



PERATURAN PERMAINAN

KEJOHANAN SUKAN

UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA

(SUKEM) 2017

PERATURAN AM

1. PENGENALAN

Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM) merupakan kejohanan sukan pelajar yang diadakan setiap tahun oleh Majlis Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia. Tujuan diadakan kejohanan sukan seperti ini adalah untuk mencungkil bakat pelajar-pelajar yang ada di UKM. Pusat Sukan merupakan urusetia bagi kejohanan ini.

2. PENGELOLA

Kejohanan Sukan SUKEM ini dikelolakan oleh Pusat Sukan UKM

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan kecuali apa yang tercatat di dalam Undang-undang dan Peraturan Khas pertandingan permainan yang berkenaan.

3.2 Bagi maksud pengelolaan, Pusat Sukan UKM bertanggungjawab dengan kepada mana-mana ahli mesyuarat, Penyelaras Permainan atau satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan.

3.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan SUKEM kepada Kolej-Kolej dan orang perseorangan yang terlibat dalam pengelolaan SUKEM.

4. TARIKH KEJOHANAN DAN PENGESAHAN PENYERTAAN

Kejohanan akan berlangsung pada 10 – 22 November 2017. Semua pengesahan penyertaan perlu disampaikan kepada Urusetia Jawatankuasa Pelaksana SUKEM **7 hari** sebelum bermulanya kejohanan.

5. KELAYAKAN

5.1 Semua Kolej-Kolej yang di bawah Universiti Kebangsaan Malaysia.

5.2 Peserta-peserta yang layak menyertai SUKEM ialah pelajar **UKM SEPENUH MASA** sahaja.

6. KAD PELAJAR DAN KAD KOLEJ

6.1 Semua peserta dikehendaki membawa bersama Kad Pelajar dan Kad Kolej sepanjang Sukan SUKEM dijalankan.

6.2 Jawatankuasa Pengelola adalah bertanggungjawab untuk Menyemak Kad Pelajar dan Kad Kolej atlet yang mengambil bahagian. Kad Pelajar dan Kad Kolej adalah **DIWAJIBKAN** dibawa sepanjang kejohanan berlangsung.

7. PENYERTAAN

7.1 Peserta-peserta akan bertanding di atas nama kolej masing-masing :

7.1.1	Kolej Dato' Onn	(A)
7.1.2	Kolej Aminuddin Baki	(B)
7.1.3	Kolej Ungku Omar	(C)
7.1.4	Kolej Burhanuddin Helmi	(D)
7.1.5	Kolej Ibrahim Yaakub	(E)
7.1.6	Kolej Rahim Kajai	(F)
7.1.7	Kolej Keris Mas	(H)
7.1.8	Kolej Pendeta Za'ba	(L)
7.1.9	Kolej Tun Dr. Ismail	(V)
7.1.10	Kolej Tun Syed Nasir	(W)
7.1.11	Pasukan Pelajar Antarabangsa	(Y)
7.1.12	Kolej Tun Hussein Onn	(Z)

7.2 Peserta-peserta dibenarkan mewakili **HANYA SATU KOLEJ SAHAJA**.

7.3 Tempoh pemastautin minimum peserta yang layak mewakili setiap kolej adalah sekurang-kurangnya **14 HARI sebelum** dari tarikh pertandingan bermula.

7.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan/ Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap acara yang dipertandingkan kecuali bagi Acara Bola Tampar Pantai, Skuasy, Pencak Silat, Taekwondo, Renang, Berbasikal (hanya 1 orang Atlit Kebangsaan/Antarabangsa sahaja). Penglibatan Atlit Kebangsaan / Antarabangsa diambil kira pada tahun semasa sahaja.**

7.5 Pasukan Pelajar Antarabangsa dan NHO akan diletakkan di bawah penyelarasan **PMUKM dan Duta Pelajar Antarabangsa Pusat Siswazah**.

7.6 **Perlawanan untuk menentukan tempat ke 3 dan ke 4 diadakan kecuali bagi acara Pencak Silat (Tempur) dan Taekwondo (Kyorugi) ke-3 bersama.**

7.7 Acara Berpasukan

7.7.1 Setiap jenis sukan akan hanya dijalankan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya 5 pasukan kolej. (Sekiranya kurang daripada 5 penyertaan sukan tersebut akan dibatalkan.)

7.8 Acara Individu

7.8.1 Setiap acara hanya akan dijalankan apabila terdapat tidak kurang dari 4 penyertaan. (Sekiranya kurang daripada 4 penyertaan acara tetap dijalankan tetapi pungutan pingat tidak diambil kira) **kecuali bagi acara Berbasikal (acara akan dijalankan sekiranya penyertaan tidak kurang daripada 4 kolej).**

8. PENDAFTARAN

KATEGORI	BIL	JENIS SUKAN	L	W	JUM. ATLET	TEMPAT
SUKAN WAJIB UNIVERSITI	1	Bola Sepak	18	-	18	Padang Bola Sepak UKM
	2	Hoki 9 sebelah (L)	12	-	12	Kompleks Hoki, Seremban 2
	3	Hoki 9 sebelah (W)	-	12	12	
	4	Woodball (C)	2	2	4	Padang C, UKM
	5	Bola Tampar (L)	10	-	10	Gelanggang Bola Tampar UKM
	6	BolaTampar (W)	-	10	10	
	7	Golf (L)	2	-	2	Kelab Golf Danau
	8	Golf (W)	-	2	2	
	9	Ping Pong (C)	4	3	7	DewanGemilang UKM
	10	Badminton (C)	4	3	7	Dewan Gemilang UKM
	11	Catur (C)	3	2	5	Bilik Latihan 1, KKM
	12	Kriket (L)	8	-	8	Oval Kriket, UKM
SUKAN PILIHAN INDIVIDU	13	Pencak Silat	23	13	36	Dewan Serbaguna KKM
	14	Olahraga	28	28	56	Stadium UKM
	15	Skuasy Individu (L)	2	-	2	Kompleks Skuasy UKM
	16	Skuasy Individu (W)	-	2	2	
	17	Berbasikal Lelaki (MTB)	2	-	2	Sekitar Kampus UKM, Bangi
	18	Berbasikal Wanita (MTB)	-	2	2	
	19	Renang (L)	8	-	8	Kolam Renang, Permata Pintar
	20	Renang (W)	-	8	8	
	21	Taekwondo	18	18	36	Dewan Gemilang, UKM
SUKAN PILIHAN BERPASUKAN	22	Bola Jaring	-	12	12	Gelanggang Bola Jaring UKM
	23	B.Tampar Pantai (L)	2	-	2	Gelanggang Bola Tampar Pantai UKM
	24	B.Tampar Pantai (W)	-	2	2	
	25	Bola Baling (L)	12	-	12	Padang Bola Baling UKM
	26	Bola Baling (W)	-	12	12	
	27	Bola Keranjang (L)	12	-	12	Gelanggang Bola Keranjang UKM
	28	Bola Keranjang (W)	-	12	12	
	29	SepakTakraw	8	-	8	Gelanggang Sepak Takraw UKM
	30	Tenis (C)	4	3	7	GelanggangTennis UKM
	31	Futsal (L)	10	-	10	Gelanggang Futsal KPZ
	32	Futsal (W)	-	10	10	
	33	Sofbol (L)	12	-	12	Padang Sofbol UKM
	34	Sofbol (W)	-	12	12	
	35	Ragbi 7 sebelah	12	-	12	Padang Ragbi UKM
	36	Tenpin Bowling (C)	2	2	4	Ampang Super Bowl, Bangi Gateway
	37	Boling Padang (C)	3	3	6	Kompleks Boling Padang Seremban 2
	38	Petanque (L)	4	-	4	Gelanggang Bola Tampar Pantai UKM
	39	Petanque (W)	-	4	4	
	40	Ultimate Frisbee (L)	10	-	10	Padang D
	41	Ultimate Frisbee (W)	-	10	10	

9. SISTEM PENDAFTARAN

- 9.1 Semua pasukan dimestikan menggunakan Sistem Pengurusan Sukan “**Online**” / Manual bagi membuat pendaftaran permainan dan Pengesahan atlit.
- 9.2 Tiap-tiap Kolej atau kontinjen dikehendaki Mengisi Borang Pengesahan Penyertaan mengikut jenis sukan di dalam Sistem Pengurusan Sukan “**Online**” / Manual tidak lewat daripada 7 hari sebelum tarikh kejohanan bermula dan mengisi pengesahan nama atlit mengikut permainan sebelum Taklimat Pengurus Pengurus Pasukan
- 9.3 Hanya pemain yang berdaftar di dalam sistem Pengurusan Sukan “**Online**” / manual sahaja layak mengambil bahagian.
- 9.4 Pertukaran pemain hanya dibenarkan semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan dan perlu dimaklumkan kepada pihak Pengelola/Penyelaras secara rasmi.
- 9.5 Pertukaran pemain yang mengalami kecederaan boleh dibuat semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan dengan disertakan pengesahan dari pihak Pusat Kesihatan Universiti masing-masing.

10. SISTEM PERTANDINGAN

10.1 Cara Satu (1) Kumpulan

- 10.1.1 Sekiranya Empat (4) , Lima (5) pasukan atau Individu Empat (4) , Lima (5) 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.
- 10.1.3 Jika kurang daripada 3 penyertaan bagi acara berpasukan /perseorangan/ individu , acara ini akan dibatalkan

10.2 Cara Dua (2) Kumpulan

10.2.1 Pusingan Awal

- 10.2.1.1 Sekiranya enam (6), tujuh (7) dan lapan (8) yang mengambil bahagian pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.
- 10.2.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, Selainnya mengikut cabutan undian

10.2.2 Pusingan Separuh Akhir

- 10.2.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan A dan B seperti berikut:-

Kumpulan A	Kumpulan B
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib Johan Kumpulan B	Naib Johan Kumpulan A

10.2.3 Pusingan Akhir

- 10.2.3.1 Pemenang Kumpulan A akan melawan Pemenang Kumpulan B untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

10.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

10.3.1 Pusingan Awal

- 10.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada sembilan (9), sepuluh (10), sebelas (11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga tiga kumpulan A, B dan C.
- 10.3.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1 dan Selainnya mengikut Unidian cabutan

10.3.2 Pusingan Suku Akhir

- 10.3.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki pusingan Suku Akhir.
- 10.3.2.2 Johan A dan Johan B diberikan “Bye” seperti berikut:-



10.4 Cara Empat (4) Kumpulan

- 10.4.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada 12 dan 13 pasukan maka pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada empat (4) kumpulan (A, B, C dan D)
- 10.4.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, dan selainnya mengikut cabutan undian.
- 10.4.3 Lapan (8) pasukan akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir seperti berikut:-



10.5 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:-

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
3,4,5	Liga 1 Kumpulan	Liga
6	2	3,3
7	2	3,4
8	2	4,4
9	3	3,3,3
10	3	3,3,4
11	3	3,4,4
12	4	3,3,3,3
13	4	3,3,3,4

10.6 Pemberian Mata - Menang - 3, Seri - 1, Kalah - 0 (Semua jenis permainan)

10.7 ***Pasukan yang menarik diri (atas alasan yang munasabah)*** semasa dalam pertandingan akan dikenakan denda membayar bayaran pengadil untuk perlawanan berkenaan dan ***tidak dibenarkan meneruskan pertandingan berikutnya.***

10.8 ***Pasukan yang memberi kemenangan percuma*** akan dikenakan denda membayar bayaran pengadil untuk perlawanan tersebut. Pasukan tersebut ***dibenarkan meneruskan pertandingan berikutnya.***

11. PAKAIAN

11.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.

11.2 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.

12. JAWATANKUASA BANTAHAN

12.1 JAWATANKUASA BANTAHAN

Pengerusi	:	En. Mohd Fairus Shafie / Wakil Pusat Timbalan Pengarah II, Pusat Sukan
Setiausaha	:	En. Azran Salehudin / Wakil Pusat Sukan Ketua Unit Pengurusan Acara
Ahli	:	Pengadil permainan berkenaan. : Penyelaras permainan berkenaan. : 3 pengurus/wakil pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan.

12.2 JAWATANKUASA RAYUAN

Pengerusi	:	Prof.Madya Dr. Jamaludin Hj Badusah Timbalan Dekan, Fakulti Pendidikan
Setiausaha	:	Encik Mohd Farid Dewan Pegawai Belia dan Sukan Kanan
Ahli	:	3 Timbalan Pengetua / Wakil Kontingen

Korum mesyuarat 12.1 dan 12.2 ialah ***dua pertiga jumlah ahli.***

13.1 PINGAT

13.1 Hadiah akan disediakan bagi Johan, Naib Johan dan tempat Ke-3

13.2 JOHAN KESELURUHAN

Johan Keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

13.2.1 Pasukan yang memenangi **JOHAN** terbanyak dikira menang.

13.2.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi **NAIB JOHAN** terbanyak dikira menang.

13.2.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi **TEMPAT KETIGA** terbanyak dikira menang.

13.2.4 Jika masih seri, **pasukan yang banyak memasuki peringkat suku akhir** akan dikira pemenang.

13.2.5 Acara Perbarisan tidak dikira dalam johan keseluruhan

14. MINUMAN

Semasa pertandingan pasukan dikehendaki **menyediakan minuman sendiri**.

15. PEGAWAI PERHUBUNGAN

Setiap kontingen dikehendaki menamakan **MEP Sukan Kolej sebagai Pegawai Perhubungan Kontingen** kepada Urusetia untuk dihubungi semasa hari kejohanan.

16. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (**Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00**) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM selewatnya dalam tempoh 30 minit selepas tamat pertandingan.

16.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan di tolak oleh Jawatankuasa Rayuan.

16.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 100.00 akan dikembalikan

16.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja

16.4 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

17. PENANGGUHAN PERMAINAN

Jika pada pendapat pengadil keadaan adalah tidak sesuai untuk bermain, maka perlawanan itu hendaklah ditetapkan pada suatu tarikh dan masa secara dibawa berunding antara Jawatankuasa Pelaksana SUKEM dengan kedua-dua pasukan yang berkenaan.

18. KUATKUASA

Jawatankuasa Pelaksana SUKEM adalah diberi kuasa memutuskan sebarang perkara yang tidak tersebut di dalam peraturan ini dan keputusannya adalah muktamad.

19. KERJASAMA

Tiap-tiap pasukan mestilah berada di padang permainan **15 minit** sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan itu bermula.

BOLASEPAK

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pendaftaran pemain perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 Setiap pasukan yang menyertai pertandingan adalah tertakluk kepada semua Peraturan SUKEM dan keputusan-keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 2.5 **Hanya 2 orang Atlit Piala Presiden / Liga FAM / Liga Perdana / Liga Super / Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Bilangan Pemain Yang Mencukupi

Sekiranya kurang dari 9 orang dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 9 orang atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 9 orang pemain atau lebih maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

4. Sistem Pertandingan

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 4.2 Masa bermain ialah 35 minit bagi setiap separuh masa pertama dengan masa rehat tidak kurang dari 5 minit dan tidak melebihi 10 minit.
- 4.3 Mana-mana tujuh (7) orang pemain pengganti yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan. Mana-mana pemain yang kena ganti ini tidak boleh bermain lagi dalam perlawanan tersebut termasuk mengambil tendangan penalti.
- 4.4 Undang-Undang Permainan hendaklah mengikut undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan oleh Lembaga Persatuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).
- 4.5 Ketua setiap pasukan hendaklah memakai lilitan lengan yang nyata di lengan kiri jersinya. Sekiranya Ketua Pasukan digantikan, maka lilitan lengan tersebut diberi pula kepada pemain yang mengambil alih sebagai Ketua Pasukan.

5. **Cara Memutuskan Keputusan**

5.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

5.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

5.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.

5.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

5.1.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

Tendangan penalti dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).

5.2 *Secara Kalah Mati* - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan seperti berikut :

Masa tambahan 20 minit diberi (10 X 10) bagi setiap separuh masa, tanpa rehat. Masa rehat diberi sebelum perlawanan masa tambahan. Para pemain tidak dibenarkan keluar padang kecuali dengan kebenaran pengadil.

5.3 *Sistem Sepakan Penalti*

5.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan dari tanda penalti dengan cara sepakan berselang-seli.

5.3.2 Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang-seli dengan sistem 'SUDDEN DEATH'.

5.3.3 Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.

5.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu.

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

5.3.6 Semua pemain hendaklah berada di kawasan bulatan tengah semasa sepakan penalti dijalankan kecuali pemain yang akan mengambil sepakan dan penjaga gol pasukan lawan.

5.3.7 Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa sahaja semasa sepakan penalti itu dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.

5.3.8 Penjaga gol simpanan boleh menggantikan penjaga gol yang cedera semasa sepakan penalti dengan syarat pasukannya belum menggunakan bilangan maksimum pengganti yang dibenarkan.

6. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

BOLA JARING

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan/Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pendaftaran pemain perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 **Masa bermain : 7 x 1 x 7 (Peringkat Awal)
 10 x 3 x 10 (Peringkat Akhir)**

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 4.2 *Secara Kalah Mati* - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Sekiranya kedudukan seri di akhir masa permainan biasa, permainan diteruskan dengan 5 hantaran tengah untuk menentukan kemenangan.

5. Pakaian

Huruf-huruf berikut hendaklah dilekatkan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain:

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

6. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan jaringan 10-0.

SEPAK TAKRAW

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Sepak takraw Asia (ISTAF) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pendaftaran pemain hendaklah mengikut susunan regu dan simpanan seterusnya diserahkan kepada Pengadil Rasmi 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Setiap pasukan perlu menyediakan 2 regu di mana setiap regu mempunyai 4 orang termasuk seorang pemain simpanan.
- 3.3 Dalam satu perlawanan, dua regu boleh bermain serentak (dalam satu masa) jika pihak penganjur memikirkan perlu.
- 3.4 Jika seri, 2 regu yang menang bagi pasukan masing-masing perlu bertanding semula bagi menentukan pemenang mutlak.

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 Pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat lebih perbezaan set dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

5. Penggantian Pemain

- 5.1 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.
- 5.2 Satu regu hanya dibenarkan membuat satu gantian sahaja.

6. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma dengan 15-0 setiap set.

TENIS CAMPURAN

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Tenis Antarabangsa, Undang-undang Persekutuan Tenis Malaysia dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

- 2.3.1 - Perseorangan Lelaki
- Bergu Wanita
- Bergu Lelaki

2.4 Senarai nama pendaftaran pemain hendaklah mengikut susunan perlawanan dan diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

2.6 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

2.7 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.

3.2 Pusingan awal akan ditentukan dengan kiraan pro set first to reach 9 (8/8 tie break).

3.3 Pusingan separuh akhir dan akhir akan ditentukan dengan 3 set terbaik (Best of 3 set)

3.4 Sistem kiraan tambahan (Tie Break System) akan dijalankan apabila kiraan 'game' meningkat 6 sama di dalam sesuatu set.

4. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3-0 dan 6-0 setiap set.

PING PONG CAMPURAN

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Ping pong Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

- 2.3.1 - Perseorangan Lelaki
- Bergu Wanita
- Bergu Lelaki

2.4 Senarai nama pendaftar pemain hendaklah mengikut susunan perlawanan dan diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

2.6 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

2.7 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.

3.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan 5 set yang terbaik.

4. Cara Memutuskan Keputusan

4.1 *Secara Liga*

4.1.1 Jika 2 pasukan memperolehi mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang (Games Difference).

4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang (Sets Difference).

- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang (Points Difference).
- 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.6 Jika 2 pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3-0 dengan 11-0 setiap set.

BADMINTON CAMPURAN

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM .

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu (1) permainan sahaja.

2.3 Susunan perlawanan adalah seperti berikut :

2.3.1 - Perseorangan Lelaki

2.3.2 - Bergu Wanita

2.3.3 - Bergu Lelaki

2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

2.6 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

2.7 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.

3.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan 11 point dan 3 set yang terbaik.

3.3 Hanya di peringkat Akhir sahaja perlawanan akan dimainkan secara 5 set terbaik.

4. Cara Memutuskan Keputusan

4.1 *Secara Liga*

4.1.1 Jika 2 pasukan memperolehi mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang (Games Difference).

4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang (Sets Difference).

4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang (Points Difference)

4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.

4.1.6 Jika 2 pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

5. **Kelewatan**

5.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3-0 dengan 21-0 setiap set.

BOLA TAMPAR LELAKI DAN WANITA

1. Undang- undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Masa Bermain: 3 set yang terbaik (Peringkat Awal)
 5 set yang terbaik (Peringkat Separuh Akhir dan Akhir)

4. Cara Memutuskan Keputusan

4.1 Secara Liga

- 4.1.1 Jika 2 pasukan memperolehi mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (Games Difference).
- 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang (Sets Difference).
- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang (Points Difference).
- 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.6 Jika dua pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 25-0 setiap set.

HOKI LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pendaftaran pemain perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 12 orang pemain boleh didaftarkan (9 pemain + 3 pemain simpanan)
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Masa Bermain - 10 x 1 x 10
- 3.3 Mana-mana Tiga (3) orang pemain pengganti yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan. Tiada masa Tambahan.
- 3.4 Pemain gantian secara "*Rolling Substitution*"

4. Cara-cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
 - 4.1.4 Jika masih seri, pukulan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

Pukulan penalti dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa.

- 4.2 **Secara Kalah Mati** - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Masa tambahan 8 minit diberi (4 x 1 x 4) bagi setiap separuh masa, tanpa rehat. Masa rehat diberi sebelum perlawanan masa tambahan. Para pemain tidak dibenarkan keluar padang kecuali dengan kebenaran pengadil.

4.3 **Sistem Pukulan Penalti 'Shoot-Out'**

- 4.3.1 Pengadil-pengadil akan menentukan pintu gol di mana pukulan penalti dijalankan.
- 4.3.2 Pengadil akan membuat undian. Pasukan yang menang akan membuat pilihan samada pukulan penalti atau bertahan dahulu.
- 4.3.3 Lima (5) pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil pukulan penalti berselang-seli terhadap penjaga gol pasukan lawan.
- 4.3.4 Jika jaringan pukulan penalti itu masih sama, permainan akan dilanjutkan dengan cara tamat serta-merta (sudden death)
- 4.3.5 Pemain-pemain yang telah didaftarkan boleh mengambil bahagian dalam pertandingan pukulan penalti kecuali pemain-pemain yang telah dikeluarkan oleh pengadil (players on permanent suspension)
- 4.3.6 Pengurus pasukan tiap pasukan akan menentukan susunan penalti pemain yang akan mengambil pukulan penalti.
- 4.3.7 Penjaga gol tidak boleh ditukar kecuali jika ianya cedera.

5. **Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan 2-0.

GOLF LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut peraturan yang ditetapkan oleh USGA dan Kelab Golf Danau, UKM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Semua Kolej layak menghantar seberapa ramai pemain. Bagaimanapun hanya satu pasukan terbaik (2 orang) layak dipertandingkan antara kolej bagi menentukan pemenang
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 Senarai nama pendaftaran pemain perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.5 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan menggunakan kaedah ' Permainan Stroke' 9 lubang.
- 3.2 Pemain hendaklah mempunyai handicap 0 - 24 untuk lelaki dan 0 - 36 untuk wanita.

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 Pasukan yang mengumpulkan jumlah skor Nett 2 pemain yang paling rendah akan dikira menang.

5. Alat-alat Pertandingan

- 5.1 Setiap pemain akan dibekalkan dengan satu tiub bola golf, Buggy, air mineral dan makan tengahari.

6. Yuran Pertandingan

Tiada yuran dikenakan (percuma).

BOLA TAMPAR PANTAI LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang- undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan seramai 2 orang dalam setiap pasukan.
- 2.3 Dalam permainan hanya 2 orang yang akan bermain dan tiada pemain simpanan.
- 2.4 Senarai nama pemain hendaklah dihantar kepada penyelaras 15 minit sebelum perlawanan pertama berlangsung.
- 2.5 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.6 **Hanya 1 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM
- 3.2 Masa Bermain : satu set 21 markah. (Peringkat Awal)
- 3.3 3 set Terbaik (Peringkat Separuh Akhir dan Akhir)
- 3.4 Setiap pemain harus memakai jersi/ baju yang bernombor berbeza antara satu sama lain.
- 3.5 Tiada pemain libero dalam pertandingan ini
- 3.6 Servis dalam permainan secara bergilir- gilir diantara setiap pemain
- 3.7 Halangan dalam permainan dikira satu pukulan

4. Cara Memutuskan Keputusan

4.1 Secara Liga

- 4.1.1 Jika 2 pasukan memperolehi mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (Games Difference).
- 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang (Sets Difference).
- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang (Points Difference).
- 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.6 Jika dua pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21-0 setiap set.

BOLA BALING LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang International Handball Federation (IHF) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (4 BERPASUKAN SUKEM).
- 3.2 **Masa bermain :** **Kumpulan - 10 x 3 x 10**
S/Akhir & 15 x 5 x 15
Akhir -
- 3.3 Mana-mana lima (5) orang pemain pengganti yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan.

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 4.2 *Secara Kalah Mati* - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Masa tambahan 10 minit diberi (5 x 5) bagi setiap separuh masa, tanpa rehat. Masa rehat diberi sebelum perlawanan masa tambahan. Para pemain tidak dibenarkan keluar padang kecuali dengan kebenaran pengadil.

Jika keputusan masih seri, Sistem Lemparan Penalti mengikut IHF akan dijalankan.

5. Kelewatan

Hanya **10 minit** sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 6 kosong (6-0).

BOLA KERANJANG LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Keranjang Amatur Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Masa Bermain:
 - Lelaki - Pusingan Awal = 2 x 10 minit
 - Pusingan S/Akhir dan Akhir = 4 x 10 minit
 - Wanita - Pusingan Awal = 2 x 7 minit
 - Pusingan S/Akhir dan Akhir = 4 x 7 minit
- 3.3 Rehat antara masa pertama & kedua selama 10 minit manakala antara period 5 minit

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 4.2 *Secara Kalah Mati* - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Mengikut Undang-undang Antarabangsa (Tie - Score Extra Period).

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan 10-0.

SOFBOL LELAKI DAN WANITA

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Sofbol Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Semua perlawanan kecuali pusingan/perlawanan akhir adalah perlawanan masa terhad selama **1 jam atau 5 Inning**, tetapi pada **Akhir Inning Ketiga** jika sesuatu pasukan melebihi lawannya dengan 10 larian atau lebih, maka perlawanan akan ditamatkan.
- 3.3 Perlawanan akhir akan diadakan selama 2 jam atau 7 Inning yang mana dahulu. Selepas akhir inning ke 5 pasukan yang mendahului 10 larian akan di kira pemenang.

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 4.1.1 $\frac{\text{Jumlah Larian Yang Dapat}}{\text{Jumlah Larian Yang Kalah}} \times 100$
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan bilangan larian 6-0.

RAGBI 7 SEBELAH

1 Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Ragbi Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 *Masa bermain :* 10 x 3 x 10
- 3.3 Mana-mana lima (5) orang pemain pengganti yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan.

4. Penentuan Kemenangan Dalam Kumpulan

Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

- | | | | |
|-----|--------|---|--------|
| 1.1 | Menang | - | 3 mata |
| | Seri | - | 1 mata |
| | Kalah | - | 0 mata |

5. Cara Memutuskan Keputusan

- 5.1 *Secara Liga* - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 5.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 5.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 5.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 5.2 *Secara Kalah Mati* - Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

5.2.1 Jika keputusan masih seri, Sistem Sepakan Penalti mengikut Undang-undang Persatuan Ragbi Antarabangsa.

5.3 *Sistem Sepakan Penalti*

5.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalti dengan cara sepakan berselang-seli di Garisan 22 Ela.

5.3.2 Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang-seli dengan sistem `SUDDEN DEATH`.

5.3.3 Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.

5.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu.

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

6. *Kelewatan*

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan bilangan 21-0.

CATUR CAMPURAN

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Federation Internationale Des Echecs (F.I.D.E.) dan Kejohanan Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM)

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am Kejohanan Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia(SUKEM)
- 2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja bagi setiap pusingan.
- 2.3 Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 3 lelaki dan 2 wanita. Setiap pasukan juga boleh mendaftar 2 pemain simpanan sahaja sama ada 2 lelaki atau 2 wanita atau seorang lelaki dan seorang wanita.
- 2.4 Senarai ASAL nama pemain bagi setiap pasukan hendaklah diserahkan kepada pengadil semasa pendaftaran iaitu sebelum kejohanan bermula. Pengurus pasukan juga dikehendaki menghantar senarai nama pemain mengikut turutan kedudukan papan yang betul dan diserahkan kepada pengadil sebelum setiap pusingan bermula. Contohnya pemain yang diletakkan dalam senarai kedudukan nombor 1 tidak boleh bermain di papan ke-2 bagi setiap pusingan. Sekiranya pemain yang diletakkan dalam kedudukan no. 1 tidak bermain, maka pemain yang disenaraikan sebagai pemain ke-2 MESTI bermain di papan pertama, pemain didaftarkan sebagai pemain ke-3 MESTI bermain di papan ke-2 dan pemain simpanan lelaki MESTI bermain di papan ke-3. Begitu juga sekiranya pada satu pusingan itu, pemain yang disenaraikan sebagai pemain ke-3 tidak dapat bermain, maka pemain simpanan lelaki MESTI bermain di papan ke-3. Tetapi sekiranya pasukan itu tiada pemain simpanan lelaki, maka pemain ke-3 MESTI juga bermain. Sekiranya tidak bermain, maka pasukan lawan akan mendapat kemenangan percuma di papan ke-3 tersebut. Sekiranya ada pasukan meletakkan pemainnya di papan yang salah, maka pemain itu akan dikira kalah serta merta.
- 2.5 Sama juga seperti papan ke-4 dan ke-5 yang terdiri daripada pemain wanita. Sekiranya pasukan itu mempunyai seorang pemain simpanan wanita, maka pemain wanita di papan ke-4 atau ke-5 boleh digantikan dengan pemain simpanan wanita. Sekiranya pemain wanita di papan ke-4 tidak dapat bermain, maka pemain wanita di papan ke-5 MESTI bermain di papan ke-4 dan pemain simpanan wanita MESTI bermain di papan ke-5.
- 2.6 Pemain lelaki hanya akan berlawanan dengan pemain lelaki dan pemain wanita hanya akan bermain dengan pemain wanita.

3. PERATURAN UMUM

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am Kejohanan Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia
- 3.2 Masa permainan untuk pemain ialah 20 minit seorang. Permainan akan ditamatkan dengan syahmat (check-mate) atau salah satu bendera jam pemain jatuh (mana-mana yang terdahulu). Pemain yang benderanya jatuh dahulu dikira kalah dengan syarat pemain lawan mesti masih mempunyai sekurang-kurangnya satu bidak atau salah satu buah catur kuasa besar atau kuasa untuk syahmat. Jika ini tidak dipatuhi perlawanan akan dikira seri.
- 3.3 Rekod Pergerakan - Setiap pemain boleh merekod atau tidak merekodkan pergerakan buah caturnya.
- 3.4 Pemain yang tidak hadir setelah permainan bermula, pihak lawan boleh memulakan permainan dengan menekan jam catur.
- 3.5 Permainan mengikut kaedah "TOUCH MOVE" iaitu pemain dikehendaki menjalankan buah catur yang telah dipegang sekiranya pergerakan itu sah. Walaubagaimanapun pemain boleh meminta izin dari pihak lawan sekiranya enggan menggerakkan buah tersebut. Pihak lawan mempunyai kuasa untuk membenarkan atau tidak pergerakan tersebut.
- 3.6 Pemain yang telah memegang buah catur pihak lawan dikehendaki memakan buah tersebut sekiranya pergerakan itu sah. Walaubagaimanapun pemain boleh meminta izin dari pihak lawan sekiranya enggan memakan buah tersebut. Pihak lawan mempunyai kuasa untuk membenarkan atau tidak pergerakan tersebut.
- 3.7 Kedudukan pemain papan pertama hingga ke papan ke-5, hendaklah berdasarkan kepada salinan asal susunan pemain yang telah diserahkan kepada pihak pengurusan kejohanan ini. Pengadil berhak membatalkan sesuatu permainan sekiranya terdapat pasukan yang gagal memenuhi syarat-syarat tersebut.

4. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 4.1 Kejohanan berpasukan ini dijalankan *Secara Liga (Round Robin)*
- 4.2 "Pairing" pasukan dan kiraan tie break (mata pemutus seri) akan dibuat menggunakan program Swiss Manager.
- 4.3 Pasukan yang mempunyai markah individu (GP) paling tinggi akan diisytiharkan sebagai pemenang. Mata pemutus seri akan mengikuti turutan seperti berikut :-
 - 1) Jumlah Kesemua Markah individu / Game-points (GP)
 - 2) Markah kemenangan pasukan / Matchpoints (MP)

3) Blitz match (setiap pasukan akan hantar seorang wakil untuk bermain 2 game blitz andai 2 game seri maka game ketiga akan jadi penentu)

- 4.4 Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasarkan kepada format berikut:

Mata mengikut keputusan pasukan, contohnya pasukan yang menang 3-2 maka pasukan itu dapat markah 2 (MP). Sekiranya pasukan itu seri 2.5-2.5, maka setiap pasukan itu akan dapat 1 markah (MP). Sekiranya kalah maka, pasukan itu dapat markah 0 (MP).

Markah pasukan (MP)

Menang - 2 Mata
Seri - 1 Mata
Kalah - 0 Mata

- 4.5 Untuk mendapatkan markah (MP) pasukan, markah individu dikira dahulu, contohnya sekiranya dalam pasukan itu ada 5 pemain; dari 5 pemain itu, 3 pemain yang menang maka pasukan itu mendapat 3 mata. Jadi pasukan itu menang dengan kiraan 3 menang dan 2 kalah (3-2). Maka pasukan itu mendapat 2 markah (MP). Sekiranya selepas 7 pusingan, 2 pasukan seri contohnya 2 pasukan itu mendapat markah individu (GP) yang tertinggi, maka markah pasukan (MP) keseluruhan pula akan dikira.

Markah individu (GP)

Menang - 1 Mata
Seri - 0.5 Mata
Kalah - 0 Mata

- 4.6 Pasukan yang memiliki markah individu (GP) paling tinggi akan dikira sebagai pemenang

- 4.7 Keputusan pengadil adalah muktamad.

5. JADUAL PERLAWANAN

Jadual perlawanan dibawah tertakluk kepada jumlah pasukan yang mengambil bahagian.

PUSINGAN/ROUND	PASANGAN (PAIRINGS)			
1	2 : 7	3 : 6	4 : 5	1 - Rehat
2	6 : 4	7 : 3	1 : 2	5 - Rehat
3	3 : 1	4 : 7	5 : 6	2 - Rehat
4	7 : 5	1 : 4	2 : 3	6 - Rehat
5	4 : 2	5 : 1	6 : 7	3 - Rehat
6	1 : 6	2 : 5	3 : 4	7 - Rehat
7	5 : 3	6 : 2	7 : 1	4 - Rehat

- 5.1 Nombor setiap pasukan akan diberikan. Dari jadual di atas, sudah ditentukan pasukan mana akan berlawanan dengan pasukan nombor berapa bagi setiap pusingan. Contoh sekiranya ditunjukkan di pusingan 1 iaitu 2:7 bermakna pemain papan pertama bagi pasukan no. 2 akan bermain putih dan pemain papan pertama pasukan no. 7 akan bermain warna hitam. Dan pemain pasukan no. 2 di papan ke-2 akan bermain warna hitam dan seterusnya.

FUTSAL LELAKI DAN WANITA

1 Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Futsal Malaysia dengan pindaan Peraturan SUKEM.

2. Pendaftaran Peserta

2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.

2.2 Tiap-tiap kolej dibenarkan mendaftar **Satu Pasukan** yang terdiri daripada **10 orang pemain dengan termasuk pemain simpanan.**

2.3 Borang Pendaftaran hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola 15 minit sebelum pertandingan dimulakan.

2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan (Pindaan)

Dijalankan secara dua (2) kumpulan iaitu A dan B sahaja. Satu kumpulan akan terdiri daripada lima (5) atau enam (6) pasukan sahaja. Bagi peringkat kumpulan akan dijalankan secara liga (Round Robin) dan dua (2) pasukan terbaik bagi setiap kumpulan akan layak automatik ke pusingan kalah mati (Separuh Akhir) dan seterusnya.

4. Undian

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian untuk menentukan kumpulan dan giliran.

5. Masa Perlawanan (Pindaan)

Masa permainan bagi setiap pasukan adalah selama 12 minit dan hanya dimainkan separuh masa sahaja.

6. Pakaian

Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian yang bersesuaian dan bernombor.

7. Lokasi Gelanggang

Kejohanan akan berlangsung di Gelanggang Futsal Kolej Pendeta Za'ba, UKM

8. Kelewatan

Hanya 10 minit diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma.

BOLING PADANG CAMPURAN

1. Undang- undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Lembaga Bowling (WBB) dan Persatuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada kepada Pengadil Rasmi 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Acara- Acara Yang Dipertandingkan

- 3.1 4 Sepasukan (*Mix Fours*)

4. Pakaian Peserta

- 4.1 Setiap peserta dikehendaki memakai baju yang berlengan pendek atau panjang yang berkolar.
- 4.2 Setiap peserta dikehendaki memakai seluar slack/ track-suit yang seragam dengan satu pasukan (warna)
- 4.3 Hanya kasut yang tidak bertumit dan bertapak licin sahaja yang boleh digunakan.

5. Sistem Pertandingan

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 5.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan dengan 10 Ends atau 1 jam yang mana terdahulu (2 bola seorang dengan permainan mengikut aturan lead, kedua,v.skip dan skip menggolek 2 bola seorang cara selang seli).
- 5.3 Pertukaran pemain dibenarkan sebelum perlawanan bernula.

6. Cara Memutuskan Keputusan

- 6.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperoleh mata sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 6.1.1 Pasukan yang memenangi jumlah perbezaan `skor` yang terbanyak akan dikira menang

- 6.1.2 Pasukan yang memenangi jumlah perbezaan 'Margin' yang terbanyak akan dikira menang
- 6.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi jumlah 'Ends' akan diambil kira.
- 6.1.4 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

7. *Re-Sported Jack*

Sekiranya jack keluar dari rink, tiada dead-end, penggunaan 'T' daripada centerline akan digunakan.

8. *Cuaca*

Sekiranya cuaca buruk/ hujan berlanjutan selama 4 ends/ 30 minit pemenang akan dikira mengikut skor terdahulu.

9. *Kelewatan*

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma (7 – 0)

TENPIN BOWLING CAMPURAN

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Kongres Persekutuan Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Tiap- tiap pasukan dibenarkan mendaftar 4 orang pemain (2 Lelaki dan 2 Wanita).
- 2.2 Semua kolej boleh menghantar **maksima dua pasukan sahaja** dan hanya satu pasukan sahaja yang akan dibiayai oleh penganjur. Bagaimanapun hanya satu pasukan terbaik setiap kolej layak dipilih untuk menentukan pemenang.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.6 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan/Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Acara- acara Yang Dipertandingkan

- 3.1 4 Sepasukan Campuran

4. Penyertaan dan Sistem Pertandingan

- 4.1 Acara 4 Sepasukan
 - 4.1.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu pasukan dalam acara 4 sepasukan (2 Lelaki dan 2Wanita).
 - 4.1.2 Pemain diwajibkan bermain sebanyak **EMPAT (4)** perlawanan secara "Cross Lane"
 - 4.1.3 Pasukan berempat dengan jatuhan pin terbanyak dalam empat game akan dikira sebagai pemenang.
 - 4.1.4 Sekiranya ada persamaan jumlah jatuhan pin terbanyak pasukan berempat yang jatuh pin tertinggi dalam game keempat (4) dikira sebagai pemenang dan seterusnya game yang ketiga (3), kedua (2) dan seterusnya.

5. Pengesahan Keputusan

- 5.1 Adalah menjadi tanggungjawab setiap peserta/ pasukan untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam skor yang disediakan. Keputusan setelah disahkan hanya boleh di ubah dengan kebenaran pengerusi teknikal pertandingan atau wakilnya.

6 Gangguan Permainan

- 6.1 Pengerusi Teknikal Pertandingan/ Penyelaras mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada lorong baru sekiranya lorong dimana permainan itu berlangsung ditimpa masakan kerosakan mesin.
- 6.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame dimana gangguan itu berlaku.

7. Pakaian dan Peralatan

- 7.1 Baju T berlengan dan seluar panjang (slack) atau track bottom.
- 7.2 Pemain tidak dibenarkan memakai seluar jeans semasa bertanding.
- 7.3 Pemain lelaki tidak dibenarkan memakai seluar pendek (Bermuda).
- 7.4 Pemain wajib memakai kasut dan berstokin.
- 7.5 Sewaan Kasut Bowling
- 7.5.1 Pasukan 1 akan dibiayai oleh Pusat Sukan.
- 7.5.2 Pasukan 2 perlu dibiayai oleh pemain sendiri.
- 7.6 Setiap pemain perlu membawa stokin sendiri.

8. Kelewatan

- 8.1 Semua pemain mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula.
- 8.2 Pemain yang lewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu dan peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

WOODBALL CAMPURAN

1. Undang- undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am dan Peraturan Permainan Woodball SUKEM

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Terbuka kepada pelajar kolej lelaki dan wanita mengikut syarat pertandingan SUKEM.
- 2.2 Semua pelajar kolej layak menyertai pertandingan ini tertakluk kepada pemilihan yang akan dibuat oleh kapten kolej masing-masing.
- 2.3 Setiap kolej diwajibkan menghantar 2 lelaki dan 2 wanita.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Mod Pertandingan : Pukulan Stroke 12 gate
- 3.2 Pertandingan secara pukulan stroke akan dijalankan
- 3.3 Pertandingan ini dijalankan dalam acara berpasukan.

4. Penentuan Pemenang

Penentuan kemenangan:

- 4.1 Pasukan yang mengumpulkan jumlah skor Nett 3 pemain yang paling rendah akan dikira menang
- 4.2 Kemenangan
 - i) Tempat Pertama (Johan)
 - ii) Tempat Kedua (N. Johan)
 - iii) Tempat Ketiga (Ketiga)
- 4.3 Sekiranya kiraan mata seri, perlawanan penentuan (Play Off) akan dijalankan bagi menentukan pemenangnya.
- 4.4 Setiap pasukan hendaklah memilih salah seorang pemain untuk bermain dalam (Play Off) bagi menentukan kemenangan

5. Pakaian

- 5.1 Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian sukan dan berkasut.

6. Bantahan

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (**Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00**) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM selewatnya dalam tempoh 30 minit selepas tamat pertandingan. Keputusan Juri Bantahan adalah muktamad.

- 6.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 6.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 100.00 akan dikembalikan
- 6.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja
- 6.4 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

7. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma.

SKUASY LELAKI DAN WANITA INDIVIDU (TERBUKA)

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Skuasy Antarabangsa dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 2 orang peserta lelaki dan 2 orang peserta wanita sahaja.
- 2.4 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.
- 2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.
- 2.6 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.7 **Hanya 1 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Acara-acara Yang Dipertandingkan

- 3.1 Perseorangan Lelaki dan Perseorangan Wanita

4. Sistem Pertandingan

- 4.1 Sistem pertandingan dijalankan secara kalah mati.
- 4.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan 3 set yang terbaik.
- 4.3 Sistem kiraan tambahan (Tie Break System) akan dijalankan apabila kiraan 'game' meningkat 10 sama di dalam sesuatu set.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma.(3 – 0)

PENCAK SILAT

1. Undang-undang Pertandingan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Pencak Silat Antarabangsa (PESILAT) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Peserta

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar satu orang peserta bagi tiap-tiap kategori yang dipertandingkan.
- 2.2 Borang Pendaftaran mengikut kategori berat hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 2.3 Senarai nama peserta mengikut kategori hendaklah disampaikan kepada Wasit 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.7 Para peserta dikehendaki mempunyai sijil pengesahan daripada Pusat Perubatan UKM.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 **Hanya 1 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa.
- 3.2 Pertandingan akan dijalankan secara Kalah Mati.
- 3.3 Segala peraturan dan piawaian merujuk kepada PERSILAT dan PESAKA.

4. Bahagian-bahagian Berat

- 4.1 *Silat Olahraga*
Pengkelasan Berat bagi **Putera**

	Kelas	Berat
4.1.1	A	45 kg. < 50 kg.
4.1.2	B	50 kg. < 55 kg.
4.1.3	C	55 kg. < 60 kg.
4.1.4	D	60 kg. < 65 kg.
4.1.5	E	65 kg. < 70 kg.
4.1.6	F	70 kg. < 75 kg.
4.1.7	G	75 kg. < 80 kg.
4.1.8	H	80 kg. < 85 kg.
4.1.9	I	85 kg. < 90 kg.

Pengkelasan Berat bagi **Puteri**

4.1.10	A	45 kg. < 50 kg.
4.1.11	B	50 kg. < 55 kg.
4.1.12	C	55 kg. < 60 kg.
4.1.13	D	60 kg. < 65 kg.
4.1.14	E	65 kg. < 70 kg.
4.1.15	F	70 kg. < 75 kg.

4.2 **Silat Seni**

- 4.2.1 Jurus Tunggal Putera
- 4.2.2 Jurus Tunggal Puteri
- 4.2.3 Ganda Putera
- 4.2.4 Ganda Puteri
- 4.2.5 Regu Putera
- 4.2.6 Regu Puteri

5. **Timbang dan Lapor Diri**

Para peserta dikehendaki menimbang sebanyak **1 kali** dan jika gagal menepati kategori yang dikehendaki maka ia akan dianggap tidak layak.

6. **BANTAHAN**

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (**Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00**) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM selewatnya dalam tempoh 30 minit selepas tamat pertandingan. Keputusan Juri Bantahan adalah muktamad.

- 6.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 6.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 100.00 akan dikembalikan
- 6.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja
- 6.4 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

TAEKWONDO

1. Undang-undang Pertandingan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Taekwondo Dunia (WTF), Persatuan Taekwondo Kebangsaan (MTA) dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Peserta

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar dua orang peserta bagi tiap-tiap bahagian asal yang dipertandingkan.
- 2.2 Borang Pendaftaran mengikut bahagian berat hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 2.8 Senarai nama peserta mengikut bahagian hendaklah disampaikan kepada Referi Kehormat 10 minit sebelum perlawanan dimulakan dan pengesahan kesihatan 1 minggu sebelum kejohanan bermula.
- 2.5 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.6 **Hanya 1 orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa.
- 3.2 Pertandingan ini dijalankan secara Kalah Mati.

4. Bahagian-bahagian Berat

4.1 Pengkelasan Berat bagi *Lelaki*

	Kategori	Berat
4.1.1	FIN	Tidak melebihi 54 kg.
4.1.2	FLY	Melebihi 54 kg. dan tidak melebihi 58 kg.
4.1.3	BANTAM	Melebihi 58 kg. dan tidak melebihi 63 kg.
4.1.4	FEATHER	Melebihi 63 kg. dan tidak melebihi 68 kg.
4.1.5	LIGHT	Melebihi 68 kg. dan tidak melebihi 74 kg.
4.1.6	WELTER	Melebihi 74 kg. dan tidak melebihi 80 kg.
4.1.7	MIDDLE	Melebihi 80 kg. dan tidak melebihi 87 kg.
4.1.8	HEAVY	Melebihi 87 kg.

4.2 Pengkelasan Berat bagi *Wanita*

4.2.1	FIN	Tidak melebihi 46 kg.
4.2.2	FLY	Melebihi 46 kg. dan tidak melebihi 49 kg.
4.2.3	BANTAM	Melebihi 49 kg. dan tidak melebihi 53 kg.
4.2.4	FEATHER	Melebihi 53 kg. dan tidak melebihi 57 kg.
4.2.5	LIGHT	Melebihi 57 kg. dan tidak melebihi 62 kg.
4.2.6	WELTER	Melebihi 62 kg. dan tidak melebihi 67 kg.
4.2.7	MIDDLE	Melebihi 67 kg. dan tidak melebihi 73 kg.

4.2.7 HEAVY Melebihi 73 kg.

4.3 Pomsae (Seni Taekwando)

4.3.1 Perseorangan

4.3.2 Berpasangan

4.3.3 Trio (bertiga)

5. ***Pakaian***

Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa iaitu uniform TKD WTF

6. ***Timbangan***

6.1 Peserta-peserta pada semua jenis berat akan ditimbang pada **10 November 2017 (Jumaat)** dan tempat membuat timbangan di **Dewan Gemilang, UKM jam 3 petang hingga 6 petang**.

6.2 Masa timbangan boleh diubah dengan persetujuan Jawatankuasa Pengelola.

7. ***Cara Memutuskan Kemenangan***

Keputusan adalah berdasarkan berikut :

7.1 Menang oleh Pembetulan.

7.2 Menang oleh Penarikan Diri.

7.3 Menang oleh Kecederaan.

7.4 Menang oleh Pukulan Akhir (K.O).

7.5 Menang oleh Kiraan Mata.

7.6 Menang oleh Pemotongan Mata.

7.7 Menang oleh Keunggulan.

7.8 Menang oleh Pemberhentian Perlawanan oleh Referi

8. ***Undian***

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian seperti berikut :

Pengundian hendaklah diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola dan Pengerusi Teknikal Kejujutan satu hari sebelum pertandingan di hadapan Pengurus-pengurus Pasukan yang mengambil bahagian.

9. Masa Perlawanan

- 9.1 Perlawanan diadakan sebanyak tiga (3) pusingan dengan 3 minit satu pusingan dan masa rehat 1 minit bagi kategori lelaki manakala sebanyak tiga (3) pusingan dengan 2 minit satu pusingan dan masa rehat 1 minit bagi kategori wanita .
- 9.2 Masa perlawanan boleh dikurangkan kepada 2 minit satu pusingan dan masa rehat 1 minit, jika mustahak.

10. Kelewatan

Hanya 10 minit diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma.

11. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (**Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00**) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM selewatnya dalam tempoh 30 minit selepas tamat pertandingan. Keputusan Juri Bantahan adalah muktamad.

- 11.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 11.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 100.00 akan dikembalikan
- 11.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja
- 11.4 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

OLAHRAGA

1. Undang-undang Pertandingan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang I.A.A.F dan Peraturan Olahraga Amatur Malaysia dan Peraturan Am SUKEM.

2. Tarikh dan Masa Pertandingan

10 November 2017 (Jumaat)

3. Tempat

STADIUM, UKM.

4. Acara-acara yang dipertandingkan

LELAKI

BALAPAN

- | | | |
|----|---------|---------------------------|
| 1. | 100 | Meter |
| 2. | 200 | Meter |
| 3. | 400 | Meter |
| 4. | 1500 | Meter |
| 5. | 4 x 100 | Meter Lari Berganti-ganti |
| 6. | 4 x 400 | Meter Lari Berganti-ganti |

PADANG

- | | |
|----|-----------------|
| 1. | Lompat Tinggi |
| 2. | Lompat Jauh |
| 3. | Lontar Peluru |
| 4. | Lempar Cakera |
| 5. | Merejam Lembing |

WANITA

BALAPAN

- | | | |
|----|---------|---------------------------|
| 1. | 100 | Meter |
| 2. | 200 | Meter |
| 3. | 400 | Meter |
| 4. | 1500 | Meter |
| 5. | 4 x 100 | Meter Lari Berganti-ganti |
| 6. | 4 x 400 | Meter Lari Berganti-ganti |

PADANG

- | | |
|----|-----------------|
| 1. | Lompat Tinggi |
| 2. | Lompat Jauh |
| 3. | Lontar Peluru |
| 4. | Lempar Cakera |
| 5. | Merejam Lembing |

5. Permohonan Masuk

- 5.1 Semua permohonan hendaklah dibuat dalam Sistem Pengurusan Sukan Online. **Gunakan borang yang berlainan untuk peserta Lelaki dan Wanita.**

6. Kemasukan Acara

- 6.1 Setiap Peserta boleh mendaftar 3 acara perseorangan dan 2 berpasukan.
- 6.2 **Acara Perseorangan:** Setiap Kolej boleh menghantar **2 peserta** sahaja.
- 6.3 **Acara Berpasukan** : Setiap Kolej boleh menghantar **1 Pasukan sahaja** bagi acara lari berganti-ganti.
- 6.4 Hanya **1 orang** Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.

7. Pengesahan Kemasukan

- 7.1 Semua kemasukan akan disahkan pada **Mesyuarat Pengurus Pasukan pada 7 November 2017 (Selasa)** bertempat di **Dewan gemilang UKM jam 2.30 petang.**
- 7.2 Semua **pembatalan (Scratchings)** hendaklah dibuat oleh Pengurus Pasukan kepada **Ketua Penyelia Peserta** sekurang-kurangnya **SATU JAM** sebelum acaranya bermula.

NOTA

Peserta-peserta Lari Berganti-ganti yang tidak menyertai dalam acara perseorangan akan juga diberi nombor peserta (termasuk abjad pasukan) dan mereka dikehendaki memakainya semasa acara Lari Berganti-ganti.

8. Masa Melaporkan Diri

8.1 Acara-acara Balapan

Peserta-peserta untuk acara balapan dikehendaki melaporkan diri kepada Penyelia Peserta **20 minit sebelum acara mereka bermula.**

8.2 Acara-acara Padang

Peserta-peserta untuk acara padang dikehendaki melaporkan diri kepada Penyelia Peserta **1 jam sebelum acara mereka bermula.**

9. Alat-alat Pertandingan (Implements)

- 9.1 Semua peserta mesti menggunakan Blok Permulaan untuk acara 100 meter, 200 meter dan 400 meter termasuk acara Lari Berpagar dan peserta pertama dalam acara Lari Berganti-ganti.
- 9.2 Peserta-peserta yang ingin menggunakan alat pertandingan sendiri dalam acara lontaran atau blok permulaan mestilah menyerahkan alat tersebut kepada Pengurus Teknik sehari sebelum kejohanan untuk disahkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

Semua peserta adalah berhak menggunakan alat pertandingan ini semasa pertandingan.

10. Abjad/Nombor Peserta

- 10.1 Peserta-peserta tidak akan dibenarkan bertanding melainkan mereka memakai abjad/nombor yang ditentukan iaitu di dada dan di belakang. Tetapi bagi acara **Lompat Tinggi satu nombor boleh digunakan.**

11. Hanya peserta dan pegawai pasukan akan dibenarkan ke dalam *kawasan peserta.*

12. Hanya pegawai pertandingan yang bertugas dan peserta yang sedang bertanding dalam acara masing-masing akan masuk ke dalam *kawasan pertandingan.*

13. Pembatalan

- 13.1 Semua peserta yang telah melayakkan diri daripada saringan ke peringkat Separuh Akhir dan Akhir tidak boleh menarik diri.
- 13.2 Jika berlaku, peserta itu akan dibatalkan daripada pertandingan berikutnya kecuali dengan kebenaran daripada Referi atau Doktor.

14. Penggantian peserta hanya dibenarkan di buat dengan peserta yang telah berdaftar. Dengan itu, semua nama peserta yang mengambil bahagian dalam acara Lari Berganti-ganti hendaklah dikemukakan sekali dengan Borang Masuk.

15. Johan Keseluruhan

Johan keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

- 15.1 Pasukan yang memenangi pingat **EMAS** terbanyak dikira menang.
- 15.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi pingat **PERAK** terbanyak dikira menang.
- 15.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang memenangi pingat **GANGSA** terbanyak dikira menang.

16. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM selewatnya dalam tempoh 30 minit selepas tamat pertandingan. Keputusan Juri Bantahan adalah muktamad.

- 16.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 16.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 100.00 akan dikembalikan
- 16.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris sahaja
- 16.4 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

KRIKET 6 SEBELAH

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Kriket Malaysia dan Peraturan Am SUKEM.

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 2.2 Setiap kolej boleh mendaftarkan minimum 6 orang atlet dan maksimum 8 orang.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 **Hanya 2 orang Atlet Kebangsaan/ Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej.**

3. Sistem Pertandingan

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 10 SUKEM.
- 3.2 Setiap perlawanan dimainkan di antara dua pasukan yang terdiri daripada enam (6) orang pemain.
- 3.3 Setiap perlawanan terdiri daripada maksimum **5 over (6 balingan bagi setiap over)**.
- 3.4 Hanya satu (1) innings sahaja bagi setiap pasukan.
- 3.5 Setiap ahli pasukan pamadang hanya dibenarkan melakukan balingan sebanyak 1 over sahaja. "Wicketkeeper" dikecualikan daripada melakukan balingan.
- 3.6 Perlawanan akan dijalankan mengikut sistem "Last man standing".
 - 3.6.1 Jika "wicket" kelima terkeluar, pemukul yang tinggal akan meneruskan permainan dimana "wicket" kelima tersebut hanya memainkan peranan sebagai pelari sahaja.
 - 3.6.2 "Innings" dikira tamat apabila keenam-enam pemukul berjaya dikeluarkan atau pelari dikeluarkan dengan cara "run-out" atau balingan sebanyak 5 over selesai.
- 3.7 Perlawanan itu akan dianggap selesai apabila (dan jika) jumlah larian pasukan kedua melebihi jumlah larian pasukan pertama.
- 3.8 Pasukan pemukul akan diberikan empat (4) larian bagi setiap balingan "Wide" atau "No Ball".

- 3.9 Tiada balingan semula bagi balingan "Wide" dan "No Ball".
- 3.10 Tiada LBW dan "Leg Byes"
- 3.11 Apabila seorang pemukul telah mengumpul jumlah larian peribadi sebanyak 30 larian, pemukul tersebut perlu direhatkan dengan status "Not Out".
- 3.12 Pasukan yang mengumpul larian yang paling banyak akan dikira sebagai pemenang.

4. Cara Memutuskan Keputusan

- 4.1 Sistem Mata (Liga)
 - 4.1.1 Menang - 3 mata
 - 4.1.2 Seri - 1 mata
 - 4.1.3 Kalah - 0 mata
- 4.2 Peringkat Liga Kumpulan
 - 4.2.1 Pasukan yang mengumpul jumlah mata yang paling banyak akan dikira sebagai pemenang.
 - 4.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mengumpul kadar purata larian yang tinggi dikira sebagai pemenang.
 - 4.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mengumpul jumlah larian paling banyak hasil daripada pukulan dikira sebagai pemenang.
 - 4.2.4 Jika masih seri, pasukan yang berjaya mendapat "wicket" paling banyak dikira sebagai pemenang.
 - 4.2.5 Jika masih seri, pasukan yang kehilangan "wicket" paling kurang dikira sebagai pemenang.
 - 4.2.6 Jika masih seri, pasukan yang membuat pukulan "Sixes" paling banyak dikira sebagai pemenang.
- 4.3 Peringkat Kalah-Mati
 - 4.3.1 Pasukan yang mengumpul larian yang paling banyak akan dikira sebagai pemenang.
 - 4.3.2 Jika masih seri, pasukan yang mengumpul kadar purata larian yang tinggi dikira sebagai pemenang.
 - 4.3.3 Jika masih seri, pasukan yang mengumpul jumlah larian paling banyak hasil daripada pukulan dikira sebagai pemenang.
 - 4.3.4 Jika masih seri, pasukan yang berjaya mendapat "wicket" paling banyak dikira sebagai pemenang.

- 4.3.5 Jika masih seri, pasukan yang membuat pukulan "Sixes" paling banyak dikira sebagai pemenang.

5. Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan bilangan larian 6-0.

RENANG (L & W)

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejujutan dan Peraturan Am SUKEM.

2. Tarikh dan Masa Pertandingan

Jam 8.00 pagi

3. Tempat

Kolam Renang, Kelab Golf Danau, UKM

4. Acara-acara yang dipertandingkan

LELAKI

1.	50 Meter	Gaya Bebas
2.	100 Meter	Gaya Bebas
3.	50 Meter	Kuak Dada
4.	100 Meter	Kuak Dada
5.	50 Meter	Kuak Kupu-kupu
6.	100 Meter	Kuak Kupu-kupu
7.	50 Meter	Kuak Lentang
8.	100 Meter	Kuak Lentang
9.	4x50 Meter	Gaya Bebas
10.	4x100 Meter	Gaya Bebas

WANITA

1.	50 Meter	Gaya Bebas
2.	100 Meter	Gaya Bebas
3.	50 Meter	Kuak Dada
4.	100 Meter	Kuak Dada
5.	50 Meter	Kuak Kupu-kupu
6.	100 Meter	Kuak Kupu-kupu
7.	50 Meter	Kuak Lentang
8.	100 Meter	Kuak Lentang
9.	4x50 Meter	Gaya Bebas
10.	4x100 Meter	Gaya Bebas

5. Pendaftaran Pemain

5.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.

5.2 Hanya pemain yang berdaftar dalam **Sistem Pengurusan Sukan (Online)** sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5.3 Setiap pasukan yang menyertai pertandingan adalah tertakluk kepada semua Peraturan SUKEM dan keputusan-keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

- 5.4 **Acara Perseorangan** : Setiap Kolej boleh menghantar **2 peserta** sahaja.
- 5.5 **Acara Berpasukan** : Setiap Kolej boleh menghantar **1 Pasukan sahaja** bagi acara berganti-ganti.
- 5.6 **Hanya Satu (1) orang Atlit Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori.**

6. Tarikh Tutup Pendaftaran Atlit

7 November 2017 (Selasa)

7. Masa Melaporkan Diri

- 7.1 Peserta-peserta dikehendaki melaporkan diri kepada **Penyelia Peserta 3 Acara Terdahulu (3 Events Ahead)** daripada permulaan acara masing-masing.
- 7.2 Setiap acara akan dijalankan mengikut waktu dan tarikh yang telah ditetapkan tetapi Jawatankuasa Pengelola berhak meminda susunan acara jika difikirkan perlu. Jika berlaku sebarang pindaan, Pengurus Pasukan akan diberitahu.
- 7.3 Sesuatu acara individu/ pasukan hanya akan dilangsungkan jika terdapat sekurang-kurangnya 3 orang peserta/ pasukan yang mengambil bahagian.

8. Penggantian

Penggantian atau penarikan diri tidak dibenarkan semasa pertandingan.

9. Penangguhan Pertandingan

Sekiranya berlaku sebarang keadaan yang tidak dapat dielakkan seperti cuaca buruk dan lain-lain keadaan yang membahayakan, Jawatankuasa Pengelola berhak membuat sebarang pindaan.

10. Undian Lorong

Penentuan lorong akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola dan undian yang dibuat adalah muktamad.

11. Johan Keseluruhan

Johan keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

- 12.1 Pasukan yang memenangi pingat **EMAS** terbanyak dikira menang.
- 12.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi pingat **PERAK** terbanyak dikira menang.
- 12.3 jika masih seri lagi, pasukan yang memenangi pingat **GANGSA** terbanyak dikira menang.

12. Bantahan

Semua bantahan hendaklah di buat secara bertulis (**Dengan wang bantahan sejumlah RM100.00**) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana SUKEM dalam masa 30 minit selepas tamat perlumbaan. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak berasas dan di tolak. Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.

13. Lain-lain

14.1 Semua peserta **DIMESTIKAN MEMAKAI TOPI RENANG.**

14.2 Hanya pegawai pertandingan yang bertugas dan peserta yang sedang bertanding dalam acara masing-masing akan dibenarkan masuk ke dalam kawasan pertandingan.

BERBASIKAL LELAKI DAN WANITA (INDIVIDU)

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejujutan dan Peraturan Am SUKEM 2017 serta merujuk kepada Peraturan (UCI) Cycling Regulations dan Persekutuan Kebangsaan Berbasikal Malaysia.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN AM SUKEM 2017.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKEM 2017.

2.0 TARIKH & MASA

- **11 November 2017 (Sabtu)**
- **8.30 pagi**

3.0 TEMPAT :

- Sekitar Kampus Bangi.
- Mula & Tamat di Dewan Gemilang, UKM
- Jarak : 15 KM (Terbuka Lelaki)
10 KM (Terbuka Wanita)

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Setiap gugusan boleh mendaftarkan minimum 1 orang atlet dan maksimum 2 orang bagi setiap kategori (Lelaki & Wanita).

Maksimum : 2 atlet lelaki dan 2 atlet wanita

- 4.2 Hanya atlet yang telah mendaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bertanding.

5.0 PERALATAN

- 5.1 Basikal dan topi keledar tidak disediakan oleh Pusat Sukan.
- 5.2 Peserta perlu membawa basikal dan topi keledar sendiri.

6.0 PERATURAN

- 6.1 Semua peserta diwajibkan memakai topi keledar yang bersesuaian dan mempunyai ciri-ciri keselamatan.
- 6.2 Hanya basikal bukit dengan saiz roda 26" , 27.5" , 29" sahaja yang dibenarkan untuk digunakan dalam pertandingan. Penggunaan 'slick tire' tidak dibenarkan. Pihak penganjur berhak membatalkan penyertaan mana-mana peserta sekiranya tidak mematuhi spesifikasi basikal seperti yang dinyatakan

- 6.3 Peserta perlu memasang Nombor Pelumba di basikal dan tidak dibenarkan melipat atau merosakkannya.
- 6.4 Peta laluan akan diserahkan kepada semua pengurus pasukan semasa taklimat penyelarasan dan pengurus pasukan pada 7 November 2017.
- 6.5 Jarak yang telah ditetapkan adalah sejauh 15KM bagi kategori Lelaki Terbuka dan 10KM bagi kategori Wanita Terbuka.
- 6.6 Semua peserta dikehendaki mengayuh basikal seperti jarak yang telah ditetapkan mengikut kategori yang akan bermula dan tamat di Dewan Gemilang.
- 6.7 Tiga 'check point' akan disediakan dan semua peserta perlu melalui setiap 'check point'. Peserta yang gagal melalui tiga 'check point' tersebut akan dibatalkan perlumbaannya.
- 6.8 Semua peserta tidak dibenarkan mendapat bantuan teknikal sepanjang laluan perlumbaan daripada mana-mana pihak.
- 6.9 Peserta tidak dibenarkan menghalang atau melakukan apa-apa perbuatan yang boleh mendatangkan kecederaan kepada peserta lain.
- 6.10 Risiko kemalangan adalah diatas tanggungjawab peserta sendiri.
- 6.11 Peserta yang sampai dahulu di garisan penamat dengan jumlah 'check point' yang lengkap seperti yang ditetapkan dikira sebagai pemenang.

ULTIMATE FRISBEE (L & W)

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Piring Terbang Dunia (WFDF) dan Jawatankuasa Pengelola Kejoohanan SUKEM.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

Setiap pasukan boleh mendaftar 10 orang pemain bagi setiap kategori. (10 Lelaki dan 10 Wanita)

3.0 PAKAIAN

Pakaian yang sesuai dengan permainan Ultimate Frisbee.

4.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

4.1 Cara memberi mata :

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

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

- 4.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (games difference).
- 4.2.2 Jika masih seri pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (point difference).
- 4.2.3 Jika masih seri lagi pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

5.0 JENIS PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan dijalankan secara liga- pusingan awal.
- 5.2 Pusingan kedua dan seterusnya secara kalah mati.

6.0 KATEGORI PERTANDINGAN

- 6.1 Berpasukan Lelaki
- 6.2 Berpasukan Wanita

7.0 PERALATAN (DISC)

Peralatan (Disc) akan disediakan oleh ahli Jawatankuasa Teknikal.

8.0 PERTUKARAN PEMAIN

Pemain boleh digantikan semasa permainan, selepas jaringan dibuat dan masa kecederaan.

9.0 PENGADIL

Setiap pemain adalah bertanggungjawab untuk menjaga peraturan permainan. Pemain juga digalakkan menyelesaikan sebarang masalah semasa bermain sesama sendiri.

PETANQUE (LELAKI & WANITA)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan SUKEM.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Undang-undang Rasmi Permainan Petanque (Official Rules of the Games of Petanque) yang ditetapkan oleh Federation Internasional de Petanque et JeuProvençal (FIPJP) yang sedia terpakai dan pindaannya-pindaanya yang dilakukan pada 6 Oktober 2006 di Grenoble, France.
- 1.3 Sekiranya terdapat perselisihan dari segi pentafsiran undang-undang permainan, undang-undang dalam bahasa Inggeris akan menjadi rujukan.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan SUKEM adalah di rujuk.
- 2.2 Setiap kontinjen dibenarkan mendaftar 1 pasukan bagi setiap kategori yang terdiri daripada tiga (3) orang pemain manakala (1) pemain simpanan (4 orang satu kumpulan).
- 2.3 Kelayakan : Pemain yang disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran
- 2.4 Borang Pendaftaran Perlawanan : Borang Aturan Pemain yang mengandungi senarai nama pemain dan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

3.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Mereka akan bermain secara liga dalam kumpulan masing-masing.
- 3.2 Permainan masa 1 jam akan dijalankan untuk pertandingan ini.

4.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG SISTEM LIGA

- 4.1 Pemberian mata untuk perlawanan liga: Menang - 3 mata Seri - 1 mata Kalah - 0 mata
- 4.2 Di akhir pusingan liga, pasukan yang mendapat mata terbanyak di kira menang.
- 4.3 Jika terdapat dua atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama, pasukan yang paling banyak menang di kira menang.
- 4.4 Jika masih seri, pasukan yang memenangi perlawanan di antara keduanya di kira pemenang.
- 4.5 Jika masih seri pasukan yang mempunyai kelebihan skor di kira menang.
- 4.6 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai skor yang banyak di kira menang

5.0 PAKAIAN/ALAT

- 5.1 Pakaian Pemain-pemain hendaklah memakai pakaian seragam pasukan masing-masing. Hanya baju 'T' yang berkolar dibenarkan semasa pertandingan manakala seluar (slack) hendaklah dengan berwarna 'krim' atau 'peach'. Namun demikian peraturan ini mengikut budi bicara pegawai pertandingan untuk membenarkan setiap pasukan bertanding dengan memakai pakaian yang bersesuaian.
- 5.2 Kasut Hanya kasut sukan dibenarkan di dalam gelanggang.
- 5.3 Boules yang boleh digunakan untuk pertandingan adalah yang telah diiktiraf oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia. Peserta yang bermain dengan boules yang tidak sah akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
- 5.4 Boules yang digunakan untuk pertandingan akan diperiksa oleh Pegawai Teknikal yang bertugas sebelum atau semasa pertandingan.
- 5.5 Jack yang digunakan untuk pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 5.6 Pita pengukur (Measuring Tape) bagi tujuan mengukur kejauhan atau mengukur untuk penentuan mata hendaklah disediakan oleh pemain. Namun demikian pihak penganjur turut menyediakan semasa pertandingan berlangsung.

6.0 ACARA YANG AKAN DIPERTANDINGKAN

- 6.1 Kategori Lelaki & Kategori Wanita adalah acara Triples.

7.0 KELEWATAN

- 7.1 Pemain yang tidak hadir selepas 15 minit permainan dimulakan dikira kalah.
- 7.2 Kepada pemain yang muncul ketika perlawanan telah bermula dia tidak boleh menyertai pusingan ini tetapi boleh menyertai pada pusingan yang berikutnya.
- 7.3 Sekiranya pemain muncul 1 jam selepas perlawanan dimulakan dia tidak lagi boleh menyertai perlawanan.

8.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

9.0 PERKARA YANG TIDAK DI NYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.

**PERATURAN
PERTANDINGAN PERBARISAN**

1. TARIKH / TEMPAT

Pertandingan akan diadakan pada **22 November 2017 (Rabu)** bertempat di **Stadium UKM**.

2. SYARAT-SYARAT

- 2.1 Setiap kontinjen hanya dibenarkan untuk melakukan lintas hormat sahaja. Tidak dibenarkan berhenti untuk membuat sebarang persembahan.
- 2.2 Setiap kontinjen perlu menghantar sekurang-kurangnya 60 orang ahli perbarisan. Markah akan ditolak sekiranya ahli kurang daripada jumlah yang telah ditetapkan.
- 2.3 Tema perbarisan setiap kontinjen perlu bersesuaian dengan pertandingan perbarisan dan kejohanan sukan. Markah akan ditolak sekiranya persembahan tidak bersesuaian.

3. PEMBAHAGIAN MARKAH

3.1 PESERTA PERBARISAN (50 MARKAH)

- 3.1.1 Sekurang-kurangnya 60 orang ahli.
- 3.1.2 Peserta mestilah terdiri dari Kontinjen masing-masing.
- 3.1.3 Markah akan ditolak sekiranya peserta perbarisan kurang daripada 60 orang ahli seperti tetapan berikut :

Jumlah Ahli	Jumlah Markah Ditolak
50 – 59 orang	10
40 – 49 orang	20
30 – 39 orang	30
1 – 29 orang	40

3.2 KAWAD/BERJALAN SECARA SERAGAM (50 MARKAH)

- 3.2.1 Persamaan semasa berjalan dalam kontinjen.
- 3.2.2 Jelas dalam memberi arahan (order) atau hukuman kepada kontingen.
- 3.2.3 Memberi hormat kepada tetamu semasa lintas hormat.

3.3 DISIPLIN (50 MARKAH)

3.3.1 Pakaian kemas, tertib serta memenuhi kehendak perbarisan.

3.3.2 Tidak bising semasa berjalan lalu.

3.3.3 Berjalan lalu hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.

3.4 KREATIVITI (50 MARKAH)

3.4.1 Kreatif dan inovatif dalam usaha menceriakan kontinjen.

3.4.2 Dibenarkan membawa barang-barang yang boleh menarik minat penonton.

3.5 PAKAIAN (50 MARKAH)

3.5.1 Bersesuaian dengan upacara majlis.

3.5.2 Pakaian sukan adalah digalakkan.

3.5.3 Pakaian yang mempunyai lambang/ logo/ tulisan yang mempunyai unsur-unsur lucah atau negatif tidak dibenarkan.