



PERATURAN AM & PERMAINAN KEJOHANAN SUKAN STAF UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA 2016

**PERATURAN AM
KEJOHANAN SUKAN STAF
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA 2016**

1. PENGENALAN

Kejohanan Sukan Staf Universiti Kebangsaan Malaysia merupakan kejohanan sukan kakitangan yang diadakan setiap tahun oleh Pusat Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia. Tujuan diadakan kejohanan sukan seperti ini adalah untuk mencungkil bakat kakitangan dan pembudayaan sukan di UKM. Pusat Sukan merupakan urusetia bagi kejohanan ini.

2. PENGELOLA

Kejohanan Sukan Staf UKM ini dikelolakan oleh Pusat Sukan UKM

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

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.

4. TARIKH KEJOHANAN DAN PENGESAHAN PENYERTAAN

Kejohanan akan berlangsung pada 7 – 26 Mei 2016. Semua pengesahan penyertaan perlu disampaikan kepada Urusetia Jawatankuasa Pelaksana Sukan Staf UKM **14 hari** sebelum bermulanya kejohanan (kecuali sukan Golf).

5. KELAYAKAN PEMAIN

- 5.1 Peserta-peserta yang layak menyertai Kejohanan Sukan Staf UKM ialah Kakitangan UKM termasuk Kakitangan Sementara, Kontrak , Sambilan dan Pembantu Penyelidik yang dibayar gaji oleh Universiti, Permata Pintar, PALAPES dan SUKSIS serta berstatus aktif.
- 5.2 Peserta-peserta dibenarkan mengambil seberapa banyak jenis permainan. Walau bagaimanapun pihak penganjur tidak bertanggungjawab sekiranya perlawanan pemain terlibat bertembung.
- 5.3 Bagi pemain yang memegang jawatan pentadbiran, mereka boleh memilih untuk bermain bagi pihak gugusan jawatan hakiki atau gugusan pentadbiran. Urusan ini hendaklah diselesaikan oleh Pengurus Pasukan. (Pemain tidak dibenarkan menukar gugusan yang lain apabila pilihan sudah dibuat)
- 5.4 Pemain yang berstatus Cuti belajar dan di pinjamkan ke organisasi lain dibenarkan bermain.

6. KAD PEKERJA

- 6.1 Semua peserta dikehendaki membawa bersama Kad Pekerja sepanjang Sukan dijalankan
- 6.2 Jawatankuasa Pengelola berhak untuk menyemak Kad Pekerja atlet yang mengambil bahagian.

7. PENYERTAAN

- 7.1 Peserta-peserta akan bertanding di atas Gugusan masing-masing :

- 7.1.1 Pasukan Gugusan Pentadbiran (Hijau)
- 7.1.2 Pasukan Gugusan Perkhidmatan (Kuning)
- 7.1.3 Pasukan Gugusan Sains (Ungu)
- 7.1.4 Pasukan Gugusan Sastera (Biru UKM)
- 7.1.5 Pasukan Gugusan Ikhtisas (Merun)
- 7.1.6 Pasukan Gugusan HCTM (Putih)
- 7.1.7 Pasukan Gugusan Kesihatan (Oren)

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

8. PENDAFTARAN PEMAIN

8.1 Jadual dan Venue Pertandingan

BIL	FASA	TARIKH	JENIS SUKAN	ATLET(L)	ATLET(W)	JUMLAH	VENUE
1	Fasa I	07 Mei	Golf (L)	4	-	4	Kelab Golf Danau, UKM
2		14 – 22 Mei	Bola Sepak (L)	18	-	18	Padang Bola Sepak UKM
3		13 Mei	Olahraga (L & W)	42	38	80	Stadium, UKM
4		14 Mei	Bola Tampar Pantai (W)	-	5	5	Gelanggang Bola Tampar Pantai UKM
5		14 – 15 Mei	Tenis (C)	5	2	7	Gelanggang Tenis, Kelab Golf Danau
6		14 - 15 Mei	Bola Tampar (L)	12	-	12	Gelanggang Bola Tampar (Hard Court), UKM
7		14 Mei	Tenpin Boling (L & W)	4	4	8	Ampang Super Bowl, Bangi Gateway
8		14 Mei	Catur (C)	4	3	7	Bilik Keris Laksamana, Tingkat 1, KKM (Seminar 1)
9		14 Mei	Dart (L)	5	-	5	Bilik Seri Mahawangsa, Tingkat 1, KKM (Bilik Konvensyen)
10		14 Mei	Karom (C)	5	2	7	Bilik Seri Mahawangsa, Tingkat 1, KKM (Bilik Konvensyen)
11		14 – 15 Mei	Bola Jaring (W)	-	10	10	Gelanggang Bola Jaring (Hard Court), UKM
12		14 – 15 Mei	Hoki 6 Sebelah (L)	9	-	9	Kompleks Hoki, Seremban 2
13	Fasa II	21 Mei	Tarik Tali (L)	10	-	10	Padang Ragbi, UKM
14		21 Mei	Woodball (C)	2	1	3	Padang Sofbol, UKM
15		21 – 22 Mei	Badminton (C)	9	2	11	Dewan Gemilang UKM
16		21 Mei	Ping Pong (C)	8	2	10	Dewan Gemilang UKM
17		21 Mei	Futsal (W)	-	10	10	Gelanggang Futsal UKM
18		22 Mei	Futsal (L)	10	-	10	Gelanggang Futsal UKM
19		21 Mei	Boling Padang (L)	5	-	5	Kompleks Boling Padang, Seremban 2
20		22 Mei	Boling Padang (W)	-	5	5	Kompleks Boling Padang, Seremban 2
21		21 Mei	Skuasy Lelaki & Wanita (Terbuka)	2	2	4	Gelanggang Skuasy UKM
22		21 Mei	Sepak Takraw (L)	12	-	12	Gelanggang Sepaktakraw, UKM
23		21 Mei	Bola Tampar Pantai (L)	5	-	5	Gelanggang Bola Tampar Pantai, UKM
24	26 Mei 2016 (Khamis)		Majlis Penutup Sukan Staf UKM				Stadium UKM
JUMLAH KESELURUHAN				171	86	257 orang	

- 8.2 Setiap pasukan hendaklah membuat pengesahan penyertaan permainan selewat-lewatnya **14 hari sebelum tarikh kejohanan (kecuali sukan Golf)**.
- 8.3 Pendaftaran nama pemain bagi setiap acara hendaklah dibuat selewat-lewatnya semasa **Taklimat Pengurus-pengurus Pasukan pada 10 Mei 2016 (kecuali sukan Golf)**.

9. SISTEM PENDAFTARAN

- 9.1 Semua pasukan dimestikan menggunakan Sistem Pengurusan Sukan **(on-line)** dan Borang Pengesahan Penyertaan **(manual)** serta Borang Pendaftaran Pemain **(manual)** bagi membuat pengesahan permainan dan pendaftaran atlet.
- 9.2 Tiap-tiap Gugusan atau kontinjen dikehendaki membuat pengesahan penyertaan di dalam Sistem Pengurusan Sukan **(on-line)** dan Borang Pengesahan Penyertaan **(manual)** mengikut jenis sukan selewat-lewatnya 14 hari sebelum tarikh kejohanan bermula dan membuat pendaftaran nama atlet mengikut permainan sebelum/semasa Taklimat Pengurus-pengurus Pasukan (kecuali sukan Golf).
- 9.3 Hanya pemain yang berdaftar di dalam sistem Pengurusan Sukan **(on-line)** dan Borang Pendaftaran Pemain **(manual)** sahaja layak mengambil bahagian.
- 9.4 Pertukaran pemain hanya dibenarkan semasa Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan dan perlu dimaklumkan kepada pihak Pengelola/Penyelaras secara rasmi.

10. SISTEM PERTANDINGAN

10.1 PUSINGAN PERTAMA

Semua pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu A dan B dan pertandingan dijalankan secara liga.

Johan tahun lepas akan ditempatkan dalam **Kumpulan A** dan **Naib Johan** dalam **Kumpulan B**.

10.2 CARA DUA (2) KUMPULAN

10.2.1 Pusingan Awal

10.2.2 Sekiranya enam (6) pasukan atau tidak lebih dari 7 Pasukan mengambil bahagian pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.

10.3 PUSINGAN SEPARUH AKHIR DAN AKHIR

Dua pasukan yang teratas setiap kumpulan akan memasuki pusingan separuh akhir seperti berikut :

Johan A akan bertemu **Naib Johan B**
Johan B akan bertemu **Naib Johan A**

Pemenang Separuh Akhir akan bertemu untuk menentukan Johan.

10.4 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:-

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
3,4,5	Liga 1 Kumpulan	Liga
6	2	3,3
7	2	3,4

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

10.6 ***Pasukan yang menarik diri*** semasa dalam pertandingan akan dikenakan denda membayar bayaran pengadil untuk perlawanan berkenaan dan baki perlawanannya. (akan ditolak daripada wang kemenangan/saguhati perbarisan)

10.7 ***Pasukan yang memberi kemenangan percuma*** akan dikenakan denda membayar bayaran pengadil untuk perlawanan tersebut. Pasukan tersebut ***dibenarkan meneruskan pertandingan berikutnya.*** (akan ditolak daripada wang kemenangan/saguhati perbarisan)

11. PAKAIAN

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

11.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya.

12. JAWATANKUASA BANTAHAN

Jawatankuasa ini akan dipengerusikan oleh **Puan Jaslana Hj. Hussen** (Timbalan Pengarah I, Pusat Sukan) sebagai Pengerusi. Ahli-ahlinya terdiri daripada Encik Mohd Fairus Shafie, Encik Abdul Wahab Hashim, En. Azran Salehudin, Penyelaras Permainan, Pengadil Permainan dan 3 orang pengurus/wakil pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan. Korum mesyuarat adalah dua per tiga ahli.

13. JAWATANKUASA RAYUAN

Jawatankuasa ini akan dipengerusikan oleh **Tuan Hj. Abd. Razak Hussin** (menanggung tugas Pengarah Eksekutif Pentadbiran UKM) sebagai Pengerusi. Ahli-ahlinya terdiri daripada Prof. Madya Dr. Tajul Arifin Muhamad (Pengarah Pusat Sukan), Puan Jaslana Hj. Hussen (Timbalan Pengarah I, Pusat Sukan) dan 3 Orang Ketua Kontingen yang tidak terlibat dengan bantahan. Korum mesyuarat adalah dua per tiga ahli.

14. PINGAT

14.1 Hadiah disediakan bagi tempat pertama, kedua dan ketiga sahaja.

15. JOHAN KESELURUHAN

15.1 Johan Keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

15.1.1 Pasukan yang memenangi **JOHAN** terbanyak dikira sebagai pemenang.

15.1.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi **NAIB JOHAN** terbanyak dikira sebagai pemenang.

15.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi **TEMPAT KETIGA** terbanyak dikira sebagai pemenang.

15.1.4 Jika masih seri, **pasukan yang banyak memasuki peringkat Separuh Akhir** akan dikira sebagai pemenang.

15.1.5 Acara Perbarisan tidak dikira dalam johan keseluruhan

16. MINUMAN

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

17. BANTAHAN

Semua bantahan hendaklah dibuat secara bertulis (Dengan wang bantahan sejumlah RM200.00) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana Sukan Staf UKM selewatnya 30 minit selepas tamat pertandingan. Keputusan Juri Bantahan adalah muktamad.

17.1 Wang cagaran itu tidak dikembalikan sekiranya bantahan itu tidak diterima.

17.2 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

17.3 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.

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

18. 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 Sukan Staf UKM dengan kedua-dua pasukan yang berkenaan.

19. KUATKUASA

Jawatankuasa Pelaksana Sukan Staf UKM adalah diberi kuasa memutuskan sebarang perkara yang tidak tersebut di dalam peraturan ini dan keputusannya adalah muktamad

20. KERJASAMA

Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan **15 minit sebelum** masa yang ditetapkan bagi pertandingan.

21. KATEGORI UMUR

Pendaftaran permainan perlu mengikut kategori umur yang telah ditetapkan seperti berikut :

- | | | | |
|-----|----------------|---|------------------|
| i. | Lelaki Veteran | – | 45 tahun ke atas |
| ii. | Wanita Veteran | – | 40 tahun ke atas |

BOLA SEPAK

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

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

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dengan pasukan ini.
- 2.4 Setiap pasukan diwajibkan mendaftar **3 orang pemain berumur 45 tahun ke atas (tahun 1971 ke bawah) dan 2 orang pemain tersebut hendaklah bermain sepenuh masa dan pertukaran pemain ini hanya boleh dibuat di antara pemain veteran sahaja.**

3. BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI

- 3.1 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).
- 3.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 9 orang pemain atau lebih maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 4.2 Masa bermain ialah 30 x 5 x 30 bagi setiap separuh masa pertama dengan masa rehat tidak lebih daripada 5 minit.
- 4.3 Semua pemain yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan dan **pemain yang diganti boleh bermain semula** kecuali dibuang padang.

5. CARA MEMUTUSKAN PERLAWANAN

- 5.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
 - 5.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

- 5.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
- 5.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 5.1.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

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

5.2 *Perlawanan Akhir*

Bagi Perlawanan Akhir, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

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

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

6. KELEWATAN

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

BOLA JARING

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

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

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 3.2 Masa bermain : 7 x 1 x 7 (Peringkat Awal)
 10 x 3 x 10 (Peringkat S/Akhir dan Akhir)

4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 4.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperoleh 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 **Perlawanan Akhir** - Bagi Perlawanan Akhir, 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/ POSISI

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

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

6. KELEWATAN

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

SEPAK TAKRAW

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Sepaktakraw Asia (ISTAF) dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain mengikut susunan regu dan simpanan hendaklah diserahkan kepada kepada Pengadil Rasmi 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang didaftarkan dalam Borang Pendaftaran dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Sukan Staf UKM.
- 3.2 Setiap pasukan perlu menyediakan 3 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 Sistem kiraan mata mengikut undang-undang ISTAF yang terbaru

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 regu terbanyak dikira menang.
 - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang.
 - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat lebih perbezaan set dikira menang.
 - 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

5. PENGANTIAN PEMA

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 3 - 0 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 Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan 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 (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

3.2 Perlawanan dijalankan secara “One set first to reach 9 games – 8 all tie-brake”.

4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

4.1 *Secara Liga*

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

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

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

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

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

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

5. KELEWATAN

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

BADMINTON CAMPURAN

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 **Susunan perlawanan** adalah seperti berikut :

2.3.1 Perseorangan Pertama Lelaki

2.3.2 Bergu Lelaki Pertama

2.3.3 Bergu Campuran

2.3.4 Bergu Eksekutif Veteran Lelaki

2.3.5 Bergu Lelaki Kedua

2.4 Untuk **Bergu Eksekutif Veteran Lelaki** pemain hendaklah berumur **45 tahun ke atas (tahun 1971 ke bawah)**.

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

2.6 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Sukan Staf UKM.

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

4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

4.1 **Secara Liga**

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

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

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

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

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

5. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 5-0 dengan 21-0 setiap set.

PING PONG CAMPURAN

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 **Susunan perlawanan** adalah seperti berikut :

2.3.1 Perseorangan Pertama Lelaki

2.3.2 Bergu Campuran

2.3.3 Bergu Eksekutif Veteran Lelaki

2.3.4 Perseorangan Kedua Lelaki

2.3.5 Bergu Lelaki

2.4 Untuk **Bergu Eksekutif Veteran Lelaki** pemain hendaklah berumur **45 tahun ke atas (tahun 1971 ke bawah)**.

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

2.6 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

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

4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

4.1 **Secara Liga**

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

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

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

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

5. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 5-0 dengan 11-0 setiap set.

BOLA TAMPAR LELAKI

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Sukan Staf UKM.

2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

3.2 Masa Bermain: 3 set yang terbaik (Peringkat Awal)
5 set yang terbaik (Peringkat S/Akhir dan Akhir) Tertakluk pada pindaan

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

BOLA TAMPAR PANTAI LELAKI & WANITA

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM
- 2.2 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan seramai 5 orang dalam setiap pasukan.
- 2.3 Dalam permainan hanya 4 orang yang akan bermain dan 1 pemain simpanan.
- 2.4 Senarai nama pemain hendaklah dihantar kepada penyelaras sebelum perlawanan pertama berlangsung.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan AM (10) Kejohanan Sukan Staf UKM
- 3.2 Masa Bermain : satu set 21 markah. (Peringkat Awal)
- 3.3 3 set Terbaik (Peringkat Separuh Akhir dan Akhir) Tertakluk pada pindaan
- 3.4 Setiap pemain harus memakai jersi/ baju yang bernombor berbeza antara satu sama lain.
- 3.5 Servis dalam permainan secara bergilir- gilir diantara setiap pemain
- 3.6 Halangan dalam permainan dikira satu pukulan

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

BOLING PADANG LELAKI & WANITA

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Boling Padang UKM dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada kepada Pengadil Rasmi 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang didaftarkan dalam Borang Pendaftaran dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 Pendaftaran pemain hanya 5 pemain lelaki & 5 pemain wanita (termasuk pemain simpanan)

3. PAKAIAN PESERTA

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

4. ACARA- ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 4.1 4 Sepasukan (Fours)

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 5.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan dengan 13 Ends atau 1 jam 15 minit yang mana terdahulu (2 bola seorang dengan permainan mengikut aturan lead, v.skip dan skip menggolek 2 bola seorang cara selang seli).
- 5.3 Pertukaran pemain dibenarkan selepas 5 ends.

6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

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

6.1.1 Pasukan yang memenangi jumlah perbezaan `Margin' yang terbanyak akan dikira menang

6.1.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi jumlah `Ends' akan diambil kira.

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

7. RE-SPORTED JACK

7.1 Sekiranya jack keluar dari rink, tiada dead-end, penggunaan center line 'T' akan digunakan.

8. CUACA

8.1 Sekiranya cuaca buruk/ hujan berlanjutan selama 8 ends/ 1 jam 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)

TARIK TALI LELAKI

1. UNDANG- UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 Semua pemain dari setiap pasukan hendaklah hadir untuk proses menimbang berat pada tarikh yang ditetapkan.

3. JUMLAH ANGGOTA

- 3.1 Jumlah anggota bagi tiap-tiap pasukan yang membuat tarikan pada satu-satu masa ***mestilah 8 orang sahaja dan tidak melebihi berat 640 kg.***
- 3.2 Seorang Jurulatih sahaja dibenarkan berada di gelanggang semasa tarikan untuk memberi arahan kepada pasukannya dan menerima apa-apa arahan kepada pasukannya daripada Hakim / Pengadil.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 4.2 Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan sebarang jenis kasut.
- 4.3 Jumlah tarikan maksima ialah tiga (3) kali.
- 4.4 Pertandingan akan bermula dengan arahan Hakim/Pengadil seperti berikut :
 - 4.4.1 Angkat Tali
 - 4.4.2 Tegangkan Tali
 - 4.4.3 Tiupan wisel (Menandakan permulaan pertandingan)
 - 4.4.4 Tiupan wisel (Menandakan tarikan selesai)
 - 4.4.5 Tiupan wisel dua kali (Menandakan pembatalan).
- 4.5 Sekiranya kedua-dua pasukan seri selepas 2 tarikan, masa rehat 5 minit akan diberi. Tarikan ke 3 dimulakan selepas Hakim menentukan tempat dengan cara undian.
- 4.6 Tekong tidak boleh melilit badannya dengan tali tetapi boleh melilit tali melalui bawah ketiak dan meletakkan di atas bahu dan hujung tali dilepaskan.

- 4.7 Semua pemain tidak dibenarkan memakai sarung tangan.
- 4.8 Pemain-pemain tidak boleh baring atau duduk di atas tanah semasa pertandingan.
- 4.9 Pemain yang jatuh hendaklah bangun dengan serta merta.
(Masa yang diberi ialah 10 saat).
- 4.10 Semasa tarikan pemain tidak dibenarkan mengusik tanah dengan mana- mana bahagian badan mereka kecuali kaki sahaja.
- 4.11 Penggantian tidak boleh dibuat semasa tarikan sedang dijalankan, kecuali mendapat pengesahan doktor.
- 4.12 Berbaring pada tali tanpa menarik tidak dibenarkan.

5. KELEWATAN

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

KAROM CAMPURAN

1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang seperti Lampiran dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

Perseorangan Lelaki
Bergu Campuran
Bergu Lelaki

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

4. KELEWATAN

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

5. UNDANG-UNDANG PERMAINAN KAROM

5.1. *Striking*

5.1.1 Semasa membuat stroke, lengan dibenarkan letak di atas bingkai board tetapi tidak di atas permukaan board.

5.1.2 Sekiranya buah putih atau buah hitam terkeluar ia juga hendaklah diletakkan di bulatan tengah setelah giliran pemain berkenaan habis.

5.1.3 Semasa membuat pukulan, siku atau mana-mana tubuh badan tidak dibenarkan melebihi bingkai papan karom.

5.1.4 Semasa membuat pukulan, siku atau mana-mana tubuh badan tidak dibenarkan melebihi lubang yang berdekatan.

5.1.5 Semasa seseorang pemain membuat pukulan, pemain-pemain lain tidak dibenarkan menyentuh papan karom.

5.1.6 Semasa membuat pukulan, striker hendaklah diletakkan menutupi kedua-dua ufak.

5.2 Kesalahan dan Penalti

- 5.2.1 Pemain memasukkan striker sahaja. Denda adalah sebiji buahnya dan hilang giliran.
- 5.2.2 Pemain memasukkan striker dan buah karomnya sekali, ia akan hilang giliran dan di denda sebiji buahnya.
- 5.2.3 Jika terdapat sesuatu kejadian yang mana tidak tertakluk di bawah 'Peraturan Karom' maka keputusan dan rujukan hendaklah dibuat kepada Jemaah Pengadil dan keputusannya adalah muktamad.

5.3 Lain-lain

- 5.3.1 Jika membuat pukulan di atas bulatan merah 'Moon' striker hendaklah menutup bulatan tersebut, iaitu 'Full Moon'.
- 5.3.2 Seed 'buah sendiri atau buah pihak lawan' apabila kena 'panah' tidak boleh diambil kecuali memukul secara Indirect.
- 5.3.3 Seed yang melantun di atas bingkai dan masuk semula, dikira dalam permainan kecuali bersentuh dengan objek luar.

TENPIN BOWLING LELAKI & WANITA

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Kongres Persekutuan Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Sukan Staf UKM
- 2.2 Tiap- tiap pasukan dibenarkan mendaftar 12 orang pemain iaitu 6 pemain lelaki dan 6 pemain wanita.
- 2.3 Semua gugusan boleh menghantar maksima tiga pasukan sahaja dan hanya satu pasukan sahaja yang akan dibiayai oleh penganjur. Bagaimanapun hanya satu pasukan terbaik setiap gugusan layak dipilih untuk menentukan pemenang.

3. ACARA- ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 3.1 4 Sepasukan Lelaki
- 3.2 4 Sepasukan Wanita

4. PENYERTAAN DAN SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Acara 4 Sepasukan Lelaki dan Wanita
 - 4.1.1 Pemain diwajibkan bermain sebanyak enam (6) secara “Cross Lane”
 - 4.1.2 Pasukan berempat dengan jatuhan pin terbanyak dalam enam (6) game akan dikira sebagai pemenang.
 - 4.1.3 Sekiranya ada persamaan jumlah jatuhan pin terbanyak pasukan berempat yang jatuh pin tertinggi dalam game keenam (6) dikira sebagai pemenang dan seterusnya game yang kelima (5), keempat (4) dan seterusnya.

5. PENGESAHAN KEPUTUSAN

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

6. GANGGUAN PERMAINAN

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

7. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 7.1 Baju T berlengan dan seluar panjang (slack) atau track bottom.
- 7.2 Pemain tidak dibenarkan memakai seluar jeans semasa bertanding.
- 7.3 Pemain lelaki tidak dibenarkan memakai seluar pendek (Bermuda).
- 7.4 Pemain wajib memakai kasut dan berstokin.
- 7.5 Bagi pemain yang tidak mempunyai kasut boling dan stokin boleh dapatkan peralatan tersebut di kaunter. Bayaran sewaan kasut dan beli stokin dibiayai oleh pemain 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.

9. MENENTUKAN JOHAN KESELURUHAN

- 9.1 Untuk menentukan Johan dan Naib Johan pasukan yang bertanding, pengiraan pingat akan ditentukan (Emas, Perak, Gangsa)
- 9.2 Pasukan yang mengutip jumlah kutipan pingat emas terbanyak akan dikira sebagai pemenang.
- 9.3 Jika seri, jumlah pungutan pingat perak akan menentukan pemenang dan seterusnya.

GOLF

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 (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Semua Gugusan layak menghantar seberapa ramai pemain. Bagaimanapun hanya satu pasukan terbaik (4 orang) layak dipertandingkan antara gugusan bagi menentukan pemenang
- 2.3 Bagi pemain yang memegang jawatan pentadbiran, mereka boleh memilih untuk bermain bagi pihak gugusan jawatan hakiki atau gugusan pentadbiran. Urusan ini hendaklah diselesaikan oleh Pengurus Pasukan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan menggunakan kaedah Permainan 'System 36'
- 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 4 pemain yang paling rendah akan dikira menang.

5. ALAT-ALAT PERTANDINGAN

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

6. YURAN PERTANDINGAN

Setiap Pasukan hendaklah menjelaskan yuran pertandingan berjumlah **RM80.00 seorang** sebelum pertandingan bermula.

OLAHRAGA

1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang I.A.A.F dan Peraturan Olahraga Amatur Malaysia dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. TARIKH, LOKASI DAN MASA PERTANDINGAN

BIL	BUTIRAN	
1	13 Mei 2016 (Jumaat) 8.30 pagi hingga 6.00 petang Stadium, UKM	Acara akhir semasa Majlis Penutup: i. 4 x 100m (Lelaki Senior) ii. 4 x 100m (Wanita Senior) iii. 8 x 50m (Eksekutif Veteran Campuran)

3. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

LELAKI

BALAPAN

1. 100 Meter (Senior)
2. 200 Meter (Senior)
3. 400 Meter (Senior)
4. 800 Meter (Veteran)
5. 1500 Meter (Veteran)
6. 4 x 100 Meter Lari Berganti-ganti (Senior & Veteren)
7. 4 x 400 Meter Lari Berganti-ganti (Senior & Veteren)

PADANG

1. Lompat Jauh (Senior)
2. Lontar Peluru (Senior & Veteren)
3. Lempar Cakera (Senior & Veteren)
4. Merejam Lembing (Senior & Veteren)
5. Lompat Tinggi (Senior)

WANITA

BALAPAN

1. 100 Meter(Senior)
2. 200 Meter(Senior)
3. 400 Meter(Senior)
4. 800 Meter (Veteran)
5. 1500 Meter (Veteran)
6. 4 x 100 Meter Lari Berganti-ganti(Senior & Veteren)
7. 4 x 400 Meter Lari Berganti-ganti(Senior & Veteren)

PADANG

1. Lompat Jauh (Senior)
2. Lontar Peluru (Senior & Veteren)
3. Lempar Cakera (Senior & Veteren)
4. Merejam Lembing (Senior & Veteren)
5. Lompat Tinggi(Senior)

4. PERMOHONAN MASUK

- 5.1 Semua permohonan hendaklah dibuat dalam borang yang disediakan. ***Gunakan borang yang berlainan untuk peserta Lelaki dan Wanita.***
- 5.2 Nama-nama peserta hendaklah diisi dengan penuh dan lengkap.
- 5.3 **Untuk Acara Veteran**, atlit hendaklah berumur **45 tahun ke atas bagi lelaki** (tahun 1971 ke bawah) dan berumur **40 tahun ke atas bagi wanita** (tahun 1976 ke bawah).
- 5.4 Semua borang hendaklah dihantar kepada penyelaras acara 7 hari sebelum Kejohanan diadakan.

5. TARIKH TUTUP PERMOHONAN :

6. KEMASUKAN

- 7.1 Setiap peserta boleh mendaftar 3 acara perseorangan dan 2 acara berpasukan.
- 7.2 **Acara Perseorangan** : Setiap Gugusan boleh menghantar **2 peserta** sahaja.
- 7.3 **Acara Berpasukan** : Setiap Gugusan boleh menghantar **1 pasukan** bagi acara Lari Berganti- ganti.

7. PENGESAHAN KEMASUKAN

- 7.1 Semua kemasukan akan disahkan pada masa **Mesyuarat Pengurus Pasukan yang akan dimaklumkan kelak.**
- 7.2 Semua **pembatalan (Scratchings)** hendaklah dibuat oleh Pengurus Pasukan kepada **Ketua Penyelia Peserta** sekurang-kurangnya **SATU JAM** sebelum acaranya bermula.

NOTA

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

8. MASA MELAPORKAN DIRI

8.1 *Acara-acara Balapan*

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

8.2 *Acara-acara Padang*

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

9. ALAT-ALAT PERTANDINGAN (IMPLEMENTS)

9.1 Semua peserta mesti menggunakan Blok Permulaan untuk acara 100 meter, 200 meter dan 400 meter termasuk peserta pertama dalam acara Lari Berganti-ganti.

9.2 Peserta-peserta yang ingin menggunakan alat pertandingan sendiri dalam acara lontaran atau blok permulaan mestilah menyerahkan alat tersebut kepada Pengurus Teknikal sehari sebelum kejohanan untuk disahkan.

9.3 Semua peserta adalah berhak menggunakan alat pertandingan ini semasa pertandingan.

10. ABJAD/ NOMBOR PESERTA

10.1 Nombor peserta disediakan oleh Pusat Sukan.

10.2 Peserta-peserta tidak akan dibenarkan bertanding melainkan mereka memakai abjad/nombor yang ditentukan iaitu di dada dan di belakang.

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

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

13. PEMBATALAN

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

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

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

15. JOHAN KESELURUHAN

Johan keseluruhan akan ditentukan seperti berikut :

- 16.1 Pasukan yang memenangi pingat **EMAS** terbanyak dikira menang.
- 16.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi pingat **PERAK** terbanyak dikira menang.
- 16.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang memenangi pingat **GANGSA** terbanyak dikira menang.

16. BANTAHAN

Rujuk peraturan AM (17) kejohanan sukan staf UKM.

HOKI LELAKI 6 SEBELAH

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH) dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 9 orang pemain boleh didaftarkan (6 pemain + 3 pemain simpanan)
- 2.3 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 3.2 Masa Bermain - 10 x 1 x 10
- 3.3 Pemain gantian secara "*Rolling Substitution*"

4. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 4.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperoleh 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)**

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.

FUTSAL LELAKI & WANITA

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Futsal Malaysia dengan pindaan Peraturan Am. Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PESERTA

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar **Satu Pasukan** yang terdiri daripada 10 orang peserta
- 2.3 Borang Pendaftaran hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am(10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

4. MASA PERLAWANAN

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

4.1.1 LELAKI

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

4.1.2 WANITA

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

* Running Time

- 4.2 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.

5. PAKAIAN

- 5.1 Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian yang bersesuaian dan bernombor.

6. KELEWATAN

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

WOODBALL CAMPURAN

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Mod Pertandingan : Pukulan Stroke 24 gate (1 Pusingan)

2. SISTEM PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan secara pukulan stroke ini akan dijalankan secara berkumpulan

3. PENDAFTARAN PESERTA

3.1 Semua peserta layak menyertai pertandingan ini tertakluk kepada pemilihan yang akan dibuat oleh penyelaras/kapten pasukan.

3.2 Semua gugusan layak menghantar sebanyak dua orang (2) pemain lelaki dan satu (1) pemain wanita.

4. PENENTUAN PEMENANG

Penentuan kemenangan:

4.1 Pasukan yang mengumpulkan jumlah skor Nett 3 pemain yang paling rendah akan dikira menang

4.2 Kemenangan

- i) Tempat Pertama (Johan)
- ii) Tempat Kedua (N. Johan)
- iii) Tempat Ketiga (Ketiga)

4.3 Sekiranya kiraan mata seri, perlawanan penentuan (Play Off) akan dijalankan bagi menentukan pemenangnya.

4.4 Setiap pasukan hendaklah memilih salah seorang pemain untuk bermain dalam (Play Off) bagi menentukan kemenangan

5. PAKAIAN

5.1 Pakaian yang dibenarkan adalah pakaian sukan dan berkasut.

6. KELEWATAN

Hanya 20 minit diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu penyertaannya dikira batal.

SKUASY LELAKI DAN WANITA INDIVIDU (TERBUKA)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Skuasy Antarabangsa dan Kejohanan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.

2.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 2 orang peserta lelaki dan 2 orang peserta wanita sahaja.

2.3 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 30 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

3. ACARA- ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

3.1 Perseorangan Lelaki dan Perseorangan Wanita

4. SISTEM PERTANDINGAN

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

4.2 Sistem Pertandingan dijalankan secara kalah mati

5. KELEWATAN

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

CATUR CAMPURAN

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Federation Internationale Des Echecs (F.I.D.E.) dan Peraturan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 8.1 Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja bagi setiap pusingan.
- 2.3 Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 3 lelaki dan 2 wanita. Setiap pasukan juga boleh mendaftar 2 pemain simpanan sahaja sama ada 2 lelaki atau 2 wanita atau seorang lelaki dan seorang wanita.
- 2.4 Senarai ASAL nama pemain bagi setiap pasukan hendaklah diserahkan kepada pengadil semasa pendaftaran iaitu sebelum kejohanan bermula. Pengurus pasukan juga dikehendaki menghantar senarai nama pemain mengikut turutan kedudukan papan yang betul dan diserahkan kepada pengadil sebelum setiap pusingan bermula. Contohnya pemain yang diletakkan dalam senarai kedudukan nombor 1 tidak boleh bermain di papan ke-2 bagi setiap pusingan. Sekiranya pemain yang diletakkan dalam kedudukan no. 1 tidak bermain, maka pemain yang disenaraikan sebagai pemain ke-2 MESTI bermain di papan pertama, pemain didaftarkan sebagai pemain ke-3 MESTI bermain di papan ke-2 dan pemain simpanan lelaki MESTI bermain di papan ke-3. Begitu juga sekiranya pada satu pusingan itu, pemain yang disenaraikan sebagai pemain ke-3 tidak dapat bermain, maka pemain simpanan lelaki MESTI bermain di papan ke-3. Tetapi sekiranya pasukan itu tiada pemain simpanan lelaki, maka pemain ke-3 MESTI juga bermain. Sekiranya tidak bermain, maka pasukan lawan akan mendapat kemenangan percuma di papan ke-3 tersebut. Sekiranya ada pasukan meletakkan pemainnya di papan yang salah, maka pemain itu akan dikira kalah serta merta.
- 2.5 Sama juga seperti papan ke-4 dan ke-5 yang terdiri daripada pemain wanita. Sekiranya pasukan itu mempunyai seorang pemain simpanan wanita, maka pemain wanita di papan ke-4 atau ke-5 boleh digantikan dengan pemain simpanan wanita. Sekiranya pemain wanita di papan ke-4 tidak dapat bermain, maka pemain wanita di papan ke-5 MESTI bermain di papan ke-4 dan pemain simpanan wanita MESTI bermain di papan ke-5.
- 2.6 Pemain lelaki hanya akan berlawan dengan pemain lelaki dan pemain wanita hanya akan bermain dengan pemain wanita.

3. PERATURAN UMUM

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am (5) Kejohanan Sukan Staf UKM.
- 3.2 Masa permainan untuk pemain ialah 35 minit seorang. Permainan akan ditamatkan dengan syahmat (check-mate) atau salah satu bendera jam pemain jatuh (mana-mana yang terdahulu). Pemain yang benderanya jatuh dahulu dikira kalah dengan syarat pemain lawan mesti masih mempunyai sekurang-kurangnya satu bidak atau salah satu buah catur kuasa besar atau kuasa untuk syahmat. Jika ini tidak dipatuhi perlawanan akan dikira seri.
- 3.3 Rekod Pergerakan - Setiap pemain boleh merekod atau tidak merekodkan pergerakan buah caturnya.
- 3.4 Pemain yang tidak hadir setelah permainan bermula, pihak lawan boleh memulakan permainan dengan menekan jam catur.
- 3.5 Permainan mengikut kaedah "TOUCH MOVE" iaitu pemain dikehendaki menjalankan buah catur yang telah dipegang sekiranya pergerakan itu sah. Walaubagaimanapun pemain boleh meminta izin dari pihak lawan sekiranya enggan menggerakkan buah tersebut. Pihak lawan mempunyai kuasa untuk membenarkan atau tidak pergerakan tersebut.
- 3.6 Pemain yang telah memegang buah catur pihak lawan dikehendaki memakan buah tersebut sekiranya pergerakan itu sah. Walaubagaimanapun pemain boleh meminta izin dari pihak lawan sekiranya enggan memakan buah tersebut. Pihak lawan mempunyai kuasa untuk membenarkan atau tidak pergerakan tersebut.
- 3.7 Kedudukan pemain papan pertama hingga ke papan ke-5, hendaklah berdasarkan kepada salinan asal susunan pemain yang telah diserahkan kepada pihak pengurusan kejohanan ini. Pengadil berhak membatalkan sesuatu permainan sekiranya terdapat pasukan yang gagal memenuhi syarat-syarat tersebut.

4. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

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

4) Sonneborn berger tie break (with real points)

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

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

Markah pasukan (MP)

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

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

Markah individu (GP)

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

- 4.6 Pasukan yang memiliki markah individu (GP) paling tinggi akan dikira sebagai pemenang
- 4.7 Keputusan pengadil adalah muktamad.

5. JADUAL PERLAWANAN

Jadual perlawanan dibawah tertakluk kepada jumlah pasukan yang mengambil bahagian.

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

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

DART

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Pertandingan Persatuan Dart Malaysia dan Peraturan Sukan Staf UKM.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk Peraturan Am (8.1) Kejohanan Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam 2 kategori sahaja.

2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

2.3.1	Perseorangan Pertama Lelaki	-	301	(Best of 3 “ legs “)
2.3.2	Bergu Lelaki	-	501	(Best of 3 “ legs “)
2.3.3	Perseorangan Kedua Lelaki	-	301	(Best of 3 “ legs “)

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 (10) Kejohanan Sukan Staf UKM.

3.2 Semua permainan dimulakan dengan “ straight start “ dan ditamatkan dengan “ double “.

3.3 Di dalam permainan beregu, pemain yang namanya tercatat sebagai pemain pertama akan memulakan permainan.

3.4 Pemain tidak dibenarkan berbincang atau mendapat buah fikiran dari mana-mana pemain dalam “ in between throws “ selain daripada “ caller/chalker “ dan itupun hanya ditumpukan kepada “ score “ yang diperolehi bagi bilangan pertama atau kedua. Pemain tidak dibenarkan untuk menanyakan tentang baki “ score “ nya.

3.5 Hanya “ dart “ yang melekat di “ dartboard “ diambilkira sebagai “ score “ setelah ketiga-tiga “ dart “ dibaling.

3.6 Pemain tidak dibenarkan mencabut “ dart “ nya dari “ dartboard “ sehingga ia bersetuju dengan “ score “ yang diperolehi atau sebelum “ Caller/chalker “ membuat kiraan.

- 3.7 Mana-mana salah kira yang dibuat oleh “ caller/chalker “ mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu “caller/chalker “ kesalahan berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain tersebut meneruskan balingannya. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak, maka kesilapan itu akan ditetapkan sah dan sebarang perubahan atau “ score “ tersebut tidak akan dilayan.
- 3.8 Pasukan yang menang akan diberi 2 mata dan yang kalah tidak mendapat sebarang mata. Sekiranya mempunyai kutipan mata yang sama antara pasukan dalam kumpulan, pasukan-pasukan berkenaan akan bermain “ foursome (satu “ leg “) untuk menentukan pemenang kumpulan.
- 3.9 Pengambilan minuman keras sebelum dan semasa pertandingan adalah dilarang sama sekali. Mana-mana pasukan yang didapati melanggar peraturan ini akan disingkirkan daripada bertanding.
- 3.10 Bagi permainan di peringkat Separuh akhir dan seterusnya, Jawatankuasa Kecil Teknikal Pertandingan boleh menamatkan sesuatu perlawanan jika sekiranya mana-mana satu pasukan telah mencapai mata kemenangan iaitu telah memenangi 2 permainan.

4. KELEWATAN

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

PERATURAN PERTANDINGAN PERBARISAN

1. TARIKH / TEMPAT

Pertandingan akan diadakan pada **26 Mei 2016 (Khamis)** 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 (50 MARKAH)

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

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

3.2 KAWAD/BERJALAN SECARA SERAGAM (50 MARKAH)

- 3.2.1 Persamaan semasa berjalan dalam 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.