



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN BOLA TAMPAR (L & W)

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

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

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 3.1 Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) dan Persatuan Bola Tampar Malaysia (MAVA) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 3.2 Sistem kiraan mata pada peringkat kumpulan hingga ke separuh akhir akan menggunakan sistem kiraan 31 mata atau Rally Point Scoring System (tanpa deuce) dimana pasukan yang mencapai kiraan 31 dahulu dikira pemenang. Bagi peringkat akhir pula akan menggunakan sistem (Best of 3). 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

5.0 PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

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

6.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 6.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 6.2 Pakaian yang bersesuaian dengan permainan Bola Tampar.
- 6.3 Pakaian seragam mengikut Peraturan FIVB

7.0 PENDAFTARAN PERMAINAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 7.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar 12 orang pemain serta dua (2) orang pegawai bagi setiap kategori di dalam Borang Pendaftaran Online Pemain seperti berikut:-

BILANGAN PEMAIN MAKSIMUM	PEMAIN	PEGAWAI
LELAKI	12	2
WANITA	12	2

- 7.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 7.3 Borang pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanan
- 7.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 7.5 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai "LIBERO" (1 orang) semasa pertandingan dijalankan.
- 7.6 Setiap pasukan yang bertanding **diwajibkan** mempunyai **dua orang pemain veteran semasa dalam perlawanan di dalam gelanggang.** (Rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM)

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

9.1 Cara memberi mata :

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	0 Mata

9.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata yang sama atau seri, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah seperti berikut :-

9.2.1 Nisbah Mata (M),

$$M = \frac{\text{Jumlah mata menang (semua perlawanan)}}{\text{Jumlah mata kalah (semua perlawanan)}}$$

9.2.2 Jika masih seri, Nisbah set tertinggi (S),

$$S = \frac{\text{Jumlah set menang (semua perlawanan)}}{\text{Jumlah set kalah (semua perlawanan)}}$$

9.2.3 Jika masih seri,

$$S_1 = \frac{\text{Jumlah set menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{Jumlah Set kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$$

9.2.4 Jika masih seri,

$$M_1 = \frac{\text{Jumlah mata menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{Jumlah mata kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$$

9.2.5 Jika sekiranya masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan, maka keputusan perlawanan yang telah diadakan diantara kedua-dua pasukan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang pernah menang diperlawanan tersebut dikira menang.

9.2.6 Sekiranya masih tidak boleh ditentukan pemenang antara tiga (3) atau lebih pasukan, maka cabutan undi akan dijalankan.

10.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 25 – 0, 25-0.

11.0 MENARIK DIRI

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

12.0 BANTAHAN

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

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 13.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 13.2 Sekiranya pengadil berpendapat gelanggang tidak sesuai untuk dimainkan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, permainan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua -dua pasukan dan sekiranya melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti :-
 - 13.2.1 Sekiranya bermain semula digelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama. Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.
 - 13.2.2 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama. Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.
 - 13.2.3 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN PERMAINAN DART LELAKI

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Dart **Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia**

2.0 UNDANG-UNDANG/PERATURAN

- 2.1 Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-undang Pertandingan Persatuan Dart Malaysia dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM beserta dengan undang-undang dan peraturan yang disediakan oleh Pihak Pengangur.

3.0 PENYERTAAN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi Peraturan Am **Kejohanan Sukan staf Universiti Putra Malaysia**

4.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1 Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 4.2 Setiap pasukan boleh mendaftarkan tidak lebih dari **6 orang pemain** (Minimum pendaftaran pemain adalah **tiga (3) orang**) bagi setiap pasukan.
- 4.3 Setiap pemain dibenarkan bermain dalam dua (2) acara iaitu acara Threesome dan Double atau single.

5.0 ACARA PERTANDINGAN/JADUAL PERMAINAN

- 5.1** Pertandingan ini dijalankan secara berpasukan.
- 5.2** *Threesome* - 701
Double - 501 (Best of 3 “legs”)
Single - 501 (Best of 3 “legs”)

6.0 PAKAIAN PERTANDINGAN

- 6.1.** Sila rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am **Kejohanan Sukan staf Universiti Putra Malaysia**
- 6.2.** Pemain hendaklah berpakaian kemas.
- 6.3** Bermain tanpa memakai kasut, berseluar pendek atau menggunakan selipar atau memakai kemeja T tanpa kolar atau tanpa lengan adalah **tidak dibenarkan**.

7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1** Sistem pertandingan akan mengikut Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM dan peraturan pihak pengangur.
- 7.2** Semua permainan dimulakan dengan “straight start” dan ditamatkan dengan “double”;
- 7.3** Di dalam permainan beregu, pemain yang namanya tercatat sebagai pemain pertama akan memulakan permainan;
- 7.4** Pemain tidak dibenarkan berbincang atau mendapat buah fikiran dari mana-mana pemain dalam “in between throws” selain daripada “caller/chalker” dan itupun hanya kepada “score” yang diperolehi bagi bilangan pertama atau kedua. Pemain tidak dibenarkan untuk menanyakan tentang baki “score”nya;
- 7.5** Hanya “dart” yang melekat di “dartboard” diambilkira sebagai “score” setelah ketiga-tiga “dart” dibaling;
- 7.6** Pemain tidak dibenarkan mencabut “dart” nya dari “dartboard” sehingga ia bersetuju dengan “score” yang diperolehi atau sebelum “Caller/chalker” membuat kiraan;
- 7.7** Mana-mana salahkira yang dibuat oleh “caller/chalker” mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu “caller/chalker” kesalahan

berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain tersebut meneruskan balingannya. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak, maka kesilapan itu akan ditetapkan sah dan sebarang perubahan atau “score” tersebut tidak akan dilayan;

- 7.8 Kemenangan setiap pasukan adalah dikira mengikut set yang menang dan kalah.
- 7.9 Pengambilan minuman keras sebelum dan semasa pertandingan adalah dilarang sama sekali. Mana-mana pasukan yang didapati melanggar peraturan ini akan disingkirkan daripada bertanding;
- 7.10 Bagi permainan di peringkat suku akhir dan seterusnya, Jawatankuasa Kecil Teknikal Pertandingan boleh menamatkan sesuatu perlawanan jika sekiranya mana-mana satu pasukan telah mencapai mata kemenangan iaitu telah memenangi 3 permainan.

8.0 MENARIK DIRI ATAU MENYERAH KALAH

- 8.1. Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am **Kejohanan Sukan staf Universiti Putra Malaysia**.
- 8.2. Semua pasukan yang bertanding mesti menghabiskan perlawanan peringkat liga.

9.0 BANTAHAN

- 9.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi perkara 15.0 Peraturan Am **Kejohanan Sukan staf Universiti Putra Malaysia** dan juga dengan merujuk kepada pihak penganjur.



PERATURAN FUTSAL LELAKI DAN WANITA

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	1

5.2 Borang Pendaftaran Pasukan yang telah disahkan hendaklah dihantar selewat-lewatnya **3 hari sebelum kejohanan bermula** ke Seksyen 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

7.0 PAKAIAN PEMAIN

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 8.2 Bagi perlawanan peringkat kumpulan dan separuh akhir, masa perlawanan adalah 7 minit (running time) bagi setiap separuh masa dan masa rehat adalah selama 1 minit. Bagi perlawanan akhir sahaja, masa perlawanan adalah 10 minit (running time) 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 sesuatu perlawanan, pasukan lawan hendaklah diberi tiga (3) mata dengan jaringan 2-0. Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri dari pertandingan atas apa-apa juga sebab 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 lawannya 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

12.0 BANTAHAN

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

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

Rujuk Perkara 13.0 dan 18.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN BOLA SEPAK

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.

4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	25	2

5.1.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan oleh hendaklah dihantar selewat-lewatnya **3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.

5.1.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

5.1.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran dan borang pendaftaran perlawanan sahaja dibenarkan bermain.

- 5.1.5 Setiap pasukan yang bertanding diwajibkan mempunyai **dua orang pemain veteran yang bermain di padang.** (Rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM) **Sekiranya terdapat pertukaran pemain veteran, maka perlulah diganti dengan pemain veteran yang lain secara “Rolling Substitute”**
- 5.1.6 Setiap pasukan diwajibkan menyenaraikan **7 pemain veteran di dalam borang pendaftaran** pasukan. Pemain Veteran akan dibekalkan **“tanda”** untuk membezakan pemain yang mendaftar sebagai pemain veteran.

5.2 Bilangan Pemain Yang Mencukupi

- 5.2.1 Bilangan pemain **minimum** bagi sesuatu perlawanan seperti masa yang diiklankan ialah seramai **9 orang** untuk separuh masa pertama. Sekiranya sesebuah pasukan masih mempunyai 9 orang pemain bagi memulakan perlawanan separuh masa kedua, pasukan tersebut dikira kalah (W/O) walaupun mendahului pasukan lawan dengan kelebihan jaringan pada separuh masa pertama. Kemenangan percuma akan diberikan dengan jaringan gol 3 – 0.
- 5.2.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan **9 orang pemain bagi separuh masa pertama dan 11 orang pemain bagi separuh masa kedua** apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan, maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola Pertandingan yang akan mengambil tindakan selanjutnya.

6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysi

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia
- 7.2 Sekiranya terdapat persamaan warna pakaian, dengan syarat tuan rumah memakai warna sebagaimana yang mereka isytiharkan mengikut Peraturan, maka pasukan pelawat hendaklah menukar warna pakaian mereka. Begitu juga sekiranya pasukan tuan rumah memakai warna pakaian lain dari apa yang mereka isytiharkan mengikut Peraturan, maka pasukan tuan rumahlah yang dikehendaki menukar pakaian mereka.
- 7.3 **Jersi setiap pasukan hendaklah sama dan seragam pada setiap perlawanan.**

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia
- 8.2 Masa bermain ialah 35 minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat 10 minit.
- 8.3 Penggantian pemain

Sebanyak **5 orang penggantian pemain (Senior)** dibenarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan dan pemain yang telah diganti (keluar dari padang) tidak dibenarkan untuk masuk bermain semula di padang.

Setiap pasukan yang bertanding diwajibkan mempunyai **dua orang pemain veteran yang bermain di padang**. (Rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM). Sekiranya terdapat pertukaran pemain veteran, maka perlulah diganti dengan pemain veteran yang lain secara “Rolling Substitute”

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 9.1 Perlawanan akan dijalankan secara liga satu kumpulan (Round Robin)
 - 9.1.1 Pemberian Mata:

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata
 - 9.1.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain sesuatu perlawanan, pasukan lawan hendaklah diberi tiga (3) mata dengan jaringan 2-0. 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.
 - 9.1.3 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama,maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
 - 9.1.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 9.1.3.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dalam semua perlawanan dikira menang.

9.1.3.3 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai bolos tersikit akan dikira pemenang.

9.1.3.4 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal 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 dengan kiraan tiga (3) mata dan jaringan 3-0.

11.0 MENARIK DIRI

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

12.0 BANTAHAN

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

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 13.1 Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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.

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN BADMINTON CAMPURAN

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 30 mata. Pihak yang mencapai mata 30 dahulu akan dikira sebagai pemenang. Tiada mata deuce diberikan. Manakala Separuh Akhir dan Akhir akan dijalankan kiraan 21 mata (*best of 3*).

4.0 KELAYAKAN

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

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	LELAKI	WANITA
MINIMUM	6	3
MAKSIMUM	8	5

- 5.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Seorang pemain dibenarkan hanya bermain dalam **1 acara** sahaja dalam sesuatu perlawanan (*tie*).
- 5.4 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan (*tie*) adalah seperti berikut:-

- 5.4.1 **Perseorangan LELAKI**
- 5.4.2 **Beregu LELAKI**
- 5.4.3 **Bergu WANITA**
- 5.4.4 **Beregu LELAKI (VETERAN)**
- 5.4.5 **Beregu CAMPURAN**

- 5.5 Borang susunan pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada *Referee* Kehormat setengah jam sebelum sesuatu pertandingan (*tie*) 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 Staf Universiti Putra Malaysia

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

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

- 7.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan

dalam undang-undang permainan berkenaan.

- 7.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

9.1 Pemberian Mata

Menang	-	2 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 memenangi perbezaan bilangan set yang terbanyak dikira menang (*games difference*).
- 9.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (*points difference*).
- 9.2.4 Jika masih seri lagi, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 9.2.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan yang terbanyak 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 5 minit sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21-0, 21-0.

11.0 MENARIK DIRI

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

12.0 BANTAHAN

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

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

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

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN PETANQUE CAMPURAN

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Staf Universiti Putra Malaysia

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
LELAKI MAKSIMUM	4	2
WANITA MAKSIMUM	4	

5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi 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.
- 5.5 Kaedah Permainan**
- 5.5.1 Double Lalaki
 - 5.5.2 Double Wanita
 - 5.5.3 Trio Mix (2 L 1 P @ 2P 1L)

6.0 REFERI.PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2
- 8.2 Pertukaran pemain boleh hanya boleh dibuat pada bila bila masa selepas tamat sesuatu End @ N.
- 8.3 Pertandingan pusingan pertama akan dijalankan dengan format kumpulan
- 8.4 Dua pasukan teratas kumpulan layak ke pertandingan Separuh Akhir akan dijalankan secara kalah mati.
- 8.5 Pertandingan akan dijalankan dengan format permainan bermasa dan akan dijalankan selama 1 jam untuk kategori double lelaki dan double wanita
 - 8.5.1 Manakala bagi permainan trio mix, masa perlawanan akan dijalankan selama 1 jam 15 minit.
- 8.6 Perlawanan tamat pada skor 13 atau tamat had masa selama 60 minit (1 jam) bagi kategori double lelaki dan double wanita, 1 jam 15 minit untuk kategori mix trio. Jika masa telah tamat, pasukan yang memperolehi skor tertinggi dikira pemenang. 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 Staf Universiti Putra Malaysia 2018

13 BANTAHAN

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2018

14 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 14.2 Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2018
- 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 Staf Universiti Putra Malaysia 2018

16 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2018



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN PERMAINAN CATUR CAMPURAN

1.0 UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang–Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2015.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar maksimum lima (5) orang pemain lelaki dan tiga (3) orang pemain wanita termasuk ketua pasukan dan seorang (1) pengurus pasukan serta seorang (1) jurulatih pasukan.
- 2.2 Setiap pasukan terdiri daripada lima (5) orang pemain lelaki dan tiga (3) orang pemain wanita. Empat (4) orang pemain utama dan satu (1) orang pemain simpanan bagi pemain lelaki. Dua (2) orang pemain utama dan satu (1) orang pemain simpanan bagi pemain wanita. Susunan pemain adalah tetap mengikut kedudukan turutan papan. Pemain lelaki dan wanita yang 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 dipindah.

2.1.1 Pengurus pasukan perlu mendaftarkan pemain yang akan bermain pada setiap pusingan, 15 minit sebelum permainan dimulakan

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 Kawalan Masa

2.3.1 Masa permainan adalah 35 minit untuk setiap pemain. Masa penuh permainan adalah 1 jam 10minit.

2.3.2 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.

2.4 Merekod Permainan

2.4.1 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 PING PONG CAMPURAN

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Staf Universiti Putra Malaysia

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	MAKSIMUM	MINIMUM
LELAKI	8	6
WANITA	3	2

- 5.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Seksyen Pengelolaan Sukan, Pusat 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 :

- 5.6.1 **Perseorangan LELAKI**
- 5.6.2 **Perseorangan WANITA**
- 5.6.3 **Beregu LELAKI**
- 5.6.4 **Bergu LELAKI (VETERAN)**
- 5.6.5 **Beregu CAMPURAN**

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 Staf Universiti Putra Malaysia.

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

7.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Staf 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	-	3 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

12.0 BANTAHAN

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

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

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

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



KEJOHANAN SUKAN STAF (SUSTAF)
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
PERATURAN BERBASIKAL

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung didalam Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia, pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan-peraturan (**UCI**) ***Union Cycliste Internationale*** dan **Persekutuan Kebangsaan Berbasikal Malaysia (PKBM)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Lumba Basikal SUSTAF 2023.
 - 1.2.2 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Lumba Basikal SUSTAF 2023 adalah muktamad.

2. MAKLUMAT PERTANDINGAN

ACARA/MTB	BUTIRAN/MAKLUMAT
Berbasiakl MTB VIP Individu (Lelaki)	Tarikh: 29 Julai 2023 (Sabtu) Masa: 07:30 pagi Tempat Bermula: Fakulti Pertanian, UPM Kategori: Terbuka (Gred 48 dan ke atas sahaja (akademik dan pengurusan) dan memegang jawatan pengurusan PTJ) Jarak Perlumbaan: 4.5km x 2 Lap

Berbasisikal MTB Individu (Heavyweight) – Terbuka	Tarikh: 29 Julai 2023 (Sabtu) Masa: 08:30 pagi Tempat Bermula: Fakulti Pertanian, UPM Berat pelumba: 90kg keatas Jarak Perlumbaan: 4.5km x 2 Lap
Berbasisikal MTB Individu (Lelaki) - Veteran	Tarikh: 29 Julai 2023 (Sabtu) Masa: 09:50 pagi Tempat Bermula: Fakulti Pertanian, UPM Kategori: Veteran Jarak Perlumbaan: 4.5km x 3 Lap
Berbasisikal MTB Individu (Lelaki) - Senior	Tarikh: 29 Julai 2023 (Sabtu) Masa: 10:50 pagi Tempat Bermula: Fakulti Pertanian, UPM Kategori: Senior Jarak Perlumbaan: 4.5km x 4 Lap

3. CADANGAN LALUAN PERLUMBAAN (MOUNTAIN BIKE)



Lokasi: Ladang 16, UPM | Jarak: 4.5km (1 pusingan) | Elevation: +-170m

4. PENYERTAAN

- 5.1 Penyertaan pasukan gabungan boleh mendaftar acara seperti berikut:

5.1.1 Acara Berbasikal (MTB) Individu Lelaki *heavyweight* – Terbuka

- 5.1.1.1 Maksimum 1 pasukan dari setiap gabungan dengan bilangan maksimum dua (2) pelumba lelaki bagi setiap pasukan.
- 5.1.1.2 Kelayakan pelumba adalah terbuka kepada semua gred staf dan umur dengan berat minimum 90kg pada sebelum perlumbaan
- 5.1.1.3 Sesi timbangan akan **diadakan sekurang-kurangnya 1 Jam sebelum perlumbaan bermula**

5.1.2 Acara Berbasikal (MTB) Individu Lelaki – Senior

- 5.1.2.1 Maksimum 1 pasukan dari setiap gabungan dengan bilangan maksimum dua (2) pelumba lelaki bagi setiap pasukan.
- 5.1.2.2 Kelayakan pelumba adalah staf lelaki yang berumur 39 tahun dan kebawah pada tarikh acara berlangsung.

5.1.3 Acara Berbasikal (MTB) Individu Lelaki – Veteran

- 5.1.3.1 Maksimum 1 pasukan dari setiap gabungan dengan bilangan maksimum dua (2) pelumba lelaki bagi setiap pasukan.
- 5.1.3.2 Kelayakan pelumba adalah staf lelaki yang berumur 40 tahun dan keatas pada tarikh acara berlangsung.

5.1.4 Acara Berbasikal (MTB) Individu Lelaki - VIP

- 5.1.4.1 Maksimum 1 pasukan dari setiap kontingen dengan bilangan maksimum dua (2) pelumba lelaki kategori VIP bagi setiap pasukan.
- 5.1.4.2 Kelayakan pelumba adalah staf lelaki pada Gred 48 dan ke atas sahaja (akademik dan pengurusan) dan memegang jawatan pengurusan PTJ

5. PERATURAN PERLUMBAAN UMUM

- 7.1 Setiap gabungan dibenarkan menghantar maksimum satu pasukan untuk setiap acara.
- 7.2 Setiap gabungan boleh menghantar minimum empat (4) orang pelumba.
- 7.3 Pelumba yang menggunakan plate dan nama selain yang didaftarkan akan dibatalkan penyertaan (*disqualified*).

- 7.4 Pelumba **DIWAJIBKAN** memakai alat keselamatan yang bersesuaian seperti helmet, kasut dan sebagainya; pelumba tidak akan dibenarkan untuk berlumba sekiranya peraturan ini tidak dipatuhi:
- 7.4.1 Pelumba setiap pasukan hendaklah memakai jersi pasukan masing-masing yang seragam.
 - 7.4.2 Nombor pelumba hendaklah dipasang di *handlebar* basikal serta belakang badan peserta dan peserta dikehendaki menamatkan perlumbaan dengan menggunakan basikal serta nombor pendaftaran yang sama.
 - 7.4.3 Penggunaan kereta sokongan (*Support Car*) adalah **TIDAK DIBENARKAN** sepanjang perlumbaan berlangsung.
 - 7.4.4 Pelumba perlu bertanding dengan semangat kesukanan dan tidak menghalang peserta lain yang ingin mendahului.
 - 7.4.5 Pelumba hanya **DIBENARKAN** bertanding di laluan litar yang telah ditentukan sahaja.
- 7.5 Petugas pasukan tidak dibenarkan membantu atau menolak peserta semasa pertandingan.
- 7.6 Penukaran basikal adalah dilarang semasa perlumbaan. *Feed & Technical Zone (FTZ)* akan disediakan dikawasan yang akan dimaklumkan semasa mesyuarat bersama pengurus pasukan masing-masing.
- 7.7 Pelumba hendaklah menjaga dan tidak mencemarkan alam sekitar.
- 7.8 Setiap pelumba hendaklah mematuhi Cut-Off time yang ditetapkan dan memberikan kerjasama apabila dikehendaki menaiki Sweeper. Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab dari aspek keselamatan dan lain-lain sekiranya pelumba tidak mematuhi arahan selepas Cut-Off time.
- 7.9 Pelumba perlu mematuhi keselamatan jalanraya dan juga sebarang arahan yang dikeluarkan oleh Komisar, Marshal dan anggota Polis di sepanjang laluan perlumbaan ini.
- 7.10 Pelumba bagi setiap gabungan perlu berada di tapak mula perlumbaan yang ditetapkan sekurang-kurangnya 1 jam sebelum acara bermula. Pasukan yang didapati lewat akan dibatalkan penyertaan serta merta.
- 7.11 Pasukan adalah dilarang untuk memindahkan atau menukar penyertaan kepada orang lain semasa kejohanan berlangsung.

- 7.12 Peserta tidak dibenarkan berpatah balik dan berkayuh menyongsang aliran perlumbaan. Sila patuhi arahan marshal bertugas.
- 7.13 Setiap pasukan yang bertanding perlu memastikan keadaan kesihatan pelumba adalah dalam keadaan baik untuk berlumba. Setiap peserta digalakkan untuk mengambil perlindungan insuran kemalangan atau kecederaan atau apa jua kerugian kepada pelumba dan pasukan.
- 7.14 Setiap pasukan juga perlu memastikan keselamatan peralatan perlumbaan masing-masing termasuk basikal dan pihak pengajur tidak akan bertanggungjawab jika berlaku sebarang kehilangan atau kecurian peralatan.
- 7.15 Jarak dan masa perlumbaan adalah berdasarkan anggaran dan pihak pengajur berhak untuk meminda laluan perlumbaan mengikut kesesuaian dan keselamatan. Jika berlaku pindaan laluan, ketua pasukan akan dimaklumkan sekurang-kurangnya 4 jam sebelum acara bermula

6. PENENTUAN PEMENANG

8.1 Acara Berbasikal MTB (Senior, Veteran, Terbuka)

8.1.1 Waktu perlumbaan dan kedudukan pasukan akan disediakan sekurang-kurangnya 1 hari (24 jam) sebelum perlumbaan. Setiap pasukan bagi acara ini akan dilepaskan mengikut masa yang telah ditetapkan didalam **MAKLUMAT PERTANDINGAN** dan **JADUAL PERLUMBAAN**

8.1.2 Pemenang perlumbaan akan dikira bagi pelumba yang menamatkan perlumbaan di kedudukan pertama, kedua dan ketiga sahaja.

7. SYARAT KHUSUS UNTUK BASIKAL DAN KATEGORI

9.1 Acara Berbasikal MTB (Senior, Veteran, Terbuka)

- 9.1.1 Basikal jenis Mountain Bike sahaja yang dibenarkan untuk kategori ini (*Cross Country, Trail atau Enduro*).
- 9.1.2 Pasukan perlu memastikan basikal yang digunakan adalah dalam keadaan baik dan selamat serta mempunyai ciri-ciri keselamatan untuk perlumbaan.
- 9.1.3 Hanya tayar off road MTB saiz 1.95 ke atas sahaja dibenarkan.
- 9.1.4 Penggunaan basikal elektrik (e-Bike) adalah **TIDAK DIBENARKAN**.

8. TATATERTIB

Semua Pengurus dan Jurulatih dan pelumba yang berdaftar dikehendaki menyertainya dengan penuh semangat kesukanan, di samping menghormati dan mematuhi segala Undang-Undang dan Peraturan yang telah ditentukan. Semua pasukan hendaklah mematuhi arahan komisar dan segala keputusan komisar adalah muktamad.

9. RINGKASAN KEDUDUKAN

Hadiah berupa pingat akan diberikan secara berikut:

ACARA/MTB	EMAS	PERAK	GANGSA
Berbasisikal MTB Individu (<i>Heavyweight</i>) – Terbuka	1	1	1
Berbasisikal MTB VIP Individu (Lelaki)	1	1	1
Berbasisikal MTB Individu (Lelaki) - Senior	1	1	1
Berbasisikal MTB Individu (Lelaki) - Veteran	1	1	1
JUMLAH PINGAT	3(3)	3(3)	3(3)

10. RINGKASAN JUMLAH PENYERTAAN MENGIKUT ACARA

PERMAINAN	FORMAT	ATLET		PENGURUS & JURULATIH
		LELAKI	WANITA	
Berbasisikal MTB	Ind	8	-	2
	JUMLAH	8	-	2



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN TARIK TALI

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

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

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang jawatankuasa pengelola kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia dan undang-undang dan peraturan Persatuan Tarik Tali Malaysia.

4.0 KELAYAKAN

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

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 5.1 Setiap kontjen dibenarkan mendaftar satu pasukan sahaja yang terdiri daripada 10 orang pemain (8 penarik + 2 simpanan) dengan jumlah berat maksima sebanyak 680kg

- 1.1 **Borang Pendaftaran Pasukan** yang telah disahkan hendaklah dihantar selewat-lewatnya **3 hari sebelum kejohanan bermula** ke Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.2 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

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

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 7.2 Setiap pasukan tidak dibenarkan memakai kasut ketika perlawanan dimainkan.
- 7.3 Jersey pasukan hendaklah seragam
- 7.4 Penggunaan tali pinggang dan jaket tarik tali (Anchor pod) adalah dibenarkan.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar tidak lebih dari 10 orang pemain termasuk seorang pengurus pasukan dan seorang jurulatih (10+2).
- 8.2 Hanya 8 orang sahaja dibenarkan mengambil bahagian semasa pertandingan dijalankan, 2 peserta akan menjadi simpanan pemain simpanan hanya boleh ditukar ganti dalam perlawanan berikutnya.

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 9.1 Pemenang bagi setiap perlawanan akan ditentukan dari 3 tarikan yang terbaik.
- 9.2 Jika seri selepas 2 tarikan, pasukan dibenarkan berehat selama 5 minit sebelum tarikan ketiga dimulakan.

10.0 JENIS TARIKAN

- 10.1 Tarikan akan digunakan (4 meter)
- 10.2 Sebelum tarikan diperlukan, cara menentukan tempat ialah dengan melambung syiling. Selepas tarikan pertama, pasukan akan bertukar tempat. Jika tarikan ketiga diperlukan, keadaantempat pasukan juga akan ditentukan dengan melambung syiling.

11.0 TIMBANG BADAN

- 11.1 Setiap peserta diwajibkan menjalani timbangan berat badan. Berat badan bagikeseluruhan peserta (8 orang) tidak melebihi 680kg.

12.0 KELEWATAN

Hanya **10 minit** sahaja akan diberi kepada Pasukan yang lewat mendaftar dari masa yang telah ditetapkan. Selepas dari tempoh itu, pasukan tersebut dianggap menarik diri.

13.0 MENARIK DIRI

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

14.0 BANTAHAN

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra

Malaysia.

15.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

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

16.0 HADIAH

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

17.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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



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 STAF 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 Staf Universiti Putra Malaysia adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

29 Julai 2023 (Sabtu)

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Endah Parade, Bukit Jalil.

4.0 PENDAFTARAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan boleh mendaftarkan (1) pasukan lelaki, (1) pasukan wanita, yang terdiri daripada:

PERKARA	LELAKI	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Peserta	4 orang	4 Orang
JUMLAH	5 orang	5 orang

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 Staf 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 pasukan 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.
- 8.1.3 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 Sekiranya permainan telah dimulakan dan terdapat pemain lain yang datang lewat, pemain tersebut dibolehkan bermain dengan syarat pemain-pemain lain belum menghabiskan *frame* yang ke-5 dalam game yang pertama. *Frame* pertama, kedua, ke-3 dan ke-4 bagi pemain ini akan diberi skor kosong.
- 10.2 Sekiranya pemain-pemain lain telah membaling bola dalam *frame* ke-5 untuk game pertama pemain ini tidak dibenar untuk bermain bagi game pertama dan skor 50 sahaja akan diberikan. Pemain ini hanya dibenarkan bermain untuk game kedua dan seterusnya.
- 10.3 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 gantian dibenarkan dan markah hanya dikira sehingga permainan (*game*) terakhirnya atau skor 50 sahaja yang mana lebih tinggi.

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 lewat akan hilang kelayakan dalam acara tersebut.

14.0 ‘PACER’

- 14.1 Pihak pengajur 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 dikekalkan.
- 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*
- 17.3 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 JAWATANKUASA BANTAHAN

- 19.1 Jawatankuasa ini adalah terdiri daripada ahli-ahli berikut:-
 - 19.17.1 Pengerusi Kejohanan
 - 19.17.2 Pengarah Pertandingan
 - 19.17.3 Pengurus Teknikal

20.0 PENENTUAN PINGAT

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

21.0 HADIAH-HADIAH

- 21.1 Sila rujuk kepada perkara Peraturan Am Perkara 12.0

22.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 22.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 14.0

23.0 BANTAHAN

- 23.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 15.0

24.0 PERKARA TIDAK DINYATAKAN

- 24.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 20.0



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN BOLA JARING

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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 Antarabangsa (INA) 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 Staf Universiti Putra Malaysia

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	2

- 5.1 Borang Pendaftaran yang telah disahkan hendaklah dihantar selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula kepada Unit Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.2 Borang Pendaftaran Perlawan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawan bermula.
- 5.3 Setiap pasukan yang bertanding diwajibkan mempunyai dua orang pemain veteran di dalam gelanggang. (Rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM)

6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

7.1 Pakaian

- 7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 7.1.2 Huruf-huruf dibawah hendaklah disemadikan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu :

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

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf 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

10.1.2 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.

10.2 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:-

10.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.

10.2.2 Masa tambahan selama dua (2) x lima (5) minit setiap bahagian akan dimainkan.

10.2.4 Sekiranya berlaku seri diakhir masa tambahan permainan akan dimulakan semula dengan membuat tiga (3) hantaran tengah.

10.3 Masa Bermain

10.3.1 7 minit x 1 minit x 7 minit (Liga)

10.3.2 10 minit x 2 minit x 10 minit (kalah mati)

10.3.3 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

10.0 KELEWATAN

Hanya 5 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 Staf Universiti Putra Malaysia.

12.0 BANTAHAN

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

13.0 KELEWATAN

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

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

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