UPT // DOKUMEN RASMI

PERATURAN & SYARAT RASMI

Ultimate Pickleball Tournament – Powered by MILO®

9–10 Januari 2027 • Tomaz Pickleball Club, Subang USJ

HARI 1 ACARA BERPASUKAN / HARI 2 BEREGU LELAKI + CAMPURAN / FORMAT KAD BOOST

DIANJURKAN OLEH VERTEX ESPORTS

01 GAMBARAN KESELURUHAN ACARA & HIERARKI PERATURAN

PERKARA	KEDUDUKAN RASMI
Acara	Ultimate Pickleball Tournament (UPT) – Powered by MILO®
Tarikh	Sabtu, 9 Januari 2027 dan Ahad, 10 Januari 2027
Lokasi	Tomaz Pickleball Club, Subang USJ
Penganjur	Vertex Esports Productions Sdn Bhd
Pendaftaran	SportsSync: **www.sportssync.asia/tournament/535**
Yuran penyertaan	Acara Berpasukan Hari 1: **RM800 bagi setiap pasukan** (4–6 pemain). Beregu Lelaki dan Beregu Campuran Hari 2: **RM300 bagi setiap pasangan**, bagi setiap kategori
Hadiah	Kumpulan hadiah pertandingan: **RM20,000** (hadiah wang tunai dan nilai hadiah setara). Hadiah cabutan penonton bernilai **RM10,000** adalah berasingan dan hanya untuk penonton, bukan pemain
Asas pertandingan	Peraturan & Syarat Rasmi UPT ini, dengan Buku Peraturan Rasmi USA Pickleball terkini terpakai bagi perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini
Kuasa muktamad	Pengurus Kejohanan / Jawatankuasa Kejohanan

HIERARKI PERATURAN

Peraturan & Syarat Rasmi UPT ini mentadbir kejohanan. Bagi perkara yang tidak dinyatakan, Buku Peraturan Rasmi USA Pickleball terkini terpakai. Sekiranya terdapat perbezaan – termasuk format pemarkahan, tempoh permainan, masa rehat, Kad Boost, pemecah seri dan perkembangan peringkat – peraturan ini diutamakan. Pengurus Kejohanan mempunyai kuasa muktamad ke atas tafsiran, pertikaian dan hal-hal operasi.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

1.1 Jadual Pertandingan

CARA SISTEM MASA "KE ATAS" BERFUNGSI

UPT menggunakan jadual berterusan, jadi setiap masa perlawanan di bawah ialah masa "ke atas". Perlawanan tidak akan bermula lebih awal daripada masa yang ditetapkan. Ia bermula tepat pada masanya jika gelanggang kosong; jika perlawanan sebelumnya melebihi masa, ia akan bermula sebaik sahaja perlawanan itu tamat. Berada di gelanggang sekurang-kurangnya 10 minit sebelum masa yang ditetapkan dan ikuti panggilan perlawanan secara langsung di SportsSync.

Hari 1 – Sabtu, 9 Januari 2027 · Acara Berpasukan

MASA	SESI
8:15 AM – 8:45 AM	Pendaftaran dan daftar masuk pasukan
8:45 AM	Taklimat Ketua Pasukan
9:00 AM ke atas	Peringkat Kumpulan – Pusingan 1
10:00 AM ke atas	Peringkat Kumpulan – Pusingan 2
11:00 AM ke atas	Peringkat Kumpulan – Pusingan 3
12:00 PM – 1:00 PM	Rehat dan program pentas utama (tiada perlawanan)
1:00 PM ke atas	Suku Akhir
2:15 PM ke atas	Separuh Akhir 1
3:30 PM ke atas	Separuh Akhir 2
4:45 PM ke atas	Perlawanan Tempat Ke-3
6:00 PM ke atas	Akhir
7:00 PM ke atas	Penyampaian hadiah dan majlis penutup

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

Hari 2 – Ahad, 10 Januari 2027 · Beregu Lelaki dan Beregu Campuran

MASA	SESI
8:15 AM – 8:45 AM	Beregu Lelaki – pendaftaran dan daftar masuk pemain
9:00 AM ke atas	Beregu Lelaki – Peringkat Kumpulan
Diumumkan di SportsSync	Beregu Campuran – pendaftaran dan daftar masuk pemain
11:30 AM ke atas	Beregu Campuran – Peringkat Kumpulan
1:15 PM ke atas	Beregu Lelaki – Pusingan 16 Terakhir
1:45 PM ke atas	Beregu Campuran – Pusingan 16 Terakhir
2:15 PM ke atas	Beregu Lelaki – Suku Akhir
2:45 PM ke atas	Beregu Campuran – Suku Akhir
3:15 PM ke atas	Beregu Lelaki – Separuh Akhir (berturut-turut, Show Court)
4:15 PM ke atas	Beregu Campuran – Separuh Akhir (berturut-turut, Show Court)
5:15 PM ke atas	Beregu Lelaki – Perlawanan Tempat Ke-3
5:45 PM ke atas	Beregu Campuran – Perlawanan Tempat Ke-3
6:45 PM ke atas	Beregu Lelaki – Akhir
7:15 PM ke atas	Beregu Campuran – Akhir
7:45 PM ke atas	Penyampaian hadiah (kedua-dua kategori) dan majlis penutup

02 PERATURAN AM KEJOHANAN

- Semua pemain mesti melengkapkan pendaftaran rasmi, pengesahan kelayakan (termasuk semakan DUPR) dan sebarang borang penepian liabiliti yang diperlukan sebelum bertanding.
- Pendaftaran mungkin ditutup sebaik sahaja had kapasiti pasukan/kategori berkenaan dicapai.
- Pemain bertanggungjawab menyemak komunikasi rasmi acara untuk sebarang kemas kini berkaitan carta pertandingan, masa, gelanggang dan operasi.
- Pemain mesti melapor diri di gelanggang yang ditetapkan sekurang-kurangnya 10 minit sebelum masa perlawanan yang diumumkan.
- Pemain/pasukan yang lewat lebih daripada 5 minit boleh diisytiharkan kalah atau dilucutkan hak bertanding mengikut budi bicara Pengurus Kejohanan.
- Selang masa maksimum 15 saat antara servis terpakai dan dikawal oleh pengadil.
- Pakaian sukan yang sesuai dan kasut gelanggang yang tidak meninggalkan kesan (non-marking) diwajibkan. Selipar, flip-flop dan sandal tidak dibenarkan di gelanggang.
- Kelayakan pemain, termasuk sebarang syarat umur, tertakluk kepada kriteria pendaftaran yang diterbitkan bagi acara/kategori berkenaan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

2.1 Paddle & Peralatan

- **Paddle diluluskan sahaja:** setiap paddle mesti diluluskan oleh USA Pickleball atau UPA-A (United Pickleball Association – Approved) dan tersenarai dalam senarai paddle diluluskan terkini salah satu badan tersebut.
- Mana-mana pemain boleh meminta pengadil menyemak paddle yang digunakan dalam perlawanan mereka. Pengadil, bersama Pengurus Kejohanan jika perlu, akan menentukan sama ada paddle tersebut sah, dan keputusan itu adalah muktamad.
- Jika paddle didapati tidak sah, penalti boleh dikenakan, termasuk pelucutan permainan atau perlawanan, atau penyingkiran.
- **Tiada paddle gantian disediakan.** Penganjur tidak menyediakan paddle, jadi pemain dinasihatkan membawa paddle simpanan yang sah.

2.2 Ketua Pasukan & Lambungan Syiling

- Setiap pasukan Hari 1 dan setiap pasangan Hari 2 mesti melantik seorang **Ketua Pasukan** daripada kalangan pemain berdaftarnya sendiri, dan menamakan individu tersebut semasa daftar masuk.
- Ketua Pasukan ialah wakil pasukan untuk berhubung dengan pengadil. Hanya Ketua Pasukan yang berurusan dengan pengadil bagi pihak pasukan, termasuk pertanyaan, pertikaian, penyerahan barisan pemain dan barisan pemain DreamBreaker. Pemain di gelanggang tetap membuat panggilan garisan sendiri, mengisytiharkan Kad Boost dan meminta masa rehat seperti biasa.
- **Lambungan syiling:** sebelum setiap permainan, pengadil akan membuat lambungan syiling antara kedua-dua Ketua Pasukan. Ketua Pasukan yang memenangi lambungan memilih sama ada pasukannya membuat servis atau menerima servis dahulu.
- Pihak yang kalah dalam lambungan tidak membuat sebarang pilihan, kerana sebelah gelanggang telah ditetapkan mengikut carta pertandingan.

03 TATAKELAKUAN, PENGADILAN & PERTIKAIAN

- Pemain mesti menghormati lawan, pengadil, pegawai, kakitangan, penonton dan kakitangan lokasi pada setiap masa.
- Mencarut terhadap orang lain, mengejek, kenyataan berunsur diskriminasi, tingkah laku agresif, penyalahgunaan peralatan dengan sengaja, bertengkar secara berterusan dan melengahkan permainan dengan sengaja adalah dilarang.
- Penalti boleh termasuk amaran lisan, penalti teknikal, kehilangan rali/mata, pelucutan permainan atau perlawanan, atau penyingkiran, bergantung pada tahap kesalahan.
- **Pemain membuat panggilan garisan sendiri:** setiap pasukan bertanggungjawab atas panggilan garisan di sebelah gelanggangnya sendiri; namun, pengadil mempunyai kuasa muktamad dalam sebarang pertikaian panggilan garisan.
- Mulai **peringkat Separuh Akhir dan seterusnya**, pengadil yang ditugaskan mengawal panggilan garisan, kesalahan, pengesahan mata, pentadbiran Kad Boost dan keputusan prosedur di gelanggang.
- Mata mesti disahkan dengan pengadil sejurus selepas setiap permainan/perlawanan. Rayuan mata yang dibuat kemudian boleh ditolak.
- Pertikaian mesti terlebih dahulu dibangkitkan dengan tenang kepada pengadil oleh Ketua Pasukan dan kemudian boleh dirujuk kepada Ketua Pengadil atau Pengurus Kejohanan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- Keputusan muktamad Pengurus Kejohanan adalah mengikat. Permainan mesti diteruskan dengan segera sebaik sahaja keputusan dibuat.
- Bola yang menyentuh mana-mana bahagian garisan dikira masuk. Kesalahan kaki semasa servis dan kesalahan jelas di zon tanpa volley (NVZ/Kitchen) boleh dipanggil oleh pengadil.

04 HARI 1 – ACARA BERPASUKAN

ELEMEN	PERATURAN
Bilangan maksimum	16 pasukan
Peringkat kumpulan	4 kumpulan, 4 pasukan setiap kumpulan, dimainkan secara round robin – setiap pasukan bertemu setiap pasukan lain dalam kumpulannya sekurang-kurangnya sekali
Senarai pemain	Minimum 4 pemain, maksimum 6 pemain; sekurang-kurangnya 2 lelaki dan 2 wanita
Senarai pemain disyorkan	6 pemain – 3 lelaki dan 3 wanita
Yuran penyertaan	**RM800 bagi setiap pasukan** – yuran yang sama sama ada pasukan mendaftar 4, 5 atau 6 pemain
Kelayakan DUPR	DUPR maksimum 3.299 bagi setiap pemain
Pemain NR	Dianggap sebagai DUPR 3.200 bagi tujuan kelayakan
Format perlawanan	Kesemua 4 permainan sentiasa dimainkan; jika Perlawanan terikat 2–2, Permainan 5 – DreamBreaker – menentukan pemenang
Perkembangan peringkat	Peringkat Kumpulan → Suku Akhir → Separuh Akhir → Tempat Ke-3 → Akhir
Kelayakan mara	2 pasukan teratas setiap kumpulan mara ke Suku Akhir

ISTILAH	MAKSUD
Kumpulan	Kumpulan 4 pasukan. Setiap pasukan bertemu setiap pasukan lain dalam kumpulannya sekurang-kurangnya sekali (3 Perlawanan bagi setiap pasukan, 6 Perlawanan bagi setiap kumpulan).
Perlawanan	Satu pasukan menentang satu pasukan lain. Setiap Perlawanan terdiri daripada minimum 4 permainan dan maksimum 5 (jika DreamBreaker dicetuskan).
Permainan	Setiap permainan dalam sesuatu Perlawanan. Permainan 1–4 dimainkan hingga 15 (menang dengan beza 2 mata mulai Separuh Akhir). DreamBreaker dimainkan hingga 21.
DreamBreaker	Permainan 5, dimainkan hanya jika Perlawanan terikat 2–2. Permainan Perseorangan di mana 2 lelaki dan 2 wanita setiap pasukan bertukar setiap 4 rali.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

AMAT DISYORKAN: DAFTAR PASUKAN PENUH 6 PEMAIN

Kami amat menyarankan pendaftaran 6 pemain – 3 lelaki dan 3 wanita. Pasukan yang tidak dapat menurunkan pemain yang layak bagi sesuatu permainan akan dilucutkan permainan tersebut, dan pasukan yang tidak dapat meneruskan sesuatu Perlawanan akan dilucutkan baki permainannya. Pasukan 4 pemain tidak mempunyai pemain simpanan jika seorang pemain cedera, lewat atau tidak dapat hadir, jadi satu ketidakhadiran boleh menyebabkan pasukan anda kalah dalam Perlawanan tersebut.

4.1 Format Perlawanan & Susunan Permainan

PERMAINAN	FORMAT
1	Beregu Campuran 1
2	Beregu Lelaki
3	Beregu Wanita
4	Beregu Campuran 2 – mesti menggunakan dua pemain yang berbeza daripada Beregu Campuran 1
5	DreamBreaker Perseorangan – dimainkan hanya jika Perlawanan terikat 2–2 (Seksyen 4.2)

- **Kesemua 4 permainan sentiasa dimainkan**, mengikut susunan di atas, tanpa mengira mata – walaupun satu pasukan memenangi 3 permainan pertama, Permainan 4 tetap dimainkan. Oleh itu, Perlawanan berakhir 4–0, 3–1, atau 2–2 diikuti DreamBreaker.
- Jika Perlawanan terikat 2–2 selepas Permainan 4, Permainan 5 – DreamBreaker – menentukan pemenang. Tiada Perlawanan seri.
- Ketua Pasukan menyerahkan barisan pemain bagi setiap permainan daripada senarai pemain berdaftar. Kecuali seperti yang dihadkan di bawah, seorang pemain boleh bermain dalam lebih daripada satu permainan dalam Perlawanan yang sama.
- Kedua-dua permainan Beregu Campuran **mesti masing-masing menggunakan** seorang pemain lelaki dan seorang pemain wanita.
- **Sekatan Permainan 4:** kedua-dua pemain yang dipilih untuk Beregu Campuran 2 mesti berbeza daripada pemain yang bertanding dalam Beregu Campuran 1. Pemain yang telah bermain dalam Beregu Campuran 1 tidak boleh bermain dalam Beregu Campuran 2.
- Tarikh akhir penyerahan barisan pemain dan prosedur panggilan perlawanan akan dimaklumkan oleh Pengurus Kejohanan sebelum permainan bermula.

4.2 Permainan 5 – DreamBreaker Perseorangan

Jika Perlawanan terikat 2–2 selepas empat permainan beregu, Permainan 5 – **DreamBreaker Perseorangan** – menentukan pemenang Perlawanan. Pasukan yang memenangi DreamBreaker memenangi Perlawanan **3–2**.

PERATURAN DREAMBREAKER

Setiap pasukan mesti menurunkan 2 lelaki dan 2 wanita, yang bertukar mengikut susunan tetap: Lelaki 1 → Wanita 1 → Lelaki 2 → Wanita 2. Pasukan yang tidak dapat menurunkan atau meneruskan pertukaran yang sah – atas apa jua sebab, termasuk kecederaan – tersingkir: ia dilucutkan DreamBreaker dan kalah dalam Perlawanan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- **Kelayakan pemain:** setiap pasukan mencalonkan tepat **2 lelaki dan 2 wanita** daripada senarai pemain berdaftarnya yang terdiri daripada 4–6 pemain. Barisan pemain dengan gabungan lain (contohnya, 3 lelaki dan 1 wanita) tidak dibenarkan.
- **Penyerahan barisan pemain:** selepas Permainan 4, setiap Ketua Pasukan mempunyai **1 minit** untuk menyerahkan barisan pemain DreamBreaker yang lengkap kepada pengadil secara sulit. Kedua-dua barisan pemain didedahkan serentak dan kekal tetap sepanjang DreamBreaker. Ketua Pasukan memilih pemain yang dicalonkan bagi setiap slot.
- **Susunan permainan:** kedua-dua pasukan mengikut susunan yang sama – Lelaki 1 → Wanita 1 → Lelaki 2 → Wanita 2 – jadi setiap pemain sentiasa menentang pemain lawan dalam slot yang sepadan.
- **Pertukaran pemain – 4 rali (servis dimainkan):** setiap pemain bermain 4 rali, kemudian kedua-dua pasukan bertukar serentak. Pertukaran dikira mengikut rali, bukan mata: rali BOOST UP yang memberi 2 mata tetap dikira sebagai satu rali. Selepas giliran Wanita 2, susunan berulang daripada Lelaki 1 sehingga DreamBreaker tamat.
- **Pemarkahan – pertama mencapai 21, had maksimum:** pemarkahan rali digunakan sepanjang permainan, dan mata dibawa ke hadapan antara pertukaran. Pasukan pertama yang mencapai **21** menang, walaupun pada 21–20 – tiada menang dengan beza 2 mata.
- **Servis:** lambungan syiling sebelum DreamBreaker menentukan pasukan yang membuat servis dahulu (Seksyen 2.2). Selepas itu, pasukan yang memenangi setiap rali membuat servis bagi rali seterusnya. Pembuat servis membuat servis dari gelanggang servis kanan apabila mata pasukannya genap dan dari kiri apabila ganjil. Pertukaran tidak menetapkan semula mata atau servis.
- **Masa rehat:** setiap pasukan mempunyai **satu masa rehat sehingga 1 minit** semasa DreamBreaker, di setiap peringkat. Mulai Separuh Akhir dan seterusnya, ini ialah masa rehat teknikal yang sama seperti dalam Seksyen 6.1, bukan masa rehat tambahan.
- **Kad Boost:** setiap pasukan menerima **2 Kad Boost** bagi DreamBreaker, daripada set Perseorangan yang dikurangkan (Seksyen 7.4). Kad dimiliki oleh pasukan dan boleh dimainkan oleh mana-mana pemain yang berada di gelanggang.

Contoh pertukaran (kedua-dua pasukan bertukar serentak):

GILIRAN	RALI	PEMAIN DI GELANGGANG
1	1–4	Lelaki 1 lwn Lelaki 1
2	5–8	Wanita 1 lwn Wanita 1
3	9–12	Lelaki 2 lwn Lelaki 2
4	13–16	Wanita 2 lwn Wanita 2
5	17–20	Lelaki 1 lwn Lelaki 1
…	…	Susunan berulang sehingga satu pasukan mencapai 21

4.3 Peringkat Kumpulan (Round Robin)

- **Round robin:** 16 pasukan dibahagikan kepada 4 kumpulan, 4 pasukan setiap kumpulan. Setiap pasukan bertemu setiap pasukan lain dalam kumpulannya sekurang-kurangnya sekali – 3 Perlawanan bagi setiap pasukan dan 6 Perlawanan bagi setiap kumpulan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- **Kesemua 4 permainan dalam setiap Perlawanan dimainkan sehingga tamat**, tanpa mengira mata. Setiap permainan dan setiap mata diambil kira dalam kedudukan kumpulan.
- Jika Perlawanan terikat 2–2, DreamBreaker (Seksyen 4.2) menentukan pemenang.
- Semua permainan menggunakan pemarkahan rali: mata diberikan bagi setiap rali kepada pihak yang memenanginya. Pemarkahan rali mengikut peruntukan pemarkahan rali USA Pickleball bagi servis, giliran pembuat servis dan panggilan mata.
- Permainan 1–4 adalah **pertama mencapai 15** mata. **Tiada menang dengan beza 2 mata: pihak pertama yang mencapai 15 menang, walaupun pada 15–14.** DreamBreaker adalah pertama mencapai 21, tanpa menang dengan beza 2 mata.
- Kemenangan Perlawanan memberi 1 Mata Perlawanan dalam kedudukan kumpulan; kekalahan memberi 0 Mata Perlawanan.
- Kedudukan kumpulan ditentukan mengikut: (1) Mata Perlawanan (1 bagi setiap Perlawanan yang dimenangi), (2) Perbezaan Permainan (permainan dimenangi tolak permainan kalah, termasuk sebarang DreamBreaker), (3) Perbezaan Mata (mata diperoleh tolak mata dibolosi, merangkumi semua permainan), (4) Keputusan Bersemuka, kemudian (5) Perlawanan Penentu jika masih diperlukan.
- Keputusan Bersemuka hanya terpakai apabila tepat dua pasukan masih terikat. Jika tiga pasukan atau lebih terikat, kriteria seterusnya digunakan.
- **Perlawanan penentu:** pasukan yang terikat bermain DreamBreaker Perseorangan mengikut peraturan yang sama seperti Seksyen 4.2 – 2 lelaki dan 2 wanita bagi setiap pasukan, bertukar setiap 4 rali, pertama mencapai 21 tanpa menang dengan beza 2 mata. Jika lebih daripada dua pasukan terikat, Pengurus Kejohanan akan mengumumkan susunan perlawanan penentu sebelum ia bermula.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

4.4 Contoh – Kedudukan Kumpulan

Empat pasukan bertemu antara satu sama lain sekali – 6 Perlawanan kesemuanya. **Pasukan A** memenangi ketiga-tiga Perlawanannya. **Pasukan B, C dan D** masing-masing memenangi satu Perlawanan, jadi mereka terikat pada Mata Perlawanan dan tempat kelayakan kedua ditentukan oleh permainan. Keputusan 3–2 bermaksud Perlawanan itu ditentukan oleh DreamBreaker.

PERLAWANAN	PEMENANG	PERMAINAN
A lwn B	A	4–0
A lwn C	A	3–1
A lwn D	A	3–2
B lwn C	B	4–0
C lwn D	C	3–1
D lwn B	D	3–2

TEMPAT	PASUKAN	MATA PERLAWANAN	MENANG	KALAH	BEZA PERMAINAN	KEPUTUSAN
1	Pasukan A	3	10	3	+7	**Layak**
2	Pasukan B	1	6	7	–1	**Layak**
3	Pasukan D	1	6	8	–2	Tersingkir
4	Pasukan C	1	4	8	–4	Tersingkir

- **Langkah 1 – Mata Perlawanan:** Pasukan A mendahului kumpulan dengan 3 Mata Perlawanan. Pasukan B, C dan D terikat pada 1.
- **Langkah 2 – Perbezaan Permainan:** Pasukan B (–1) berada di atas Pasukan D (–2) dan Pasukan C (–4), jadi Pasukan B menduduki tempat ke-2 dan layak bersama Pasukan A. Pasukan D memenangi jumlah permainan yang sama dengan Pasukan B, tetapi kalah lebih banyak – yang dikira ialah perbezaannya.
- Hanya jika pasukan masih terikat pada Perbezaan Permainan, Perbezaan Mata akan menjadi penentu, diikuti Keputusan Bersemuka (dua pasukan sahaja) dan, sebagai pilihan terakhir, Perlawanan Penentu.

4.5 Peringkat Kalah Mati

- **Kalah mati:** setiap Perlawanan kalah mati adalah penentu – pasukan yang kalah tersingkir daripada pertandingan.
- Perlawanan kalah mati menggunakan format yang sama: kesemua 4 permainan sentiasa dimainkan, dan DreamBreaker menentukan sebarang Perlawanan yang terikat 2–2. Sekatan Permainan 4 tetap terpakai.
- **Suku Akhir:** Permainan 1–4 adalah pertama mencapai 15. Tiada menang dengan beza 2 mata: pihak pertama yang mencapai 15 menang, walaupun pada 15–14.
- **Separuh Akhir dan seterusnya** (Separuh Akhir, perlawanan Tempat Ke-3 dan Akhir): Permainan 1–4 adalah **pertama mencapai 15, menang dengan beza 2 mata, maksimum 21 (pada 20–20, rali seterusnya menang 21–20).** Setiap pasukan juga boleh meminta satu masa rehat teknikal bagi setiap permainan (Seksyen 6.1).

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- **DreamBreaker di setiap pusingan kalah mati:** pertama mencapai 21, tanpa menang dengan beza 2 mata.
- Penetapan Gelanggang Pameran / Gelanggang Utama adalah urusan operasi dan boleh diubah oleh Pengurus Kejohanan.

4.6 Hadiah Hari 1

KEDUDUKAN	HADIAH WANG TUNAI	TROFI	PINGAT	HAMPER MILO
Johan	RM5,000	1 setiap pasukan	Setiap pemain berdaftar	1 setiap pasukan
Naib Johan	RM2,500	1 setiap pasukan	Setiap pemain berdaftar	1 setiap pasukan
Tempat Ke-3	RM1,500	1 setiap pasukan	Setiap pemain berdaftar	1 setiap pasukan
Tempat Ke-4	RM1,000	1 setiap pasukan	Setiap pemain berdaftar	1 setiap pasukan
Ke-5 hingga Ke-8 (Suku Akhir)	–	–	–	1 setiap pasukan

- Jumlah hadiah wang tunai Hari 1: **RM10,000**.
- **Trofi:** satu trofi bagi setiap pasukan untuk Johan, Naib Johan, Tempat Ke-3 dan Tempat Ke-4.
- **Pingat:** setiap pemain dalam senarai berdaftar pasukan yang menduduki tempat pertama hingga keempat akan menerima pingat (sehingga 6 pingat bagi setiap pasukan).
- **Hamper MILO:** tempat pertama hingga keempat menerima hamper MILO; empat pasukan yang tersingkir di peringkat Suku Akhir (tempat ke-5 hingga ke-8) masing-masing menerima hamper MILO.

05 HARI 2 – ACARA BEREGU INDIVIDU

ELEMEN	BEREGU LELAKI / BEREGU CAMPURAN
Bilangan maksimum	32 pasangan bagi setiap kategori
Yuran penyertaan	**RM300 bagi setiap pasangan**, bagi setiap kategori
Format	Peringkat Kumpulan → Pusingan 16 Terakhir → Suku Akhir → Separuh Akhir → Tempat Ke-3 → Akhir
Kelayakan DUPR	Jumlah DUPR gabungan pasangan tidak boleh melebihi 5.700
Pemain NR	Bagi pengiraan kelayakan, pemain NR dianggap sebagai DUPR 3.200
Peringkat Kumpulan, Pusingan 16 Terakhir & Suku Akhir	Satu permainan hingga 15 menggunakan pemarkahan rali. Tiada menang dengan beza 2 mata: pihak pertama yang mencapai 15 menang, walaupun pada 15–14.
Separuh Akhir, Tempat Ke-3 & Akhir	Satu permainan, pertama mencapai 15, menang dengan beza 2 mata, maksimum 21 (pada 20–20, rali seterusnya menang 21–20); satu masa rehat teknikal bagi setiap pasangan (Seksyen 6.1)

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

5.1 Kelayakan Kumpulan & Pemecah Seri

- Penganjur boleh melaraskan saiz kumpulan jika jumlah pendaftaran akhir memerlukannya, sambil memastikan laluan yang adil ke Pusingan 16 Terakhir.
- Melainkan diumumkan sebaliknya sebelum kategori bermula, kedudukan ditentukan mengikut: (1) Kemenangan Perlawanan, (2) Perbezaan Mata (mata diperoleh tolak mata dibolosi), (3) Keputusan Bersemuka, kemudian (4) Perlawanan Penentu jika diperlukan.
- Keputusan Bersemuka hanya terpakai apabila tepat dua pasangan masih terikat. Jika tiga pasangan atau lebih terikat, kriteria seterusnya digunakan.
- Sebarang format perlawanan penentu akan diumumkan oleh Pengurus Kejohanan sebelum perlawanan penentu bermula.
- **Hari 2 berselang-seli antara kedua-dua kategori mengikut pusingan** (lihat Seksyen 1.1). Pemain yang menyertai kedua-dua kategori mungkin mempunyai masa rehat yang singkat antara perlawanan; Pengurus Kejohanan boleh melaraskan susunan panggilan supaya tiada pemain dijadualkan di dua gelanggang pada masa yang sama.

5.2 Hadiah Hari 2 – Bagi Setiap Kategori (Beregu Lelaki dan Beregu Campuran)

KEDUDUKAN	HADIAH WANG TUNAI	TROFI	PINGAT	HAMPER MILO
Johan	RM1,500	1 setiap pasangan	Kedua-dua pemain	1 setiap pasangan
Naib Johan	RM1,000	1 setiap pasangan	Kedua-dua pemain	1 setiap pasangan
Tempat Ke-3	RM750	1 setiap pasangan	Kedua-dua pemain	1 setiap pasangan
Tempat Ke-4	RM500	1 setiap pasangan	Kedua-dua pemain	1 setiap pasangan
Ke-5 hingga Ke-8 (Suku Akhir)	–	–	–	1 setiap pasangan

- Hadiah wang tunai bagi setiap kategori: **RM3,750**. Jumlah hadiah wang tunai Hari 2 bagi kedua-dua kategori: **RM7,500**.
- **Trofi:** satu trofi bagi setiap pasangan untuk tempat pertama hingga keempat.
- **Pingat:** kedua-dua pemain bagi pasangan yang menduduki tempat pertama hingga keempat menerima pingat.
- **Hamper MILO:** tempat pertama hingga keempat menerima hamper MILO; empat pasangan yang tersingkir di peringkat Suku Akhir (tempat ke-5 hingga ke-8) masing-masing menerima hamper MILO.
- **Kumpulan hadiah pertandingan: RM20,000** dalam bentuk hadiah wang tunai dan nilai hadiah setara (trofi, pingat dan hamper MILO) untuk pasukan dan pemain.
- **Hadiah cabutan penonton bernilai RM10,000** juga akan diberikan kepada penonton di acara ini. Hadiah ini hanya untuk penonton – ia bukan hadiah pemain dan bukan sebahagian daripada kumpulan hadiah pertandingan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

06 MASA REHAT, KECEDERAAN & PENARIKAN DIRI

6.1 Masa Rehat Teknikal (Separuh Akhir dan Seterusnya)

- Dalam perlawanan Separuh Akhir, Tempat Ke-3 dan Akhir (kedua-dua hari), setiap pasukan/pasangan boleh meminta **satu masa rehat teknikal selama 1 minit bagi setiap permainan**.
- Masa rehat teknikal hanya boleh diminta di antara rali, dengan memaklumkannya kepada pengadil sebelum servis seterusnya. Pengadil akan mengira masa satu minit tersebut dan memulakan semula permainan.
- Masa rehat teknikal yang tidak digunakan tidak boleh dibawa ke permainan seterusnya.
- **DreamBreaker:** di setiap peringkat, setiap pasukan mempunyai satu masa rehat 1 minit semasa DreamBreaker. Mulai Separuh Akhir dan seterusnya, ini ialah masa rehat teknikal yang sama, bukan masa rehat tambahan.
- Selain DreamBreaker, tiada masa rehat pasukan di Peringkat Kumpulan, Pusingan 16 Terakhir atau Suku Akhir. Masa rehat perubatan (Seksyen 6.2) dan hentian yang dibuat oleh pengadil adalah berasingan dan tetap terpakai.

6.2 Perubatan & Kecederaan

- Peserta bertanding atas risiko sendiri dan mesti segera memaklumkan pegawai tentang sebarang kecederaan atau keadaan yang menjejaskan penyertaan secara selamat.
- Masa rehat perubatan dihadkan kepada maksimum 15 minit, termasuk penilaian.
- **Pemain yang cedera dan tidak dapat meneruskan permainan dianggap telah melucutkan permainan tersebut, dan permainan itu diberikan kepada pasukan/pasangan lawan**, dengan pemarkahan seperti dalam Seksyen 6.3.
- **Hari 1:** pasukan boleh meneruskan baki permainan dalam Perlawanan tersebut menggunakan pemain layak daripada senarai pemain berdaftar, tertakluk kepada sekatan Permainan 4 (Seksyen 4.1). Ini tidak terpakai dalam DreamBreaker: pemain yang dicalonkan yang tidak dapat meneruskan permainan menyebabkan pasukan tersingkir (Seksyen 4.2).
- **Hari 2:** perlawanan diberikan kepada pasangan lawan.
- Tiada pertukaran pemain dibenarkan semasa sesuatu permainan sedang berlangsung.

6.3 Pelucutan, Kekalahan Teknikal & Penarikan Diri

- **Permainan belum bermula** (contohnya, tidak hadir, diisytiharkan kalah kerana lewat, atau tiada pemain layak): pihak lawan menang **15–0** (**21–0** dalam DreamBreaker).
- **Permainan terhenti di pertengahan** (contohnya, pemain menarik diri kerana cedera): permainan diberikan kepada pihak lawan. Pihak yang menarik diri mengekalkan mata yang telah diperoleh, dan mata pihak lawan dinaikkan kepada mata kemenangan – 15 bagi permainan tanpa menang dengan beza 2 mata, 21 dalam DreamBreaker, atau dua mata di hadapan pihak yang menarik diri (maksimum 21) bagi permainan menang dengan beza 2 mata. Contoh: penarikan diri pada 9–6 menjadi 15–6; penarikan diri pada 14–14 dalam Separuh Akhir menjadi 16–14.
- Mata pelucutan diambil kira dalam Perbezaan Permainan dan Perbezaan Mata bagi kedudukan kumpulan.
- **Tiada pemain gantian dibenarkan pada hari acara, termasuk atas sebab perubatan.** Sebarang permohonan penggantian mesti dikemukakan kepada Penganjur sebelum hari acara (lihat di bawah).

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- Hari 2: sebaik sahaja pasangan selesai mendaftar masuk, tiada perubahan pasangan dibenarkan, kecuali pembetulan pentadbiran (contohnya, kesilapan nama atau pendaftaran) yang diluluskan secara nyata oleh Pengurus Kejohanan sebelum perlawanan pertama.
- **Bayaran balik tidak dibenarkan**, kecuali dalam keadaan force majeure di mana acara tidak dapat diteruskan seperti yang dirancang – sila hubungi Penganjur untuk menguruskan bayaran balik. Selain itu, pemain gantian boleh dipertimbangkan secara kes demi kes, dan hanya atas sebab perubatan atau keadaan khas lain, sebelum hari acara.
- **Force majeure** merujuk kepada kejadian luar biasa di luar kawalan Penganjur – seperti bencana alam, pandemik, atau sekatan yang diarahkan oleh kerajaan – yang menyebabkan acara mustahil diadakan seperti yang dirancang.

07 KAD BOOST UPT – MEKANIK PERMAINAN DIPERTINGKAT

PRINSIP TERAS

Kad Boost mewujudkan perubahan peraturan sementara yang strategik. Pengadil mengawal pengaktifan, masa dan tafsiran. Arahan keselamatan daripada pengadil sentiasa diutamakan berbanding kesan kad.

7.1 Set Kad Rasmi Beregu

KAD	JENIS	KESAN RASMI
MIMIC	**Pertahanan**	Menyalin kesan Kad Boost layak yang baru diisytiharkan oleh pihak lawan bagi rali yang sama. MIMIC tidak boleh menyalin MIMIC lain atau ULTIMATE BOOST.
BOOST UP	**Serangan**	Jika pasukan anda memenangi rali seterusnya, pasukan anda mendapat 2 mata dan bukannya 1. Jika anda kalah dalam rali tersebut, pemarkahan biasa terpakai.
LEFTY RIGHTY	**Serangan**	Bagi rali seterusnya, kedua-dua pemain lawan mesti menggunakan tangan bukan dominan mereka.
TAG TEAM	**Pertahanan**	Bagi rali seterusnya, pemain lawan mesti memukul secara bergilir-gilir. Pemain yang sama tidak boleh membuat dua pukulan berturut-turut bagi pasukannya.
INVISIBLE PARTNER	**Serangan**	Pilih seorang pemain lawan untuk tidak bermain dalam rali seterusnya. Pihak lawan bermain rali tersebut dengan seorang pemain sahaja.
THE CHEF	**Serangan**	Bagi rali seterusnya, pasukan yang mengaktifkan kad boleh membuat volley dari dalam zon tanpa volley (Kitchen).
CARD BLOCK	**Pertahanan**	Membatalkan Kad Boost pihak lawan yang baru diisytiharkan, sebelum rali bermula.
ULTIMATE BOOST	**Ultimate**	Menggabungkan BOOST UP dan INVISIBLE PARTNER bagi rali seterusnya: pilih seorang pemain lawan untuk tidak bermain dalam rali tersebut, dan jika pasukan anda memenanginya, pasukan anda mendapat 2 mata dan bukannya 1.
GROUNDED	**Pertahanan**	Bagi rali seterusnya, pasukan lawan tidak boleh membuat volley. Sebarang volley oleh pasukan lawan merupakan kesalahan serta-merta.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

7.2 Cara Kad Dimainkan

- Bagi setiap permainan beregu, setiap pihak menerima/mencabut 3 Kad Boost **secara rawak** untuk permainan tersebut.
- Kad yang tidak digunakan luput pada akhir permainan dan tidak boleh dibawa ke permainan lain.
- Kad mesti diisytiharkan dengan jelas kepada pengadil sebelum servis bagi rali yang terlibat.
- Sesebuah pasukan boleh memainkan maksimum satu Kad Boost permulaan bagi setiap rali. Kad balas hanya boleh digunakan jika dibenarkan oleh teks kad tersebut.
- Kad tidak boleh digabungkan. Setiap kad hanya memberi kesan kepada satu rali.
- Pengadil mempunyai kuasa muktamad dalam menentukan sama ada kad diisytiharkan tepat pada masanya dan cara ia terpakai.

7.3 BOOST UP & ULTIMATE BOOST di Penghujung Permainan

- **Permainan tanpa menang dengan beza 2 mata** (peringkat kumpulan, Pusingan 16 Terakhir dan Suku Akhir): mata berhenti pada 15. Rali 2 mata yang dimenangi pada 14 dikira sebagai 1 mata dan menamatkan permainan pada 15 (contohnya, 15–13).
- **Permainan menang dengan beza 2 mata** (Separuh Akhir dan seterusnya): kedua-dua mata dikira sepenuhnya. Rali 2 mata yang dimenangi pada 14–14 menamatkan permainan 16–14 serta-merta; rali 2 mata yang dimenangi oleh pihak yang ketinggalan pada 13–14 menjadikannya 15–14 dan permainan diteruskan.
- **DreamBreaker** (sentiasa pertama mencapai 21, tanpa menang dengan beza 2 mata): mata berhenti pada 21. Rali 2 mata yang dimenangi pada 20 dikira sebagai 1 mata dan menamatkan permainan pada 21 (contohnya, 21–19).
- Tiada permainan boleh melebihi 21 mata. Rali 2 mata yang dimenangi pada 20–20 menamatkan permainan 21–20.

7.4 Set Kad DreamBreaker (Perseorangan)

DreamBreaker Perseorangan menggunakan set Kad Boost yang dikurangkan. Setiap pasukan menerima **2 kad** daripada set ini bagi DreamBreaker.

KAD	BOLEH DIGUNAKAN DALAM DREAMBREAKER?	CATATAN
MIMIC	**Ya**	
BOOST UP	**Ya**	
LEFTY RIGHTY	**Ya**	Pemain lawan mesti menggunakan tangan bukan dominan
THE CHEF	**Ya**	
CARD BLOCK	**Ya**	
GROUNDED	**Ya**	
TAG TEAM	Tidak	Tidak boleh digunakan dalam Perseorangan
INVISIBLE PARTNER	Tidak	Tidak boleh digunakan dalam Perseorangan
ULTIMATE BOOST	Tidak	Tidak boleh digunakan dalam Perseorangan

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- Dalam Perseorangan, kesan kad yang merujuk kepada “kedua-dua pemain lawan” atau “pasukan anda” terpakai kepada pemain lawan tunggal atau pemain itu sendiri.
- Peraturan pengisytiharan, masa dan kuasa pengadil yang sama terpakai.

08 MEDIA, PRIVASI & PENYERTAAN

- Fotografi acara, rakaman video, penstriman langsung dan liputan media lain akan dijalankan sepanjang UPT.
- Dengan mendaftar dan menyertai acara, pemain mengakui bahawa imej, suara dan penyertaan perlawanan mereka mungkin dipaparkan dalam kandungan acara, promosi, media sosial dan berkaitan penaja yang sah, tertakluk kepada undang-undang yang terpakai dan notis privasi acara.
- Sebarang persetujuan pemasaran/pangkalan data yang diminta semasa pendaftaran akan dikendalikan secara berasingan daripada penyertaan kejohanan dan mengikut terma persetujuan yang dinyatakan.
- Peserta mesti memaklumkan Penganjur tentang sebarang keperluan perubatan atau aksesibiliti berkaitan yang boleh menjejaskan penyertaan secara selamat atau operasi acara.
- Penganjur akan mengambil langkah keselamatan acara yang munasabah; peserta tetap bertanggungjawab untuk bermain mengikut kemampuan fizikal masing-masing.

09 KUASA OPERASI & PERUBAHAN

- Pengurus Kejohanan boleh melaraskan susunan perlawanan, penetapan gelanggang, masa panggilan, saiz kumpulan atau prosedur operasi jika perlu demi menjaga keselamatan, keadilan dan jadual acara.
- Pindaan peraturan yang mengubah pemarkahan, kelayakan atau perkembangan peringkat secara material akan dimaklumkan kepada pemain dan Ketua Pasukan yang terlibat sebelum ia berkuat kuasa.
- Perkara yang tidak dinyatakan secara nyata dalam peraturan ini akan diputuskan berdasarkan Buku Peraturan Rasmi USA Pickleball dan/atau keputusan Pengurus Kejohanan.
- Ketua Pengadil dan semua pengadil yang ditugaskan untuk kejohanan ini **dilantik dan diuruskan oleh penyedia perkhidmatan pengadilan pihak ketiga yang bebas.**
- Semua perkara berkaitan pengadilan hendaklah dikendalikan oleh penyedia perkhidmatan pengadilan yang dilantik mengikut peraturan dan syarat kejohanan yang terpakai.

9.1 Force Majeure, Penangguhan & Pembatalan

- **Force majeure** merujuk kepada kejadian luar biasa di luar kawalan Penganjur – seperti bencana alam, pandemik, atau sekatan yang diarahkan oleh kerajaan – yang menyebabkan acara mustahil diadakan seperti yang dirancang.
- Selain itu, Penganjur boleh menangguhkan, menggantung atau melaraskan permainan atas keadaan lain di luar kawalannya, seperti cuaca buruk, gangguan bekalan elektrik atau kemudahan lokasi, atau ancaman keselamatan.
- Jika berlaku force majeure, Penganjur boleh menangguhkan, menggantung, memendekkan, memindahkan lokasi, menjadualkan semula atau membatalkan keseluruhan atau sebahagian kejohanan. Keselamatan pemain dan penonton diutamakan berbanding menyiapkan jadual.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

- Bagi menyempurnakan kejohanan secara adil, Pengurus Kejohanan boleh mengubah format pertandingan, termasuk tempoh permainan, bilangan permainan dalam sesuatu Perlawanan, saiz kumpulan atau struktur carta. Sebarang perubahan akan diumumkan sebelum permainan disambung semula.
- Jika sesuatu kategori tidak dapat disempurnakan, Pengurus Kejohanan akan menentukan kedudukan akhir dan pembahagian hadiah berdasarkan keputusan yang telah dicapai sehingga ketika itu. Keputusan ini adalah muktamad.
- Jika kejohanan dijadualkan semula, pendaftaran sedia ada kekal sah untuk tarikh baharu. Sekiranya force majeure menyebabkan acara tidak dapat diteruskan seperti yang dirancang, peserta boleh menghubungi Penganjur untuk menguruskan bayaran balik (Seksyen 6.3).
- Penganjur tidak bertanggungjawab ke atas kos perjalanan, penginapan atau kos lain yang ditanggung oleh peserta atau penonton akibat force majeure.
- Semua kemas kini akan diterbitkan melalui SportsSync dan saluran rasmi UPT.

10 RUJUKAN PANTAS – PERKARA YANG PERLU DIINGAT OLEH PEMAIN

SEBELUM BERMAIN	SEMASA BERMAIN	SELEPAS BERMAIN
Daftar masuk dan sahkan kelayakan	Ikut arahan pengadil	Sahkan mata/keputusan dengan segera
Berada di gelanggang 10 minit lebih awal	Isytiharkan Kad Boost sebelum servis	Bangkitkan sebarang pertikaian sebelum meninggalkan gelanggang
Bawa paddle sendiri yang diluluskan (USA Pickleball atau UPA-A)	Patuhi selang servis 15 saat	Semak panggilan perlawanan seterusnya / kemas kini carta
Ketahui status DUPR pasukan/pasangan anda	Kekalkan semangat kesukanan	Sedia hadir untuk majlis penyampaian hadiah jika menang tempat
Hari 1: rancang barisan pemain supaya Beregu Campuran 2 menggunakan pemain berbeza daripada Beregu Campuran 1 – dan bersedia menyerahkan barisan pemain DreamBreaker (2 lelaki, 2 wanita) dalam masa 1 minit selepas Permainan 4	Separuh Akhir dan seterusnya: 1 masa rehat teknikal bagi setiap permainan	Ambil trofi, pingat dan hamper semasa majlis penyampaian

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

10.1 Ringkasan Pemarkahan

PERINGKAT	HARI 1 – ACARA BERPASUKAN (PERLAWANAN 4–5 PERMAINAN)	HARI 2 – BEREGU (SATU PERMAINAN)
Peringkat kumpulan	Permainan 1–4: pertama mencapai 15, tiada beza 2 mata; kesemua 4 permainan sentiasa dimainkan	Pertama mencapai 15, tiada beza 2 mata
Pusingan 16 Terakhir	–	Pertama mencapai 15, tiada beza 2 mata
Suku Akhir	Permainan 1–4: pertama mencapai 15, tiada beza 2 mata	Pertama mencapai 15, tiada beza 2 mata
Separuh Akhir, Tempat Ke-3 & Akhir	Permainan 1–4: pertama mencapai 15, menang dengan beza 2 mata, maksimum 21; 1 masa rehat teknikal bagi setiap pasukan bagi setiap permainan	Pertama mencapai 15, menang dengan beza 2 mata, maksimum 21; 1 masa rehat teknikal bagi setiap pasangan
Permainan 5 – DreamBreaker Perseorangan (jika 2–2)	Pertama mencapai 21, tanpa beza 2 mata; 2 lelaki dan 2 wanita bertukar setiap 4 rali; 1 masa rehat bagi setiap pasukan	–
Perlawanan penentu	DreamBreaker Perseorangan, pertama mencapai 21, tanpa beza 2 mata	Format diumumkan oleh Pengurus Kejohanan
Permainan dilucutkan	15–0 jika belum bermula (21–0 dalam DreamBreaker); mata lawan dinaikkan kepada mata kemenangan jika terhenti di pertengahan	Sama seperti Hari 1

SALURAN RASMI PERTANYAAN

Soalan kejohanan, bantahan dan penjelasan peraturan mesti dikemukakan kepada Meja Kawalan Kejohanan / Pengurus Kejohanan semasa acara. Mesej media sosial bukan saluran bantahan rasmi.

11 PENDAFTARAN KEJOHANAN

- Semua peserta dikehendaki mendaftar melalui platform kejohanan rasmi **SportsSync**: **www.sportssync.asia/tournament/535**
- Semua pendaftaran kejohanan dan butiran peserta mesti dikemukakan melalui SportsSync.
- Peserta bertanggungjawab memastikan butiran peribadi, maklumat pasukan dan profil pemain mereka adalah tepat.
- Semua carta pertandingan, kedudukan kumpulan, jadual perlawanan dan perkembangan peringkat akan diterbitkan melalui SportsSync.
- Peserta hendaklah sentiasa menyemak SportsSync untuk penetapan perlawanan, peruntukan gelanggang, masa perlawanan dan keputusan.
- SportsSync akan menjadi platform rujukan rasmi bagi maklumat dan kemas kini berkaitan kejohanan.

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.

12 PENGANJUR RASMI ACARA

Vertex Esports Productions Sdn Bhd
806B Kompleks Diamond, Jalan Seksyen 1/16, Seksyen 1, 43650 Bandar Baru Bangi, Selangor
contact@vertexprod.com

MILO® ialah tanda dagangan berdaftar Société des Produits Nestlé S.A.