



Yoodo Gank's Beat The Champs 2019 Rules

This document includes tournament rules for the Beat The Champs 2019. The organizer reserves the right to amend tournament rules based on circumstances without prior notice and player consent.

1. Participant's Eligibility Requirements

Every participant who decides to participate in this tournament:-

1.1. Player Eligibility and Minimum Age Requirements

Must be Malaysian.

Must be older than 18 years to qualify for prizes.

1.2. Player Registration

A SQUAD team can register up to four (4) players in order to participate.

Squads are only allowed to play with players on their roster with a registered game account. All roster changes must be made prior to the start of a cup. Playing with different players and/or illegal ringers will result in punishment.

Squads that have already qualified to the Grand Finals are not eligible for any other qualifiers.

2. Team Rules and Roster

2.1. Registration Format

Registrations are done in per session format (24 teams per lobby session including Team Yoodo Gank). Should the registrations exceed the session limit, teams which registered last will not be able to play (e.g. if 30 squads registered, only the first 23 squads will compete).

Registrations are strictly on first come, first served basis. Confirmed team list is updated and announced ahead of the tournament day.

2.2. Roster Registration

Each team must submit a participating list of **four** (further "Roster") until a due date assigned by the organizer. Only a player registered in the roster can participate in the tournament and must have a proof of Malaysian citizenship.



2.3. Active Roster

Each team must participate with the four (4) members registered in the roster in a match. Exceptions to the roster change will not be allowed and if a player cannot participate in the tournament due to a personal reason, the team can play the match as a three (3) – man squad as the minimum. However, any number below three (3) members in a team participating in the match will result in a forfeit for the match day.

※ Minimum number of players must be three (3) or more. Team will be disqualified if lower than three (3).

2.4. Squad Name, Logo and IGN

Team name and Player IGN may not contain any special symbols such as abusive or profane words that goes against or harm to any customs, words and phrases that may go against the broadcasting regulations may not be used. This includes team logo as well.

Organizers must confirm the player IGNs before using in tournament and may not change it before the completion of the tournament.

3. Game Version

All players must install the newest version of the game in order to participate. Updates must be installed before the tournament starts, so delays will be at a minimum. Emulators are not allowed to be used.

4. Player Equipment

4.1. Player Devices

During the tournament, players must use their own device without any emulators, hacks and any other software/tool which gives them undue advantage.

4.1.1. Technical Issues

Squads are responsible for their own technical issues on their own devices/internet. Matches will not be rescheduled because of technical issues and matches will be played nevertheless. If the warm-up time in



starting lobby is exceeded, the game goes on, even if the issue is not solved yet.

5. Tournament Structure

5.1. Tournament Format

5.1.1. Definition

5.1.1.1. Round

A round is defined by a competition between all teams in a preselected map and game mode by the organizer until a winner is decided.

5.1.1.2. Match

A match is defined by a set of rounds in which teams compete against each other.

5.1.2. Tournament Modes

Format:

Maximum Slots: 24 (per match including Team Yoodo Gank)

Two rounds will be played, with the point system specified in 5.1.3.

5.1.3. Point System

Placement	Points
1	300
2	225
3	190
4	165
5	145
6	130
7	115



8	100
9	85
10	70
11-12	60
13-16	50
17-24	0

1 Kill is worth **20 points**.

1 Kill of Yoodo Gank Team member is worth **60 points**.

5.1.3.1. Tiebreaker System

When there are tied points between teams (when determining who is the Champion), the following criteria in order will determine the rank:

- 1) Team with higher total kill
- 2) Team with higher final round total point
- 3) Team with higher rank in the final round

5.2. Tournament Prize Pool

5.2.1. Prize Pool

1 Match (24 teams per match including Team Yoodo Gank)

Champion	RM600 + RM50 Yoodo credit
Yoodo Gank are Champions	Prize will double in the next session of Beat The Champs



6. Match Procedures

6.1. Schedule Changes

The Organizers, in its sole discretion with reasonable grounds, can change the schedule of the matches and the match of the day. Organizers will notify the affected teams as quickly as possible regarding the change of schedule.

6.2. Game Settings before the Match

6.2.1. Complying with Match Schedule Time

Unless specifically mentioned to the Organizers, all players must be done with settings before the match starts and the match must start at the scheduled time. The referee can delay the match from starting if there is a setting problem. Organizers can impose a penalty (refer to 8.1) to the team for any delays caused by player or team's irresponsible action.

6.2.2. Custom Match

Organizers will create the custom match lobby. Players must join into the custom match as soon as the settings are finished followed by the referee's instructions.

7. Tournament Rules

7.1. Disconnection

When there is an unintentional player disconnection from the game, the player may try to reconnect to the game. If there is a situation where the game does not reconnect, that player will automatically forfeit the match.

In the event of 10% of players facing connection issues, then the game will be remade using a new room code. Connection issues here are limited only to connection to the game lobby and do not include connection issues and game glitches post-deployment of the plane and during the match.



In the event that more than two or more team members of Yoodo Gank are disconnected or facing glitches (even during the match right after deployment), the game will be remade.

Announcement of a new room will be delivered to captains via a WhatsApp group. If no announcement is made, then the game is deemed to be running as normal.

8. Penalties and Disqualifications

8.1. Penalty Regulations

Organizers may give penalties to the players to ensure the smooth operation of the tournament. Thus so, when a player is found to have violated a regulation, organizers may disqualify a player and/or their team at their own discretion.

8.2. Disqualifications

- Players are not allowed to add, modify or remove game files from their intended state. Any such manipulation will result in immediate disqualification.
- Intentionally changing your character's angle to look through a texture or object is prohibited.
- The intentional use of any bugs, glitches, or errors in the game is strictly forbidden and will be penalized. Any Squad found to be using any known exploit will forfeit their game upon the first occurrence of the exploit.
- If the Squad is found to use another known exploit for a second time and it is determined to have been done on purpose they will be removed from the event and barred from any future events.



9. Post-match Procedure

9.1. Result

Final results will be tallied by the Organizers and posted after the livestream on Yoodo's Facebook page.

9.2. Result of a Forfeit

When a team forfeits a match, the team will score the lowest win point as the result.

9.3. Post-match Obligations

Players must faithfully carry out his post-match obligations as announced by the organizers, including media appearances, interviews and further discussion of the tournament.

10. Organizer's Authority

10.1. Final Decisions

The interpretation of these rules, eligible players, tournament schedule and all final decisions concerning the penalties for misconduct can be exercised in accordance with the judgment of the Organizers.

10.2. Regulation Changes

Organizers may edit, change this regulation in order to keep the tournament clean and fair to all teams and notice the changes to all players and related personnel.



Peraturan Beat the Champs Yoodo Gank 2019

Dokumen ini termasuk peraturan pertandingan Beat The Champs 2019. Pihak penganjur mempunyai hak untuk meminda peraturan pertandingan pada waktu tertentu tanpa notis dan persetujuan peserta.

1. Syarat Kelayakan Penyertaan

Setiap peserta yang ingin menyertai pertandingan ini:-

1.1. Kelayakan Peserta Dan Had Umur Minimum

Merupakan rakyat Malaysia.

Berumur atas 18 tahun untuk layak menerima hadiah.

1.2. Pendaftaran Pemain

Setiap pasukan SQUAD boleh mendaftar sehingga empat (4) orang pemain bagi membentuk pasukan untuk bertanding.

Kesemua squad hanya boleh bermain dengan pemain yang disenaraikan pada jadual beserta akaun berdaftar. Sebarang perubahan jadual perlu dilakukan sebelum sesebuah perlawanan bermula. Permainan dengan pemain yang lain dan/atau pemain gantian yang tidak sah akan dikenakan hukuman.

Kesemua squad yang telah layak untuk pusingan Grand Final tidak dibenarkan menyertai pusingan kelayakan yang lain.

2. Peraturan Dan Jadual Pasukan

2.1. Format Pendaftaran

Pendaftaran dilakukan mengikut format setiap sesi (24 penyertaan pasukan untuk setiap sesi lobi, termasuk Pasukan Yoodo Gank). Jika pendaftaran dilakukan setelah melebihi had sesi, pasukan tersebut tidak akan dapat bermain (contoh: jika 30 pasukan yang didaftarkan, hanya 23 pasukan pertama akan dapat bertanding).

Pendaftaran adalah berdasarkan penyertaan yang terpantas. Senarai pasukan yang bertanding akan dikemas kini dan diumumkan sebelum hari pertandingan.



2.2. Pendaftaran Jadual

Setiap pasukan perlu menghantar **empat** senarai (“Jadual” lanjutan) sehingga tarikh tutup yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur. Hanya pemain yang telah didaftarkan pada jadual boleh menyertai kejohanan ini dan perlu mempunyai bukti kerakyatan Malaysia.

2.3. Jadual Aktif

Setiap pasukan perlu menyertai dengan empat (4) ahli yang telah didaftarkan pada jadual untuk setiap perlawanan. Sebarang pengecualian pada jadual tidak dibenarkan dan jika ada pemain yang tidak dapat menyertai kejohanan atas sebab-sebab peribadi, pasukan tersebut boleh bermain sebagai pasukan yang terdiri daripada tiga (3) orang pemain sebagai syarat minimum. Tetapi, jika jumlah pemain di bawah tiga (3) orang maka penyertaan pasukan tersebut akan terbatal pada hari perlawanan.

※ Jumlah pemain minimum adalah tiga (3) orang atau lebih. Pasukan dengan bilangan pemain di bawah tiga (3) orang akan hilang kelayakan.

2.4. Nama Squad, Logo dan IGN

Nama pasukan dan nama dalam permainan (IGN) tidak boleh mempunyai sebarang simbol khas seperti kata-kata kesat dan tidak sopan yang bertentangan dengan mana-mana tradisi, perkataan dan ayat yang bertentangan dengan peraturan penyiaran juga tidak dibenarkan. Ia juga termasuk penggunaan logo.

Penganjur mesti mengesahkan IGN pemain sebelum menggunakan nama tersebut dalam pertandingan dan ia tidak boleh diubah sepanjang pertandingan.

3. Versi Permainan Mudah Alih

Kesemua pemain perlu menggunakan versi permainan mudah alih yang terkini untuk menyertai kejohanan ini. Kemas kini perlu dilakukan sebelum kejohanan bermula untuk mengelakkan sebarang kelewatan. Penggunaan emulators adalah tidak dibenarkan.



4. Peralatan Pemain

4.1. Peranti Pemain

Peranti yang digunakan oleh pemain sepanjang kejohanan perlu bebas daripada sebarang emulator, penggodaman serta apa jua jenis perisian/alat yang boleh memberi kelebihan yang tidak adil kepada pemain.

4.1.1 Isu Teknikal

Setiap squad bertanggungjawab ke atas sebarang isu teknikal pada peranti/internet masing-masing. Sebarang isu teknikal tidak akan menjejaskan jadual dan perlawanan akan diteruskan, walaupun isu masih belum diselesaikan selepas tamat waktu warm-up di peringkat permulaan.

5. Struktur Kejohanan

5.1. Format Kejohanan

5.1.1. Definisi

5.1.1.1. Pusingan

Setiap pusingan bermaksud pertandingan antara kesemua pasukan di peta (map) dan mod permainan (game mode) yang telah dipilih oleh pihak penganjur sehingga satu pasukan pemenang dapat ditentukan.

5.1.1.2. Perlawanan

Perlawanan bermaksud sebuah set pusingan-pusingan di mana kesemua pasukan bertanding di antara satu sama lain.

5.1.2. Mod Kejohanan

Format:

Slot maksimum: 24 (setiap perlawanan termasuk Pasukan Yoodo Gank)

Dua pusingan akan dipertandingkan, dengan sistem mata seperti butiran pada

5.1.3.



5.1.3. Sistem Mata

1.1.1.

Placement	Points
1	300
2	225
3	190
4	165
5	145
6	130
7	115
8	100
9	85
10	70
11-12	60
13-16	50
17-24	0

1 Kill bernilai **20 mata**.

1 Kill ke atas ahli Pasukan Yoodo Gank bernilai **60 mata**.

5.1.3.1. Sistem Pemutus Keputusan

Apabila ada mata seri di antara pasukan, kriteria di bawah akan digunakan untuk menentukan kedudukan terakhir.

- 1) Pasukan dengan jumlah keseluruhan Kill tertinggi
- 2) Pasukan dengan mata keseluruhan pusingan tertinggi
- 3) Pasukan dengan kedudukan tertinggi di pusingan akhir



5.2. Hadiah Terkumpul Kejohanan

5.2.1. Hadiah Terkumpul

1 Perlawanan (24 pasukan setiap perlawanan termasuk Pasukan Yoodo Gank)

Juara	RM600 + RM50 kredit Yoodo
Yoodo Gank Menjadi Juara	Hadiah akan menjadi dua kali ganda pada sesi Beat The Champs yang seterusnya

6. Prosedur Perlawanan

6.1. Perubahan Jadual

Pihak Penganjur, dengan budi bicara dan alasan yang munasabah, boleh mengubah jadual perlawanan dan perlawanan pada hari tertentu. Pihak Penganjur akan memaklumkan kepada pasukan yang terbabit berkenaan dengan perubahan jadual tersebut secepat mungkin.

6.2. Tetapan Permainan (Game Settings) Sebelum Perlawanan

6.2.1. Mematuhi Waktu Jadual Perlawanan

Kesemua pemain perlu melakukan tetapan sebelum perlawanan dan perlawanan perlu bermula pada waktu yang telah ditetapkan, kecuali jika telah dimaklumkan kepada Penganjur. Pengadil dibenarkan untuk melambatkan waktu mula perlawanan jika ada masalah tetapan. Penganjur boleh mengenakan penalti (rujuk 8.1) kepada kelewatan yang disebabkan perbuatan tidak bertanggungjawab oleh pemain atau pasukan.

6.2.2. Perlawanan Khas (Custom Match)

Penganjur akan membuka lobi untuk perlawanan khas. Pemain perlu menyertai perlawanan khas tersebut secepat mungkin selepas tetapan telah dilakukan diikuti dengan arahan pengadil.



7. Peraturan Pertandingan

7.1. Putus Talian (Disconnection)

Apabila ada pemain yang terputus talian daripada permainan. pemain tersebut dibenarkan untuk mencuba berhubung kembali dengan permainan. Jika ada situasi di mana permainan tidak dapat dihubungkan, pemain tersebut secara automatik akan meninggalkan perlawanan.

Jika terdapat situasi di mana 10% pemain mengalami gangguan talian, permainan akan dimulakan semula menggunakan kod room baru. Gangguan talian di sini bermaksud hubungan ke lobi permainan (game lobby) dan tidak termasuk gangguan pembekal perkhidmatan mudah alih serta glitches selepas pesawat berlepas semasa perlawanan.

Jika terdapat gangguan talian atau glitches yang dialami oleh dua atau lebih ahli Pasukan Yoodo Gank (walaupun semasa perlawanan berlangsung), permainan akan dimulakan semula.

Pengumuman akan dihantar kepada kapten melalui group WhatsApp. Jika tiada pengumuman dilakukan, permainan akan diteruskan seperti biasa.

8. Penalti Dan Hilang Kelayakan

8.1. Peraturan Penalti

Pengajur boleh memberikan penalti kepada para pemain untuk memastikan kejohanan berjalan dengan lancar. Oleh yang demikian, jika ada pemain yang didapati melanggar peraturan. pengajur boleh membatalkan kelayakan pemain/pasukan tersebut.

8.2. Hilang Kelayakan

- Pemain tidak dibenarkan menambah, mengubah atau memadam fail permainan daripada keadaan asal. Sebarang manipulasi akan menghilangkan kelayakan dengan serta-merta.
- Mengubah sudut watak anda secara sengaja untuk melihat menerusi tekstur atau objek adalah dilarang sama sekali.
- Penggunaan pepijat dan ralat secara sengaja adalah dilarang sama sekali dan boleh dikenakan hukuman. Mana-mana Squad yang cuba mengeksploitasi permainan akan diminta meninggalkan permainan walaupun untuk kesalahan kali pertama.



- Jika ada Squad yang cuba mengeksploitasi buat kali kedua dan dipercayai melakukan secara sengaja akan dikeluarkan daripada acara dan akan dihalang daripada mana-mana acara pada masa hadapan.

9. Prosedur Selepas Perlawanan

9.1. Keputusan

Keputusan akhir akan diukur oleh Penganjur dan akan dimuat naik selepas siaran livestream di laman Facebook Page Yoodo.

9.2. Keputusan Keluar Perlawanan

Apabila sesebuah pasukan meninggalkan perlawanan, pasukan tersebut akan menerima mata kemenangan terendah.

9.2. Tanggungjawab Selepas Perlawanan

Pemain perlu menjalankan tanggungjawab selepas perlawanan seperti yang diumumkan oleh pihak penganjur, termasuk bertemu dengan pihak media, temu ramah dan perbincangan lanjut berkaitan pertandingan.

10. Kuasa Penganjur

10.1. Keputusan Muktamad

Tafsiran peraturan ini, kelayakan pemain, jadual kejohanan dan kesemua keputusan akhir berkenaan penalti atau salah laku boleh dilakukan dengan pertimbangan Penganjur.

10.2. Penggubalan Peraturan

Penganjur boleh menggubal, mengubah peraturan ini untuk memastikan kejohanan sentiasa bersih dan adil untuk semua pasukan dan perubahan akan dimaklumkan kepada pemain serta kakitangan yang berkaitan.