



## PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN KOLEJ UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### 1.0 Nama

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Kolej Universiti Putra Malaysia (UPM).

### 2.0 Pengelolaan

- 2.1. Kejohanan Sukan Kolej UPM ini dikelolakan oleh Pusat Sukan, Universiti Putra Malaysia dengan mendapat kerjasama dari Kolej-kolej dan Kelab-kelab sukan di bawah Pusat Sukan.
- 2.2. Bagi maksud pengelolaan, Pusat Sukan UPM bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar pengelolaan.
- 2.3. Adalah menjadi tanggungjawab Jawatankuasa Pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan sukan **KEJOHANAN SUKAN KOLEJ UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA (UPM)** kepada badan/persatuan sukan dan orang perseorangan yang terlibat dalam pengelolaan ini.

### 3.0 Definisi

- 3.1 **Mahasiswa** bermaksud pelajar lelaki dan pelajar wanita yang berdaftar dengan UPM yang mengambil kursus secara sepenuh masa di peringkat Asasi Pertanian, Diploma dan Ijazah Pertama, Sarjana (Master) dan Doktor Falsafah.
- 3.2 **Peralatan Pertandingan** bermaksud peralatan yang disediakan oleh pihak penganjur untuk digunakan dalam sesuatu permainan seperti bola, 'shuttlecock', bola tenis, bola ping pong dan sebagainya.
- 3.3 **Pusingan Awal** bermaksud pertandingan awal yang dijalankan secara liga kumpulan dan mata kemenangan sebagaimana dalam Perkara: 10.8 Peraturan Am Kejohanan.

- 3.4 ***Pusingan Kalah Mati*** bermaksud pertandingan yang dijalankan secara kalah mati sebagaimana dalam jadual pertandingan. Keputusan akhir kejohanan akan ditentukan dalam pusingan ini.
- 3.5 ***Borang Penyertaan*** bermaksud borang yang digunakan untuk pendaftaran semua pemain yang dibenarkan dalam *Perkara: 6.0 Peraturan Am Kejohanan.* Pemain lain selain dari nama-nama yang terdapat dalam borang tersebut tidak layak bermain dalam mana-mana pertandingan.
- 3.6 ***Borang Pertandingan*** bermaksud borang yang digunakan untuk mendaftar semua pemain dalam sesuatu pertandingan. Borang tersebut mengandungi nama-nama pemain utama dan pemain simpanan yang dibenarkan dalam peraturan permainan sukan berkenaan.
- 3.7 ***Pegawai Kolej*** bermaksud Kakitangan Kolej yang berhak mengesahkan sebarang bentuk bantahan yang ingin dihantar kepada Jawatankuasa Pengelola yang hanya terdiri daripada Pengetua Kolej atau Pengurus Kolej atau Penolong Pengurus Kolej atau Felo Kolej.
- 3.8 ***Atlet Program MSN*** bermaksud Atlet-atlet di bawah program latihan pengendalian Majlis Sukan Negara Malaysia yang berdaftar sebagai pelajar UPM melalui kerjasama yang dijalankan antara UPM dan Majlis Sukan Negara.

#### **4.0 Kelayakan**

- 4.1 Semua Kolej di Universiti Putra Malaysia termasuk Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu layak menyertai Kejohanan Sukan Kolej UPM.
- 4.2 Peserta
  - 4.2.1 Hanya mahasiswa (pelajar lelaki dan pelajar wanita) yang berdaftar dan menghadiri kursus **SEPENUH MASA** di peringkat **Asasi Pertanian, Diploma dan Ijazah Pertama, Sarjana (Master) dan Doktor Falsafah** yang berdaftar di **Sekolah Pengajian Siswazah sahaja** yang ditawarkan di UPM pada semester kejohanan diadakan layak bermain
  - 4.2.2 Semua mahasiswa hendaklah mewakili kolej kediaman yang terkini serta tidak dibenarkan mewakili mana-mana kolej lain dengan apa jua alasan. Bagi mahasiswa luar kampus hanya dibenarkan mewakili **kolegiat** masing-masing. Bagi mahasiswa Sarjana (Master) dan Doktor Falsafah dibenarkan bermain dengan mana-mana kolej dan tidak dibenarkan tukar kolej lain selain kolej yang telah diwakili dari awal kejohanan.

4.2.3 Mana-mana mahasiswa yang tidak dipilih untuk mewakili kolej giat mereka boleh mewakili kolej lain dengan mematuhi syarat-syarat berikut:-

4.2.3.1 Perlu mendapatkan persetujuan secara bertulis daripada Pengetua kolej giat mereka untuk membenarkan pelajar tersebut mewakili kolej yang bukan kolej giat mereka dan;

4.2.3.2 Perlu mendapatkan kelulusan bertulis daripada Pengetua Kolej yang akan diwakili bagi mengesahkan bahawa pelajar tersebut dibenarkan untuk mewakili kolej yang bukan kolej giat mereka dan;

4.2.3.3 Semua perkara 4.2.3.1 dan 4.2.3.2 perlu dikemukakan kepada Jawatankuasa Penganjur sebagai bukti sebelum peserta didaftarkan sebagai pemain oleh mana-mana kolej yang akan diwakili selain dari kolej giat masing-masing.

## 5.0 Kad Matrik

Semua peserta dikehendaki membawa bersama kad matrik setiap kali pertandingan dijalankan. Setiap atlet hendaklah menunjukkan kad matrik apabila diminta oleh Jawatankuasa Penganjur sebagai pengesahan pada bila-bila masa diperlukan khususnya sebelum pertandingan dijalankan. Salinan kad matrik hendaklah dilampirkan bersama-sama borang pendaftaran pasukan. Surat pengesahan dari PENGETUA/PENGURUS Kolej adalah diperlukan bagi menggantikan kad matrik yang hilang.

## 6.0 BILANGAN PEGAWAI / PESERTA

6.1 Bilangan pemain yang didaftar hendaklah mengikut bilangan yang telah ditetapkan di dalam Peraturan Am Kejohanan Sukan Kolej UPM.

6.1.1 *Bilangan pegawai dan peserta mengikut permainan adalah seperti berikut:*

<b>Bil.</b>	<b>Permainan</b>	<b>Bil. Peserta</b>	<b>Bil. Pegawai</b>
1	Merentas Kampus	-	-
2	Olahraga (L&W)	-	-
3	Bola Jaring	15	2
4	Bola Keranjang (L)	12	2
5	Bola Keranjang (W)	12	2
6	Bola Sepak	18	2
7	Memanah (L)	3	2

8	Memanah (W)	3	2
9	Ragbi 15's (L)	30	2
10	Ragbi 10's (W)	12	2
11	Futsal (L)	14	2
12	Futsal (W)	14	2
13	Bola Tampar (L)	12	2
14	Bola Tampar (W)	12	2
15	Hoki 6's (L)	12	2
16	Hoki 6's (W)	12	2
17	Skuasy (L)	7	2
18	Skuasy (W)	5	2
19	Sepak Takraw (L)	12	2
20	Badminton (L)	9	2
21	Badminton (W)	9	2
22	Ping Pong (L)	8	2
23	Ping Pong (W)	6	2
24	Tenis (L)	10	2
25	Tenis (W)	7	2
26	Bola Baling (L)	14	2
27	Bola Baling (W)	14	2
28	Boling (L)	5	1
29	Boling (W)	5	1
30	Besbol (L)	15	2
31	Sofbol (W)	15	2
32	Golf (L)	4	1
33	Golf (W)	4	1
34	E-Sports	TBC	1

6.2 *Borang Penyertaan.*

Tiap-tiap kolej atau kontinjen dikehendaki mengemukakan borang penyertaan permainan mengikut jenis sukan kepada pihak Pengelola tidak lewat daripada tarikh yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

6.3 *Borang Pertandingan.*

6.3.1 Semua pasukan dikehendaki menggunakan borang-borang pertandingan yang disediakan oleh Pusat Sukan UPM.

6.3.2 Borang Pengesahan Permainan Sukan Kolej (OPR/HEPA/BR29/UPS) ditandatangani oleh **PENGETUA / PENGURUS KOLEJ** dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Kolej UPM.

6.3.3 Borang Pendaftaran Pasukan (online) yang telah disahkan oleh **PENGETUA / PENGURUS / FELO KOLEJ** hendaklah

dihantar selewat-lewatnya 3 hari sebelum pertandingan bermula. Hanya pemain yang berdaftar di dalam Borang Pendaftaran Pasukan (online) sahaja layak mengambil bahagian. Sekiranya berlaku pertukaran senarai pemain (sebelum pertandingan bermula), senarai baru hendaklah dihantar ke Seksyen Pengelolaan Sukan selewat-lewatnya *Sehari* sebelum pertandingan dijalankan dengan menggunakan Borang Pertukaran Pendaftaran Pemain yang telah disahkan oleh **PENGETUA / PENGURUS / FELO KOLEJ**

- 6.3.4 Borang Pendaftaran Perlawanan (OPR/HEPA/BR32/UPS) yang lengkap hendaklah diserahkan ke meja urusetia pertandingan sebelum perlawanan bermula.
- 6.3.5 Bagi acara Olahraga Borang Pendaftaran Atlet Olahraga (Lelaki & Wanita) (OPR/HEPA/BR36/UPS) hendaklah diserahkan ke meja urusetia pertandingan 7 hari sebelum acara bermula.

## **7.0 Referi Kehormat/Pengadil**

- 7.1 Jawatankuasa Pengelola akan melantik pengadil/referi kehormat bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingan mulai dari peringkat awal kecuali perkara: 7.2 Peraturan Am Kejohanan.
- 7.2 Pengadil perlawanan hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola dari peringkat separuh akhir bagi permainan tenis.

## **8.0 Pakaian**

- 8.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan mengikut undang-undang permainan berkenaan.
- 8.2 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan hendaklah menukar kepada jersi yang berlainan warna.

## **9.0 Peralatan & Kemudahan**

- 9.1 Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 9.2 Peralatan pertandingan seperti bola pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 9.3 Semua peralatan padang/gelanggang akan disediakan oleh Pusat Sukan, iaitu pihak yang diberi tanggungjawab oleh Universiti.

## 10.0 Sistem 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.

10.2.2 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.

10.2.3 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.

10.2.4 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.

#### 10.2.5 Pusingan Akhir.

10.2.5.1 Pusingan ini dijalankan secara kalah mati.

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

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

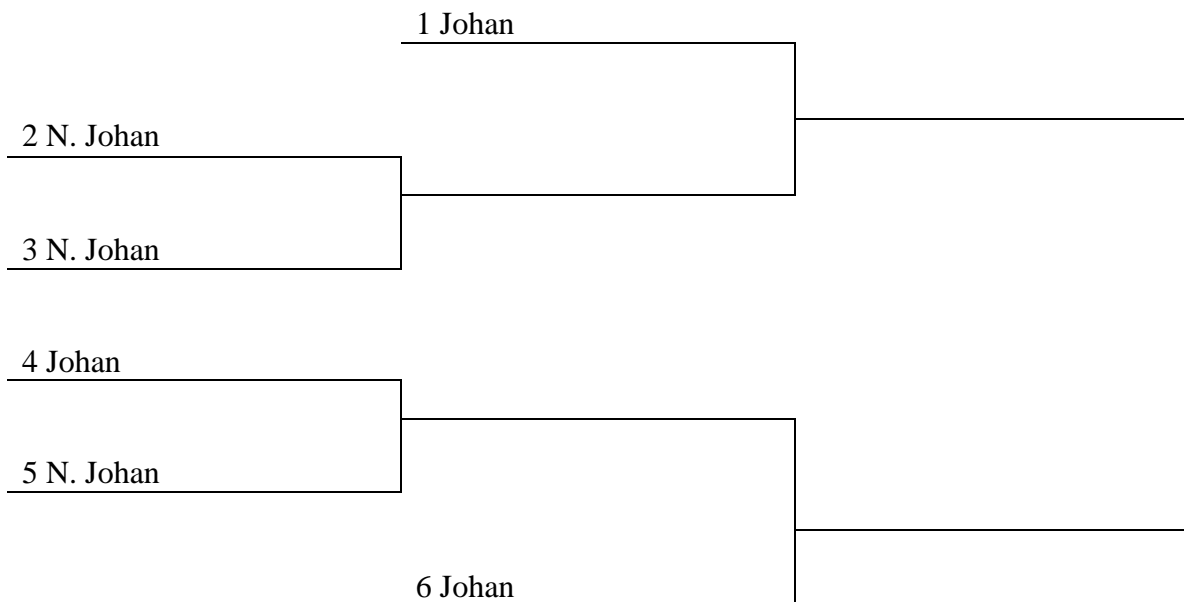
### 10.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

### 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 kalah mati.

### 10.3.2 Pusingan Akhir.

- 10.3.2.1 Undian bagi johan dan naib johan bagi setiap kumpulan akan dijalankan semula semasa peringkat kalah mati.



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.

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

10.4.1.3 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.

10.4.1.4 Bagi penyertaan empat belas (14) pasukan, penarikkan diri dari mana-mana pasukan dalam kumpulan A atau B, pasukan C4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.

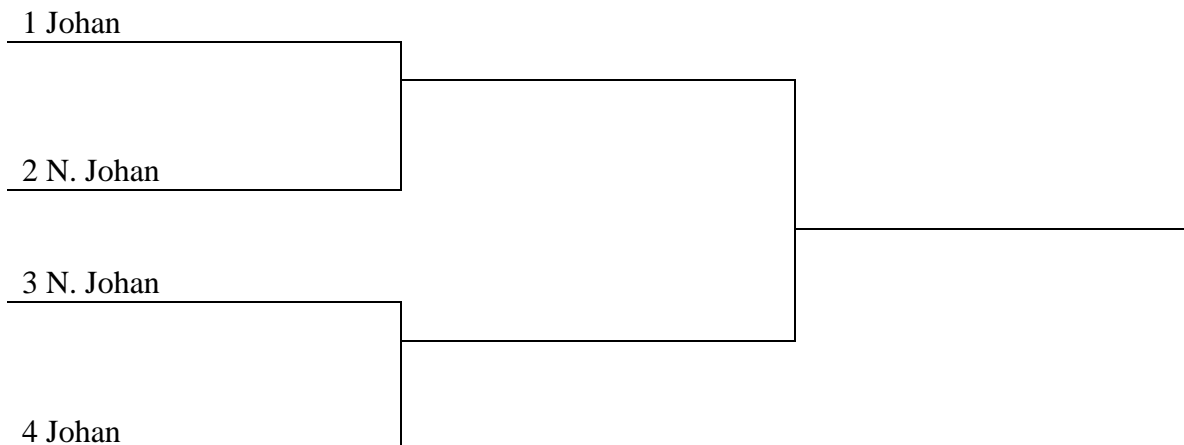
10.4.1.5 Bagi penyertaan lima belas (15) pasukan, penarikkan diri dari pasukan dalam kumpulan A, pasukan B4 akan dipindahkan ke kumpulan tersebut.

10.4.1.6 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan bertanding di peringkat Pusingan kalah mati.

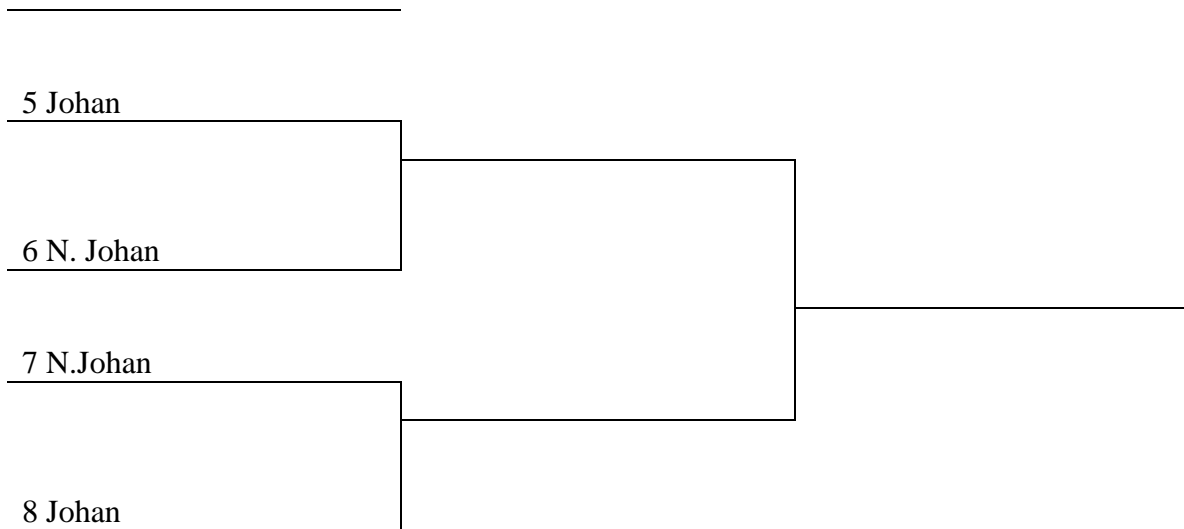
10.4.2 Pusingan Akhir

10.4.2.1 Undian bagi johan dan naib johan bagi setiap kumpulan akan dijalankan semula semasa peringkat kalah mati.

10.4.2.2 Perlawanan akhir ditentukan seperti dalam jadual:







## 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 Undian bagi johan dan naib johan bagi setiap kumpulan akan dijalankan semula semasa peringkat kalah mati.



## 10.6 *Format Penentuan Kumpulan*

10.6.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:

<b>JUMLAH PASUKAN</b>	<b>JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN</b>
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	-	5 (ditolak 5 mata)

- 11.2 Sekiranya sesebuah kolej menghantar dua pasukan, pemberian mata akan dikira berdasarkan pasukan kolej yang mendapat markah yang tertinggi sahaja.

## 12.0 Kelewatan

- 12.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urusetia permainan sebelum masa perlawanan bermula. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 12.2 Tambahan masa tidak melebihi 15 minit dari masa yang ditetapkan **BOLEH DIPERTIMBANGKAN** atas budi bicara pengadil yang bertugas. Pasukan yang lewat hadir dalam tempoh yang telah ditetapkan dikira kalah.

## 13.0 Penangguhan

- 13.1 Pasukan yang bertanding tidak dibenarkan untuk memohon penangguhan atau perubahan tarikh, masa dan tempat perlawanan.
- 13.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan tanpa memberitahu terlebih dahulu kepada pasukan berkenaan atau dipersetujui oleh pihak berkenaan.
- 13.3 Hanya Ketua Penyelaras Teknikal Pertandingan (Atas nasihat dari Ketua Pengadil Kejohanan) sahaja yang berkuasa untuk menangguhkan perlawanan pada hari/masa tersebut jika pada berpendapat pertandingan tidak dapat dijalankan atas sebab-sebab cuaca, teknikal dan sebagainya.
- 13.4 Borang Pendaftaran Pasukan yang telah disahkan oleh **PENGETUA / PENGURUS / FELO KOLEJ** hendaklah dihantar selewat-lewatnya 3 hari sebelum pertandingan bermula. Sekiranya berlaku pertukaran senarai pemain (sebelum pertandingan bermula), senarai baru hendaklah dihantar ke Seksyen Pengelolaan Sukan selewat-lewatnya **sehari** sebelum pertandingan dijalankan.

## 14.0 Menarik Diri

- 14.1 Tidak dibenarkan sama sekali mana-mana pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma setelah melakukan pengesahan penyertaan.

- 14.2 Setiap pasukan dimestikan menghabiskan permainan dan perlawanan sebagaimana dalam jadual pertandingan.
- 14.3 **Jika berlaku penarikan diri SELEPAS proses pengundian dibuat atau memberikan kemenangan percuma tanpa sebab pada perlawanan pertama, kedua dan seterusnya maka :**
- 14.3.1 Kolej berkenaan akan **ditolak lima ( 5 )** mata dari pungutan mata keseluruhan DAN
- 14.3.2 Sekiranya kolej berkenaan memaklumkan penarikan diri tersebut **SEHARI** sebelum pertandingan dijalankan tiada sebarang bayaran akan dikenakan ATAU
- 14.3.3 Sekiranya Kolej berkenaan tidak memaklumkan sebarang penarikan diri kepada Jawatankuasa Pengelola sehingga **HARI PERTANDINGAN** maka kolej berkenaan perlu menanggung kos bayaran pengadil bagi perlawanan tersebut mengikut nilai yang telah ditetapkan oleh Pusat Sukan

## **15.0 Bantahan**

- 15.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bersurat rasmi dan bertaip di dalam Bahasa Melayu oleh pengurus pasukan sahaja dan disahkan oleh Pegawai Kolej berkenaan. Bantahan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola atau penyelaras permainan (dilantik oleh Pusat Sukan) dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas masa tamat perlawanan.
- 15.2 Bukti-bukti berkenaan bantahan perlu disertakan sekali bersama-sama dengan surat bantahan kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan
- 15.3 Sekiranya didapati mana-mana kolej yang menyertai acara-acara yang dipertandingkan menurunkan pemain-pemain yang tidak mengikut perkara 4.0 Perkara Am Kejohanan Sukan Kolej Putra Malaysia, Pusat Sukan berhak untuk tidak membenarkan kolej/pasukan berkenaan untuk menyertai kejohanan. Lima (5) mata akan ditolak daripada keseluruhan markah kolej apabila didapati bersalah
- 15.4 Bagi mengekalkan semangat kesukanan, sebaiknya sesuatu bantahan hendaklah diselesaikan secara persetujuan bersama dan sekiranya gagal maka bantahan akan dibawa ke Jawatankuasa Bantahan untuk menentukan keputusan.

## **16.0 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib**

Terdiri daripada 5 orang seperti berikut:-

- i. Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakil
- ii. Pegawai Pusat Sukan atau wakil
- iii. Ketua Teknikal Kejohanan atau Penyelaras Permainan.
- iv. 2 orang felo dari mana-mana kolej yang tidak terlibat dengan bantahan.

## **17.0 Lembaga Tatatertib**

Jawatankuasa Pengelola hendaklah menubuhkan Lembaga Tatatertib di mana ianya terdiri daripada Perkara: 16.0 Peraturan Am Kejohanan.

## **18.0 Tindakan Tatatertib**

Seseorang pemain yang digantung permainannya oleh badan-badan tersebut di bawah tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh pergantungannya:

1. Universiti Awam di Malaysia
2. Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
3. Persatuan Permainan Negeri
4. Persatuan Permainan Kebangsaan
5. Pusat Sukan UPM

## **19.0 Hadiah**

- 19.1 Hadiah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk pemenang **Johan dan Naib Johan** sahaja bagi acara berpasukan.
- 19.2 Hadiah akan diberi kepada semua pemain, pengurus dan jurulatih pasukan sebagaimana yang terdapat dalam Borang Pendaftaran Pasukan.

## **20.0 Piala Pusingan**

- 20.1 Pasukan yang menang adalah bertanggungjawab ke atas penjagaan Piala Pusingan.
- 20.2 Pasukan yang menang adalah bertanggungjawab untuk memulangkan dan menyerahkan Piala Pusingan dalam keadaan yang baik kepada Jawatankuasa Pengelola apabila Jawatankuasa Pengelola meminta pasukan berkenaan berbuat demikian.

- 20.3 Sekiranya Piala Pusingan didapati rosak atau hilang semasa atau dalam simpanan pasukan yang menang, pasukan berkenaan hendaklah membaiki atau menggantikannya.

### **21.0 Peraturan Lain Tidak Dinyatakan**

- 21.1 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 21.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan keputusannya adalah muktamad.
- 21.3 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa taklimat Pengurus Pasukan.