuju dengan peraturan yang telah dibuat. Anda juga setuju dengan sanksi yang telah ditentukan.