



**PERATURAN AM**  
**KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**  
**(KARiSTA UiTM)**

**1.0 PENGELOLAAN**

- 1.1 Seluruh pengelolaan Karnival Sukan Staf (KARiSTA) Universiti Teknologi MARA (UiTM) diserahkan kepada Persatuan Sukan dan Kebajikan Kakitangan (PSKK) UiTM yang boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta jenis pertandingan kepada kampus yang dilantik.
- 1.2 PSKK akan mencadangkan jenis-jenis permainan yang dipertandingkan.
- 1.3 Adalah menjadi tanggungjawab pihak PSKK menyediakan secara lengkap dan jenis Peraturan KARiSTA UiTM kepada badan sukan dan orang perseorangan yang terlibat dalam pengelolaan KARiSTA UiTM.

**2.0 NAMA**

Kejohanan ini hendaklah dinamakan KARNIVAL SUKAN STAF (KARiSTA) UiTM.

**3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi kejohanan melainkan sekiranya ada undang-undang khas menguasai pertandingan permainan KARiSTA UiTM.

**4.0 KELAYAKAN**

**4.1 KAMPUS**

Semua staf kampus Universiti Teknologi MARA layak menyertai di dalam pertandingan KARiSTA UiTM mengikut kampus seperti berikut:

1. UiTM Shah Alam
2. UiTM Cawangan Selangor
3. UiTM Cawangan Perlis
4. UiTM Cawangan Kedah
5. UiTM Cawangan Pulau Pinang
6. UiTM Cawangan Perak
7. UiTM Cawangan Melaka
8. UiTM Cawangan Sembilan
9. UiTM Cawangan Johor
10. UiTM Cawangan Pahang
11. UiTM Cawangan Terengganu
12. UiTM Cawangan Kelantan
13. UiTM Cawangan Sabah
14. UiTM Cawangan Sarawak

## 4.2 PEMAIN

Hanya staf yang mendaftar sebagai ahli PSKK UiTM dan berstatus tetap/kontrak/harian serta gajinya dibayar oleh Bendahari UiTM mengikut kampus sahaja dibenarkan untuk bermain di dalam kejohanan ini (**tidak termasuk Jurulatih Kokurikulum**). Bagi pemain berstatus kontrak dan harian mestilah sudah berkhidmat dengan UiTM lebih dari tiga bulan dari tarikh perlawanan pertama pasukan.

**4.2.1** Had umur bagi setiap pemain berstatus super veteran lelaki (SVL) ialah 50 tahun ke atas.

**4.2.2** Had umur bagi setiap pemain berstatus veteran lelaki (VL) ialah 40 tahun ke atas.

**4.2.3** Had umur bagi setiap pemain berstatus super veteran wanita (SVW) ialah 45 tahun ke atas.

**4.2.4** Had umur bagi setiap pemain berstatus veteran wanita (VW) ialah 35 tahun ke atas.

## 4.3 KAD STAF

Semua atlet diwajibkan membawa kad staf semasa atau sepanjang tempoh KARiSTA UiTM berlangsung.

## 5.0 PENDAFTARAN BILANGAN PEGAWAI DAN PESERTA

5.1 Tiap-tiap kampus dibenarkan mendaftar bilangan pegawai dan peserta seperti di bawah atau mengikut kepada pendaftaran semasa kejohanan dianjurkan:

BIL	PERMAINAN	BILANGAN PEMAIN		BILANGAN PEGAWAI	CATATAN
		LELAKI	WANITA		
<b>BERPASUKAN</b>					
1	Bola Sepak	20	-	2	-
2	Bola Sepak Veteran	20	-	2	-
3	Bola Sepak 9's	16	-	2	-
4	Bola Sepak 9's Veteran	16	-	2	-
5	Bola Sepak Penalti	6	-	1	-
6	Bola Sepak Penalti Super Veteran	6	-	1	-
7	Bola Sepak 5's Lelaki & Wanita	10	10	4	-
8	Bola Jaring	-	12	2	1 pemain veteran wajib bermain setiap masa
9	Bola Tampar Lelaki & Wanita	12	12	4	-
10	Tenpin Bowling	4	4	2	* Singles, Double, Team, All Event , Masters

11	Ping Pong	5	2	1	* Singles (M), Double (M) dan Double Mix
12	Badminton	7	4	2	* Singles (M), Double (M), Double (W), Double (Vet M), Double Mix
13	Ragbi 5 sebelah	10	-	1	-
14	Dart	4	2	1	-
15	Catur	5	1	1	-
16	Karom	4	3	1	-
17	Petanque	5	5	1	-
18	Golf	3	-	1	-
19	E-Sports (Counter Strike & FIFA)	5	-	2	-
<b>INDIVIDU</b>					
19	Tenis	10	6	1	* Singles (L & W), Double (L & W), Singles Vet (L), Double (Vet L)
20	Sepak Takraw Antara Regu (Senior dan Veteran)	5	-	1	Maksima 3 regu
21	Golf	8	-	1	Terbuka Penyertaan
22	Larian	-	-	1	Terbuka Penyertaan
23	Basikal MTB	-	-	1	Terbuka Penyertaan
24	Memancing	-	-	1	Terbuka Penyertaan

## 6.0 PENGADIL

- 6.1 Pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingkan.
- 6.2 Seorang Pengadil Kehormat yang berkelayakan mestilah dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola bagi permainan tertentu sahaja.

## 7.0 PAKAIAN

- 7.1 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar jersi yang lain warnanya. Walau bagaimanapun bagi tujuan menjimatkan masa, pihak pengelola boleh membincangkan bagi menentukan warna jersi semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.

## 8.0 PERALATAN

- 8.1 Semua peralatan termasuk jenis bola dan pakaian akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola dan dimaklumkan kepada peserta.
- 8.2 Semua kemudahan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## 9.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sesuai pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang-kurangnya EMPAT (4) pasukan mengambil bahagian. Tiga (3) bentuk sistem pertandingan akan digunakan berdasarkan jumlah pasukan yang mengambil bahagian iaitu secara liga, kalah mati serta kombinasi liga dan kalah mati.

### 9.1 Cara Satu Kumpulan

- 9.1.1 Sekiranya LIMA (5) dan tidak kurang dari EMPAT (4) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara **LIGA SATU KUMPULAN**.
- 9.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak dan kedua terbanyak akan bertanding di peringkat akhir.

### 9.2 Cara Dua Kumpulan Dengan 6 Hingga 8 Pasukan

#### 9.2.1 Pusingan Awal

- 9.2.1.1 Sekiranya ENAM (6) hingga LAPAN (8) pasukan mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada DUA (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B dan pertandingan akan dijalankan secara **LIGA DUA KUMPULAN**.
- 9.2.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang telah ditetapkan di kedudukan A1 (Johan) dan B1 (Naib Johan). Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.
- 9.2.1.3 Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya DUA (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pertandingan akan diadakan secara liga atau pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara sendirinya dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

#### 9.2.2 Pusingan Separuh Akhir

- 9.2.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam Kumpulan X dan Kumpulan Y seperti berikut :-

KUMPULAN X	KUMPULAN Y
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib Johan Kumpulan B	Naib Johan Kumpulan A

- 9.2.2.2 Pertandingan dijalankan secara **KALAH MATI**

#### 9.2.2.3 Pusingan Akhir

- 9.2.2.4 Pemenang Kumpulan X akan melawan pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan pertandingan.

### 9.3 Cara Tiga Kumpulan Dengan 9 Pasukan

#### 9.3.1 Pusingan Awal

9.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari SEMBILAN (9) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara **LIGA TIGA KUMPULAN** A, B, dan C.

9.3.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang telah ditetapkan di kedudukan A1 (Johan), B1 (Naib Johan), dan C1 (Tuan Rumah). Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

#### 9.3.2 Pusingan Suku Akhir

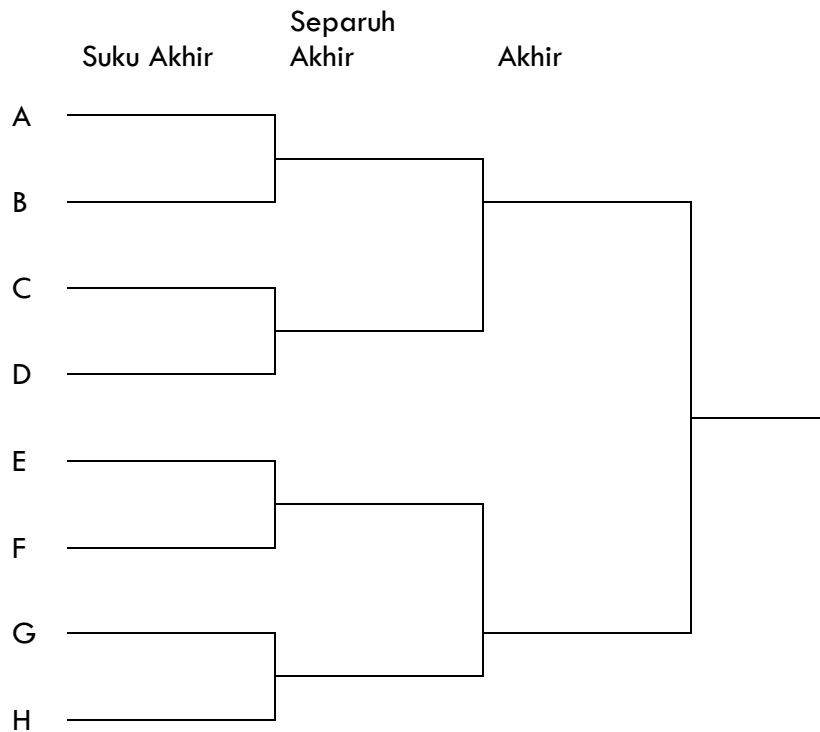
9.3.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.

9.3.2.2 DUA (2) pasukan lagi (*dikenali sebagai Pasukan Pertama dan Pasukan Kedua*) dipilih berdasarkan seperti berikut :

- i. Pasukan tempat ke TIGA (3) yang mendapat jumlah mata terbanyak.
- ii. Jika didapati mata yang sama, maka dikira pasukan yang mempunyai perbezaan jaringan yang lebih.
- iii. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka akan dikira pasukan yang mempunyai jaringan terbanyak.
- iv. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka pasukan yang mendapat jaringan kena yang sedikit.
- v. Jika masih didapati sama juga, maka keputusan akan ditentukan dengan cara undian.

*“Ruangan ini sengaja dibiarkan kosong”*

### 9.3.2.3 Susunan Perlawanan



- Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan Kumpulan.
- Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- Pasukan Ketiga Terbaik (Pertama dan Kedua) diundi untuk menduduki tempat B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain.
- Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

## 9.4 Cara TIGA (3) Kumpulan Dengan 10 Pasukan

### 9.4.1 Pusingan Awal

9.4.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A, B dan C.

9.4.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang telah ditetapkan di kedudukan A1 (Johan), B1 (Naib Johan), dan C1 (Tuan Rumah). Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.4.1.3 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan dan salah satu dari kumpulan C akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.

9.4.1.4 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

9.4.1.5 Jika 2 pasukan menarik diri, undian semula akan dilakukan semasa mesyuarat Pengurus Pasukan.

#### 9.4.2 Pusingan Suku Akhir

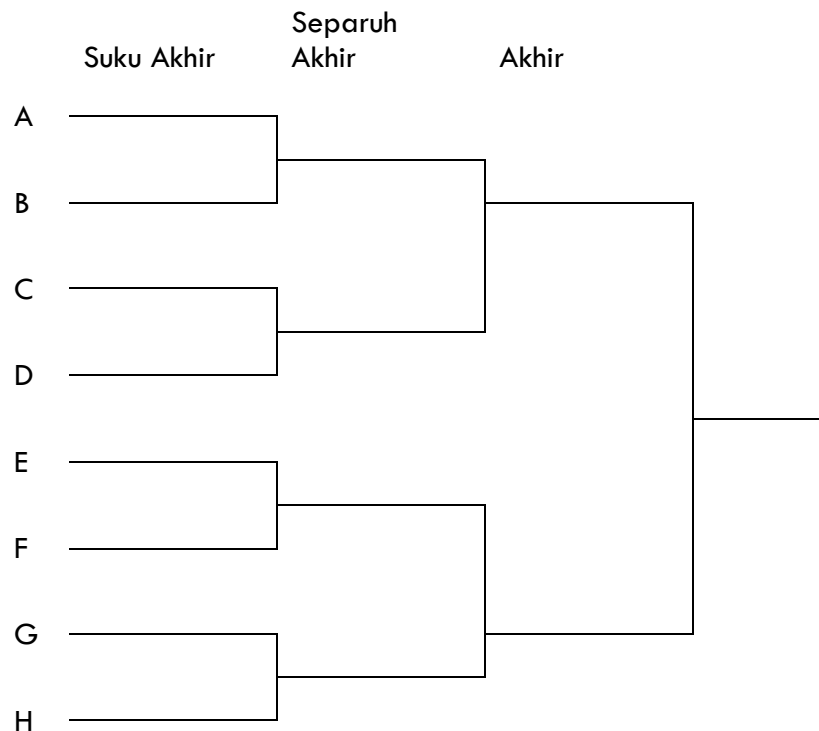
9.4.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam pusingan suku akhir.

9.4.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan C.

9.4.2.3 DUA (2) pasukan terdiri dari Johan dan Naib Johan dari setiap kumpulan 3 pasukan.

9.4.2.4 SATU (1) pasukan (*dikenali sebagai Pasukan Pilihan*) dipilih dari DUA (2) pasukan yang kalah dari kumpulan A dan B berdasarkan syarat 9.3.2.2

#### 9.4.2.5 Susunan Perlawanan



a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan kumpulan.

- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan C dan pasukan pilihan diundi untuk menduduki tempat B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

## 9.5 Cara Tiga (3) Kumpulan Dengan 11 Pasukan

### 9.5.1 Pusingan Awal

- 9.5.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A,B dan C.
- 9.5.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1 (Johan), B1 (Naib Johan), dan C1 (Tuan Rumah). Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.
- 9.5.1.3 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan dan 2 kumpulan akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.5.1.4 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

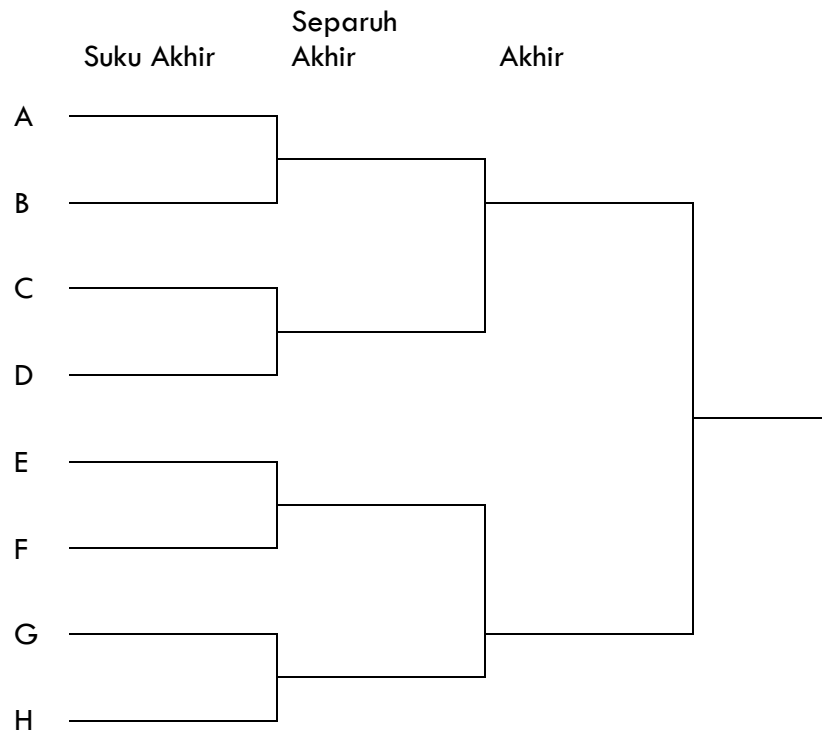
### 9.5.2 Pusingan Suku Akhir

- 9.5.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir.
- 9.5.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C.
- 9.5.2.3 DUA (2) pasukan yang terdiri dari Johan dan Naib Johan dari kumpulan A.

*“Ruangan ini sengaja dibiarkan kosong”*



#### 9.5.2.4 Susunan Perlawanan



- Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan kumpulan.
- Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C diundi untuk menduduki tempat B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain.
- Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

### 9.6 Cara EMPAT (4) Kumpulan Dengan 12 Pasukan hingga 16 Pasukan.

#### 9.6.1 Pusingan Awal

9.6.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada EMPAT (4) kumpulan A, B, C dan D.

9.6.1.2 Johan dan Naib Johan serta pasukan tempat ketiga bersama tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan yang telah ditetapkan di kedudukan A1

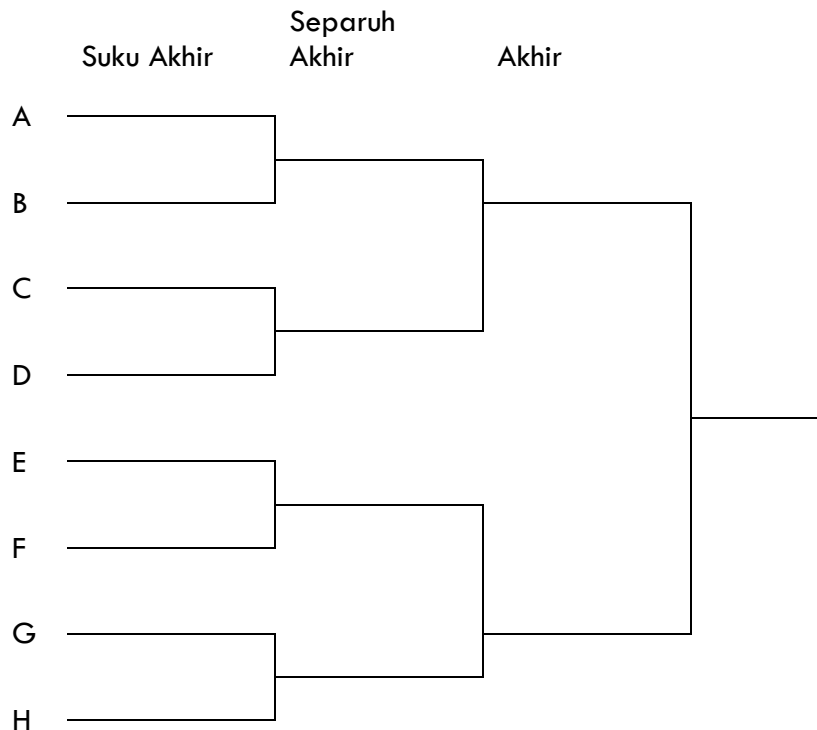
(Johan), B1 (Naib Johan), C1 dan D1 (Ketiga Bersama-Undi). Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.6.1.3 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka 2 pasukan yang terakhir akan diundikan untuk masuk ke kumpulan lain.

### 9.6.2 Pusingan Suku Akhir

9.6.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak untuk ke peringkat Suku Akhir.

9.6.2.2 Susunan Perlawanan



- Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E dan G dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi johan kumpulan.
- Naib Johan Kumpulan mestilah diundi untuk tempat B, D, F dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

## 9.7 Format Penentuan Kumpulan

9.7.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut :-

JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN
5	LIGA
6	3,3
7	3,4
8	4,4
9	3,3,3
10	3,3,4
11	3,4,4
12	3,3,3,3
13	3,3,3,4
14	3,3,4,4
15	3,4,4,4
16	4,4,4,4

## 10.0 UNDIAN

10.1 PSKK UiTM dengan kerjasama Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan tarikh untuk diadakan undian.

10.2 Undian hanya akan dijalankan apabila dihadiri oleh:

- Presiden PSKK UiTM atau wakilnya.
- Pengarah Pusat Sukan UiTM atau wakilnya.
- Seorang wakil dari kampus-kampus cawangan.

10.3 Jika ada penarikan diri setelah majlis undian rasmi, susunan kumpulan adalah mengikut ketetapan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan merujuk kepada peraturan 9.7.1. Pihak PSKK UiTM berhak untuk menarik pasukan ke kumpulan yang lain mengikut kedudukan pasukan yang berada di dalam kedudukan yang paling bawah mengikut unjuran penuh kumpulan dari Kumpulan A ke Kumpulan B ke Kumpulan C dan ke Kumpulan D.

10.4 Sekiranya berlaku pengurangan kumpulan, undian akan dijalankan semula oleh pihak PSKK UiTM tanpa Jawatankuasa Pengelola.

10.5 Semua pengurus atau wakil pasukan dikehendaki berada di tempat pengundian sewaktu Undian Pusingan Kedua dijalankan. Sekiranya tiada wakil atau lewat sepuluh (10) minit dari masa yang telah ditetapkan oleh penyelaras permainan, undian akan dijalankan bersama pengurus atau wakil pasukan yang hadir sahaja. Keputusan undian adalah muktamad.

## 11.0 JADUAL PERTANDINGAN

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## 12.0 KELEWATAN

12.1 Kelewatan yang disebabkan oleh bencana alam dan perkara-perkara luar jangkaan seperti kerosakan bas dan sebagainya, maka wakil pasukan hendaklah **MELAPORKAN KEPADA URUSETIA DENGAN SEGERA** dan keputusan mengenai perlawanan yang terlibat diputuskan oleh Urusetia Pengelola.

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

## 13.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

13.1 Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma dengan sengaja maka semua keputusan yang telah dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak dibenarkan bertanding seterusnya.

## 14.0 BANTAHAN

14.1 Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh Pegawai Pasukan dan disahkan oleh Pegawai Sukan atau Penolong Pegawai Sukan kampus berkenaan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Pengelola / Penyelaras Permainan tidak lewat dari **satu jam** selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak **RM300.00**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima.

14.2 Sekiranya bantahan diterima, wang sebanyak **RM200.00** akan dikembalikan dan **RM100.00** akan dijadikan bayaran perkhidmatan.

14.3 Semua bantahan hendaklah **ditulis dalam Bahasa Melayu**.

## 15.0 JURI RAYUAN

15.1 Pengelola hendaklah menubuhkan juri rayuan yang terdiri daripada LIMA (5) orang minimum dan LAPAN (8) orang maksimum daripada sekurang-kurangnya TIGA (3) buah kampus. Ahli-ahli juri hendaklah terdiri daripada :

- Pengerusi Jawatankuasa Pengelola KARISTA atau wakilnya.
- Presiden PSKK atau wakilnya.
- Pengarah Pusat Sukan UiTM atau wakilnya.

- Seorang Pegawai Sukan daripada kampus berasingan atau wakilnya.
- Penyelaras Permainan atau wakilnya.

15.2 Semua rayuan hendaklah **ditulis dalam Bahasa Melayu**.

15.3 Semua keputusan adalah **MUKTAMAD**.

## 16.0 LEMBAGA TATATERTIB

Semua perkara tatatertib akan diputuskan oleh Lembaga Tatatertib yang terdiri daripada sekurang-kurangnya LIMA (5) orang Ahli Jawatankuasa KARiSTA. Lembaga ini akan dipengerusikan oleh Pengerusi Ahli Jawatankuasa Pengelola.

## 17.0 TINDAKAN TATATERTIB

Seseorang pemain yang digantung oleh badan-badan tersebut dibawah tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh penggantungan.

- Universiti / Institut Pengajian Tinggi Malaysia
- Persatuan Permainan Malaysia
- Persatuan Permainan Kebangsaan

## 18.0 HADIAH

Hadiah untuk pemenang KARiSTA UiTM akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk pemenang-pemenang Pertama, Kedua, Dua (2) hadiah di tempat Ketiga termasuk hadiah untuk Pengurus Pasukan dan Jurulatih bagi semua acara berpasukan yang dipertandingkan dan bagi acara individu, hadiah akan diberikan kepada pemenang tempat Pertama, Kedua dan Dua (2) hadiah di tempat Ketiga.

## 19.0 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN

Pihak PSKK UiTM telah bersetuju menetapkan **Johan Keseluruhan KARiSTA UiTM** adalah berdasarkan pungutan pingat EMAS, PERAK dan GANGSA (berdasarkan jenis permainan sahaja).

## 20.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

20.1 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan tertentu.

20.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.

20.3 Sebarang pindaan tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa Taklimat Pengurus Pasukan.

