



**PERATURAN AM
KEJOHANAN SUKAN STAF
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

2016

PERATURAN AM

KEJOHANAN SUKAN STAF UPM 2016

1.0 NAMA

- 1.1. Kejohanan ini dinamakan **Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia (UPM) 2016**.

2.0 PENGURUSAN

- 2.1 Kejohanan ini akan dikelola oleh satu Jawatankuasa Pengelola yang ditubuhkan oleh pihak Universiti.

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 3.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang permainan Antarabangsa dan Kebangsaan yang sedang dikuatkuasakan dan akan digunakan melainkan sekiranya ada peraturan khas lain yang menguasai Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia. Sekiranya terdapat percanggahan dalam pentafsiran bahasa maka peraturan dalam Bahasa Inggeris akan digunakan.

4.0 KELAYAKAN STAF

- 4.1 Semua staf **TETAP** Universiti yang sedang berkhidmat sepenuh masa dan semua staf **KONTRAK & SEMENTARA** yang sedang berkhidmat sepenuh masa **MENERIMA GAJI BULANAN** dari Universiti **LAYAK** untuk bermain **KECUALI Pekerja Sambilan & Pekerja Khidmat Singkat (PKS)**.

- 4.1.1 **STAF KONTRAK** – pekerja yang dilantik untuk menjalankan tugas di bawah kontrak perkhidmatan (*Contract of Service*) dan tertakluk kepada undang-undang pekerjaan termasuk gaji minimum dll.

- 4.1.2 **STAF SEMENTARA** –pekerja yang diambil secara sementara bagi tempoh-tempoh tertentu sebelum dilantik kejawatan selanjutnya seperti Tutor.

- 4.1.3 Semua peserta dikehendaki membawa bersama kad staf setiap kali pertandingan dijalankan. Salinan kad staf hendaklah dilampirkan bersama-sama borang pendaftaran pasukan. Surat pengesahan dari Ketua Jabatan adalah diperlukan bagi menggantikan kad staf yang hilang.

- 4.1.4 Salinan surat pelantikan daripada Jabatan Pendaftar hendaklah dilampirkan bersama-sama borang pendaftaran pasukan bagi semua staf kontrak & sementara.

5.0 PENDAFTARAN

5.1 Bilangan Peserta/Pegawai

5.1.1 Bilangan pegawai dan peserta mengikut jenis-jenis sukan adalah seperti dibawah.

Ketua Kontinjen : 1
Timbalan Ketua Kontinjen : 1

PERMAINAN	FORMAT	ATLIT		PEGAWAI
		L	W	
Bola Jaring	BER		12	2
Bola Sepak S	BER	20		3
Ping Pong Campuran	BER	7	4	2
Badminton Campuran	BER	8	4	2
Catur (L&W)	IND. & BER	6	6	2
Futsal (L)	BER	12		2
Futsal (W)	BER	12		2
Bola Tampar (L)	BER	12		2
Bola Tampar (W)	BER		12	2
Tenpin Boling	BER	3	3	2

5.2 Pengesahan Penyertaan Kontinjen

Setiap kontinjen hendaklah membuat pengesahan awal penyertaan menerusi Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan mengenai permainan yang ingin diambil bahagian. Perkara ini perlu dilakukan *selepas Mesyuarat Jawatankuasa Pelaksana* di mana jenis permainan dipersetujui. Borang Pengesahan Awal Penyertaan akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan.

5.3 Pendaftaran Pasukan

Semua pemain dikehendaki mendaftar dengan menggunakan Borang Pendaftaran Pasukan bagi *melayakkan penyertaan mereka diproses untuk menyertai kejohanan ini*.

5.4 Pendaftaran Perlawanan

Borang Pendaftaran Perlawanan akan diberikan semasa taklimat Pengurus Pasukan. Diingatkan pemain digalakkan untuk membawa kad staf sepanjang pertandingan berlangsung.

6.0 HUKUMAN

- 6.1 Pasukan yang menarik diri setelah undian dijalankan sedangkan ia telah mengesahkan untuk menyertai *akan dikenakan hukuman* iaitu tidak dibenarkan mengambil bahagian bagi acara tersebut pada tahun berikutnya dan akan ditolak sebanyak **3 MATA** daripada **MATA KESELURUHAN** yang dikumpul.
- 6.2 Pasukan yang didapati menggunakan khidmat pemain yang tidak layak dari segi kelayakan *akan digantung selama setahun* pada tahun berikutnya bagi acara yang terlibat. Pemain berkenaan tidak boleh mengambil bahagian dalam mana-mana acara pada tahun berikut.
- 6.3 Pasukan yang menarik diri setelah rayuan ditolak atau atas apa sebab sekalipun akan digantung selama setahun bagi permainan tersebut.
- 6.4 Mana-mana pemain yang didapati menyerang pengadil atau pemain dan diperintah keluar padang kerana sesuatu tindakan akan digantung bermain sepanjang tempoh kejohanan ini dan akan diminta *untuk TIDAK berada di venue pertandingan sepanjang Kejohanan berlangsung*.

7.0 PENGADIL/REFEREE

- 7.1 Pengadil/Referee akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi setiap permainan yang dipertandingkan *kecuali* ditetapkan dalam peraturan permainan atau dipersetujui semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan Permainan tersebut.

8.0 PAKAIAN PEMAIN

- 8.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah memakai pakaian yang mematuhi Peraturan Pakaian jenis permainan berkenaan.
- 8.2 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat di dalam jadual pertandingan hendaklah *menukar jersi* yang berlainan warna.

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 Pusingan pertama adalah berbentuk liga kumpulan.
- 9.3 Undian dan Jadual Pertandingan
Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan. (*Rujuk Peraturan Am 9.2*)
- 9.4 Pemberian Mata

Menang	-	3
Seri	-	1
Kalah	-	0

Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

10.0 FORMAT PERTANDINGAN

Sesuatu pertandingan akan dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat sekurang-kurangnya lima (5) pasukan mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan Kalah Mati.

10.1 Cara Satu (1) Kumpulan.

10.1.1 Sekiranya lima (5) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan.

10.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, Kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.

10.2 Cara Dua (2) Kumpulan.

10.2.1 Pusingan Awal.

10.2.1.1 Sekiranya enam (6) hingga lapan (8) pasukan yang mengambil bahagian, pasukan tersebut akan dibahagikan kepada dua (2) Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara liga kumpulan.

10.2.1.2 Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian dan nama pasukan tersebut hendaklah dituliskan dahulu daripada pasukan lain. Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.

10.2.1.3 Sekiranya tujuh (7) pasukan yang mengambil bahagian dan berlaku penarikan diri dari kumpulan yang mengandungi tiga (3) pasukan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan satu lagi secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

10.2.2 Pusingan Akhir.

10.2.2.1 Pusingan ini dijalankan secara kalah mati.

Johan kumpulan A lawan Naib Johan kumpulan B dan Johan kumpulan B lawan Naib Johan kumpulan A

10.2.2.2 Pemenang setiap perlawanan dalam Perkara: 10.2.2.1 Peraturan Am Kejohanan akan bertemu dalam perlawanan akhir.

10.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

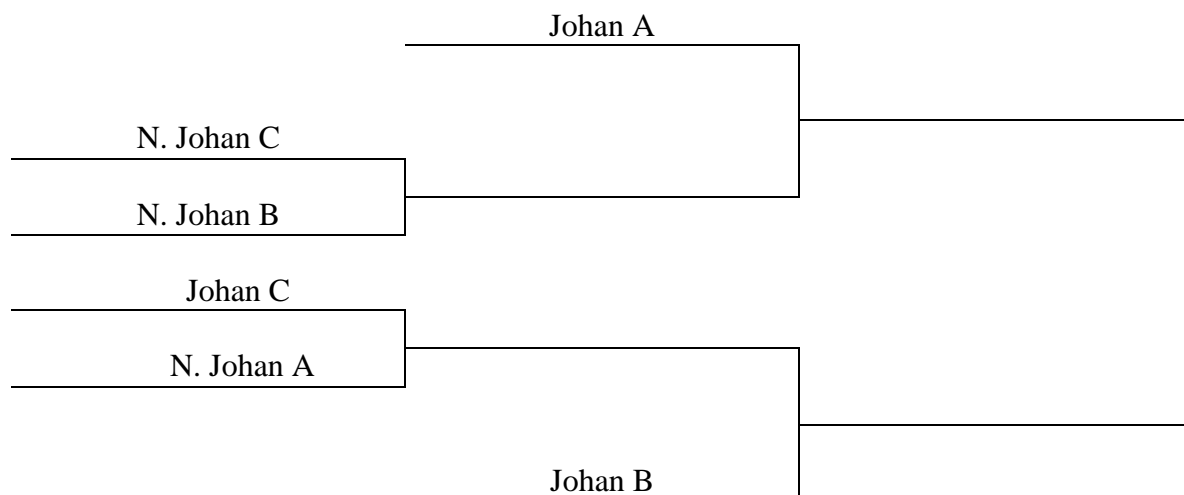
10.3.1 Pusingan Awal

- 10.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri sembilan (9) hingga sebelas (11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga tiga kumpulan A, B dan C.
- 10.3.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kumpulan A1 dan Naib Johan berada dalam kumpulan B1.
- 10.3.1.3 Bagi penyertaan sepuluh (10) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A atau B, pasukan C4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.
- 10.3.1.4 Bagi penyertaan sebelas (11) pasukan, jika terdapat penarikkan diri dalam kumpulan A, B4 akan dipindahkan ke dalam Kumpulan A.
- 10.3.1.5 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak ke peringkat pusingan akhir.

10.3.2 Pusingan Akhir.

Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

- 10.3.2.1 **Johan kumpulan A dan Johan kumpulan B** diberi “Bye”
- 10.3.2.2 **Naib Johan kumpulan C** akan bertemu **Naib Johan kumpulan B** dan **Johan kumpulan C** akan bertemu **Naib Johan kumpulan A**. Rujuk carta tersebut.



10.4 *Cara Empat (4) Kumpulan.*

10.4.1 Pusingan Awal

- 10.4.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada dua belas (12) hingga enam belas (16) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga empat kumpulan A, B, C dan D.
- 10.4.1.1 Johan tahun lepas akan berada dalam kumpulan A1 dan Naib Johan berada dalam kumpulan B1.
- 10.4.1.2 Bagi penyertaan tiga belas (13) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A, B atau C, pasukan D4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.
- 10.4.1.3 Bagi penyertaan empat belas (14) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A atau B, pasukan C4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.
- 10.4.1.4 Bagi penyertaan lima belas (15) pasukan, penarikkan diri dari pasukan dalam kumpulan A, pasukan B4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.
- 10.4.1.5 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan bertanding di peringkat Pusingan Akhir.

10.4.2 Pusingan Akhir

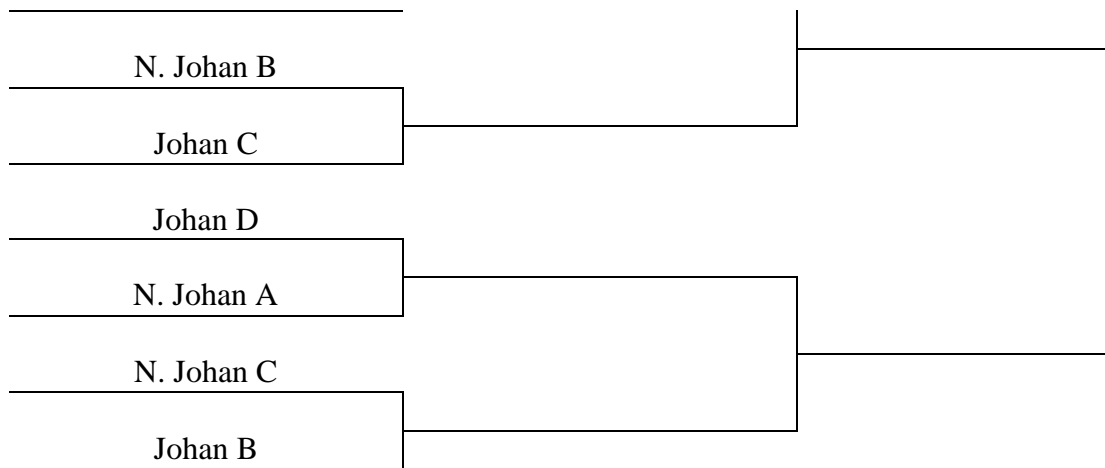
10.4.2.1 Lapan (8) pasukan akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Akhir secara kalah mati.

10.4.2.2 Pertandingan ditentukan seperti berikut:

- i. Johan A lawan Naib Johan D**
- ii. Naib Johan B lawan Johan C**
- iii. Johan D lawan Naib Johan A**
- iv. Naib Johan C lawan Joha**

10.4.2.3 Perlawanan akhir ditentukan seperti dalam jadual:

Johan A	
N. Johan D	



10.5 *Cara Lima (5) Kumpulan*

10.5.1 Pusingan Awal.

10.5.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada tujuh belas (17) hingga dua puluh (20) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga lima (5) kumpulan A, B, C, D & E.

10.5.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kumpulan A1 dan Naib Johan berada dalam kumpulan B1.

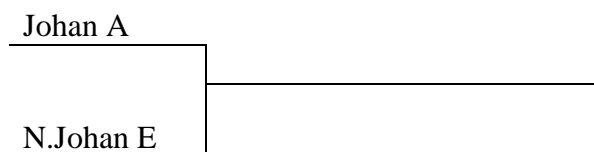
10.5.1.3 Bagi penyertaan tujuh belas (17) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A, B atau C, pasukan D4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.

10.5.1.4 Bagi penyertaan lapan belas (18) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana kumpulan A atau B, pasukan C4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.

10.5.1.5 Bagi penyertaan sembilan belas (19) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A, pasukan B4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.

10.5.2 Pusingan Kedua

10.5.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan diundi dalam 2 kumpulan A & B.





10.6 *Format Penentuan Kumpulan*

10.6.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:

JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN
5	5
6	3,3
7	3,4
8	4,4
9	3,3,3
10	3,3,4
11	3,4,4
12	3,3,3,3
13	3,3,3,4
14	3,3,4,4
15	3,4,4,4
16	4,4,4,4
17	3,3,3,4,4
18	3,3,4,4,4
19	3,4,4,4,4
20	4,4,4,4,4

10.7 *Jadual Pertandingan.*

Susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia yang ditetapkan oleh Pusat Sukan.

10.8 Pemberian Mata:

Menang	-	3
Seri	-	1
Kalah	-	0

Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

11.0 Penentuan Mata Kedudukan Pasukan.

11.1 Penentuan Mata Kedudukan Pasukan.

Johan	-	9
Naib Johan	-	7
Separuh Akhir	-	5
Suku Akhir	-	3
Penyertaan	-	1
Penarikkan diri	-	3 (ditolak 3 mata)

11.0 BILANGAN PENYERTAAN

11.1 Acara Berpasukan

11.1.1 Setiap jenis sukan akan hanya dijalankan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya **5 pasukan kontinjen**.

11.2.2 Setiap kontingen dibenarkan mendaftar **1 pasukan** sahaja.

11.2 Acara Individu/Beregu/Regu

11.2.1 Setiap acara hanya akan dijalankan apabila terdapat **tidak kurang dari 4 penyertaan**.

11.2.2 Setiap kontingen dibenarkan mendaftar **1 penyertaan** bagi setiap acara.

12.0 PEMENANG

12.1 Hadiah hanya akan diberi kepada pemenang **Johan dan Naib Johan sahaja**.

13.0 KELEWATAN

- 13.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada urusetia sebelum masa perlawanan bermula.
- 13.2 Hanya 10 minit kelewatan akan diberi kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma mengikut permainan.
- 13.3 Sebarang kelewatan yang disebabkan oleh bencana alam atau perkara-perkara di luar jangkaan seperti kerosakan bas atau sebagainya, maka pasukan terlibat hendaklah **MELAPORKAN KEPADA JAWATANKUASA TEKNIKAL DENGAN SEGERA** dan keputusan mengenai perlawanan yang melibatkan kedua-dua pasukan akan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal.

14.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 14.1 Sekiranya sesuatu pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma dengan sengaja, semua keputusan yang telah dilangsung oleh pasukan tersebut akan dibatalkan dan pasukan berkenaan tidak dibenarkan bertanding seterusnya. (Sila rujuk 6.0).
- 14.2 Setiap pasukan mestilah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan datang atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan perlawanan walaupun telah layak ke peringkat seterusnya.
- 14.3 Jika berlaku kecederaan dan pasukan terlibat memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan kecederaan dari doktor rasmi kejohanan.
 - 14.3.1 Ini dalam acara berpasukan yang mempunyai acara individu. Kemenangan percuma keseluruhan tidak dibenarkan.
 - 14.3.2 Bagi acara berpasukan lain kecederaan pemain boleh digantikan dan kemenangan percuma tidak boleh dibuat. (Rujuk Peraturan Am 14.0).

15.0 BANTAHAN

- 15.1 Semua bantahan Teknikal dibuat secara bertulis di meja teknikal dalam tempoh **60 minit selepas tamat permainan**. Penyelesaian akan dibuat oleh Ketua Pengadil di tempat pertandingan. Sebarang bantahan berkaitan kelayakan atlet perlulah dibuat secara terus kepada Sekretariat Kejohanan.
- 15.2 Surat Bantahan hendaklah diserahkan di tempat yang sama dengan **wang bantahan sebanyak RM500.00 (tunai)** di mana Pegawai Teknikal akan merekod masa bantahan diterima.
- 15.3 Wang bantahan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tersebut tidak diterima.
- 15.4 Semua bantahan akan dikaji oleh Jawatankuasa Teknikal di mana keputusannya adalah muktamad. Hanya pengurus pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan

16.0 JAWATANKUASA TATATERTIB DAN BANTAHAN

- 16.1 Jawatankuasa ini terdiri daripada :
 - 16.1.1 Pengerusi, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan selaku Pengerusi @ Wakil.
 - 16.1.2 Setiausaha Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
 - 16.1.3 Tidak kurang daripada tiga (3) orang pengurus pasukan permainan yang berkenaan dan tidak terlibat dengan bantahan.
 - 16.1.4 Jemputan khas oleh Pengerusi Teknikal untuk mendapat pandangan/penjelasan.
 - 16.1.5 Keputusan Tatatertib dan Bantahan adalah **MUKTAMAD**.
 - 16.1.6 Setiap bantahan perlu dilampirkan bahan bukti semasa membuat bantahan.
 - 16.1.7 Bantahan tanpa sebarang bukti tidak akan dilayan.
- 16.2 Kerjasama dari kontinjen-kontinjen yang menyertai Kejohanan Sukan Staf UPM ini untuk menjaga tingkah laku penyokong-penyokong mereka. Sekiranya terbukti terdapat mana-mana penyokong dari mana-mana pasukan yang berkelakuan tidak sopan atau tidak mengamalkan semangat kesukanan yang sepatutnya, maka pihak Jawatankuasa Pengelola diberikan kuasa untuk memaklumkan kepada Pengurusan Universiti berkenaan.

17.0 UMUR BAGI KATEGORI VETERAN

- 18.1 Umur bagi kategori Veteran Lelaki adalah **40 tahun** dan ke atas berdasarkan tahun kelahiran (lahir pada atau sebelum 1975).
- 18.2 Umur bagi kategori Veteran Wanita adalah **35 tahun** dan ke atas berdasarkan tahun kelahiran (lahir pada atau sebelum tahun 1980).

18.0 GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

Sekiranya permainan terpaksa dihentikan berdasarkan kepada sebab-sebab cuaca atau tertangguh atas sebab-sebab tertentu, maka Ketua Pengadil akan membuat keputusan dengan kedua-dua Pengurus Pasukan. Jika keputusan tidak dapat dilakukan maka Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan membuat keputusan. (*Rujuk Peraturan Am 13.1*).

19.0 PERKARA TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak termaktub di dalam peraturan di atas akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal di mana keputusan mereka adalah muktamad. Jika timbul sebarang kekeliruan dalam syarat-syarat pertandingan, keputusan Jawatankuasa Teknikal adalah muktamad.