



## **UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

### **PERATURAN E-SPORTS MLBB**

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 3.1 Permainan adalah berdasarkan Custom Room -> Draft Pick dimana beberapa squad akan bertarung di dalam ‘Room’ yang akan disediakan.
- 3.2 Oleh kerana pertandingan ini adalah secara ‘online’ peserta bertanggungjawab untuk bersedia pada hari pertandingan dan sebelum pertandingan bermula.
  - Jika 1 pasukan itu tidak memberi response pada hari pertandingan, maka 1 pasukan itu automatik tersingkir.
  - Jika 1 pemain tidak memberi response, maka 1 pasukan bertanggungjawab untuk memanggil teammate mereka itu, dan akan diberi masa.
  - Jika melebihi masa yang diberi, maka 1 pasukan itu automatic tersingkir, pihak pengangjur berhak menyingkirkan mana-mana pasukan yang tidak memberi respond dalam masa terdekat, perkepututsan pihak pengangjur.
- 3.4 Pemain tidak dibenarkan menggunakan emulator atau sebarang penggunaan ‘cheat’, sekiranya pengangjur mendapati ada yang melakukan

sedemikian, akan disingkirkan serta merta. Sebarang masalah ‘lagging’ atas tanggungjawab sendiri.

Contoh penipuan:

- **Ghosting** (dimana pemain/teman kenalan melihat aliran pemain lawan untuk mendapatkan kelebihan semasa perlawanan)
- **Account Sharing** (dimana peserta memberikan Account mereka kepada orang lain untuk bermain pada hari pertandingan bagi pihak mereka)
- **Piloting** (dimana peserta memberi pemain(bukan peserta) untuk main di pihak mereka)

- 3.5 Pemain diharap berkelakuan dan bersaing dengan semangat kesukanan, mengekalkan sikap mesra dan sopan semasa dalam pertandingan, sebarang kata-kata kesat patut dielakan dan jika didapati peserta itu berkelakuan sedemikian, maka 1 pasukan itu akan diberi penalti.
- 3.6 Pihak pengajur berhak membatalkan mana-mana penyertaan yang tidak mengikut syarat pertandingan. Segala masalah berkaitan jaringan internet, data dan lain lain adalah ditanggung sendiri oleh pemain.

#### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
JUMLAH	6	1

- 5.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.

- 5.3 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas sesuatu pertandingan dimulakan.

## **6.0 REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/PENGADIL**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PERALATAN**

- 7.1 Jika ada sebarang masalah dari segi lagging kerana line connection adalah tanggungjawab masing-masing.
- 7.2 Peserta dinasihatkan untuk mencari 1 tempat yang mempunyai Internet Connection yang tinggi semasa hari pertadingan.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia
- 8.2 Pertandingan akan dijalankan secara online di tempat masing-masing.
- 8.3 Pasukan bagi setiap kolej perlu bersiap sedia di tempat masing-masing dan menunggu pihak pengajur untuk invite masuk ke dalam lobby yang akan disediakan.
- 8.4 Ketua pasukan dan wakil mesti berada di dalam group whatsapp untuk mendapatkan id dan password bagi pertandingan.
- 8.5 Sebarang keputusan daripada pihak pengajur kejohanan adalah muktamad sebarang bantahan tidak akan dilayan

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Pungutan mata bagi liga ini berdasarkan ‘crystal’ yang dimusnahkan.

## **10.0 KELEWATAN**

Sebarang kelewatan dari pemain yang lambat memberi respond pada hari pertandingan tidak akan diendahkan sama sekali dan bole menyebabkan mereka tersingkir dari pertandingan.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



**UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**  
**PERATURAN E-SPORTS PUBGM**

**1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**2.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

**3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan secara offline di tempat yang telah disediakan.
- 3.2 Pemain atau atlit wajib menghadiri ke lokasi pertandingan pada waktu pertandingan tersebut. Jika didapati ada pemain yang bermain secara online secara automatic pasukan tersebut akan disingkirkan dari pertandingan
- 3.4 Perbuatan team up sangat tidak dibenarkan sama sekali.
- 3.5 Penggunaan mic all semasa perlawanan berlangsung turut tidak dibenarkan.

**4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

### **5.1 Pertandingan Berpasukan**

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>PEMAIN</b>	<b>PEGAWAI</b>
<b>JUMLAH</b>	<b>5</b>	<b>1</b>

- 5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas sesuatu pertandingan dimulakan.

## **6.0 REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/PENGADIL**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PERALATAN**

- 7.1 Penggunaan cheat, emulator dan ipad tidak dibenarkan sama sekali.
- 7.2 Penggunaan Flaregun di dalam permainan juga sangat tidak dibenarkan dan sekiranya ada pemain yg mengunakannya maka seluruh pasukan tersebut akan digugurkan
- 7.3 Jika ada sebarang masalah dari segi lagging itu tidak akan dititikberatkan kerana line connection adalah dari tanggungjawab masing-masing
- 7.4 Setiap pemain perlu menyediakan alatan dari pihak masing-masing contohnya seperti earphone, powerbank dan kegunaan yang akan digunakan semasa pertandingan dijalankan. Pihak pengajur tidak menyediakan power supply semasa kejohanan ini berlangsung
- 7.5 Kerusi dan meja disediakan oleh pihak Akademi Sukan tetapi dalam bilangan yang terhad sahaja.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Pertandingan akan dijalankan secara offline atau face to face di tempat yang telah disediakan kelak.
- 8.2 Pasukan bagi setiap kolej perlu bersiap sedia untuk menghadiri ke lokasi pertandingan pada masa yang ditetapkan.
- 8.3 Pertandingan akan berlangsung selama 2 hari (5 match perday) yang dipertandingkan. Jumlah mata yang dikumpulkan selama 2 hari tersebut akan dijadikan jumlah keseluruhan untuk menentukan pemenang bagi kategori (L) dan (W). Hanya 2 kategori sahaja yang akan dipertandingkan.
- 8.4 Setiap peserta diwajibkan untuk download seluruh map yang akan dipertandingkan
- 8.5 Ketua pasukan dan wakil mesti berada di dalam group whatsapp id pass untuk mendapatkan id dan password bg pertandingan.
- 8.6 Sistem mata yang akan digunakan adalah berdasarkan sistem pemarkahan dari PMPL S4 atau updated point system.
- 8.7 Mode perlawanan adalah TPP (Third Person Perspective) sahaja
- 8.8 Sebarang keputusan daripada pihak pengajur kejohanan adalah muktamat sebarang bantahan tidak akan dilayan

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Kategori: Squad (L) dan Squad (W)
- 9.2 Sistem Pemarkahan: PMPL S4
- 9.3 Peta: Erangel, Miramar, Sanhok & Livik
- 9.4 5 Match/per day: E M S L E

## **10.0 KELEWATAN**

Sebarang kelewatian dari pemain untuk menghadiri ke lokasi pertandingan tidak akan diendahkan sama sekali.

**11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN BADMINTON (L & W)

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, sukan ini akan dijalankan mengikut undang-undang permainan Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Pada peringkat kumpulan dan suku akhir, semua acara akan menggunakan sistem kiraan 30 mata atau (*Rally Point Scoring System*) tanpa *deuce* (beregu/individu yang mencapai kiraan 30 dahulu dikira pemenang). Bagi peringkat separuh akhir dan akhir pula akan menggunakan sistem kiraan 21 mata (3x21). Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

##### **5.1 Pertandingan Berpasukan**

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
<b>MINIMUM</b>	<b>7</b>	<b>1</b>
<b>MAKSIMUM</b>	<b>9</b>	<b>1</b>

- 5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Seorang pemain dibenarkan hanya bermain dalam satu acara sahaja dalam sesuatu perlawanan (*tie*).
- 5.4 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan (*tie*) adalah seperti berikut:-
- 5.4.1 Perseorangan Pertama**  
**5.4.2 Bergu Pertama**  
**5.4.3 Perseorangan Kedua**  
**5.4.4 Bergu Kedua**  
**5.4.5 Perseorangan Ketiga**
- 5.5 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan di Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 1 Jam sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.
- 5.6 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas sesuatu pertandingan dimulakan.

## **6.0 REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/PENGADIL**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### **9.1 Pemberian Mata**

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
- 9.2.1 Pasukan yang memenangi perbezaan bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (matches difference).
  - 9.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (points difference).
  - 9.2.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

## **10.0 KELEWATAN**

- 10.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 5 – 0.
- 10.2 Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 30-0 bagi peringkat kumpulan dan 21-0,21-0 bagi peringkat kalah mati

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN CATUR

#### 1.0 UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang–Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Setiap Kolej hanya dibenarkan mendaftar *maksimum enam (6)* orang pemain lelaki dan *6 (6)* orang pemain wanita.
- 2.2 Setiap pasukan terdiri daripada empat (4) orang pemain utama dan dua (2) orang pemain simpanan bagi pemain lelaki dan wanita. Susunan pemain adalah tetap mengikut kedudukan turutan papan. Pemain lelaki dan wanita kedua terakhir dalam senarai turutan papan adalah pemain simpanan.
- 2.3 Pendaftaran susunan pemain mengikut papan hendaklah dihantar kepada jawatankuasa pengelola sebelum pertandingan dimulakan. Hanya pemain yang didaftarkan sahaja yang dibenarkan bermain.

#### 3.0 SISTEM PERMAINAN

- 3.0 Pertandingan akan dijalankan secara sistem swiss *tujuh (7)* pusingan.
- 3.2 Pendaftaran pemain
  - 3.2.1 Susunan pemain mengikut papan adalah tetap dan tidak boleh dipinda.

- 2.1.1 Pengurus pasukan perlu mendaftarkan pemain yang akan bermain pada setiap pusingan, 15 minit sebelum permainan dimulakan (hanya 4 orang pemain sahaja akan bermain pada setiap pusingan).
- 2.2 Kedudukan pemain semasa permainan dijalankan adalah mengikut susunan papan yang telah didaftarkan. Sekiranya berlaku kesilapan, pemain pasukan yang terlibat dikira kalah pada pusingan tersebut.
- 2.3 Kemasukan pemain gantian,
- 2.4 Kawalan Masa
  - 2.4.1 Masa permainan adalah 35 minit untuk setiap pemain. Masa penuh permainan adalah 1 jam 10minit.
  - 2.4.2 Masa menunggu adalah 35 minit sebaik sahaja permainan bermula. Sekiranya pemain gagal menghadirkan diri dalam tempoh masa yang ditetapkan, beliau dikira kalah pada pusingan tersebut.
- 2.5 Merekod Permainan
  - 2.5.1 Pemain diberi pilihan sama ada untuk merekod atau tidak pergerakan. Pemain yang ingin merekod boleh merekod pada ‘scoresheet’ yang telah disediakan.

## 4.0 KEPUTUSAN

- 4.1 Pemberian mata untuk setiap pemain adalah seperti berikut:

Menang	1 mata
Seri	$\frac{1}{2}$ mata
Kalah	0 mata

Setiap mata yang diperolehi oleh pemain akan dijumlahkan untuk mata pasukan (game-point) pada setiap pusingan.

- 4.2 Pemberian mata untuk setiap pasukan (match-point) adalah seperti berikut:

Menang	2 mata
Seri	1 mata
Kalah	0 mata

- 4.3 Sistem pemutus bagi pengiraan pasukan pemenang adalah berdasarkan:-
- 4.3.1 Game Point
  - 4.3.2 Match Point
  - 4.3.3 PE (Personal Encounter)
  - 4.3.4 Board Down Performance
- 4.4 Untuk penentuan papan terbaik, bagi pemain utama perlulah bermain sekurang-kurangnya 5 pusingan manakala untuk pemain simpanan pula perlu bermain sekurang-kurangnya 4 pusingan.
- 4.5 Bagi pengiraan untuk pemenang bagi papan terbaik adalah berdasarkan sistem pemutus berikut:-
- 4.5.1 Performance percentage
  - 4.5.2 Number of wins
  - 4.5.3 PE (Personal Encounter)
  - 4.5.4 Buchholz
- 4.6 Keputusan arbiter/pengadil adalah muktamad.

## 5.0 DISIPLIN PARA PEMAIN

- 5.1 Penggunaan telefon bimbit atau alat komunikasi/elektronik yang berkaitan semasa permainan sedang berlangsung adalah tidak dibenarkan.
- 5.2 Pemain tidak dibenarkan makan dan merokok semasa perlawanan berlangsung.
- 5.3 Pemain hendaklah berpakaian kemas (tidak dibenarkan memakai selipar).
- 5.4 Pemain yang telah selesai bermain dikehendaki meninggalkan kawasan permainan serta merta.



**UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**  
**PERATURAN BOLA KERANJANG**

**1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**2.0 PERATURAN PERMAINAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

**3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) dan Persatuan Bola Keranjang Malaysia (MABA) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

**4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

**5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	1

- 5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 30 minit sebelum setiap perlawanan bermula.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

### 7.1 Pakaian

- 7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 7.1.2 Setiap pasukan adalah digalakkan menyediakan dua (2) set jersi dan salah satunya mestilah berwarna putih.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### 9.1 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)

#### 9.1.1 Pemberian Mata:

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	1 Mata

- 9.1.2 Mengikut Undang-undang Antarabangsa (FIBA – Procedure Before The Games)
- 9.1.3 Sekiranya terdapat jumlah mata yang sama di dalam satu kumpulan, perbezaan jaringan secara kiraan purata tertinggi (hanya

di antara pasukan yang memperolehi mata yang sama sahaja) dikira pemenang. Formula kiraan; **Jumlah Jaringan dibahagi Jumlah Bolos.** \**hanya mengambil kira pasukan yang mempunyai mata yang sama sahaja.*

#### 9.2 Secara kalah mati

Mengikut Undang-undang Antarabangsa (FIBA – Procedure Before The Games)

#### 9.2 Masa Bermain

9.2.1 Semua perlawanan diperingkat kumpulan dan suku akhir dan separuh adalah seperti berikut :  
10 minit\*3 minit\*10 minit. (Masa tidak akan dihentikan kecuali balingan percuma, pertukaran pemain atau "timeout")

#### 9.2.2 Time-out

Semua perlawanan diperuntukkan 2 time out bagi setiap quater dan masa akan diberhentikan bagi time out tersebut.

#### 9.2.3 Perlawanan peringkat akhir

Perlawanan di peringkat ini akan dijalankan adalah seperti berikut:  
7 minit\*1 minit\*7 minit\*3 minit\*7 minit\*1 minit\*7 minit.(Masa tidak akan dihentikan kecuali balingan percuma, pertukaran pemain atau "timeout")

### 10.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 2 mata dan jaringan 10-0.

### 11.0 MENARIK

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN BOLA BALING

#### 1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan ‘International Handball Federation’ (IHF) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	14	1

5.2 **Borang Pendaftaran Pasukan** serta telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar selewat-lewatnya **3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.

5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanan bermula.

5.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

### **7.1 Pakaian**

7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

7.1.2 Setiap pemain dalam setiap pasukan hendaklah mempunyai jersi yang seragam dan mempunyai nombor yang kekal seperti yang didaftarkan di sepanjang kejohanan ini berlangsung. Setiap jersi mestilah mempunyai nombor dihadapan dan dibelakang bermula dari nombor 1 hingga 20 sahaja

### **7.2 Peralatan**

7.2.1 Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

7.2.2 Bola yang digunakan adalah :

7.2.2.1 Wanita - MOLTEN (Saiz 2)

Lelaki – MOLTEN (Saiz 3)

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN**

### **9.1 Secara Liga (Kumpulan)**

9.1.1 Pemberian Mata:

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.1.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-
- 9.1.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
- 9.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
- 9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya diambil kira.
- 9.1.2.4 Jika masih seri, balingan 7 meter akan dijalankan untuk menentukan pemenang. Sebanyak 3 balingan dibenarkan dan sekiranya masih seri maka lontaran 'sudden death' dijalankan.

## 9.2 Secara Kalah Singkir (Pusingan Kedua)

- 9.2.1 Jika kedudukan masih seri selepas permainan penuh masa, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut
- 9.2.2 Perlawanan masa tambahan selama 6 minit (3 minit -1 minit -3 minit)
- 9.2.3 Jika keputusan masih seri, sistem balingan 7 meter mengikut peraturan IHF akan dijalankan.

## 9.3 Masa Bermain

- 9.3.1 Perlawanan Peringkat Liga Kumpulan, Suku Akhir dan Separuh Akhir
- 9.3.1.1 Lelaki              7 minit \* 1 minit \* 7 minit
- 9.3.1.2 Wanita              7 minit \* 1 minit \* 7 minit
- 9.3.2 Perlawanan Akhir
- 7.3.2.1 Lelaki              10 minit \* 3 minit \* 10 minit
- 7.3.2.2 Wanita              10 minit \* 3 minit \* 10 minit

## 10.0 KELEWATAN

Hanya 5 minit sahaja diberi kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3 mata dan bilangan gol 3-0.

**11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

**14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## **UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

### **PERATURAN MERENTAS KAMPUS**

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERMAINAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Kesatuan Persatuan Olahraga Antarabangsa (IAAF) Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

##### **5.1 Jenis Pertandingan**

5.1.1 Kejohanan berpasukan antara pelajar Universiti Putra Malaysia.

5.1.2 Jarak/Laluan/Tempat/Masa

5.1.2.1 Jarak

<b>LELAKI</b>	<b>ADK</b>
<b>WANITA</b>	<b>ADK</b>

5.1.2.2 Laluan

- 5.1.2.2.1 Berdasarkan laluan yang diberikan mengikut kesesuaian semasa

5.1.2.3 Tempat

- 5.1.2.3.1 Akan ditentukan kelak

5.1.2.4 Masa

- 5.1.2.4.1 Akan ditentukan kelak

5.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

- 5.2.1 Setiap kolej digalakkan menghantar minima sebanyak 300 orang peserta bagi setiap kategori yang dipertandingkan.

**6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

**7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

7.1 Pakaian

- 7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

- 7.1.2 Bersesuaian untuk acara Trek dan Padang.

- 7.1.3 Semasa upacara penyampaian hadiah, penerima hadiah hendaklah memakai pakaian yang kemas dan berkasut untuk menerima hadiah.

- 7.1.4 Nombor Peserta

- 7.1.4.1 Setiap peserta dikehendaki memakai nombor peserta yang telah ditetapkan di bahagian hadapan dan belakang peserta.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Semua nombor peserta akan disediakan oleh Kolej masing-masing berdasarkan turutan berikut:

BIL	KOLEJ	NOMBOR LELAKI	NOMBOR WANITA
1	KOLEJ TUN DR. ISMAIL	<b>A 001 - A 999</b>	<b>A 1000 – A 1999</b>
2	KOLEJ CANSELOR	<b>B 001 - B 999</b>	<b>B 1000 – B 1999</b>
3	KOSASS	<b>C 001 - C 999</b>	<b>C 1000 – C 1999</b>
4	KOLEJ PENDETA ZA'BA	<b>D 001 - D 999</b>	<b>D 1000 – D 1999</b>
5	KOLEJ KESEPULUH	<b>E 001 - E 999</b>	<b>E 1000 – E 1999</b>
6	KOLEJ DUA BELAS	<b>F 001 - F 999</b>	<b>F 1000 – F 1999</b>
7	KOLEJ KETIGA BELAS	<b>G 001 - G 999</b>	<b>G 1000 – G 1999</b>
8	KOLEJ KEEMPAT BELAS	<b>H 001 - H 999</b>	<b>H 1000 – H 1999</b>
9	KOLEJ KETUJUH BELAS	<b>J 001 - J 999</b>	<b>J 1000 – J 1999</b>

- 8.2 Nombor **Merah** untuk wanita dan **Hitam** untuk lelaki berlatar belakang kain putih.
- 8.3 Nombor itu perlu dapat dilihat dengan JELAS dan dipakai sepanjang kejohanan berlangsung
- 8.4 Masa Melaporkan Diri
- 8.4.1 Semua Pengurus Pasukan dikehendaki melaporkan penyertaan peserta Kolej kepada Penyelia Peserta 1 jam sebelum larian bermula.
- 8.4.2 Semua peserta hendaklah berada di tempat permulaan 15 minit sebelum masa perlumbaan bermula.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

9.1 Mata kemenangan akan diberi seperti berikut:

<b>Kedudukan</b>	<b>:</b>	<b>Mata</b>
Pertama	:	50
Kedua	:	45
Ketiga	:	40
Keempat	:	21 dan turutan seterusnya
Ke-20 hingga Ke-100	:	5
Ke-101 hingga Ke-200	:	4
Ke-201 hingga Ke-300	:	3
Ke-301 hingga Ke-400	:	2
Ke-401 hingga Ke-500	:	1

- 9.2 Setiap peserta yang tiba di lorong penamat akan diberi satu kad yang tercatat kedudukan iaitu dari 1 hingga 520 sahaja bagi setiap kategori. (Kiraan mata akan bermula pada kedudukan 1 hingga 500 sahaja manakala 20 sebagai ralat)
- 9.3 Untuk menentukan johan keseluruhan, jumlah himpunan mata kolej yang tertinggi dari 500 peserta yang pertama tiba akan dikira sebagai pemenang.

## **10.0 KELEWATAN**

Peserta yang melaporkan diri 10 minit sebelum acara dimulakan tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dan mereka dianggap telah menarik diri.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

### **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

### **14.0 HADIAH**

14.1 Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

14.2 Perseorangan dan Berpasukan disediakan seperti berikut:

14.2.1 Individu (Lelaki dan Wanita)  
Hadiah tempat pertama hingga tempat ke-10

14.2.3 Berpasukan (Lelaki dan Wanita)  
Johan (Piala Iringan)

### **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

15.1 Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

15.2 Jawatankuasa Pengelola berhak membuat sebarang pindaan untuk melicinkan perjalanan pertandingan.



## PERATURAN FUTSAL

### 1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

### 2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

#### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	14	1

5.2 **Borang Pendaftaran Pasukan** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.

5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanan bermula.

- 5.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN & PERALATAN**

- 7.1 Pakaian:

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

- 7.2 Peralatan:

Rujuk Perkara 9.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

- 8.2 Masa Perlawanan adalah 7 minit (running time) bagi setiap separuh masa dan masa rehat adalah selama 1 minit. Bagi perlawanan akhir masa perlawanan adalah 10 minit (running time) perlawanan bagi setiap separuh masa dengan masa rehat 3 minit.

- 8.3 Pengantian pemain

Pasukan dibenarkan membuat pertukaran pemain tanpa had pada bila-bila masa ketika dalam permainan dengan menggunakan '*Rolling System*' tetapi setiap pertukaran mestilah di dalam zon penggantian. Pemain simpanan perlu berada di kawasan yang dikhaskan bersama pegawai pasukan dan diwajibkan untuk memakai bip sepanjang masa di kawasan tersebut.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### **9.1 Cara memberi mata**

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

- 9.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain sesuatau perlawanan, pasukan lawan hendaklah diberi tiga (3) mata dengan jaringan 2-0. Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri pertandingan atas apa-apa sebab jua pun mata dan jaringan gol yang masuk atau kena hendaklah diambil kira.
- 9.3 Jika Dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
- 9.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang
  - 9.3.2 Jika masih seri, pasukan yang memiliki jaringan gol terbanyak dikira sebagai pemenang
  - 9.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawanya dalam perlawanan awal dikira sebagai pemenang
  - 9.3.4 Jika masih seri, tendangan penalti mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) akan dijalankan untuk menentukan pemenang
- 9.4 Secara Kalah Mati (Pusingan Kedua)
- Bagi peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan dijalankan secara kalah mati. Jika diakhiri perlawanan berkeputusan seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara berikut:
- 9.4.1 Keputusan ditentukan dalam masa tambahan selama **5 minit** separuh masa pertama dan **5 minit** separuh masa kedua tanpa masa rehat.
  - 9.4.2 Jika masih seri, tendangan penalti mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) akan dijalankan untuk menentukan pemenang.
  - 9.4.3 Sekiranya masih seri, sepakan penalti secara '**SUDDEN DEATH'**

## **10.0 KELEWATAN**

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan tiga (3) mata dan jaringan 2-0.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN PETANQUE

#### 1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan juga adalah tertakluk kepada Undang-undang Rasmi Permainan Petanque (Official Rules of the Game of Petanque) yang ditetapkan oleh Federation Internasional de Petanque et Jeu Provencal (FIPJP) yang sedia terpakai dan pindaan-pindaannya yang dilakukan pada 06 Oktober 2006 di Grenoble, France

#### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	4	1

5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.

- 5.3 Satu senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada jawatankuasa Pertandingan 10 minit sebelum pertandingan dimulakan.
- 5.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan dalam borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 8.2 Akan dijalankan secara berpasukan dimana setiap pasukan terdiri dari 3 orang pemain yang bermain dan 1 orang pemain simpanan
- 8.3 Pertukaran pemain boleh hanya boleh dibuat pada bila bila masa selepas tamat sesuatu End @ N.
- 8.4 Pertandingan akan dijalankan dengan format permainan bermasa dan akan dijalankan selama 1 jam.
- 8.5 Perlawanan tamat pada skor 13 atau tamat had masa selama 60 minit (1 jam). Jika masa telah tamat, pasukan yang memperolehi skor tertinggi dikira pemenang. Jika skor seri, tambahan 1 end diberi sehingga terdapat mana-mana satu pasukan memperolehi mata tambahan

## **9.0 PERALATAN DAN LESEN PEMAIN**

- 9.1. Boules yang boleh digunakan untuk pertandingan adalah yang telah diiktiraf oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia.
- 9.2 Peserta yang bermain dengan boules yang tidak sah akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
- 9.3 Boules yang digunakan untuk pertandingan akan diperiksa oleh Pegawai Teknikal yang bertugas sebelum atau semasa pertandingan.
- 9.4 Pita pengukur (Measuring Tape) bagi tujuan mengukur kejauhan atau mengukur untuk penentuan mata hendaklah disediakan oleh pemain atau pasukan yang bertanding.

## **10 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### **10.2 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)**

#### **10.2.1 Pemberian Mata:**

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

## **11 KELEWATAN**

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 3 mata dan jaringan 3-0.

## **12 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

14.2 Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

14.3 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai, keadaan cuaca buruk, kekacauan, rusuhan atau kerana hal-hal tidak dijangkakan dan perlawanan tidak dapat dimainkan atau diteruskan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu hendaklah dilangsungkan pada, tempat dan masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## **15 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **16 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti



## **UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

### **PERATURAN PING PONG**

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERMAINAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

##### **5.1 Pertandingan Berpasukan**

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
<b>MAKSIMUM LELAKI</b>	<b>9</b>	<b>1</b>
<b>MAKSIMUM WANITA</b>	<b>6</b>	<b>1</b>

- 5.2 Borang Pendaftaran Online yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawanah hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanah bermula.
- 5.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.
- 5.5 Senarai nama pemain mengikut susunan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat pertandingan 10 minit sebelum perlawanah dimulakan.
- 5.6 Susunan perlawanah sesuatu pertandingan adalah seperti berikut :

<b>LELAKI</b>	<b>WANITA</b>
1. Perseorangan Pertama 2. Bergu Pertama 3. Perseorangan Kedua 4. Beregu Kedua 5. Beregu Ketiga	1. Perseorangan Pertama 2. Bergu Pertama 3. Beregu Kedua

- 5.7 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu acara sahaja bagi satu perlawanah yang dimainkan.
- 5.8 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawanah dimulakan.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

- 7.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

- 7.2 Warna pakaian bermaina MESTILAH berbeza dengan warna bola dan mendapat kelulusan pengadil.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 8.2 Setiap perlawanan akan diputuskan dengan tiga (3) Kemenangan daripada lima (5) permainan.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Cara memberi mata :

Menang	-	2 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.2 Jika dua (2) pasukan mendapat jumlah mata yang sama,maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.
- 9.3 Jika tiga (3) pasukan atau lebih mendapat jumlah mata yang sama,maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :
- 9.3.1 Pasukan yang memenangi perlawanan terbanyak dikira menang.
- 9.3.2 Jika masih seri,pasukan yang memenangi bilangan permainan (set) terbanyak dikira menang.
- 9.3.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan permainan terbanyak dikira menang.
- 9.3.4 Jika masih seri juga,pasukan yang mendapat jumlah mata permainan yang terbanyak dikira menang.
- 9.3.5 Jika masih seri juga,pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

## **10.0 KELEWATAN**

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan mata 11-0,11-0,11-0.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN SKUASY

#### 1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Skuasy Antarabangsa (ISRF) dan Squash Racquet Association of Malaysia (SRAM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM LELAKI	7	1
MAKSIMUM WANITA	5	1

- 5.2 Borang Pendaftaran Online yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawan bermula.
- 5.4 Hanya pemain yang namanya didaftarkan dalam Borang Penyertaan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 5.5 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawan dimulakan.
- 5.6 Seorang pemain hanya dibenarkan menyertai satu perlawan sahaja.
- 5.7 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawan hendaklah disampaikan kepada referi kehormat 10 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEDAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

- 7.1 Pakaian
  - 7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia
  - 7.1.2 Bersesuaian dengan permainan Skuasy

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

- 8.2 Bagi peringkat **kumpulan** perlawanan hanya akan dijalankan 1 set sahaja dengan kiraan 15 mata sahaja. Mana-mana pemain yang mendahului dengan kiraan mata 15 akan dikira pemenang. Tiada Sistem kiraan tambahan (Tie Break System) semasa peringkat kumpulan.
- 8.3 Bagi peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir, tiap-tiap perlawanan akan ditentukan dengan tiga (3) set yang terbaik bagi **kategori lelaki** manakala **kategori wanita** akan ditentukan dengan dua (2) set yang terbaik.
- 8.4 Pemenang tiap-tiap set akan ditentukan apabila pemain yang mendahului dengan kiraan "American Scoring" 11 mata setiap set.
- 8.5 Sistem kiraan tambahan (Tie Break System) akan dijalankan apabila kiraan mata dalam kedudukan 10 -10. Pemenang akan ditentukan apabila salah seorang pemain mendahului dengan 2 mata.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)

### **9.1.1 Pemberian Mata:**

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.1.2 Jika 2 atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

9.1.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira pemenang.

9.1.2.2 Jika masih seri, perbezaan mata antara yang dibuat dan diterima dalam setiap set keseluruhan pertandingan akan dikira. Perbezaan mata yang ter tinggi akan dikira menang.

9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan Lawannya dikira menang.

## **10.0 KELEWATAN**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma berdasarkan perkara berikut:

- |                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| 10.1 Kategori Lelaki | = | 3 mata dengan kemenangan 5-0 dengan mata 15-0. |
| 10.2 Kategori Wanita | = | 3 mata dan kemenangan 3-0 dengan mata 15-0     |

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## KEJOHANAN SUKAN KOLEJ UPM

### PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOLING

#### 1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan *World Tenpin Bowling Association* (WTBA).
- 1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang -Undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
  - 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN KOLEJ UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
  - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan WTBA
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Tenpin Boling Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia adalah muktamad.

#### 2.0 TARIKH PERTANDINGAN

Mengikut tarikh yang akan ditentukan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

#### 3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Akan dimaklumkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

## 4.0 PENYERTAAN

PERKARA	LELAKI	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Peserta	4 orang	4 Orang
<b>JUMLAH</b>	<b>5 orang</b>	<b>5 orang</b>

## 5.0 SUSUNAN PEMAIN

- 5.1 Susunan pemain adalah terletak kepada budi bicara pengurus pasukan masing-masing.
- 5.2 Pasukan lain tidak dibenarkan melakukan sebarang bantahan terhadap susunan pemain yang ditentukan oleh pengurus pasukan masing-masing.

## 6.0 CARA PERMAINAN (*STYLE OF PLAY*)

Tiap-tiap satu permainan (*game*) akan dilangsungkan di atas sepasang lorong. Individu atau pasukan akan mengikut susunannya bermain satu *frame* pada satu lorong dan *frame* yang berikutnya pada lorong yang disebelahnya. Cara permainan ini akan digunakan sehingga permainan itu tamat.

## 7.0 ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 7.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan dalam Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

### Kategori Lelaki

Bil.	Acara
1.	Berpasukan Berempat

### Kategori Wanita

Bil.	Acara
1.	Berpasukan Berempat

## 8.0 Acara Pasukan Berempat

- 8.1.1 Setiap kolej dibenarkan menghantar satu (1) pasukan berempat lelaki dan satu (1) pasukan berempat wanita dalam acara ini.

8.1.2 Bagi acara Pasukan Berempat Lelaki, setiap pasukan hendaklah mendaftar 4 orang peserta manakala bagi acara Pasukan Berempat Wanita, setiap pasukan hendaklah mendaftar 4 orang peserta.

8.1.2 Setiap pemain diwajibkan bermain sebanyak **TIGA (3) games**.

## 9.0 PERUBAHAN DALAM SUSUNAN PERMAINAN

- 9.1 Peserta-peserta empat sepasukan mesti bermain mengikut susunan yang didaftarkan dalam permainan (*game*) yang pertama.
- 9.2 Sekiranya ada didapati pasukan yang menukar peserta semasa pertukaran susunan pemain, pasukan tersebut akan hilang kelayakan bertanding tanpa apa-apa amaran lagi.

## 10.0 MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN ('WALK-OVER')

- 10.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi 'walk-over').
- 10.2 Pasukan atau peserta individu hanya dibenarkan menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan sesuatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera atau dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingan. Tiada pemain gantian dibenarkan dan markah hanya dikira sehingga permainan (*game*) terakhirnya.

## 11.0 GANGGUAN PERMAINAN

- 11.1 Pengurus pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk memberi arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sebarang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.
- 11.2 Permainan (*game*) yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

## 12.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 12.1 Bila seseorang peserta bermain dalam lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu akan dianggap sebagai 'bola mati' (*Dead Ball*) dan peserta tersebut dikehendaki bermain *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

- 12.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas peserta kemudian membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan peserta tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

### 13.0 WAKTU MELAPOR DIRI

- 13.1 Semua peserta mesti melapor diri **selewat-lewatnya 30 minit** sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang terlewat akan hilang kelayakan dalam acara tersebut.

### 14.0 'PACER'

- 14.1 Pihak pengangur mempunyai kuasa untuk melantik seseorang '*pacer*' sekiranya ada '*walk-over*' dalam suatu acara atau bilangan peserta dalam acara itu tidak mencukupi.

### 15.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (*SLOW BOWLING*)

- 15.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hal dan obligasinya seperti berikut:-
- 15.1.1 Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap peserta yang berada di atas lorong sebelah kirinya.
- 15.1.2 Mereka harus memberi laluan kepada peserta yang berada di atas lorong sebelah kanannya.
- 15.1.3 Semua peserta harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
- 15.1.4 Sekiranya didapati ada peserta yang tidak mematuhi peraturan 15.1.3 di atas, dia akan diberikan amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan yang pertama (tiada penalti), dan kad kuning atas kesalahan yang kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan yang ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, peserta tersebut akan diberikan kad merah dan sifar (0) mata untuk *frame* tersebut.

## 16.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 16.1 Sekiranya berlaku sebarang '*black out*' dalam TV monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta-peserta yang berkenaan dikehendaki bermain semula nama tersebut. Akan tetapi, jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari *frame* mana ia berhenti sebelum ini.
- 16.2 *Game-game* yang mana skornya telah direkodkan akan dikenakan.
- 16.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu '*black out*' seumpama ini.

## 17.0 PAKAIAN

- 17.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam.
- 17.2 Semua peserta dibenarkan memakai *T-Shirt* Berkolar atau *Round Neck*
- 17.1 Semua peserta **hendaklah** memakai seluar panjang sahaja (*Long Slack*).

## 18.0 LARANGAN

- 18.1 Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.
- 18.2 Sekiranya didapati terdapat peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan diarahkan supaya berhenti dari pertandingan ini.
- 18.3 Minuman **tidak** beralkohol adalah dibenarkan.
- 18.4 Minuman dan tepung (*powder*) serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja konsole.

## 19.0 PENENTUAN PINGAT

- 19.1 Penentuan pingat bagi setiap kategori ditentukan oleh jumlah jatuhpin tertinggi. Sekiranya terdapat jumlah jatuhpin yang sama dalam mananya kategori, jumlah jatuhpin *game* terakhir akan menentukan pemenang. Pingat akan diberikan kepada pemenang tempat pertama dan kedua sahaja bagi setiap kategori.

## **20.0 HADIAH**

20.1 Sila rujuk kepada perkara Peraturan Am Perkara 12.0

## **21.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

21.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 14.0

## **22.0 BANTAHAN**

22.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 15.0

## **23.0 PERKARA TIDAK DINYATAKAN**

23.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 20.0



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN BOLA SEPAK WANITA

#### 1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### 3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) yang berkuatkuasa pada ketika ini sebagai panduan. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka pihak pengajur berhak atau membuat pindaan dan keputusan sendiri dan MUKTAMAD.

#### 4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	15	1

5.1.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengelolaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.

5.1.3 Borang Pendaftaran Perlawan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola 15 minit sebelum sesuatu perlawan dimulakan.

5.1.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran online/manual sahaja dibenarkan bermain.

## 5.2 Bilangan Pemain Yang Mencukupi

5.2.1 Perlawan masih boleh diteruskan sekiranya salah satu pasukan mempunyai minimum sembilan (9) orang pemain turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawan dimulakan pada separuh masa pertama, Sekiranya separuh masa kedua bermula dan pasukan yang masih lagi mempunyai sembilan (9) orang pemain maka perlawan akan diberhentikan secara automatik dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan dengan jaringan gol 3 – 0.

5.2.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan sembilan (9) orang pemain atau lebih apabila pengadil memerintahkan supaya perlawan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka perlawan tidak boleh diteruskan, kedua-dua pasukan akan didenda ditolak 3 mata dan 3 jaringan.

## 6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## 7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

7.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

7.2 Sekiranya terdapat persamaan warna pakaian yang dengan syarat tuan rumah memakai warna sebagaimana yang mereka isytiharkan mengikut Peraturan, maka pasukan tuan rumah hendaklah menukar warna pakaian mereka.

7.3 Penggunaan **Shin Pad** adalah diwajibkan kepada semua pemain. Pemain juga **haruslah menggunakan kasut Bola Sepak (Boot)**. Dilarang sama sekali memakai kasut selain dinyatakan.

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia
- 8.2 Masa bermain ialah (15 minit x 5 minit x 15) bagi setiap separuh masa
- 8.3 Penggantian pemain boleh dibuat pada bila-bila masa bagi kesemua pemain yang berdaftar dan penggantian pemain dibenarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)

### 9.1.1 Pemberian Mata:

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.1.2 Dalam peringkat kumpulan sekiranya keputusan seri selepas waktu permainan tamat, Sepakan tiga (3) penalti akan diberikan dan jika masih seri, satu (1) tendangan penalti '*sudden death*' akan diadakan kepada pasukan yang memenangi undian lambungan syiling oleh pengadil bagi pasukan menang undian memilih untuk menjaga gawang atau membuat sepaikan untuk menentukan kelebihan jaringan gol untuk memilih Johan dan Naib Johan kumpulan. Mata seri tetap diberikan kepada dua pasukan satu (1) mata.
- 9.1.3 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain sesuatu perlawanan, pasukan lawan hendaklah diberi tiga (3) mata dengan jaringan 3-0. Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri dari pertandingan atas apa-apa sebab jua pun mata dan jaringan gol yang memasuk atau kena hendaklah diambil kira.
- 9.1.4 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
  - 9.1.4.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
  - 9.1.4.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dalam semua perlawanan dikira menang.

9.1.4.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang. (Head to head)

9.1.4.4 Jika masih seri juga, lambungan syiling akan dibuat sebanyak 1 kali sahaja.

## 9.2 Secara kalah mati

Bagi peringkat Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan dijalankan secara Kalah Mati. Jika di akhir perlawanan keputusan seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara berikut:

- 9.2.1 Keputusan ditentukan dalam masa tambahan selama **5 minit** separuh masa pertama dan **5 minit** separuh masa kedua dan **1 minit** masa rehat.
- 9.2.2 Jika keputusan masih seri, '**SISTEM SEPAKAN PENALTI**' akan dijalankan untuk menentukan pemenang. 5 sepakan kepada setiap pasukan, dan jika masih seri, sepakan *sudden death* akan dilakukan.

## 9.3 Sistem sepakan Penalti

- 9.3.1 Tiap-tiap pasukan yang mengambil 5 sepakan dari tanda penalti dengan sepakan berselang-seli.
- 9.3.2 Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan dengan sistem *sudden death*. (Dengan cara lambungan syiling. Pemenang lambungan syiling berhak memilih sama ada menjaga gawang atau melakukan tendangan.)
- 9.3.3 Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.
- 9.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan dahulu.
- 9.3.5 Hanya pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti itu.

- 9.3.6 Semua pemain hendaklah berada di kawasan bulatan tengah semasa sepakan penalti dijalankan kecuali pemain yang akan mengambil sepakan penalti dan penjaga gol pasukan lawan.
- 9.3.7 Penjaga gol ditukarkan pada bila-bila masa sahaja semasa sepakan penalti itu dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.

## **10.0 KELEWATAN**

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan tiga (3) mata dan jaringan 2-0.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

- 13.1 Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 13.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan, atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan itu hendaklah dilangsungkan pada keesokkan harinya di tempat yang sama dan pada masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 13.3 Jika perlawanan itu terpaksa ditangguhkan lagi kerana sebab-sebab seperti di atas, maka tarikh baru perlawanan yang ditangguhkan itu akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 13.4 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkah laku penonton, pegawai atau pemain satu (1) pasukan yang tidak memuaskan, maka Jawatankuasa Pengelola Pertandingan boleh mengambil keputusan-keputusan berikut:

13.4.1 Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan tiga (3) mata dan jaringan gol 3 – 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.

13.4.2 Denda

#### **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN BOLA JARING

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERMAINAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

#### **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	1

- 5.1 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.2 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum

setiap perlawanan bermula.

## **6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

### **7.1 Pakaian**

7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

7.1.2 Huruf-huruf dibawah hendaklah disemadikan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu :

GS	-	Penjaring Gol	( <i>Goal Shooter</i> )
GA	-	Penyerang Gol	( <i>Goal Attack</i> )
WA	-	Penyerang Sayap	( <i>Wing Attack</i> )
C	-	Pemain Tengah	( <i>Centre</i> )
WD	-	Penangkis Sayap	( <i>Wing Defence</i> )
GD	-	Penahan Gol	( <i>Goal Defence</i> )
GK	-	Penjaga Gol	( <i>Goal Keeper</i> )

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### **9.1 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)**

9.1.1 Pemberian Mata:-

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

9.1.2 Secara kalah mati

Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

- 9.1.2.1 Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena)
- 9.1.2.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunakan (iaitu : jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena)
- 9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisyiharkan sebagai pemenang.

### 9.2 Secara kalah mati (Pusingan Kedua)

Jika keputusannya berakhir dengan seri pada peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:-

- 9.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.
- 9.2.2 Masa tambahan selama dua (2) x lima (5) minit setiap bahagian akan dimainkan.
- 9.2.4 Sekiranya berlaku seri diakhiri masa tambahan permainan akan diteruskan dengan 3 hantaran tengah

### 9.3 Masa Bermain

- 9.3.1 7 minit x 2 minit x 7 minit (Liga)
- 9.3.2 10 minit x 3 minit x 10 minit (kalah mati)
- 9.3.3 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

## 10.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 3 mata dan jaringan 10-0.

## **11.0 MENARIK DIRI**

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **12.0 BANTAHAN**

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **14.0 HADIAH**

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.