



## **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 penganjur berhak menyingkirkan mana-mana pasukan yang tidak memberi respond dalam masa terdekat, perkeputusan pihak penganjur.

3.4 Pemain tidak dibenarkan menggunakan emulator atau sebarang penggunaan 'cheat', sekiranya penganjur 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 penganjur 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 Pengelolan 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 pertandingan.

## **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 penganjur 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 penganjur kejohanan adalah muktamat 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 boleh 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

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
JUMLAH	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 Pengeloaan 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 ade pemain yg menggunakannya 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 penganjur 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 penganjur 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 kelewatan 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
MINIMUM	7	1
MAKSIMUM	9	1

- 5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengeloaan 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 Pengeloaan 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 memperoleh mata yang sama sahaja) dikira pemenang. Formula kiraan; **Jumlah Jaringan dibahagi Jumlah Bolos**. *\*hanya mengambilkira 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 Pengelolan 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	A 001 - A 999	A 1000 – A 1999
2	KOLEJ CANSELOR	B 001 - B 999	B 1000 – B 1999
3	KOSASS	C 001 - C 999	C 1000 – C 1999
4	KOLEJ PENDETA ZA'BA	D 001 - D 999	D 1000 – D 1999
5	KOLEJ KESEPULUH	E 001 - E 999	E 1000 – E 1999
6	KOLEJ DUA BELAS	F 001 - F 999	F 1000 – F 1999
7	KOLEJ KETIGA BELAS	G 001 - G 999	G 1000 – G 1999
8	KOLEJ KEEMPAT BELAS	H 001 - H 999	H 1000 – H 1999
9	KOLEJ KETUJUH BELAS	J 001 - J 999	J 1000 – J 1999

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 Pengeloaan 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 pengantian. 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 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 Provençal (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 Pengelolan 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**

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>PEMAIN</b>	<b>PEGAWAI</b>
<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 Pengelolan 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 pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.
- 5.5 Senarai nama pemain mengikut susunan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat pertandingan 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 5.6 Susunan perlawanan 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 perlawanan yang dimainkan.
- 5.8 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawanan 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**

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>PEMAIN</b>	<b>PEGAWAI</b>
<b>MAKSIMUM LELAKI</b>	<b>7</b>	<b>1</b>
<b>MAKSIMUM WANITA</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 Pengeloaan Sukan, Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanan bermula.
- 5.4 Hanya pemain yang namanya didaftarkan dalam Borang Penyertaan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 5.5 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawanan dimulakan.
- 5.6 Seorang pemain hanya dibenarkan menyertai satu perlawanan sahaja.
- 5.7 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan 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 dngan 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 BOWLING

#### 1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Bowling 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 Bowling Kejuhanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia adalah muktamad.

#### 2.0 TARIKH PERTANDINGAN

Mengikut tarikh yang akan ditentukan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola Kejuhanan.

#### 3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Akan dimaklumkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejuhanan.

#### 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 Pengerusi 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 penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seseorang '*pacers*' 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*' seumpana 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 konsol.

## 19.0 PENENTUAN PINGAT

- 19.1 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.



**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 penganjur 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 Pengeloaan Sukan, Pusat 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 online/manual sahaja dibenarkan bermain.
- 5.2 Bilangan Pemain Yang Mencukupi
  - 5.2.1 Perlawanan masih boleh diteruskan sekiranya salah satu pasukan mempunyai minimum sembilan (9) orang pemain turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada separuh masa pertama, Sekiranya separuh masa kedua bermula dan pasukan yang masih lagi mempunyai sembilan (9) orang pemain maka perlawanan 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 perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka perlawanan 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 Kejujahan 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 sepakan 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 memasuki 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 keesokan harinya ditempat 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 tingkahlaku 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 Kejujanaan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

### 7.1 Pakaian

7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejujanaan 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 Kejujanaan 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 diisytiharkan 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 diakhir 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.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN RAGBI

#### 1. NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2. PERATURAN PERMAINAN

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

#### 3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Ragbi Antarabangsa (World Rugby) "Laws of the game-Rugby Union" yang terkini dan dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM)

#### 4. KELAYAKAN

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

#### 5. PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	30	1

5.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengeloaan 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 pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

## **6. REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

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

## **7. PAKAIAN DAN PERALATAN**

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

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. SISTEM PERTANDINGAN**

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

8.2 Masa bermain:  
30 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 5 minit.

6.3 Penggantian Pemain:

Mana-mana 10 pemain boleh diganti/ditukar pada bila-bila masa permainan termasuk masa tambahan. Mana-mana pemain yang telah diganti tidak dibenarkan bermain semula di dalam perlawanan tersebut.

## **9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

9.1 Secara Liga:

9.1.1 Cara memberi mata:

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata

Kalah - 0 Mata

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

9.1.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah skor tertinggi dikira menang.

9.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan skor tertinggi dikira menang.

9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan dikira menang.

9.1.2.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak dalam jumlah pungan berikut dikira menang:

- i. Try
- ii. Gol
- iii. Gol Penalti
- iv. Drop Gol

## 9.2 Secara Kalah Mati

Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:

9.2.1 Perlawanan masa tambahan 15 minit akan dijalankan tanpa rehat secara "sudden death" setelah rehat 5 minit sebelum perlawanan dimulakan. Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.

9.2.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22 meter secara "sudden death" akan dijalankan.

## 9.3 Sistem sepakan conversion

9.2.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara "drop kick" dengan cara selang seli.

9.3.1 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan conversion itu dijalankan dan pengadil hendaklah membuat undian dimana pasukan yang menang akan membuat sepakan dahulu.

- 9.3.2 Pemain yang berada didalam padang permainan dikahir perlawanan dalam masa tambahan sahaja dibenarkan membuat sepakan conversion.

## **10. 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 28-0.

## **11. PENGGANTUNGAN**

- 11.1 Pemain yang diarahkan keluar padang kerana kesalahan dua (2) kali amaran (2 kali kad kuning bersamaan satu kad merah) dalam perlawanan yang sama oleh pengadil, secara automatik digantung daripada bermain satu perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan membuat sesuatu keputusan.
- 11.2 Pemain yang telah diarah keluar padang kerana kesalahan kad merah yang nyata ( Straight Red Card) pemain terbabit akan digantung terus daripada kejohanan dan satu laporan daripada pengadil akan dihantar ke Lembaga Disiplin Kesatuan Ragbi Malaysia untuk tindakan selanjutnya.

## **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**

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

- 14.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 14.3 Jika perlawanan telah diberhentikan sebelum separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor perlawanan kekal dan keputusan perlawanan adalah seri ( kedua-dua pasukan mendapat 1 mata)
- 14.4 Jika perlawanan diberhentikan selepas separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor dan keputusan perlawanan adalah kekal.
- 14.5 Pasukan yang enggan meneruskan perlawanan tanpa kebenaran pengadil perlawanan, tertakluk kepada pengesahan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan disingkirkan daripada kejohanan.

## **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 Putra Malaysia.





## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN TENIS (L & W)

#### 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 Tenis Antarabangsa (ITF) 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	7	1

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

- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawanan bermula.
- 5.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.
- 5.5 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat pertandingan 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 5.6 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan adalah seperti berikut :

LELAKI	WANITA
1. Perseorangan Pertama 2. Beregu Pertama 3. Beregu Kedua	1. Perseorangan Pertama 2. Beregu Pertama 3. Beregu Kedua

- 5.7 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam **satu (1)** acara sahaja bagi dalam perlawanan yang dimainkan.
- 5.8 Tidak dibenarkan membuat pertukaran pemain selepas perlawanan 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 bermain adalah digalakkan berwarna putih dan bersesuaian dengan sukan tenis.

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

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

- 8.2 Pemenang bagi setiap perlawanan akan diputuskan dengan pemain yang mendahului 'game' hingga kiraan **enam (6)**. Ia digunapakai dalam perlawanan Pusingan Awal, Suku Akhir dan Separuh Akhir
- 8.3 Bagi Perlawanan Akhir, pemenang akan ditentukan berdasarkan **tiga (3)** set terbaik (*Best of Three*).
- 8.4 Sistem kiraan tambahan (*Tie Break System*) akan digunapakai apabila mencapai kiraan 'game' **lima (5) sama** di dalam sesuatu set.

## 9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 9.1 Cara memberi mata :

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	0 Mata

- 9.2 Jika dua (2) pasukan atau lebih mendapat jumlah mata yang sama di dalam satu-satu kumpulan, maka keputusan akan ditentukan berdasarkan turutan berikut :
- 9.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan terbanyak dikira pemenang.
- 9.2.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan mata terbanyak dikira pemenang
- 9.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (points difference).
- 9.2.4 Jika masih seri juga, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira pemenang.

## 10.0 KELEWATAN

Hanya **10 minit** sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan mata **6-0**.

## 11.0 MENARIK DIRI

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

## 12.0 BANTAHAN

No. Semakan : 07  
Tarikh kemaskini : 3/4/2023

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 LARI BERGANTI-GANTI JALAN RAYA**

#### **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 PERTANDINGAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Kesatuan Persatuan Olahraga Antarabangsa (IAAF) dan 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 dan peraturan-peraturan serta syarat-syarat pertandingan yang ditetapkan oleh Akademi Sukan UPM.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

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

##### **5.1 Anggaran Jarak/Peta Laluan**

- |       |        |          |
|-------|--------|----------|
| 5.1.1 | Lelaki | - 2 km   |
| 5.1.2 | Wanita | - 1.5 km |

Pelan Laluan: Akan dimaklumkan sewaktu taklimat pengurus pasukan.

## 5.2 Penyertaan & Komposisi Pasukan

Setiap kolej boleh menghantar seberapa banyak pasukan dalam kejohanan ini. Komposisi setiap pasukan hendaklah mengandungi tidak lebih daripada orang peserta yang berdaftar. Hanya **6 orang** sahaja akan bertanding dan 2 orang simpanan(pilihan).

## 6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKALKEJOHANAN

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 Setiap Kolej perlu menyediakan satu baton bagi setiap pasukan.

8.2 Nombor akan disediakan oleh kolej masing-masing tetapi mengikut spesifikasi yang ditetapkan oleh JK Pengelola.

8.3 Nombor-nombor peserta telah ditetapkan seperti berikut ;

<b>NAMA KOLEJ KEDIAMAN</b>	<b>PASUKAN DAN NOMBOR PESERTA</b>	<b>SIMPANAN</b>
<b>KOLEJ TUN DR. ISMAIL</b>	PASUKAN A: 1A1,1A2,1A3,1A4,1A5,1A6 PASUKAN B: 1B1,1B2,1B3,1B4,1B5,1B6 PASUKAN C: 1C1,1C2,1C3,1C4,1C5,1C6	1A7,1A8 1B7,1B8 1C7,1C8

<b>KOLEJ CANSELOR</b>	PASUKAN A : 2A1,2A2,2A3,2A4,2A5,2A6 PASUKAN B: 2B1,2B2,2B3,2B4,2B5,2B6 PASUKAN C: 2C1,2C2,2C3,2C4,2C5,2C6	2A7,2A8 2B7,2B8 2C7,2C8
<b>KOSASS</b>	PASUKAN A : 3A1,3A2,3A3,3A4,3A5,3A6 PASUKAN B: 3B1,3B2,3B3,3B4,3B5,3B6 PASUKAN C: 3C1,3C2,3C3,3C4,3C5,3C6	3A7,3A8 3B7,3B8 3C7,3C8
<b>KOLEJ PENDETA ZA'BA</b>	PASUKAN A : 4A1,4A2,4A3,4A4,4A5,4A6 PASUKAN B: 4B1,4B2,4B3,4B4,4B5,4B6 PASUKAN C: 4C1,4C2,4C3,4C4,4C5,4C6	4A7,4A8 4B7,4B8 4C7,4C8
<b>KOLEJ KESEPULUH</b>	PASUKAN A : 5A1,5A2,5A3,5A4,5A5,5A6 PASUKAN B: 5B1,5B2,5B3,5B4,5B5,5B6 PASUKAN C: 5C1,5C2,5C3,5C4,5C5,5C6	5A7,5A8 5B7,5B8 5C7,5C8
<b>KOLEJ DUA BELAS</b>	PASUKAN A : 6A1,6A2,6A3,6A4,6A5,6A6 PASUKAN B: 6B1,6B2,6B3,6B4,6B5,6B6 PASUKAN C: 6C1,6C2,6C3,6C4,6C5,6C6	6A7,6A8 6B7,6B8 6C7,6C8
<b>KTAG</b>	PASUKAN A : 7A1,7A2,7A3,7A4,7A5,7A6 PASUKAN B: 7B1,7B2,7B3,7B4,7B5,7B6 PASUKAN C: 7C1,7C2,7C3,7C4,7C5,7C6	7A7,7A8 7B7,7B8 7C7,7C8
<b>KOLEJ KEEMPAT BELAS</b>	PASUKAN A : 8A1,8A2,8A3,8A4,8A5,8A6 PASUKAN B: 8B1,8B2,8B3,8B4,8B5,8B6 PASUKAN C: 8C1,8C2,8C3,8C4,8C5,8C6	8A7,8A8 8B7,8B8 8C7,8C8
<b>KMB</b>	PASUKAN A : 9A1,9A2,9A3,9A4,9A5,9A6 PASUKAN B: 9B1,9B2,9B3,9B4,9B5,9B6 PASUKAN C: 9C1,9C2,9C3,9C4,9C5,9C6	9A7,9A8 9B7,9B8 9C7,9C8

- 7.4 Nombor **berwarna MERAH** untuk peserta wanita dan nombor **berwarna hitam** untuk peserta lelaki yang berlatarbelakangkan kain berwarna putih.
- 7.5 Semua **Pengurus Pasukan atau wakilnya** diminta melaporkan diri kepada Pengurus Pertandingan **30 minit sebelum pertandingan dimulakan.**

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

- 9.1 Mata kemenangan akan diberikan kepada pasukan-pasukan yang memenangi tempat pertama sehingga keempat puluh (40) seperti berikut;

<b>Pertama</b>	:	21 mata
<b>Kedua</b>	:	20 mata
<b>Ketiga</b>	:	19 mata
<b>Keempat</b>	:	18 mata & urutan seterusnya
<b>Ke 20</b>	:	2 mata
<b>Ke 21 - Ke40</b>	:	1 mata

" Dari tempat kedua puluh satu (21) hingga keempat puluh (40) ialah satu (1) mata bagi setiap pasukan.

## **10.0 KELEWATAN**

Ketetapan masa adalah penting, semua peserta hendaklah berada di tempat permulaan sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlumbaan bermula. 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 Hadiah akan diberikan kepada pasukan yang memenangi tempat pertama, kedua dan ketiga bagi kedua-dua kategori.

14.3 Setiap pasukan akan diberikan mata kemenangan berdasarkan kepada kedudukan pasukan itu menamatkan perlumbaan.

14.4 Untuk menentukan Johan Keseluruhan Setiap Kategori, jumlah pungutan mata kolej yang tertinggi setiap kategori akan dikira sebagai pemenang.

#### **15.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

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

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

15.2 Setiap kontigen diminta menyediakan minuman sendiri untuk peserta-peserta mereka sesudah larian tamat dan bukannya semasa kejohanan sedang berlangsung.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN SOFBOL (LELAKI) & SLOW PITCH (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 dijalankan mengikut peraturan-peraturan Persatuan Sofbol Malaysia (SAM) dan Undang-undang Permainan Sofbol “International Softball Federation” terkini melalui (WBSC/ISF) 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	15	1

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

**5.3** Borang pendaftaran Perlawanan hendaklah dihantar 10 minit kepada jawatankuasa Pengelola sebelum perlawanan dimulakan.

**5.4** Hanya 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 Kejujohan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

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

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

**8.1** Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejujohan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

**8.2** Semua perlawanan kecuali perlawanan akhir adalah perlawanan masa terhad selama **1 jam atau 5 inning yang mana terdahulu.**

**8.3** Perlawanan akhir adalah perlawanan masa terhad selama **1 jam atau 7 inning yang mana terdahulu.**

**8.4** Perlawanan akan ditamatkan jika salah satu pasukan mendahului lawannya dengan perbezaan 15 larian pada akhir inning ke-3, 10 larian pada akhir inning ke-4, dan 7 larian pada akhir inning ke-5.

**8.5** Jika perlawanan masih seri, perlawanan '**tie-breaker**' akan dimainkan.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

**9.1** Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)

9.1.1 Pemberian Mata

Menang	-	2 mata
Kalah	-	0 mata

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

9.1.21 Keputusan perlawanan diantara pasukan terbabit diambil kira. Pasukan yang mempunyai “larian kena” yang paling rendah akan diisytiharkan layak ke pusingan seterusnya.

9.1.22 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

## **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 2 mata dan jaringan 7-0.

## **11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

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 perlawanan terpaksa dihentikan akibat cuaca atau perkara- perkara yang tidak dapat dielakkan maka keputusan akan diambil kira bagi “inning” yang telah lengkap. Sekiranya tiada “inning” yang lengkap, maka, perlawanan akan disambung semula mengikut baki masa perlawanan dihentikan.

## **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.



## SUKAN KOLEJ UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA PERATURAN AERODANCE

### 1.0 NAMA KEJOHANAN

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 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

### 4.0 PENDAFTARAN

- 4.1 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.
- 4.2 Setiap pasukan wajib mendaftar tidak melebihi 8 orang pemain. Hanya 6 orang peserta WAJIB berada di podium persembahan
- 4.3 **Borang Pendaftaran Pasukan** 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.

## **5.0 HAKIM/JURI/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **6.0 KAWASAN PERSEMBAHAN**

- 6.1 Pentas pertandingan yang disediakan akan diubah suai untuk pertandingan dengan pita warna merah 5cm yang berukuran 10m x 10m dan persembahan hendaklah dibuat di dalam ukuran tersebut.
- 6.2 Peserta, jurulatih dan pengurus pasukan tidak dibenarkan memasuki kawasan pengadil kecuali dengan kebenaran daripada Jawatankuasa Pengelola. Peserta dan jurulatih dikehendaki menunggu giliran sebagaimana yang ditetapkan dan menunggu isyarat daripada Pengurus Pentas untuk memulakan persembahan. Ketua hakim berhak membatalkan penyertaan peserta sekiranya didapati tidak mematuhi peraturan ini.

## **7.0 KOD PAKAIAN & ETIKA PAKAIAN**

- 7.1 Semua peserta dikehendaki berpakaian kemas dan penampilan bersih diwajibkan sepanjang tempoh kejohanan.
- 7.2 Rambut yang panjang mesti diikat sebagai sanggul dan kemas. Rambut tidak boleh menutup dahi dan hendaklah digel.
- 7.3 Tali kasut hendaklah diikat sempurna.
- 7.4 Tali pinggang, suspenders dan kelengkapan senaman seperti weight, canes, sarung tangan, aksesori lain untuk menutup kepala tidak dibenarkan semasa persembahan.
- 7.5 Barang kemas, jam tangan, cermin mata dan lain-lain aksesori rambut tidak dibenarkan sama sekali dan mestilah ditanggalkan sebelum persembahan.
- 7.6 Peserta dikehendaki memakai pakaian yang bersesuaian dengan kebudayaan negara dan bertanggungjawab menyediakan pakaian sukan sendiri.
- 7.7 Pakaian yang menjolok mata tidak dibenarkan. Walaubagaimanapun, *tights* panjang dan t-shirt boleh digunakan.
- 7.8 Kasut sukan yang bersih diwajibkan pakai semasa persembahan.

## **8.0 MUZIK**

### **8.1 Rakaman**

Satu atau lebih lagu boleh digabungkan. Muzik asal (original song/ music). Dua buah pita rakaman/cakera padat yang telah dirakamkan semula pada muka "A" pita rakaman atau lagu pertama (song no.1) pada cakera padat. Sambungan dari satu pita ke satu pita tidak dibenarkan. Pita / cakera padat ini hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal pada hari pertandingan dan dilabelkan nama kolej

### **8.2 Kualiti**

Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab terhadap mutu dan kualiti bunyi pada setiap pita/ cakera padat. Oleh itu, setiap peserta / pasukan hendaklah memastikan mutu rakaman pita / cakera padat tersebut berada dalam keadaan baik dan bermutu tinggi.

### **8.3 Jangkamasa / Tempoh Persembahan**

Jangkamasa / tempoh persembahan ditetapkan selama 5 minit dengan toleransi selama 10 saat lebih atau kurang. Masa hanya akan dikira apabila muzik dimainkan dan bukannya pada permulaan pergerakan melainkan kedua-duanya bermula serentak.

## **9.0 KELEWATAN**

9.1 Hanya 5 minit sahaja masa akan diberikan kepada pasukan yang lewat.

9.2 Keputusan mengenai giliran persembahan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal. & giliran setiap pasukan tidak boleh ditukar.

9.3 Pengurus dan peserta dikehendaki melapor diri kepada Jawatankuasa Teknikal 30 minit sebelum persembahan bermula.

9.4 Semua persembahan akan dijalankan mengikut giliran dan masa yang telah ditetapkan

## **10.0 SKEMA PEMARKAHAN**

10.1 Peserta akan diadili mengikut skema pemarkahan seperti :

10.1.1 Teamwork - 10 markah

10.1.2 Coordination - 10 markah

10.1.3 Energetic - 10 markah

10.1.4 Fun & Enjoyable - 10 markah

10.2 Dance Content – Rutin perlu mengandungi AMP (Aerobic Movement Pattern) yang mengandungi 7 basic steps (March, Jog, Skip, knee lift, Kick, Jump Jack dan Lunges)

## **11.0 BANTAHAN / TATATERTIB**

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

## **12.0 MAKLUMAT AM**

12.1 Pihak Jawatankuasa Pengelola tidak akan bertanggungjawab dan tidak boleh didakwa atas sebarang kecederaan atau kemalangan sebelum, semasa dan selepas kejohanan.

12.2 Sekiranya berlaku kecederaan, pengan atau pitam di kalangan peserta semasa persembahan diadakan, persembahan tersebut hendaklah diteruskan dengan mengekalkan peserta yang sedia ada di dalam gelanggang. Peserta simpanan tidak dibenarkan masuk untuk menggantikan peserta yang cedera. Persembahan boleh dimulakan semula atau diteruskan dari masa diberhentikan mengikut budi bicara Ketua Hakim.

12.3 Sekiranya berlaku masalah mengenai muzik sebelum dan semasa persembahan, peserta/ pasukan tersebut dikehendaki meneruskan persembahan dengan muzik sedia ada. Justeru itu, sekiranya seseorang peserta/ pasukan tidak dapat memulakan persembahan setelah mengambil tempat di kawasan persembahan atau berlakunya gangguan semasa persembahan, maka keputusan untuk menentukan sama ada peserta/ pasukan tersebut boleh memulakan persembahannya lagi ataupun



mengambil giliran setelah selesainya persembahan peserta/ pasukan lain adalah mengikut budi bicara ketua hakim.

12.4 Jawatankuasa Pengelola adalah bertanggungjawab dan berkuasa untuk menambah dan memutuskan sebarang perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan ini.

12.5 Jawatankuasa Teknikal berhak memutuskan segala masalah teknikal seperti elektrik atau gangguan di tempat persembahan dan masalah lain yang tak dapat dielakkan dapat diuruskan dengan sempurna oleh Jawatankuasa Pengelola.

12.6 Keputusan Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad di dalam segala keraguan mengenai peraturan Kejohanan yang telah ditetapkan

### **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 BOLA TAMPAR VOLLEYTON

#### **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**

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 Kolej Universiti Putra Malaysia.

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

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra

Malaysia.

## **6.0 PAKAIAN DAN PERALATAN**

- 6.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej 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 Bilangan pemain dan pegawai:

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>PEMAIN</b>	<b>PEGAWAI</b>
<b>MAKSIMUM</b>	<b>12</b>	<b>1</b>

- 7.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengeloaan Sukan, Pusat 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 Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 7.5 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai “LIBERO” (1 orang) semasa pertandingan dijalankan.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

9.1 Cara memberi mata :

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	1 Mata
Kalah Tanpa Bertanding	-	0 Mata

9.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata yang sama, 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 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.

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

## 10.0 KELEWATAN

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma iaitu 3 matadengan kiraan 31 – 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 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej 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.
- 13.2.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.
- 13.2.3 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.
- 13.2.4 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.
- 13.2.5 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.

### **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 SEPAK

#### 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. 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 Kolej Universiti Putra Malaysia

#### 5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	25	1

5.1.2 **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.

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

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

## 5.2 Bilangan Pemain Yang Mencukupi

5.2.1 Sekiranya kurang dari sepuluh (10) orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka pasukan yang mempunyai sepuluh (10) orang pemain atau lebih di padang hendaklah di beri kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 – 0.

5.2.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan sepuluh (10) orang pemain atau lebih apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, 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 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 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.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia
- 8.2 Masa bermain ialah 35 minit bagi setiap separuh masa dengan separuh masa rehat 5 minit.
- 8.3 Penggantian pemain

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

## **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 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 memasuki 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 telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang.

9.1.3.4 Jika masih seri juga, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang. Tendangan penalti ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA)

## 9.2 Secara kalah mati

Bagi peringkat Suku Akhir, 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 **10 minit** setiap separuh masa dan 5 minit masa rehat.

9.2.2 Jika keputusan masih seri, '**SISTEM SEPAKAN PENALTI**' akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

## 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.

9.3.3 Pengadil hendaklah membuat undian untuk memastikan pasukan mana yang membuat sepakan dan yang menjaga gawang.

9.3.4 Hanya pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti itu.

- 9.3.5 Semua pemain hendaklah berada di kawasan bulatan tengah semasa sepakan penalti dijalankan kecuali pemain yang akan mengambil sepakan penalti dan penjaga gol pasukan lawan.
- 9.3.6 Penjaga gol ditukarkan pada bila-bila masa sahaja semasa sepakan penalti itu dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.
- 9.3.7 Penjaga gol simpanan boleh menggantikan penjaga gol yang cedera semasa sepakan penalti dengan syarat pasukannya belum menggunakan bilangan maksimum pengganti-pengganti yang dibenarkan.

## **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 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**

- 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 ditempat 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 tingkahlaku 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 RAGBI 10'S

#### 1. NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.

#### 2. PERATURAN PERMAINAN

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

#### 3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Ragbi Antarabangsa (World Rugby) "Laws of the game-Rugby Union" yang terkini dan dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM)

#### 4. KELAYAKAN

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

#### 5. PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

##### 5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	15	1

- 5.2 **Borang Pendaftaran Online** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengeloaan 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 pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

## **6. REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN**

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

## **7. PAKAIAN DAN PERALATAN**

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

- 8.1 Rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 8.2 Masa bermain:  
7 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 1 minit.
- 8.3 Penggantian Pemain: Lima  
  
Mana-mana (5) pertukaran pemain boleh diganti/ditukar pada bila-bila masa permainan termasuk masa tambahan.

## 9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

### 9.1 Secara Liga:

#### 9.1.1 Cara memberi mata:

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

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

9.1.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah skor tertinggi dikira menang.

9.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan skor tertinggi dikira menang.

9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan dikira menang.

9.1.2.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak dalam jumlah pungutan berikut dikira menang:

- i. Try
- ii. Gol
- iii. Gol Penalti
- iv. Drop Gol

### 9.2 Secara Kalah Mati

Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:

- 9.2.1 Perlawanan masa tambahan 5 minit akan dijalankan tanpa rehat secara "sudden death". Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.
- 9.2.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22 meter secara "sudden death" akan dijalankan.
- 9.2.3 Penentuan menerusi lambungan syiling (best of three) akan dilakukan.

### 9.3 Sistem sepakan conversion

- 9.2.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara "drop kick" dengan cara selang seli.
- 9.3.1 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan conversion itu dijalankan dan pengadil hendaklah membuat undian dimana pasukan yang menang akan membuat sepakan dahulu.
- 9.3.2 Pemain yang berada didalam padang permainan dikahir perlawanan dalam masa tambahan sahaja dibenarkan membuat sepakan conversion.

## 10. 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 28-0.

## 11. PENGGANTUNGAN

- 11.1 Pemain yang diarahkan keluar padang kerana kesalahan dua (2) kali amaran (2 kali kad kuning bersamaan satu kad merah) dalam perlawanan yang sama oleh pengadil, secara automatik digantung daripada bermain satu perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan membuat sesuatu keputusan.

- 11.2 Pemain yang telah diarah keluar padang kerana kesalahan kad merah yang nyata ( Straight Red Card) pemain terbabit akan digantung terus daripada kejohanan dan satu laporan daripada pengadil akan dihantar ke Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan

## **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**

- 14.1 Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia.
- 14.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 14.3 Jika perlawanan telah diberhentikan sebelum separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor perlawanan kekal dan keputusan perlawanan adalah seri ( kedua-dua pasukan mendapat 1 mata)
- 14.4 Jika perlawanan diberhentikan selepas separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit,



maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor dan keputusan perlawanan adalah kekal.

- 14.5 Pasukan yang enggan meneruskan perlawanan tanpa kebenaran pengadil perlawanan, tertakluk kepada pengesahan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan disingkirkan daripada kejohanan.

## **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 Putra Malaysia.



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN SEPAK TAKRAW

#### 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 Gabungan Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF) 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	11	1

- 5.2 **Borang Pendaftaran** yang telah disahkan oleh Pengetua/Pengurus Kolej hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** kepada Unit Pengeloaan 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 pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

5.5 **Pendaftaran regu**

**Susunan regu bagi setiap pasukan adalah seperti berikut :**

**Regu Pertama : Regu (3 Orang)**

**Regu Kedua : Double (2 Orang)**

**Regu Ketiga : Regu (3 Orang)**

## **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 Seseorang pemain bagi setiap Regu hendaklah berjersi seragam dan bernombor yang kekal yang telah didaftarkan di sepanjang Kejohanan ini. Nombor-nombor JERSI bagi setiap PASUKAN digalakkan dari nombor 1 hingga 15 sahaja.

7.1.3 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 Kolej Universiti Putra Malaysia.

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

9.1 Pertandingan akan dijalankan secara dua peringkat iaitu peringkat Pusingan Pertama (Liga Kumpulan) dan Pusingan Kedua (Kalah Mati).

9.2 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan).

9.2.1 Pemberian Mata:

Menang	-	3 Mata
Kalah	-	1 Mata
Walk Over	-	0 Mata

9.3 Pertandingan Pusingan kedua akan dijalankan secara KALAH MATI.

9.4 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu KUMPULAN, kiraan MATA diperolehi sama oleh DUA PASUKAN atau lebih, maka kemenangan akan ditentukan dengan cara turutan peraturan berikut:

9.4.1 Kiraan Perbezaan REGU - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan REGU, akan dikira menang.

9.4.2 Kiraan Perbezaan SET - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan SET, akan dikira menang.

9.4.3 Kiraan Perbezaan ANGKA-ANGKA MATA - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan ANGKA-ANGKA MATA, akan dikira menang.

9.4.4 Jika dengan kaedah-kaedah di atas masih terdapat mata sama oleh DUA PASUKAN sahaja, maka PASUKAN yang telah

MENGALAHKAN LAWANNYA akan dikira menang.

9.4.5 Sekiranya kaedah di atas juga tidak mendapat keputusan, maka PASUKAN-PASUKAN berkenaan AKAN DIUNDI bagi menentukan kedudukan Pemenang Kumpulan.

9.5 Semua PASUKAN mestilah berada 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula. Jika mana-mana PASUKAN tidak melaporkan diri 10 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari 9 orang. Maka PASUKAN berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri bagi kategori Berpasukan.

## **10.0 KELEWATAN**

Hanya 10 minit sahaja masa yang diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas tamat tempoh masa tersebut, pihak lawannya yang berada di gelanggang akan diberikan kemenangan percuma dengan pemberian 3 MATA dan kiraan mata 15-0, 15-0.

## **11.0 MENARIK DIRI**

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

11.2 Setiap pasukan dimestikan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.

11.3 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Jawatankuasa Pengelola.

## **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