



PLAYER HANDBOOK SIBU ESPORTS CHAMPIONSHIP 2026 X TECHUNITY 2026

TARIKH	: 26 – 27 September 2026
TEMPAT	: RH Hotel, Sibu, Sarawak
PENGANJUR	: Pejabat Residen Sibu
TECHNICAL OFFICIAL	: Sibu District Esports Club
DENGAN SOKONGAN	: MLBB Community Hero, MOONTON
JENIS PERMAINAN	: Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) & PUBG Mobile (PUBGM)

1. PENGENALAN

Sibu Esports Championship 2026 merupakan kejohanan sukan elektronik yang dianjurkan oleh Pejabat Residen Sibu bersempena Techunity 2026, dengan kerjasama teknikal daripada Sibu District Esports Club serta sokongan MLBB Community Hero. Kejohanan ini menyediakan platform pertandingan esports yang kompetitif, profesional, inklusif dan selamat kepada pemain serta pasukan esports.

Kejohanan ini turut menekankan *healthy gaming*, disiplin pertandingan, semangat kesukanan, profesionalisme, integriti dan pembangunan komuniti digital.

2. MAKLUMAT KEJOHANAN

PERKARA	MAKLUMAT
Nama	Sibu Esports Championship 2026
Tarikh	26 – 27 September 2026
Tempat	RH Hotel, Sibu
Penganjur	Pejabat Residen Sibu
Technical Official	Sibu District Esports Club
Sokongan	MLBB Community Hero
Acara	MLBB & PUBG Mobile
Penyertaan MLBB	Maksimum 32 pasukan
Penyertaan PUBGM	Maksimum 32 pasukan
Yuran dengan Event Tee	RM250.00 / pasukan
Yuran tanpa Event Tee	RM200.00 / pasukan

3. KATEGORI PERTANDINGAN

3.1 Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) – maksimum 32 pasukan.

3.2 PUBG Mobile (PUBGM) – maksimum 32 pasukan.

4. PENYERTAAN

- a. Penyertaan adalah TERBUKA kepada semua pasukan yang memenuhi syarat pendaftaran dan peraturan kejohanan. Penyertaan adalah berdasarkan prinsip first come, first served sehingga kuota maksimum dicapai.
- b. Had penyertaan: **MLBB – 32 pasukan; PUBGM – 32 pasukan.**

5. YURAN PENYERTAAN

a. Pakej A – RM250.00

- Yuran penyertaan pertandingan.
- Event Tee mengikut pakej yang ditetapkan penganjur.
- Layak menyertai Peraduan Cabutan Bertuah.

b. Pakej B – RM200.00

- Yuran penyertaan pertandingan.
- Tidak termasuk Event Tee.

(Pasukan Pakej B masih layak menyertai Peraduan Cabutan Bertuah)

#Para peserta dan orang awam boleh membeli *Event Tee* secara berasingan pada harga RM55.00 dan akan layak untuk menyertai Peraduan Cabutan Bertuah)

6. CABUTAN BERTUAH

- a. Pasukan yang membayar RM250.00 termasuk Event Tee secara automatik layak menyertai Peraduan Cabutan Bertuah tertakluk kepada terma dan syarat urusetia.
- b. Pasukan yang mendaftar RM200.00 tanpa Event Tee juga layak menyertai cabutan bertuah dengan membeli Event Tee tambahan pada harga RM55.00. Cabutan bertuah dijalankan pada masa dan lokasi yang ditetapkan penganjur.

7. TANGGUNGJAWAB PEMAIN DAN PASUKAN

- 7.1 Membaca dan memahami Player Handbook ini.
- 7.2 Mematuhi semua peraturan pertandingan.
- 7.3 Hadir mengikut jadual yang ditetapkan.
- 7.4 Berada di kawasan pertandingan sekurang-kurangnya 2 minit sebelum perlawanan bermula.
- 7.5 Memastikan semua pemain bersedia sebelum perlawanan.
- 7.6 Mematuhi arahan technical official, referee, marshal dan pegawai pertandingan.
- 7.7 Menjaga peralatan dan kemudahan venue.
- 7.8 Menghormati pasukan lawan, pegawai pertandingan dan urusetia.

- 7.9 Tidak melakukan tindakan yang mengganggu perjalanan pertandingan.
- 7.10 Memastikan maklumat pemain dan pasukan yang diberikan adalah benar.
- 7.11 Tidak menggunakan akaun atau pemain yang tidak didaftarkan.
- 7.12 Tidak melakukan cheating, manipulasi keputusan atau penggunaan perisian/peralatan yang dilarang.

8. ETIKA PEMAIN

8.1 Healthy Gaming

- Menjaga kesihatan fizikal dan mental.
- Mengurus masa bermain secara seimbang.
- Mendapatkan rehat yang mencukupi.
- Mengelakkan tingkah laku agresif.
- Menghormati pemain dan pasukan lain.

8.2 Larangan Over Taunting

Over taunting atau tindakan provokasi berlebihan terhadap pihak lawan adalah tidak dibenarkan.

8.3 Larangan Curse / Kata-kata Kesat

Penggunaan kata-kata kesat, makian, penghinaan atau bahasa yang tidak sesuai terhadap pemain, pasukan, pegawai pertandingan atau penonton adalah dilarang.

8.4 Tindakan Disiplin

Kesalahan pertama: Amaran rasmi. Kesalahan berulang: pasukan boleh dikenakan kekalahan bagi pusingan/perlawanan semasa. Bagi kesalahan serius, penganjur berhak mengambil tindakan lebih tegas termasuk penyingkiran.

9. ETIKA PEMAKAIAN

Semua pemain hendaklah berpakaian kemas, sopan dan sesuai dengan suasana pertandingan profesional. Pemain digalakkan memakai Event Tee rasmi atau jersey rasmi pasukan.

- Pakaian berunsur lucah/seksual tidak dibenarkan.
- Pakaian yang menghina mana-mana individu/kumpulan tidak dibenarkan.
- Pakaian ekstrem, provokatif atau mengganggu ketenteraman tidak dibenarkan.
- Pemakaian seluar panjang dan berkasut adalah wajib untuk semua peserta yang bertanding.

Pihak penganjur berhak meminta pemain menukar pakaian yang tidak bersesuaian.

10. PERATURAN UMUM PERTANDINGAN

- A. Semua pasukan hendaklah mendaftar mengikut prosedur rasmi.
- B. Hanya pemain berdaftar dibenarkan bermain.
- C. Pertukaran pemain selepas pendaftaran tertakluk kepada kelulusan urusetia.
- D. Pasukan hendaklah berada di kawasan pertandingan sekurang-kurangnya 2 minit sebelum perlawanan.
- E. Kelewatan boleh dikenakan tindakan.
- F. Semua keputusan referee/technical official hendaklah dihormati.
- G. Bantahan hendaklah dibuat melalui ketua pasukan.
- H. Keputusan akhir technical official dan penganjur adalah muktamad bagi perkara teknikal.

11. FORMAT PERTANDINGAN MLBB

11.1 Sebanyak 8 kumpulan diwujudkan dengan 4 pasukan setiap kumpulan. Jumlah keseluruhan ialah 32 pasukan.

11.2 Format: Best of 2 (BO2).

- a. Menang 2-0 = 3 mata;
- b. seri 1-1 = 1 mata setiap pasukan;
- c. kalah 0-2 = 0 mata.
- d. Dua pasukan teratas setiap kumpulan layak ke Knockout Stage, menjadikan 16 pasukan.

12. PENENTUAN KEDUDUKAN KUMPULAN MLBB

Jika jumlah mata sama, Head-to-Head digunakan terlebih dahulu. Jika masih tidak dapat ditentukan, Single Match Tie-Break akan dimainkan.

13. MLBB KNOCKOUT STAGE

Hanya 16 pasukan akan layak ke **Knockout Stage** menggunakan format Double Elimination / Double Knockout, melibatkan Upper Bracket dan Lower Bracket. Kekalahan kedua menyebabkan pasukan tersingkir.

Semua perlawanan **Knockout Stage** ialah **Best of 3 (BO3)**, kecuali Grand Final yang dimainkan **Best of 5 (BO5)**.

14. IN-GAME MARSHALL MLBB

In-Game Marshall ditempatkan bagi **Semifinal, Upper Bracket Final, Lower Bracket Final** dan **Grand Final** untuk memantau perjalanan perlawanan, isu teknikal dan integriti pertandingan.

15. SISTEM PAUSE MLBB

Setiap pasukan diberikan 2 pause bagi setiap perlawanan, setiap satu maksimum 2 minit. Pause boleh digunakan untuk Tactical Pause atau Technical Pause. Jika berlaku masalah teknikal berkaitan jaringan, pasukan boleh menggunakan pause yang diperuntukkan. Penyalahgunaan pause boleh dikenakan tindakan disiplin.

16. DRAFT PICK MLBB

Pemain/pasukan yang gagal melakukan ban pada fasa Draft Pick tanpa alasan teknikal yang diterima akan menerima amaran. Jika kesalahan sama berulang, pasukan boleh dikenakan kekalahan bagi pusingan semasa. Keputusan akhir tertakluk kepada technical official.

17. HADIAH MLBB

KEDUDUKAN	HADIAH
Johan	RM2,500.00 + Cek Cura
Naib Johan	RM1,000.00 + Cek Cura
Tempat Ketiga	RM700.00 + Cek Cura
Tempat Keempat	RM500.00 + Cek Cura
Tempat 5 – 8	RM250.00 setiap pasukan
Tempat 9 – 16	RM200.00 setiap pasukan
MVP MLBB	RM200.00 + Cek Cura

PERINGKAT KUMPULAN
8 KUMPULAN akan diwujudkan
4 PASUKAN setiap kumpulan
JUMLAH KESELURUHAN
8 kumpulan x 4 pasukan = 32 pasukan
KELAYAKAN KE KNOCKOUT STAGE
2 PASUKAN TERATAS daripada setiap kumpulan akan layak ke Knockout Stage
JUMLAH PASUKAN LAYAK
8 kumpulan x 2 pasukan = 16 pasukan

FORMAT PERALAMAN
BEST OF 2 (BO2)
TEAM A VS TEAM B
Maksimum 2 game setiap perlawanan

KEPUTUSAN PERALAMAN
3 MATA
MENANG 2-0
SERI 1-1
1 MATA SETIAP PASUKAN
0 MATA
KALAH 0-2

PENENTUAN KEDUDUKAN KUMPULAN MLBB
Sekiranya terdapat pasukan yang memperoleh jumlah mata yang sama, penentuan kedudukan akan dibuat berdasarkan:
1 **HEAD-TO-HEAD**
Keputusan perlawanan antara pasukan yang mempunyai mata sama akan diambil kira terlebih dahulu.
2 **SINGLE MATCH TIE-BREAK**
Sekiranya kedudukan masih tidak dapat ditentukan selepas keaduan Head-to-Head, satu Single Match Tie-Break akan dimainkan.
* Keputusan perlawanan tie-break akan menentukan pasukan yang layak ke Knockout Stage.

MLBB KNOCKOUT STAGE
16 PASUKAN akan layak ke Knockout Stage
FORMAT DOUBLE ELIMINATION / DOUBLE KNOCKOUT
UPPER BRACKET
Pasukan yang menang akan meneruskan dengan di Upper Bracket.
LOWER BRACKET
Pasukan yang kalah di Upper Bracket akan turun ke Lower Bracket.
KEKALAHAN KEDUA AKAN MENYEBABKAN PASUKAN TERSINGKIR DARIPADA KEJAHANAN.

FORMAT PERALAMAN KNOCKOUT MLBB
SEMUA PERALAMAN KNOCKOUT STAGE (Kecuali Grand Final)
BEST OF 3 (BO3)
Menang 2 game untuk menang perlawanan
GRAND FINAL
BEST OF 5 (BO5)
Menang 3 game untuk muncul juara

IN-GAME MARSHALL MLBB
In-Game Marshall akan ditempatkan bagi perlawanan penting berikut:
Upper Bracket Final
Lower Bracket Final
Semifinal
Grand Final
TUGAS IN-GAME MARSHALL
Memantau perlawanan perlawanan
Memastikan pematuhan peraturan
Memantau isu teknikal
Membantu pegawai pertandingan membuat keputusan teknikal
Memastikan integriti pertandingan terpelihar

SISTEM PAUSE MLBB
2 PAUSE BAGI SETIAP PERALAMAN
2 MINIT SETIAP PAUSE
JENIS PAUSE
TACTICAL PAUSE (digunakan bagi tujuan taktikal)
TECHNICAL PAUSE (digunakan bagi masalah teknikal)
Selama berlaku masalah teknikal berkaitan jaringan internet atau sistem permainan, pasukan boleh menggunakan salah satu daripada pause yang diperuntukkan.
Penggunaan pause hendaklah dimaklumkan melalui prosedur yang ditetapkan oleh technical official.
PENYALAHGUNAAN PAUSE BOLEH DIKENAKAN TINDAKAN DISIPLIN.

DRAFT PICK MLBB
Semasa fasa Draft Pick, setiap pasukan bertanggungjawab memastikan semua proses ban/pick dilaksanakan dengan betul.
BAN
PICK
KESALAHAN PERTAMA
Amaran akan diberikan.
KESALAHAN BERULANG
Pasukan boleh dikenakan kekalahan bagi pusingan semasa.
Keputusan akhir adalah tertakluk kepada penilaian technical official.

18. FORMAT PERTANDINGAN PUBG MOBILE

18.1 Penyertaan

Jumlah maksimum penyertaan ialah 32 pasukan. Pasukan dibahagikan kepada 2 kumpulan, setiap kumpulan mengandungi 16 pasukan.

Nota: Pembahagian 2 kumpulan × 16 pasukan digunakan bagi memastikan format selaras dengan had maksimum 32 pasukan.

18.2 Scoring

Scoring for each Tournament Game will be based on each Team's final elimination count, in-game placement, and compensation point (if any).

Placement	Points
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2
7-8	1
9-16	0

Every elimination is worth 1 point.

18.3 Lobby Settings

Pihak Penganjur Kejohanan berhak untuk membuat perubahan pada tetapan permainan atau pemain yang diperlukan pada bila-bila masa atas budi bicara mutlak mereka sebelum bermulanya mana-mana Perlawanan Kejohanan.

18.3.1 Map Advanced Settings

	Rondo	Erangel	Miramar
Weapon Settings	All Weapons x2	All Weapons x2	All Weapons x2
Magazine	x2	x2	x2
First Aid	Default	Default	Default
Vest	Default	Default	Default
Helm	Default	Default	Default
Playzone Shrink Speed	x1.1	x1.1	x1.1

18.3.2 Other Lobby Settings

Red Zone	Off	Flare Gun	Off
Aim Assist	Off	Sound Visualizer	Off
Vague Information	Enabled	Lobby Mode	TPP
Vehicle Skin	Off / Use the skin provided by the Tournament Organizer		

18.3.3 Blue Zone Settings

Map	Erangel					Miramar					Rondo				
Stage	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink	Delay	Wait	Move	DPS	Shrink
0	90	150	270	60	0.4	90	150	270	60	0.4	90	150	270	60	0.4
1	0	60	120	80	0.55	0	60	120	80	0.55	0	60	120	80	0.55
2	0	60	120	100	0.6	0	60	120	100	0.65	0	60	120	100	0.6
3	0	60	120	300	0.6	0	60	150	300	0.7	0	60	150	300	0.6
4	0	50	150	500	0.65	0	50	150	500	0.7	0	50	150	500	0.65
5	0	50	150	800	0.65	0	50	150	800	0.65	0	50	150	800	0.65
6	0	50	90	1000	0.65	0	50	90	1000	0.6	0	50	60	1000	0.65
7	0	50	60	1400	0.7	0	50	60	1400	0.7	0	50	60	1400	0.7
8	0	10	160	1800	0	0	10	160	1800	0	0	10	160	1800	0
Game Time	31m 40s					31m 40s					31m 40s				

19. PERINGKAT KUMPULAN PUBG MOBILE

Setiap kumpulan akan mengharungi 5 map/match. Map ditentukan oleh penganjur dan technical official. Kedudukan berdasarkan Chicken Dinner / Placement Points dan Kill Points.

20. KELAYAKAN KE PERINGKAT PENENTUAN PUBGM

8 pasukan teratas daripada setiap kumpulan layak ke peringkat penentuan. Jumlah pasukan ke peringkat penentuan ialah 16 pasukan.

21. PERINGKAT PENENTUAN PUBG MOBILE

16 pasukan akan mengharungi 5 map. Kedudukan akhir ditentukan berdasarkan jumlah mata keseluruhan. Pasukan dengan mata tertinggi dinobatkan sebagai Johan.

22. TIE-BREAK PUBG MOBILE

Jika mata sama, jumlah Chicken Dinner dikira terlebih dahulu. Jika masih sama, Kill Points diambil kira. Jika masih tidak dapat ditentukan, keputusan technical official menjadi penentu.

23. ETIKA DAN DISIPLIN PUBG MOBILE

Semua peraturan etika MLBB terpakai kepada PUBG Mobile: Healthy Gaming, hormat pihak lawan, tiada over taunting, curse, provokasi dan gangguan terhadap pegawai.

Kesalahan pertama: amaran rasmi. Kesalahan berulang: kalah bagi pusingan/perlawanan semasa. Kesalahan serius boleh menyebabkan penyingkiran.

HADIAH PUBG MOBILE

KEDUDUKAN	HADIAH
Johan	RM2,500.00 + Cek Cura
Naib Johan	RM1,000.00 + Cek Cura
Tempat Ketiga	RM700.00 + Cek Cura
Tempat Keempat	RM500.00 + Cek Cura
Tempat 5 – 8	RM250.00 setiap pasukan
Tempat 9 – 16	RM200.00 setiap pasukan
MVP PUBGM	RM200.00 + Cek Cura

24. PERATURAN KELAKUAN DAN FAIR PLAY

Sibu Esports Championship 2026 menekankan FAIR PLAY, RESPECT, DISCIPLINE, HEALTHY GAMING, TEAMWORK dan INTEGRITY.

- Cheating
- Match fixing
- Account sharing
- Penggunaan perisian tidak dibenarkan
- Manipulasi pertandingan
- Provokasi melampau
- Gangguan terhadap pegawai atau pasukan lain
- Tingkah laku agresif

Penganjur dan technical official berhak mengambil tindakan terhadap pemain/pasukan yang melanggar peraturan.

25. PROSEDUR BANTAHAN

Bantahan hendaklah dibuat oleh Ketua Pasukan / Team Captain kepada pegawai pertandingan dalam tempoh yang ditetapkan. Bantahan hendaklah jelas, profesional dan berdasarkan fakta. Keputusan technical official selepas semakan adalah muktamad bagi perkara teknikal.

26. KETIDAKHADIRAN DAN KELEWATAN

Setiap pasukan wajib berada di kawasan pertandingan sekurang-kurangnya 2 minit sebelum perlawanan. Pasukan yang tidak bersedia atau tidak hadir apabila dipanggil boleh dikenakan tindakan berdasarkan keadaan dan keputusan pegawai pertandingan.

PERALATAN DAN PERANTI

- Peranti dalam keadaan baik.
- Peranti yang dibenarkan hanya *Smartphone* sahaja tanpa fungsi Trigger (contoh phone yang tidak dibenarkan : Tablet, ROG Phone Air Trigger, Nubia Red Magic Air Trigger dan model lain yang mempunyai fungsi yang sama)
- Bateri mencukupi.
- Akaun permainan boleh digunakan.
- Sambungan peranti berfungsi.
- Permainan telah dikemas kini jika diperlukan.
- Peralatan tambahan hendaklah mematuhi arahan technical official.

27. KESELAMATAN DAN KEMUDAHAN VENUE

Peserta hendaklah menjaga peralatan pertandingan, meja, kerusi, kemudahan elektrik, internet, kemudahan hotel dan kebersihan venue. Kerosakan yang disengajakan boleh menyebabkan tindakan disiplin dan/atau tuntutan ganti rugi.

28. MEDIA DAN FOTOGRAFI

Aktiviti pertandingan boleh dirakam melalui fotografi, video, siaran langsung, media sosial dan bahan promosi rasmi untuk tujuan dokumentasi, hebahan dan promosi Sibu Esports Championship 2026 serta Techunit 2026.

29. KOD PROFESIONALISME PEMAIN

Bermain dengan disiplin. Menang dengan rendah hati. Kalah dengan bermaruah. Menghormati lawan. Menghargai pegawai. Menjaga nama pasukan.

30. HAK PENGANJUR

- a. Meminda jadual pertandingan jika diperlukan.
- b. Menukar venue atau masa atas faktor keselamatan/teknikal.
- c. Mengubah format jika terdapat keadaan luar jangka.
- d. Menolak penyertaan yang tidak memenuhi syarat.
- e. Mengambil tindakan terhadap pemain/pasukan yang melanggar peraturan.
- f. Menentukan keputusan bagi perkara yang tidak dinyatakan secara khusus.

- g. Menambah atau mengubah peraturan teknikal dengan notis kepada pasukan.

31. FORCE MAJEURE

Penganjur tidak bertanggungjawab terhadap kelewatan, penangguhan atau pembatalan akibat keadaan di luar kawalan munasabah termasuk gangguan elektrik/internet, kerosakan sistem, bencana alam, isu keselamatan, arahan pihak berkuasa dan keadaan kecemasan. Penganjur akan berusaha untuk meneruskan pertandingan atau menyediakan penyelesaian bersesuaian.

32. PENGAKUAN PESERTA

Dengan mendaftar, setiap pemain dan pasukan dianggap telah membaca Player Handbook, memahami format dan peraturan, bersetuju mematuhi arahan technical official dan pegawai pertandingan serta bersetuju menjaga disiplin, etika, Fair Play dan Healthy Gaming.

33. SENARAI SEMAK PEMAIN

- Telah membuat pendaftaran rasmi.
- Nama pemain telah disahkan.
- Nama pasukan telah disahkan.
- Yuran penyertaan telah dijelaskan.
- Membawa peranti permainan.
- Membawa pengecas/power bank yang sesuai.
- Akaun permainan boleh digunakan.
- Permainan telah dikemas kini.
- Hadir ke venue mengikut jadual.
- Berada di kawasan pertandingan sekurang-kurangnya 2 minit sebelum perlawanan.
- Memakai pakaian yang bersesuaian.
- Memahami peraturan pertandingan.
- Memahami sistem pause MLBB.
- Memahami format kumpulan dan knockout.
- Menjaga disiplin dan etika sepanjang kejohanan.

34. RINGKASAN HADIAH

KATEGORI	HADIAH KEDUDUKAN	MVP
MLBB	RM7,300.00	RM200.00 + Cek Cura
PUBGM	RM7,300.00	RM200.00 + Cek Cura
Jumlah	RM14,600.00	RM400.00 + 2 Cek Cura

Jumlah keseluruhan hadiah wang tunai: **RM15,000.00 + Cek Cura.**

35. MOTTO KEJOHANAN

PLAY HARD. PLAY FAIR. PLAY TOGETHER.

Bermain dengan semangat.

Bersaing dengan integriti.

Menang dengan maruah.

PENUTUP

Sibu Esports Championship 2026 bukan sekadar pertandingan untuk menentukan pasukan terbaik, tetapi merupakan platform untuk membangunkan budaya esports yang lebih positif, profesional dan bertanggungjawab. Semua pemain, pasukan, pegawai teknikal dan komuniti esports adalah sebahagian daripada usaha membina ekosistem esports yang sihat di Sibul dan Sarawak.

**SELAMAT BERTANDING KEPADA SEMUA PASUKAN.
GOOD LUCK. HAVE FUN. PLAY FAIR!**

