



# PERATURAN AM & PERATURAN PERMAINAN KEJOHANAN SUKAN UKM (SUKEM) 2024



## ISI KANDUNGAN

BIL	ACARA	MUKA SURAT
1	Peraturan Am	3-15
2	Badminton Campuran	16-17
3	Bola Tampar Lelaki & Wanita	18-19
4	Ping Pong Campuran	20-21
5	Bola Sepak	22-24
6	Catur Campuran	25-27
7	Petanque Campuran	28-30
8	Pencak Silat	31-32
9	Olahraga	33-35
10	Taekwondo	36-39
11	Bola Baling Lelaki & Wanita	40-41
12	Bola Keranjang Lelaki & Wanita	42-43
13	Sepak Takraw	44-45
14	Tenis Campuran	46-47
15	Ragbi 7 Sebelah	48-49
16	Sofbol Lelaki & Wanita	50
17	Boling Padang Campuran	51-52
18	Skuasy Lelaki & Wanita	53
19	Golf Lelaki & Wanita	54
20	Woodball Lelaki & Wanita	55-56
21	Tenpin Boling Campuran	57-58
22	E-sport Fc25 Terbuka	59-63
23	Kriket 6 Sebelah	64-66
24	E-sport Mobile Legend Terbuka	67-69
25	E-sport Pubg Terbuka	70-73
26	Karate	74-76
27	Futsal Lelaki & Wanita	77-78
28	Kabaddi	79-81
29	Renang Lelaki & Wanita	82-84
30	Ultimate Frisbee	85-86
31	Bola Jaring	87-88
32	Hoki Lelaki & Wanita	89-90
33	Perbarisan	91-92

## PERATURAN AM (SUKEM)

### 1. PENGENALAN

Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM) merupakan kejohanan sukan pelajar yang diadakan setiap tahun oleh Pusat Sukan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Tujuan diadakan kejohanan sukan seperti ini adalah untuk mencungkil bakat-bakat baru di kalangan pelajar di UKM. Penganjuran SUKEM setiap tahun menjadi platform kepada Pusat Sukan bagi menyediakan barisan atlet yang unggul untuk diketengahkan ke pertandingan-pertandingan sukan di peringkat MASUM, SUKIPT, Asean University Games dan sebagainya.

### 2. PENGELOLA

- 2.1 Kejohanan SUKEM ini dikelolakan oleh Pusat Sukan UKM.
- 2.2 Maksud pengelola adalah Pusat Sukan UKM bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar dan boleh menyerahkan kuasa pengelolaan kejohanan kepada mana-mana badan/persatuan sukan/individu.
- 2.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan kepada badan/persatuan sukan/individu yang terlibat dalam pengelolaan kejohanan SUKEM.

### 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 Pusat Sukan UKM bertanggungjawab kepada mana-mana ahli mesyuarat, Penyelaras Permainan atau Jawatankuasa khas yang ditubuhkan.
- 3.3 Adalah menjadi tanggungjawab Pusat Sukan UKM 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 pada tahun ini akan dibahagikan kepada dua fasa yang akan berlangsung bermula pada 8 hingga 17 November 2024 . Semua pengesahan penyertaan perlu disampaikan kepada Urusetia Jawatankuasa Pelaksana SUKEM. **(Sila rujuk lampiran tarikh penting kejohanan).**

#### 5. KELAYAKAN PEMAIN

- 5.1 Peserta yang layak menyertai kejohanan SUKEM ini adalah pelajar-pelajar **UKM SEPENUH MASA** sahaja.
- 5.2 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa pada semester semasa berlangsung kejohanan sahaja yang layak mengambil bahagian.
- 5.3 Peserta hanya dibenarkan mendaftar bagi **TIGA (3)** jenis permainan sahaja (**tidak termasuk acara olahraga**). Walau bagaimanapun pihak penganjur tidak bertanggungjawab sekiranya berlaku pertindihan jadual perlawanan.
- 5.4 **Pemain dibenarkan mewakili kolej yang lain dengan syarat mengisi Borang Pelepasan Pemain yang akan disediakan oleh Pusat Sukan dan WAJIB mendapat pengesahan pelepasan dari pengetua kolej hakiki. Pelajar yang mendapat pelepasan ini hanya dibenarkan mewakili SATU KOLEJ sahaja sepanjang SUKEM 2024.**
- 5.4 **Pelajar Kolej ke-13 & Residensi Luar (*pelajar yang tidak menginap di kolej kediaman UKM*) serta Pelajar Program Asasi Pintar (*Permata Pintar*) digabungkan untuk bermain bersama Kolej ibu Zain.**

#### 6. KAD PELAJAR

- 6.1 Semua peserta **DIWAJIBKAN** membawa bersama Kad Pelajar sepanjang Kejohanan SUKEM dijalankan.
- 6.2 Jawatankuasa Pengelola adalah bertanggungjawab untuk menyemak Kad Pelajar yang mengambil bahagian setiap kali sebelum bertanding.
- 6.4 Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar pemain untuk disemak oleh jawatankuasa teknikal dan pertandingan pada bila-bila masa sepanjang tempoh kejohanan.
- 6.5 Hanya pemain yang berdaftar di dalam Sistem Pengurusan Sukan sahaja dibenarkan bermain.

## 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 Yaakob	(E)
7.1.6	Kolej Rahim Kajai	(F)
7.1.7	Kolej Ibu Zain, Kolej Ke 13 & Residensi dan Asasi Permata	(G)
7.1.8	Kolej Keris Mas	(H)
7.1.9	Kolej Pendeta Za'ba	(L)
7.1.10	Kolej Tun Dr. Ismail	(V)
7.1.11	Kolej Tun Syed Nasir	(W)
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 **Perlawanan untuk menentukan tempat ke 3 dan ke 4 diadakan kecuali bagi acara Pencak Silat (Silat Tanding) dan Taekwondo (Kyorugi) ke-3 bersama.**

7.5 Acara Berpasukan

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

7.6 Acara Individu

7.6.1 Setiap acara hanya akan dijalankan apabila terdapat tidak kurang dari 4 penyertaan. *(Sekiranya kurang daripada 4 **penyertaan** sukan tersebut akan dibatalkan).*

## 8. PENDAFTARAN

BIL	JENIS SUKAN	PEGAWAI	PEMAIN		JUMLAH
			L	W	
1	Badminton (C)	1	4	3	8
2	Bola Baling (L & W)	2	12	12	26
3	Bola Keranjang (L & W)	2	12	12	26
4	Bola Jaring (W)	1	-	12	13
5	Bola Sepak (L)	1	18	-	19
6	Bola Tampar (L & W)	2	10	10	22
7	Boling Padang (C)	1	3	3	7
8	Catur (C)	1	3	2	6
9	Futsal (L & W)	2	10	10	22
10	Golf (L & W)	2	2	2	6
11	Hoki 9 sebelah (L & W)	2	12	12	26
12	Renang	1	5	5	11
13	Olahraga (L & W)	2	28	28	58
14	Pencak Silat (L & W)	2	15	13	30
15	Petanque (C)	1	3	3	7
16	Ping Pong (C)	1	4	3	8
17	Ragbi 7 Sebelah	1	12	-	13
18	Sepak Takraw	1	8	-	9
19	Skuasy Individu (L & W)	2	2	2	6
20	Sofbol (L & W)	2	12	12	26
21	Taekwondo (L & W)	2	18	18	38
22	Tenis (C)	1	4	3	8
23	Tenpin Boling (C)	1	2	2	5
24	Woodball (L & W)	2	6	6	14
25	E-Sport Mobile Legend Terbuka	1	6	-	7
26	E-Sport PUBG Terbuka	1	10	-	11
27	E-Sport FC25 Terbuka	1	4	-	5
28	Kriket 6 Sebelah	1	8	-	9
29	Ultimate Frisbee	1	8	6	15
31	Kabadi	1	10	-	11
32	Karate Do	2	8	6	16
<b>JUMLAH</b>		<b>44</b>	<b>259</b>	<b>185</b>	<b>488</b>

## 9. TARIKH PENTING KEJOHANAN

BIL	PERKARA	TARIKH	MASA/ TEMPAT
1.	Bengkel Penganjuran Kejohanan SUKEM	22/8/2024	9.00 Pagi Bilik Mesyuarat Pusat Sukan
2.	Mesyuarat Jawatankuasa Induk SUKEM	29/8/2024	9.00 Pagi, Bilik Mesyuarat Canselori
3.	Mesyuarat Jawatankuasa Pelaksana SUKEM (Penyelaras Permainan)	19/9/2024	9.00 Pagi Bilik Mesyuarat Pusat Sukan
4.	Taklimat Bersama MEP Kolej	27/9/2024	11.00 Pagi Mesyuarat "Online"
5.	Pendaftaran online dibuka	2/10/2024	Sistem Pengurusan Sukan
6.	Tarikh Akhir Pengesahan Permainan	20/10/2024	
7.	Tarikh Sesi Undian	29/10/2024	3.00 Petang Bilik Mesyuarat Pusat Sukan
8.	Taklimat Pengurus Pasukan & Penyelaras Permainan	6/11/2024	2.00 Petang Dewan Gemilang, UKM
9.	Tarikh Akhir Pendaftaran Pemain (Fasa I)	5/11/2024	-
10.	Tarikh Akhir Pendaftaran Pemain (Fasa II)	12/11/2024	-
11.	Kejohanan SUKEM 2024 (Fasa I)	8/11/2024 - 10/11/2024	Kompleks Sukan UKM
12.	Kejohanan SUKEM 2024 (Fasa II)	15/11/2024 - 17/11/2024	Kompleks Sukan UKM
13.	Mesyuarat JK Pelaksana Majlis Penutup SUKEM	13/11/2024	10.00 pagi Bilik Mesyuarat, Pusat Sukan
14.	Raptai Majlis Penutup SUKEM	18/11/2024	3.00 Petang Stadium UKM
15.	Majlis Penutup SUKEM	19/11/2024	8.00 malam Stadium UKM
16.	Mesyuarat Post Mortem Kejohanan SUKEM 2024	17/12/2024	9.00 pagi Bilik Mesyuarat Canselori, UKM

## 10. PENDAFTARAN

- 10.1 Semua pasukan perlu menggunakan Sistem Pengurusan Sukan (**e-sukan: <https://ewarga.ukm.my/esukan>**) sahaja bagi membuat pengesahan penyertaan permainan dan pendaftaran atlet.
- 10.2 Tiap-tiap Kolej atau kontinjen dikehendaki membuat pengesahan penyertaan mengikut jenis sukan dan mengisi nama atlet mengikut permainan di dalam Sistem Pengurusan Sukan (e-sukan) (***Sila rujuk lampiran tarikh penting kejohanan***).
- 10.3 Hanya pemain yang berdaftar di dalam Sistem Pengurusan Sukan (e-sukan) sahaja layak mengambil bahagian.
- 10.4 Sekiranya terdapat bantahan berkaitan pendaftaran melebihi had yang telah ditetapkan dan disertakan bukti, penyertaan pasukan bagi acara tersebut akan dibatalkan.

## 11. PERTUKARAN PEMAIN

- 11.1 Pertukaran pemain selepas tarikh tutup pendaftaran hanya dibenarkan selewat-lewatnya semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan dan akan dikenakan denda seperti yang telah dinyatakan (Rujuk perkara 11.3).
- 11.2 Pertukaran pemain yang mengalami kecederaan boleh dibuat semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan dengan disertakan pengesahan dari pihak Pusat Kesihatan.
- 11.3 Sebarang pertukaran / penambahan pemain selepas tarikh tutup pendaftaran pemain akan dikenakan denda seperti berikut:
  - 11.3.1 Selepas tarikh tutup pendaftaran pemain akan dikenakan denda sebanyak RM10.00 seorang.
  - 11.3.2 Kurang seminggu sebelum tarikh akhir pertukaran pemain akan dikenakan denda sebanyak RM20.00 seorang.
  - 11.3.4 Semua bayaran hendaklah dijelaskan kepada Jawatankuasa Teknikal Kejohanan.
- 11.4 Pertukaran pemain pada bila-bila masa bagi kes-kes tertentu (kemalangan, kematian dan lain-lain yang berkaitan) perlu mendapat kebenaran Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Kejohanan SUKEM.
  - 11.4.1 Kematian ahli keluarga terdekat (disertakan bukti sijil kematian/laporan polis/surat pengesahan pengetua kolej)
  - 11.4.2 Kemalangan (disertakan bukti laporan polis/surat pengesahan pengetua kolej)



- 11.4.3 Faktor kesihatan (disertakan bukti laporan perubatan)
- 11.4.4 Jawatankuasa teknikal berhak menolak permohonan pertukaran pemain sekiranya kontinjen gagal mengemukakan bukti.

**12. SISTEM PERTANDINGAN**

12.1 Cara Satu (1) Kumpulan

- 12.1.1 Sekiranya Lima (5) pasukan atau Individu Empat (4), Lima (5) mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan.
- 12.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, Kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.
- 12.1.3 Jika kurang daripada 5 penyertaan bagi acara berpasukan dan 4 bagi acara perseorangan/ individu, acara ini akan dibatalkan.

12.2 Cara Dua (2) Kumpulan

12.2.1 Pusingan Awal

- 12.2.1.1 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.
- 12.2.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, Selainnya mengikut cabutan undian

12.2.2 Pusingan Separuh Akhir

- 12.2.2.1 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

12.2.3 Pusingan Akhir

12.2.3.1 Pemenang Kumpulan A akan melawan Pemenang Kumpulan B untuk menentukan Johan dan Naib Johan

12.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

12.3.1 Pusingan Awal

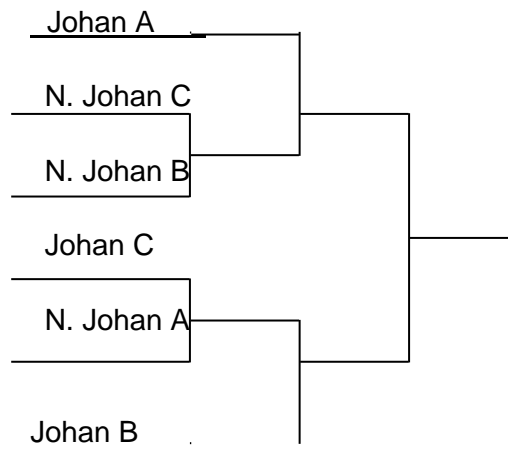
12.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada sembilan (9), sepuluh (10), sebelas (11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga tiga kumpulan A, B dan C.

12.3.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1 dan Selainnya mengikut cabutan undian.

12.3.2 Pusingan Suku Akhir

12.3.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki pusingan Suku Akhir.

12.3.2.2 Johan A dan Johan B diberikan "Bye" seperti berikut :-



12.4 Cara Empat (4) Kumpulan

12.4.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada 12 dan 13 pasukan maka pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada empat (4) kumpulan (A, B, C dan D)

12.4.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, dan selainnya mengikut cabutan undian.

12.4.3 Lapan (8) pasukan akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir seperti berikut:-



12.5 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:-

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
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

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

12.7 ***Pasukan yang menarik diri / memberi kemenangan percuma*** semasa dalam pertandingan akan dibatalkan penyertaan keseluruhannya serta penyertaan pada tahun hadapan bagi acara berkenaan digantung.

### 13. PAKAIAN

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

13.2 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.

### 14. JAWATANKUASA BANTAHAN & RAYUAN

#### 14.1 JAWATANKUASA BANTAHAN

Pengerusi : **En. Mohd Farid Dewan / Wakil Pusat Sukan**  
Menjalankan Tugas Pengarah Pusat Sukan

Setiausaha : **En. Mohd Airul Hafis Zulkifli / Wakil Pusat Sukan**  
**(S41 - S44)**

Ahli : Pengadil permainan berkenaan.  
: Penyelaras permainan berkenaan.  
: 3 pengurus/wakil pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan.

#### 14.2 JAWATANKUASA RAYUAN

Pengerusi : Timbalan Dekan Pra Siswazah, Fakulti Pendidikan

Setiausaha : **En. Mohd Farid Dewan**  
Ketua Pegawai Belia & Sukan

Ahli : 3 Pengetua/Timbalan Pengetua/wakil kontinjen yang Tidak terlibat dengan rayuan.

Korum mesyuarat 13.1 dan 13.2 ialah ***dua pertiga jumlah ahli.***

### 15. PINGAT

15.1 Hadiah akan disediakan bagi **Johan, Naib Johan dan tempat ketiga.**

## 16. JOHAN KESELURUHAN

Johan Keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

- 16.1 Pasukan yang memenangi JOHAN terbanyak dikira menang.
- 16.2 Jika masih seri pasukan yang memenangi NAIB JOHAN terbanyak dikira menang.
- 16.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi **TEMPAT KETIGA** terbanyak dikira menang.
- 16.4 Jika masih seri, **pasukan yang banyak memasuki peringkat suku akhir** akan dikira pemenang.
- 16.5 Acara Perbarisan tidak dikira dalam johan keseluruhan

## 17. MINUMAN

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

## 18. PEGAWAI PERHUBUNGAN

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

## 19. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis menggunakan Borang Bantahan Rasmi yang disediakan (Rujuk Penyelaras Permainan) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dengan wang bantahan sejumlah **RM 200.00** dan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Permainan SUKEM selewatnya dalam tempoh **30 minit** selepas tamat pertandingan.

- 19.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan di tolak oleh Jawatankuasa Bantahan.
- 19.2 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak **RM 150.00** akan dikembalikan dan **RM 50.00** akan dikenakan sebagai wang pengurusan bantahan.
- 19.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia atau Bahasa Inggeris

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

## 20. RAYUAN

Semua rayuan hendaklah dibuat secara bertulis (Surat Rasmi) kepada Pengerusi Jawatankuasa Rayuan SUKEM yang ditandatangani oleh Pengetua / Timbalan Pengetua / Pengurus Kolej dan hendaklah diserahkan kepada Urusetia Kejohanan SUKEM / Penyelaras Permainan selewat-lewatnya 30 minit selepas keputusan bantahan dikeluarkan.

20.1 Jawatankuasa Rayuan akan bersidang mengikut tarikh Pengerusi Jawatankuasa Rayuan (perlawanan akan terus dijalankan mengikut keputusan Jawatankuasa Bantahan)

## 21. 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.

## 22. KUATKUASA

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

## 23. KERJASAMA

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

## 24. DENDA DAN HUKUMAN

24.1 Mana-mana kontinjen yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain akan diambil tindakan seperti berikut :

24.1.1 Penyertaan pasukan/individu tersebut akan dibatalkan.

24.1.2 Penyertaan pada tahun berikutnya bagi acara tersebut akan digantung.

24.2 Penarikan diri pasukan selepas sesi undian akan menyebabkan pasukan tersebut digantung penyertaan pada tahun berikutnya bagi acara yang berkenaan sahaja.

- 24.3 Penarikan diri pasukan semasa pertandingan berlangsung akan menyebabkan penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan dan penyertaan pada tahun berikutnya akan digantung bagi acara yang berkenaan sahaja.

**25. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

- 25.1 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa taklimat Pengurus Pasukan dan pada bila-bila masa sepanjang kejohanan berlangsung.
- 25.2 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 25.3 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKEM dan muktamad.

## BADMINTON CAMPURAN

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persatuan Badminton Malaysia (BAM) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM (*perkara 11*).
- 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 memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.  
  
Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh 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.

## BOLA TAMPAR LELAKI DAN WANITA

### 1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Malaysia (MAVA) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Sistem Permainan: **31 mata.**

### 4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

#### 4.1 *Secara Liga*

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

Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh 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 akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 31-0.

## PING PONG CAMPURAN

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Ping pong Malaysia (TTAM) 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
- Beregu Wanita
- Beregu 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) 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 memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

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

- 4.1.3 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang (Games Difference).
- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang ( Sets Difference ).
- 4.1.5 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).
- 4.1.6 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.7 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

# BOLA SEPAK

## 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.

## 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 (perkara 11) 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 mengalahkannya 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 (3-0).



## 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. Tiada pemain simpanan dalam setiap pasukan.
- 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. pemain didaftarkan sebagai pemain ke-2 MESTI bermain di papan 2, Begitu jugak pemain yang telah mendaftar di papan ketiga, perlu bermain di papan 3
- 2.5 Sama juga seperti papan ke-4 dan ke-5 yang terdiri daripada pemain wanita.
- 2.6 Pemain lelaki hanya akan berlawan 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 25 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 Swiss System*
- 4.2 “Pairing” pasukan dan kiraan tie break (mata pemutus seri) akan dibuat menggunakan program Swiss Manager.

4.3 Pasukan yang mempunyai markah kemenangan pasukan (MP) paling tinggi akan diisytiharkan sebagai pemenang. Mata pemutus seri akan mengikuti turutan seperti berikut :-

- 1) Markah kemenangan pasukan / Matchpoints (MP)
- 2) Jumlah Semua Markah individu / Game-points (GP)
- 3) Personal Counter antara pasukan yang seri

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).

Markah individu (GP)

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

4.6 Keputusan pengadil adalah muktamad.

## 5. JADUAL PERLAWANAN

Jadual perlawanan adalah 6 pusingan. Aturan perlawanan mengikut swiss system dengan menggunakan swiss manager software.

# PETANQUE CAMPURAN

## 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 Fédération Internationale de Pétanque et Jeu Provençal (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. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan SUKEM adalah di rujuk.
- 2.2 Setiap kontinjen dibenarkan mendaftar 1 pasukan bagi setiap pasukan yang terdiri daripada tiga **(3) orang pemain lelaki dan (3) orang pemain wanita**.
- 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 penyelarar permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

## 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sistem pertandingan adalah secara liga dalam kumpulan masing-masing.
- 3.2 Masa permainan adalah 1 jam akan dijalankan untuk pertandingan ini dan kiraan mata adalah 13 point/ mata.

## 4. 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 Pemberian mata untuk perlawanan liga: Menang - 3 mata Seri - 1 mata Kalah – 0 mata.
- 4.6 Di akhir pusingan liga, pasukan yang mendapat mata terbanyak di kira menang
- 4.7 Jika terdapat dua atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama, pasukan yang paling banyak menang di kira menang.
- 4.8 Jika masih seri, pasukan yang memenangi perlawanan di antara keduanya di kira pemenang.
- 4.9 Jika masih seri pasukan yang mempunyai kelebihan skor dikira menang.
- 4.10 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai skor yang banyak di kira menang

## **5. PAKAIAN / ALAT**

- 5.1 Pakaian Pemain-pemain hendaklah memakai pakaian seragam pasukan masing-masing. Hanya baju 'T' yang berkolar dan seluar track dibenarkan semasa pertandingan. Namun demikian peraturan ini mengikut budi bicara pegawai pertandingan untuk membenarkan setiap pasukan bertanding dengan memakai pakaian yang bersesuaian.
- 5.2 Boules yang boleh digunakan untuk pertandingan adalah yang telah dibenarkan oleh pihak penganjur. Peserta yang bermain dengan boules yang tidak dibenarkan akan mengakibatkan keputusannya tidak dikira.
- 5.3 Boules yang digunakan untuk pertandingan akan diperiksa oleh Pegawai Teknikal yang bertugas sebelum atau semasa pertandingan.
- 5.4 Jack yang digunakan untuk pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 5.5 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. KELEWATAN**

- 6.1 Pemain yang tidak hadir sebelum 15 minit permainan dimulakan dikira kalah.
- 6.2 Kepada pemain yang muncul ketika perlawanan telah bermula dia tidak boleh menyertai pusingan ini tetapi boleh menyertai pada pusingan yang berikutnya.

## **7. 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.

## **8. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

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

## 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 Setiap 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.

### 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 Tanding*

Pengelasan Berat bagi **Putera**

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

Pengkelasan Berat bagi **Puteri**

	<b>Kelas</b>	<b>Berat</b>
4.1.10	A+	45 kebawah
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.
4.1.16	Bebas	75 kg. < 95 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.



## OLAHRAGA

### 1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

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

### 2. TARIKH, TEMPAT DAN MASA PERTANDINGAN

BIL	BUTIRAN
1	15 November 2024 Jumaat 8.00 pagi hingga 7.00 malam

### 3. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

BIL	ACARA	KATEGORI
1	100 Meter 200 meter 400 meter 1500 meter 3000 meter 4x100meter lari berganti-ganti 4x400 meter lari berganti-ganti	Lelaki dan Wanita
2	Lompat Tinggi Lompat Jauh Lontar Peluru Lempar Cakera Merejam Lembing	Lelaki dan Wanita

### 4. PERMOHONAN MASUK

- 4.1 Semua permohonan hendaklah dibuat dalam borang yang disediakan. ***Gunakan borang yang berlainan untuk peserta Lelaki dan Wanita.***
- 4.2 Nama-nama peserta hendaklah diisi dengan penuh dan lengkap.
- 4.3 Semua borang hendaklah dihantar kepada penyelaras acara 7 hari sebelum Kejohanan diadakan.

### 5. KEMASUKAN ACARA

- 5.1 Setiap peserta boleh mendaftar 3 acara perseorangan dan 2 acara berpasukan sahaja.
- 5.2 ***Acara Perseorangan:*** Setiap Kolej boleh menghantar **2 peserta** sahaja.

- 5.3 **Acara Berpasukan** : Setiap Kolej boleh menghantar **1 Pasukan sahaja** bagi acara lari berganti-ganti.

## 6. PENGESAHAN KEMASUKAN

- 6.1 Semua kemasukan akan disahkan pada **Mesyuarat Pengurus Pasukan yang Akan dimaklumkan kelak.**
- 6.2 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.

## 7. MASA MELAPORKAN DIRI

### 7.1 **Acara-acara Balapan**

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

### 7.2 **Acara-acara Padang**

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

## 8. ALAT-ALAT PERTANDINGAN (IMPLEMENTS)

- 8.1 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.
- 8.2 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.

## 9. ABJAD/ NOMBOR PESERTA

- 9.1 Nombor peserta disediakan oleh Pusat Sukan.
- 9.2 Peserta-peserta tidak akan dibenarkan bertanding melainkan mereka memakai abjad/nombor yang ditentukan iaitu di dada dan di belakang.

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

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

## 12. PEMBATALAN

12.1 Semua peserta yang telah melayakkan diri daripada saringan ke peringkat Separuh Akhir dan Akhir tidak boleh menarik diri.

12.2 Jika berlaku, peserta itu akan dibatalkan daripada pertandingan berikutnya kecuali dengan kebenaran daripada Referi atau Doktor.

13. 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 dikemukan sekali dengan Borang Masuk.

## 14. JOHAN KESELURUHAN

Johan keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

14.1 Pasukan yang memenangi pingat **EMAS** terbanyak dikira menang.

14.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi pingat **PERAK** terbanyak dikira menang.

14.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang memenangi pingat **GANGSA** terbanyak dikira menang.

# TAEKWONDO

## 1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Taekwondo Dunia (World Taekwondo, WT), Persatuan Taekwondo Kebangsaan (Taekwondo Malaysia, TM) dan Peraturan Am SUKEM.

## 2. PENDAFTARAN PESERTA

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tiga (3) orang peserta bagi setiap kategori Kyorugi dan dua (2) orang peserta bagi setiap kategori Poomsae yang dipertandingkan.
- 2.2 Borang Pendaftaran mengikut bahagian berat hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 2.3 Senarai nama peserta mengikut bahagian hendaklah disampaikan kepada Pengadil 10 minit sebelum perlawanan dimulakan dan pengesahan kesihatan 1 minggu sebelum kejohanan bermula.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 **Hanya 1 orang Atlet Kebangsaan / Antarabangsa sahaja yang dibenarkan mewakili kolej bagi setiap kategori. Penglibatan Atlet Kebangsaan / Antarabangsa diambil kira pada tahun semasa sahaja.**

## 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa Word Taekwondo, WT.
- 3.2 Acara Kyorugi: Pertandingan ini dijalankan secara Kalah Mati.
- 3.3 Acara Poomsae: Pertandingan akan dijalankan secara penilaian berkumpulan. Empat (4) peserta terbaik akan mara ke Peringkat Akhir.
- 3.4 Bagi acara Poomsae, semua peserta dikehendaki untuk melakukan dua (2) 'pattern' pada peringkat kumpulan dan pusingan akhir.

## 4. BAHAGIAN-BAHAGIAN BERAT

- 4.1 Pengkelasan Berat bagi **Lelaki**

<b>Kategori</b>	<b>Berat</b>
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.
4.2.8 HEAVY	Melebihi 73 kg.

4.3 Poomsae (Seni Taekwondo)

	<b>Lelaki &amp; Wanita</b>	<b>Pusingan Awal &amp; Akhir</b>
4.3.1	Individu	Taeguk 6,7,8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
4.3.2	Campuran (2 orang)	
4.3.3	Berpasukan (3 orang)	

**5. PAKAIAN**

Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa iaitu uniform TKD WT

**6. TIMBANGAN**

6.1 Peserta-peserta pada semua jenis berat akan ditimbang pada dan tempat membuat timbangan di **Dewan Gemilang, UKM jam 10.00 pagi hingga 6 petang.**

6.2 Masa timbangan boleh diubah dengan persetujuan Jawatankuasa Pengelola.

**5. PAKAIAN**

Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa iaitu uniform Taekwondo WT.

## 6. SESI TIMBANG BERAT BAGI ACARA KYORUGI

- 6.1 Semua peserta acara kyorugi **DIWAJIBKAN** untuk menjalani sesi timbang berat pada **15 November 2024 (Jumaat)** dan di **Stadium, UKM jam 10.00 pagi hingga 6 petang**.
- 6.2 Masa dan tempat sesi timbang berat boleh diubah dengan persetujuan Jawatankuasa Pengelola.
- 6.3 Berat semua peserta mestilah tetap mengikut kategori yang didaftarkan. Peserta akan digugurkan sekiranya melebihi atau berada di bawah berat kategori yang didaftarkan.

## 7. CARA MEMUTUSKAN KEMENANGAN

Keputusan adalah berdasarkan berikut :

- 7.1 Menang oleh Hilang Kelayakan (*Disqualification, DSQ*).
- 7.2 Menang oleh Penarikan Diri (*Withdrawal, WDR*).
- 7.3 Menang oleh Mata Emas (*Golden points, GDP*).
- 7.4 Menang oleh Jurang Mata (*Point Gap, PTG*).
- 7.5 Menang oleh Mata Akhir (*Final Score, PTF*).
- 7.6 Menang oleh Pengisytiharan Hukuman Pengadil (*Referee's Punitive Declaration, PUN*).
- 7.7 Menang oleh Keunggulan (*Superiority, SUP*).
- 7.8 Menang oleh Pemberhentian Perlawanan oleh Pengadil (*Referee Stops Contest, RSC*).
- 7.9 Menang oleh Hilang Kelayakan Disebabkan Oleh Kelakuan Tiada- Semangat Kesukanan (*Disqualification For Unsportmanlike Behavior, DQB*).

## 8. UNDIAN

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian seperti berikut :

Pengundian bagi acara kyorugi dan 'pattern' bagi acara poomsae yang akan dipertandingkan bagi peringkat kumpulan dan akhir hendaklah diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola dan Pengerusi Teknikal Kejohanan satu hari sebelum pertandingan di hadapan Pengurus-pengurus Pasukan yang mengambil bahagian.

## **9. MASA PERLAWANAN BAGI ACARA KYORUGI**

- 9.1 Masa pertandingan bagi acara kyorugi adalah selama 2 minit bagi setiap pusingan dan tiga (3) pusingan akan diperuntukkan (2, 1, 2, 1, 2) untuk setiap perlawanan. Bagaimanapun, ia tertakluk kepada sebarang perubahan semasa pertandingan.

## **10. KELEWATAN**

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

## BOLA BALING LELAKI DAN WANITA

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Baling Malaysia (MHF) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (4 BERPASUKAN SUKEM).
- 3.2 Masa bermain : - ***Kumpulan*** - **7 x 1 x 7**  
- ***S/Akhir & Akhir*** - **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. 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 6 minit diberi (3 x 3) 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 awannya 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 Persatuan Bola Keranjang (MABA) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*Perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Masa Bermain: Lelaki- Pusingan Awal = 2 x 7 minit  
 - Pusingan S/Akhir dan Akhir = 2 x 10 minit  
  
 Wanita- Pusingan Awal = 2 x 5 minit  
 - Pusingan S/Akhir dan Akhir = 2 x 7 minit
- 3.3 Rehat antara masa pertama & kedua selama 2 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.

## SEPAK TAKRAW

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Sepak takraw Antrabangsa (ISTAF), Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) 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 Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM).

### 2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am Kejohanan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM).

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam DUA kategori sahaja.

2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

- Perseorangan Lelaki Pertama
- Bergu Campuran
- 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am Kejohanan SUKEM.

3.2 Perlawanan akan dijalankan secara pro set 8. Pasukan yang memperoleh kemenangan set yang sama (7-7), perlawanan tersebut akan ditentukan dengan "super tide break – 10 mata".

### 4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

#### 4.1 *Secara Liga*

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

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

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

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

- 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).
- 4.1.4 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.5 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 dan 6-0 setiap set.

## RAGBI 7 SEBELAH LELAKI

### 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN (PINDAAN)

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Masa bermain : 7 x 1 x 7
- 3.3 Mana-mana lima (5) orang pemain pengganti yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan.
- 3.4 Pertandingan dijalankan dalam format 2 kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B.
- 3.5 Johan tahun lepas akan diletakkan di dalam kumpulan A sebagai A1 manakala Naib Johan tahun lepas di dalam kumpulan B sebagai B1.
- 3.6 Jumlah pasukan di dalam setiap kumpulan akan dibahagikan sama rata. (Contoh : Jika semasa pertandingan, 5 pasukan di dalam kumpulan A manakala 3 pasukan di dalam kumpulan B, pasukan terakhir di dalam kumpulan A iaitu A5 akan diletakkan di bawah kumpulan B sebagai B4.
- 3.7 Jika hanya 7 pasukan atau 9 pasukan bertanding, kumpulan B akan mempunyai 1 pasukan lebih berbanding pasukan A.
- 3.8 Jika hanya 5 pasukan yang bertanding, kejohanan akan dijalankan secara liga.
- 3.9 Penyertaan minima untuk kejohanan dijalankan adalah 3 pasukan.



#### 4. PENENTUAN KEMENANGAN DALAM KUMPULAN

Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

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.

## SOFBOL LELAKI DAN WANITA

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Sofbol Antarabangsa (SAM) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) 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 dikira 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 Jumlah Larian Yang Dapat x 100 Jumlah Larian Yang Kalah
  - 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.

## BOLING PADANG CAMPURAN

### 1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Persatuan Boling Padang 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.

### 3. ACARA- ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 3.1 4 Sepasukan (2 Lelaki dan 2 Wanita)

### 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/tracksuit yang seragam dengan satu pasukan (warna)
- 4.3 Kasut sukan dibenarkan (running shoes).

### 5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 5.2 Setiap perlawanan akan diputuskan dengan 10 Ends atau 1 jam 15 minit 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 dhanya dibenarkan selepas End ke-4 (memasuki End ke-5). Pertukaran pemain dan posisi pemain hanya boleh dibuat sekali sahaja.

## 6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 6.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi 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 ).

## SKUASY LELAKI DAN WANITA

### 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 30 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.

### 3. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 3.1 Perseorangan Lelaki
- 3.2 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 (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 maksima empat (4) orang pemain sahaja. 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.

## 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 Peralatan golf adalah tanggungjawab pemain sendiri.

## 6. YURAN PERTANDINGAN

Tiada yuran dikenakan (percuma).

## WOODBALL LELAKI & WANITA

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Undang- undang Permainan Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am dan Peraturan Permainan Woodball SUKEM

### 2. PENDAFTARAN PERMAIN

- 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.

### 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 Jumlah skor 2 pemain Lelaki dan Wanita yang paling rendah akan dikira sebagai pemenang.
- 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. KELEWATAN**

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



## TENPIN BOLING 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 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 4 orang pemain (2 lelaki & 2 wanita).
- 2.2 Semua kolej boleh menghantar **maksimum (2) pasukan sahaja**. 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.
- 2.4 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

2.1 Yuran penyertaan bagi pasukan ke-2 perlu dibiayai oleh setiap kolej sendiri.

### 3. ACARA- ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 3.1 4 Sepasukan Campuran (Lelaki dan Wanita).

### 4. PENYERTAAN DAN SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Acara 4 Sepasukan Campuran
  - 4.1.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu pasukan dalam acara 4 sepasukan campuran (2 Lelaki dan 2 Wanita).
  - 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 diubah 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 akan dibiayai oleh Pusat Sukan.
- 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.

## ESPORTS FC25

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa SUKEM 2024.
- 1.2 Peraturan-peraturan permainan tertakluk mengikut permainan E- Sports FC25

### 2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk 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 Am (*perkara 10*) Kejohanan Sukan Staf Antara UKM dan keputusan-keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 2.5 Hanya 4 orang pemain sahaja yang boleh didaftarkan bagi mewakili pasukan setiap gugusan

### 3. FORMAT PERTANDINGAN

- i) Perseorangan Pertama
  - ii) Beregu
  - iii) Perseorangan Kedua
- 3.1 Pihak penganjur akan menyediakan Peranti *Playstation 5* dan peralatan lain untuk pertandingan dalam keadaan sedia ada. Sekiranya peserta didapati merosakkan sebarang peralatan, peserta akan dikenakan denda dan diwajibkan untuk membayar atau mengganti baru peralatan tersebut. Peserta digalakkan untuk membawa *Controller* sendiri dan diatas risiko sendiri.
  - 3.2 Lambungan syiling akan dilakukan untuk menentukan siapa yang akan bermain sebagai tuan rumah (*home*). Pemain *home* akan memulakan sepak mula

#### 4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 4.1.1 Perlawanan di peringkat kumpulan dan kalah mati akan bermain secara “*single match*” dan “*Single elimination*”.
- 4.1.2 Perlawanan di peringkat kumpulan akan dijalankan secara *grouping* (*Round Robin*).
- 4.1.3 Di akhir *grouping*, *top 2* setiap kumpulan akan mara ke peringkat *playoff*.
- 4.1.4 Bagi peringkat *grouping*, kesemua pemain diwajibkan bermain bagi mengumpul *point* bagi pasukan mereka, mengikut format *best of 1 (single match)*, kesemua pemain atau kategori akan diambil kira *point* mereka sebagai *point* keseluruhan pasukan tersebut.
- 4.1.5 Peringkat *Playoff*, *top 2* setiap kumpulan akan mara ke peringkat kalah mati dan akan bermain mengikut format *single elimination*. Peserta dibenarkan memakai *pasukan/team* yang sama pada perlawanan seterusnya.
- 4.1.6 Jika terdapat perlawanan yang seri di peringkat *playoff*, maka penentuan kemenangan akan ditentukan menggunakan format *Golden Goal*.
- 4.1.2 Berikut adalah tetapan yang perlu dipatuhi sepanjang kejohanan:
- Mode: 95 Overall
  - Difficulty Level: Legendary
  - Time of day: 9.30 pm (Night)
  - Season: Summer
  - Weather: Clear
  - Game speed: Normal
  - Separuh Masa: 6 minit
  - Multiplayer camera: Tele broadcast  
(Zoom: 0/ Height: 20)
  - Time/score display: On
  - Radar: Default
  - Injuries: Off
  - Offsides: On
  - Booking: On
  - Handball: Off
  - Defending: Tactical/ advance defending (legacy defending tidak dibenarkan)
  - Live season: Switch off
  - Competitor mode: On

- 4.1.3 Pemain dibenarkan untuk menggunakan "**Controller @ DualSense**" sendiri.
  - 4.1.4 Pemain yang bertanding wajib mengikuti tetapan pertandingan yang telah ditetapkan oleh jawatankuasa penegelola kecuali penetapan pasukan pilihan.
  - 4.1.5 Hanya seorang pemain yang boleh bermain dalam satu masa manakala penggantian pemain kedua boleh dilakukan pada bila-bila masa ketika bola diberhentikan. Namun pertukaran kedua adalah tidak dibenarkan sama sekali sehingga tamat perlawanan semasa.
  - 4.1.6** Pemain dibenarkan memilih pasukan kelab ataupun negara. Jika pasukan yang dipilih adalah sama, maka pasukan yang namanya disebut terlebih dahulu akan mewakili "**Home Team**" manakala pasukan lawannya adalah "**Away Team**".
  - 4.1.7 Memberhentikan perlawanan dengan sengaja akan dikenakan amaran pertama, amaran kedua, amaran ketiga dan seterusnya dibatalkan perlawanan tersebut dengan kemenangan diberi kepada pasukan lawan.
  - 4.1.8 Sebarang cubaan provokasi atau gangguan adalah tidak dibenarkan sama sekali.
- 4.2 Tetapan formasi
- 4.2.1 Pemain diberikan masa tiga (3) minit untuk membuat tetapan formasi sebelum perlawanan dimulakan. Satu (1) minit diperuntukkan untuk tetapan semasa habis separuh masa pertama dan 30 saat diberikan semasa dalam permainan.
  - 4.2.2 Default formation sahaja dibenarkan.
  - 4.2.3 Custom Tactics dibenarkan.
  - 4.2.4 Peraturan pemain dan perubahan formasi hanya dilakukan sebelum permainan bermula, separuh masa dan apabila bola keluar padang sahaja. Jika pemain perlu untuk menghentikan permainan atas apa sahaja alasan sekalipun, pemain perlu menyepak bola keluar.
  - 4.2.5 Jika pihak lawan melakukan aduan rasmi (bergantung pada keadaan), pihak penganjur berhak untuk membatalkan penyertaan dan pihak lawan akan diberikan kemenangan 2-0.

## 5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

5.1 Liga mengandungi 7 pasukan dan dibahagi kepada dua (2) kumpulan.

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

Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikiramenang.

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

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

Jika masih seri, perlawanan khas 5 minit pada masa tambahan dan penalti.

## 6. PEMARKAHAN

6.1 Kriteria pemarkahan bagi peringkat kelayakan (grouping)

Menang – 3 point

Seri – 1 point

Kalah – 0 point

6.2 Sistem pemarkahan mengikut format FIFA World Cup.

6.3 Peserta yang menarik diri atau tiba lewat lima (5) minit akan diisytiharkan sebagai kalah dan peserta lawannya akan diberikan 3-0 jaringan percuma.

## 7. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol3 kosong (3-0)

## 8. PENIPUAN

8.1 Sekiranya terdapat peserta yang didapati melakukan seperti contoh tidak berlaku adil dan mengganggu peserta lain, pihak penganjur akan mengambil tindakan yang sewajarnya seperti amaran, pembatalan penyertaan atau dilarang untuk menyertai pertandingan di masa akan datang.

8.2 Berikut merupakan perkara yang dianggap tidak adil dan melanggar peraturan.

- (a) Penggunaan *cheating software* atau *hardware*
- (b) *Disconnection* atau menekan *button pause* dengan sengaja
- (c) Penggunaan tetapan yang lain dari tetapan yang dibenarkan
- (d) Tiada semangat kesukanan atau berkelakuan tidak sopan
- (e) Tidak mematuhi etika permainan

## 9. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

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

## 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.
- 2.3 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) 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 pepadang 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.
  - 3.6.0 "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

# ESPORT MOBILE LEGEND

## 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM).
- 1.2 Peraturan-peraturan permainan tertakluk mengikut permainan EA Sports Mobile Legend.

## 2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 8*) 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 Am (*perkara 11*) dan keputusan-keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 2.5 **Hanya 6 orang pemain (5 lelaki & 1 wanita)** yang boleh didaftarkan bagi mewakili pasukan setiap kolej. Minimum 1 orang penyertaan pemain wanita untuk setiap perlawanan (*penjelasan boleh rujuk Penyelaras*).

## 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Format Pertandingan adalah :

### 3.2.1 MLBB

#### Peringkat Kelayakan

- **12 Pasukan (Kolej)** akan dibahagikan kepada **4 Group** untuk bertanding.
- Sejumlah **1 Pasukan** yang berada di top **4 Group**, akan layak ke peringkat Separuh Akhir. Jika markah berkumpulan adalah seri, kedudukan pertama & kedua akan berlawan semula (rematch) bagi menentukan pemenang. Jika kedudukan 1,2,3 berkongsi markah semua akan mendapat 3 point.

#### Peringkat Grand Finale

- Semi Final (BO3)
- Bronze Match (BO3)
- Grand Finale (BO5)

### 3.3 Versi Permainan

Versi terbaru Mobile Legends Bang Bang (Custom - Draft Pick Match)

### 3.4 CARA PERTANDINGAN BERLANGSUNG

- 3.4.1 Sila tepati masa. Kegagalan menepati masa boleh mengakibatkan pasukan anda disingkirkan **selepas 10 minit** perlawanan bermula.
- 3.4.2 Marshall akan pengesahan pasukan sewaktu pendaftaran dan sebelum perlawanan bermula.
- 3.4.3 Semasa check in, sila isi NAMA PASUKAN dengan **TEPAT** mengikut list GROUP A B C D (dan seterusnya).
- 3.4.4 Kegagalan mengisi NAMA PASUKAN dengan **TEPAT** akan mengakibatkan ketidakhadiran pasukan berkenaan dalam perlawanan ini dan akan disingkirkan.
- 3.4.5 Marshal akan menyenaraikan **jadual perlawanan (bracket) dan borang check in**.
- 3.4.6 Kapten Pasukan harus menghubungi Kapten Pasukan Lawan berdasarkan **jadual (bracket) dan borang check in** yang Marshal kongsi.
- 3.4.7 **Link-link penting** akan diletakkan di **Description** group whatsapps.
- 3.4.8 **Add/follow** kapten pasukan lawan, Marshall akan sediakan room/lobi dan akan invite kapten pasukan. Kemudian kapten akan invite ahli-ahli pasukan masuk ke dalam lobi.
- Jika dua-dua team sudah bersedia, boleh mulakan perlawanan.
  - Pasukan yang berada di atas akan **First Pick**
  - Kapten Pasukan yang menang, sila **ScreenShot** keputusan perlawanan dan isi ke dalam **Result Form** yang akan diberikan oleh Marshall
  - Semua pasukan adalah dilarang menyertai perlawanan lain yang bukan dalam jadual mereka semasa menyertai pertandingan ini.
  - Hanya pemain, marshal dan caster sahaja yang boleh berada di dalam lobi dan permainan. Pengurus, Jurulatih, para penonton tidak dibenarkan dalam lobi.

### 3.5 GANGGUAN PERMAINAN

- 3.5.1 Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab dalam sebarang masalah teknikal seperti internet/masalah peranti.
- 3.5.2 Sila check telefon dan internet masing-masing sebelum perlawanan bermula. Powerbank dibenarkan semasa pertandingan.

3.5.3 Sekiranya berlaku masalah bug, KAPTEN PASUKAN wajib membuat aduan serta-merta kepada Marshal.

3.5.4 Aduan tidak akan dilayan selepas daripada itu.

### **3.6 HERO**

3.6.1 Semua hero boleh digunakan. Tertakluk kepada peraturan permainan EA Sports Mobile Legend.

3.6.2 Tiada autoban hero.

3.6.3 Ban hanya semasa draft pick hero.

## **4. MENGIKUT PERATURAN TINGKAH LAKU YANG DILARANG**

4.1 Pemain akan dikenakan sekatan jika didapati cuba melanggar peraturan dengan cara apapun kelakuan yang dilarang:

4.1.1 Enggan mematuhi arahan pengadil

4.1.2 Kelewatan mengikut jadual

4.1.3 Gunakan bahasa dan / atau gerak isyarat yang menghina

4.1.4 Gunakan bahasa yang menghina dalam permainan

4.1.5 Bersalah terhadap tingkah laku yang tidak sepatutnya

4.1.6 Mengelirukan identiti beliau (nama samaran palsu @ unsur palsu identiti)

4.1.7 Menyalahi atau menipu mana-mana pengadil

4.1.8 Tidak meletakkan sebarang usaha untuk memenangi perlawanan

4.1.9 Cuba memanipulasi kedudukan kumpulan

4.1.10 Dilarang menggunakan akaun lain selain yang didaftarkan

4.1.11 Dilarang menggunakan servis joki

4.1.12 Emoji / Recall dibenarkan tetapi jangan spam melampau-lampau sehingga memprovokasi pihak lawan. Amaran akan dikenakan jika ingkar.

## **5. PERKARA YANG DILARANG**

5.1 Mana-mana pemain yang melakukan sebarang pelanggaran terhadap peraturan, Marshal boleh melakukan sekatan yang berikut:

5.1.1 Amaran verbal

5.1.2 Kekalahan dalam perlawanan

5.1.3 Disingkirkan

5.1.4 Apa-apa yang difikirkan sesuai mengikut budi bicara Marshal

## E-SPORT PUBG

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia (SUKEM).
- 1.2 Peraturan-peraturan permainan tertakluk mengikut permainan EA Sports PUBG.

### 2. PENDAFTARAN PEMAIN/PASUKAN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 8*) SUKEM.
- 2.2 Peserta diwajibkan memiliki akaun atau ID PUBG Mobile sendiri.
- 2.3 Setiap satu peserta hanya dibenarkan untuk bermain satu pasukan sahaja.
- 2.4 Setiap pasukan diwajibkan mendaftar *FULL SQUAD* iaitu sekurang-kurangnya empat (4) orang pemain dan satu (1) orang pemain simpanan. Jika tidak, pasukan tersebut tidak dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini.
- 2.5 Hanya peserta yang telah didaftarkan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 *Custom Lobby* atau *Room* akan dibwujudkan oleh pihak penganjur.
- 3.3 Mode permainan yang digunakan adalah : **Third Person Perspective (TPP)**.
- 3.4 Peserta akan bermain sebanyak lima (5) round/map setiap pusingan.
- 3.5 Map yang digunakan: Sanhok -> Erangel -> Erangel -> Vikendi-> Miramar.
- 3.6 Pemenang setiap match akan ditentukan kiraan total point tertinggi.  
Total point terdiri dari *Place Point* dan *Kill Point*.
- 3.7 Hitungan point merujuk kepada peraturan antarabangsa PUBG Mobile, berikut adalah hitungan point:

Rank	New
1	10
2	6
3	5
4	4
5	3
6	2

7	1
8	1
9	0
10	0
11	0
12	0
13	0
14	0
15	0
16	0
Killing point	1

3.8 Setiap pemain **DIWAJIBKAN** *standby di lobby* 15 minit sebelum match bermula dan game seterusnya akan dimulakan 15 minit selepas WWCD setiap match/map.

#### 4. PERATURAN PERMAINAN

##### 4.1 Peraturan Teknikal.

4.1.1 Setiap pemain dilarang menggunakan atau melakukan (Cheat, Bug, Hack dll.) Jika didapati, penyertaan dan keseluruhan point pasukan tersebut secara automatik akan terbatal dan tidak dibenarkan bertanding sepanjang kejohanan.

4.1.2 Pihak penganjur akan mengadakan *group Whatsapp* untuk tujuan perkongsian Room ID kepada setiap ketua pasukan. Pemain adalah dilarang untuk menyebarkan Room ID tersebut kepada pihak yang tidak berkaitan.

4.1.3 Pihak penganjur tidak akan menyediakan jaringan internet, peserta akan menggunakan jaringan internet masing-masing sepanjang kejohanan. Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah diluar tanggung jawab pihak penganjur.

- 4.1.4 Pihak penganjur tidak bertanggung jawab atas seluruh gangguan layaran internet, *crash device*, *device error* dan sebagainya yang dialami oleh pemain.
- 4.1.5 Setiap pasukan diwajibkan mendokumentasikan keputusan setiap *match* dengan cara **screenshot** dan hantar kepada pihak penganjur jika diperlukan.
- 4.1.6 Setiap peserta/pasukan adalah ditegah keras untuk menggunakan **kata-kata kasar, vulgar, Team-Up, Mic all**, tidak menunjukkan semangat kesukanan atau melanggar nilai etika permainan akan diambil tindakan segera dan jika masih berlaku penyertaan pasukan tersebut secara automatik akan terbatal dan tidak dibenarkan bertanding.
- 4.1.7 **Rematch** hanya akan dilakukan apabila seluruh peserta mengalami gangguan layaran internet sehingga tidak dapat meneruskan permainan sebelum mencapai lima (5) minit permainan selepas berlepas dari pesawat. Sebarang permintaan untuk menanggungkan (delay) match tidak akan dilayan.
- 4.1.8 Jika didapati terdapat peserta yang masih melakukan *condition checking* di lobby, permainan tetap akan dimulakan (FLY) mengikut masa yang telah ditetapkan. Tetapi jika terdapat peserta yang *disconnect* kerana kesalahan sendiri maka peserta tersebut dibolehkan untuk meneruskan permainan (*reconnect*) namun match tetap berjalan.
- 4.1.9 Mana-mana pasukan yang didapati melakukan tembakan *Flare Gun* akan dipotong point merit sebanyak (-10) dan tidak dibenarkan meneruskan permainan di match tersebut sahaja. Walau bagaimanapun, pemain/pasukan adalah dibenarkan membuka *Air Drop* sepanjang permainan.



## 5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

5.1 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah berikut;

5.1.1 Pasukan dengan *total kill* terbanyak sepanjang kejohanan;

5.1.2 Pasukan dengan *total point* terbanyak di pusingan Grand Final;

5.1.3 Pasukan dengan *total rank* tertinggi pada pusingan Grand Final.

## 6 PERATURAN – PERATURAN YANG TIDAK DINYATAKAN.

Jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam Peraturan Pertandingan ini, ianya hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Program Perdana League PUBG Mobile (PLPM). Keputusan Jawatankuasa Pengelola adalah **MUKTAMAD**.

# KARATE

## 1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Karate Dunia (World Karate Federation, Persekutuan Karate Malaysia (MAKAF) dan Peraturan Am SUKEM.

## 2. PENDAFTARAN PESERTA

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar dua (2) orang peserta bagi setiap kategori Kumite Individu yang dipertandingkan.
- 2.2 Borang Pendaftaran mengikut bahagian berat hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 2.3 Senarai nama peserta mengikut bahagian hendaklah disampaikan kepada Pengadil 10 minit sebelum perlawanan dimulakan dan pengesahan kesihatan 1 minggu sebelum kejohanan bermula.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Sistem Pengurusan Sukan Online sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa (World Karate Federation).
- 3.2 Acara Kumite: Pertandingan ini dijalankan secara Kalah Mati.

## 4. BAHAGIAN-BAHAGIAN BERAT

### 4.1 Pengkelasan Berat bagi kumite individu **Lelaki**

	<b>Kategori</b>	<b>Berat</b>
4.1.1	- 60 kg	Melebihi 50 kg. dan tidak melebihi 60 kg.
4.1.2	- 75 kg	Melebihi 60 kg. dan tidak melebihi 75 kg.
4.1.3	- 84 kg	Melebihi 75 kg. dan tidak melebihi 84 kg.
4.1.4	+ 84 kg	Melebihi 84 kg.

### 4.2 Pengkelasan Berat bagi kumite individu **Wanita**

4.2.1	- 55 kg	Melebihi 45 kg. dan tidak melebihi 55 kg.
4.2.2	- 68 kg	Melebihi 55 kg. dan tidak melebihi 68 kg.
4.2.3	+ 68 kg	Melebihi 68 kg.

Kategori Kumite Individu (Lelaki)	Jumlah atlet setiap kolej	Kategori Kumite Individu (Wanita)	Jumlah atlet setiap kolej
- 60 kg	2	- 55kg	2
- 75 kg	2	- 68 kg	2
- 84 kg	2	+ 68 kg	2
+ 84 kg	2	<b>TOTAL</b>	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>		

## 5. PAKAIAN

- 5.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa (World Karate Federation) iaitu uniform Karate – do
- 5.2 Penggunaan Uniform (**WKF APPROVED**) adalah tidak diwajibkan
- 5.3 Peserta wajib mempunyai tali pinggang Merah (AKA) & Biru (AO)
- 5.4 Penggunaan Tali pinggang (**WKF APPROVED**) adalah tidak diwajibkan

## 6. SESI TIMBANG BERAT BAGI ACARA KUMITE

- 6.1 Peserta-peserta pada semua jenis berat akan ditimbang pada pagi hari pertandingan sebelum acara bermula
- 6.2 Masa dan tempat sesi timbang berat boleh diubah dengan persetujuan Jawatankuasa Pengelola.
- 6.3 Berat semua peserta mestilah tetap mengikut kategori yang didaftarkan. Peserta akan digugurkan sekiranya melebihi atau berada di bawah berat kategori yang didaftarkan.

## 7. CARA MEMUTUSKAN KEMENANGAN

Keputusan adalah berdasarkan berikut :

- 7.1 Menang oleh Hilang Kelayakan (*Disqualification, DQ*).
- 7.2 Menang oleh Penarikan Diri (*Withdrawal, WDR*).
- 7.3 Menang oleh Jurang Mata (*Point Gap, PTG*).
- 7.4 Menang oleh Mata Akhir (*Final Score, PTF*).
- 7.5 Menang oleh Pengisytiharan Hukuman Pengadil (*Referee's Punitive Declaration, PUN*).

- 7.6 Menang oleh Keunggulan (*Superiority, SUP*).
- 7.7 Menang oleh Hilang Kelayakan Disebabkan Oleh Kelakuan Tiada- Semangat- Kesukanan (*Disqualification For Unsportmanlike Behavior, DQB*).

## 8. UNDIAN

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian seperti berikut :

Pengundian bagi acara kumite akan dijana oleh sistem "Sportdata" secara automatik

## 9. MASA PERLAWANAN BAGI ACARA KUMITE

- 9.1 Masa pertandingan bagi acara Kumite adalah selama 3 minit bagi setiap pusingan.

## 10. KELEWATAN

Hanya 5 minit diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma.

## 11. LATIHAN

Peserta **DIWAJIBKAN** untuk menjalani latihan selama **SEMINGGU** bersama jurulatih Universiti Kebangsaan Malaysia bagi memahami secara keseluruhan peraturan pertandingan dari segi pemarkahan dan yang berkaitan.

## FUTSAL LELAKI DAN WANITA

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) dan Peraturan Am 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 sebelum pertandingan dimulakan.

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

### 3. SISTEM PERTANDINGAN (PINDAAN)

Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.

### 4. UNDIAN

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian untuk menentukan kumpulan dan giliran.

### 5. MASA PERLAWANAN

5.1 Masa yang diberikan bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

#### LELAKI

Pusingan Awal	-	7 x 2 x 7
SA/Akhir & Akhir	-	10 x 3 x 10

#### WANITA

Pusingan Awal	-	5 x 1 x 5
SA/Akhir & Akhir	-	7 x 3 x 7

5.2 Jika perlawanan separuh akhir dan akhir berakhir dengan keputusan seri, penentuan kemenangan akan ditentukan melalui tiga sepakan penalti dan jika masih seri sepakan penalti secara **KALAH MATI** akan menentukan kemenangan dengan menggunakan kaedah "toss coin" untuk memilih sepakan/menjaga gol terlebih dahulu.

**6. PAKAIAN**

Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian yang bersesuaian dan bernombor.

**7. KELEWATAN**

Hanya 15 minit diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan jaringan 3-0.

# KABADDI

## 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain daripada peraturan dan syarat pengawalan teknikal yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan International Kabaddi Federation (IKF), Asian Kabaddi Federation (IKF), Persatuan Kabaddi Malaysia dan mematuhi Peraturan Sukan Malaysia.

## 2. PENDAFTARAN PESERTA

- 2.1 Selain daripada peraturan dan syarat pengawalan teknikal yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan International Kabaddi Federation (IKF), Asian Kabaddi Federation (IKF), Persatuan Kabaddi Malaysia dan mematuhi Peraturan Sukan Malaysia.
- 2.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 2.3 Sebarang persoalan teknikal akan diputus berasaskan kepada Peraturan Pertandingan International Kabaddi Federation (IKF) dan Asian Kabaddi Federation (IKF)
- 2.4 Permasalahan di luar jangka dan tidak dinyatakan dalam Peraturan Pertandingan dan Peraturan Am akan diputuskan oleh Jawatankuasa Khas Teknikal SUKEM 2024 dan segala keputusan yang dibuat adalah muktamad.

## 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.

## 4. UNDIAN

Perlawanan hendaklah dibuat melalui undian untuk menentukan kumpulan dan giliran.

## 5. MASA PERLAWANAN

- 5.1 Masa yang diberikan bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

### **LELAKI**

Pusingan Awal	-	20 x 5 x 20
SA/Akhir & Akhir	-	20 x 5 x 20

**WANITA**

Pusingan Awal	-	15 x 5 x 15
SA/Akhir & Akhir	-	15 x 5 x 15

- 5.2 Jika penyertaannya terdiri daripada enam (6) atau tujuh (7) pasukan pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pemenang pingat ditentukan berdasarkan kedudukan dalam liga.

**6. PAKAIAN**

- 6.1 Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian yang bersesuaian dan bernombor. Warna jersi dan juga seluar hendaklah sama bagi semua atlet dalam satu-satu pasukan.
- 6.2 Pemakaian kasut adalah diwajibkan semasa pertandingan. Kasut yang dipakai mestilah sesuai untuk pertandingan. Kasut-kasut yang difikirkan boleh mendatangkan kecederaan pada atlet itu sendiri atau atlet-atlet lain tidak dibenarkan dipakai semasa pertandingan.
- 6.3 Pemain dibenarkan memakai "ankle guard" atau "knee cap" semasa bermain. Pemakaian "head gear" sebagai penutup rambut di kepala dibenarkan. Pemakaian sebarang jenis "bandage" / balutan adalah ditegah sama sekali.

**7. CARA-CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN**

- 7.1 Pemenang perlawanan akan diberi DUA (2) mata, Seri akan diberi SATU (1) mata, manakala pasukan yang kalah tidak memperoleh apa-apa mata (0).
- 7.2 Pemenang kumpulan ialah pasukan yang mendapat jumlah mata terkumpul yang terbanyak dalam empat / tiga / dua perlawanan dalam kumpulan yang disertai
- 7.3 Sekiranya seri, maka pemenang ialah pasukan yang memperoleh perbezaan mata yang tertinggi apabila jumlah mata terkumpul ditolakkan dengan jumlah mata yang diterima oleh pasukan berkenaan.
- 7.4 Sekiranya seri juga, pemenang ialah pasukan yang memperoleh mata jaringan tertinggi (mata diperolehi).
- 7.5 Sekiranya masih seri juga, maka pemenang ditentukan dengan merujuk kepada keputusan perlawanan antara kedua-dua pasukan. Pemenang perlawanan akan dikira sebagai pemenang.
- 7.6 Sekiranya masih juga seri, Pemenang Perlawanan ditentukan dengan lambungan syilling.



- 7.7 "SUDDEN DEATH RULE - GOLDEN RAID". (Rujuk Peraturan Sudden Death - Golden Raid) digunakan sekiranya perlawanan Seri semasa "Kalah Mati" (digunakan semasa perlawanan di peringkat "Separuh Akhir dan Akhir".

## **8. SUSUNAN GILIRAN PEMAIN**

- 8.1 Giliran menyerang (Raider) oleh seseorang pemain tiada had.

## **9. TIME-OUT**

- 9.1 Sesebuah pasukan hanya dibenarkan menggunakan dua (2) time out dalam setiap separuh masa.
- 9.2 Sesebuah pasukan hanya dibenarkan menggunakan dua (2) time out dalam setiap separuh masa.
- 9.3 Time out hanya boleh dimohon oleh Jurulatih atau pemain pasukan yang berada di dalam gelanggang.

## **10. PASUKAN YANG LEWAT**

- 10.1 Pasukan yang tidak hadir pada waktu yang ditetapkan dalam masa pertandingan yang telah dijadualkan adalah dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya itu kecuali atas sebab-sebab yang munasabah.

# RENANG

## 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

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

## 2. TEMPAT

Kolam Renang Danau, Universiti Kebangsaan Malaysia

## 3. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

### LELAKI

1. 50 Meter	Gaya Bebas
2. 100 Meter	Gaya Bebas
3. 200 Meter	Gaya Bebas
4. 50 Meter	Kuak Dada
5. 100 Meter	Kuak Dada
6. 50 Meter	Kuak Kupu-kupu
7. 100 Meter	Kuak Kupu-kupu
8. 50 Meter	Kuak Lentang
9. 100 Meter	Kuak Lentang
10. 4x50 Meter	Gaya Bebas
11. 4x100 Meter	Gaya Bebas
12. 4x50 Meter	Rampaian

### WANITA

1. 50 Meter	Gaya Bebas
2. 100 Meter	Gaya Bebas
3. 200 Meter	Gaya Bebas
4. 50 Meter	Kuak Dada
5. 100 Meter	Kuak Dada
6. 50 Meter	Kuak Kupu-kupu
7. 50 Meter	Kuak Lentang
8. 4x50 Meter	Gaya Bebas

## 4. PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am SUKEM.
- 4.2 Hanya pemain yang berdaftar dalam **Sistem Pengurusan Sukan (Online)** sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

- 4.3 Setiap pasukan yang menyertai pertandingan adalah tertakluk kepada semua Peraturan SUKEM dan keputusan-keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 4.4 **Acara Perseorangan** : Setiap Kolej boleh menghantar **2 peserta** sahaja.
- 4.5 **Acara Berpasukan** : Setiap Kolej boleh menghantar **1 Pasukan sahaja** bagi acara berganti-ganti.

## 5. MASA MELAPORKAN DIRI

- 5.1 Peserta-peserta dikehendaki melaporkan diri kepada Penyelia Peserta 3 Acara Terdahulu ( 3 Events Ahead ) daripada permulaan acara masing-masing.
- 5.2 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.
- 5.3 Sesuatu acara individu/ pasukan hanya akan dilangsungkan jika terdapat sekurang-kurangnya 3 orang peserta/ pasukan yang mengambil bahagian.

## 6. PENGGANTIAN

Penggantian atau penarikan diri tidak dibenarkan semasa pertandingan.

## 7. 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.

## 8. UNDIAN LORONG

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

## 9. JOHAN KESELURUHAN

Johan keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

- 9.1 Pasukan yang memenangi pingat **EMAS** terbanyak dikira menang.
- 9.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi pingat **PERAK** terbanyak dikira menang.
- 9.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang memenangi pingat **GANGSA** terbanyak dikira menang.

## 10. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah di buat secara bertulis (**berserta wang bantahan**) 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.

## 11. LAIN-LAIN

- 11.1 Semua peserta **DIPASTIKAN MEMAKAI TOPI RENANG.**
- 11.2 Hanya pegawai pertandingan yang bertugas dan peserta yang sedang bertanding dalam acara masing-masing akan dibenarkan masuk ke dalam kawasan pertandingan

## ULTIMATE FRISBEE CAMPURAN

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

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

### 2. PENDAFTARAN PEMAIN

Setiap pasukan boleh mendaftar **14 ORANG PEMAIN**. (8 Lelaki dan 6 Wanita)

### 3. PAKAIAN

Pakaian yang sesuai dengan permainan Ultimate Frisbee.

### 4. 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.

4.2.2 Jika masih seri pasukan yang mendapat perbezaan jaringan yang terbanyak dikira menang.

4.2.3 Jika masih seri pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

### 5. JENIS PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan dijalankan secara liga bagi pusingan pusingan awal.

5.2 Pusingan kedua dan seterusnya secara kalah mati.

### 6. KATEGORI PERTANDINGAN

6.1 Berpasukan Campuran

**7. PERALATAN (DISC)**

Peralatan (Disc) akan disediakan oleh ahli Jawatankuasa Teknikal. (175g)

**8. PERTUKARAN PEMAIN**

Pemain boleh digantikan selepas jaringan dibuat dan apabila berlaku kecederaan.

**9. PENGADIL**

Setiap pemain adalah bertanggungjawab untuk menjaga peraturan permainan.

Pemain

juga digalakkan menyelesaikan sebarang masalah semasa bermain sesama sendiri.

**10. MASA BERMAIN**

Masa untuk satu perlawanan adalah : 25 Minit (Peringkat Awal)  
30 Minit (Peringkat Akhir)

**11. KELEWATAN**

Masa selama 10 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan mata (3-0).

**12. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

Sekiranya Jawatankuasa Pengelola berpendapat gelanggang tidak sesuai, keadaan cuaca buruk atau kerana hal-hal tidak dijangkakan dan perlawanan tidak dapat dimainkan atau diteruskan maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu hendaklah dilangsungkan pada tempat dan masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## BOLA JARING

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*Perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Masa bermain :     7 x 1 x 7 (Peringkat Awal)  
                              10 x 3 x 10 (Peringkat Separuh 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 dibahagian 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 (Goalkeeper)

## 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.



## HOKI 9 SEBELAH LELAKI DAN WANITA

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH), konfederasi Hoki Malaysia (MHC) 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.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (*perkara 11*) SUKEM.
- 3.2 Masa Bermain - 7 x 1 x 7
- 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.

## PERBARISAN

### 1. TARIKH / TEMPAT

Pertandingan akan diadakan **19 November 2024 (Selasa), 8.00 malam bertempat di Stadium UKM.**

### 2. SYARAT-SYARAT

- 2.1 Setiap kontinjen hanya diberikan masa selama 3 minit untuk pergerakan perbarisan dan persembahan. Penilaian perbarisan setiap kontinjen akan diambil kira bermula daripada garisan permulaan larian 100 meter hingga selesai persembahan. Markah akan ditolak sekiranya melebihi 3 minit yang ditetapkan. 'Buzzer'/Loceng akan dibunyikan sebanyak 2 kali iaitu pada minit kedua dan pada minit ketiga.
- 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 persembahan setiap kontinjen perlu bersesuaian dengan pertandingan perbarisan dan kejohanan sukan. Markah akan ditolak sekiranya persembahan tidak bersesuaian.

### 3. PEMBAHAGIAN MARKAH

#### 3.1 PESERTA PERBARISAN ( 100 MARKAH )

- 3.1.1 Sekurang-kurangnya 60 orang ahli.
- 3.1.2 Peserta mestilah terdiri dari Kontinjen/Gugusan masing-masing. (Ketua Kontinjen/Gugusan **WAJIB** menyertai perbarisan)
- 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
Ketua Kontinjen/Gugusan Tiada	50

#### 3.2 KAWAD/BERJALAN SECARA SERAGAM ( 50 MARKAH )

- 3.2.1 Persamaan semasa berjalan dalam kontingen.
- 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.
- 3.3.4 **25 markah akan ditolak** sekiranya pergerakan dan persembahan melebihi 3 minit.

### 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.
- 3.4.3 Persembahan bersesuaian dengan kejohanan sukan.
- 3.4.4 **25 markah akan ditolak** sekiranya persembahan tidak bersesuaian dengan pertandingan perbarisan dan kejohanan sukan.

### 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.