



## **UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN AM KEJOHANAN UiTM *LIONS LEAGUE* 2024 UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA SHAH ALAM**

### **1.0 PENGELOLAAN**

- 1.1 Kejohanan ini dikelola oleh Pusat Sukan dan Jabatan Hal Ehwal Pelajar.
- 1.2 Bagi maksud pengelolaan Jawatankuasa Teknikal Kejohanan UiTM *Lions League* 2024 boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada penyelaras teknikal ataupun Jawatankuasa Khas yang dibentuk.

### **2.0 NAMA**

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan UiTM *Lions League* 2024.

### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Undang-undang permainan Antarabangsa bagi jenis-jenis sukan yang dipertandingkan dan berkuatkuasa semasa kejohanan akan digunakan menjadi undang-undang rasmi pertandingan, melainkan sekiranya ada undang-undang khas yang menguasai pertandingan permainan sukan UiTM atau yang telah diputuskan semasa mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan.

### **4.0 KELAYAKAN**

- 4.1 Semua pelajar UiTM Shah Alam yang berdaftar mengikuti kursus sepenuh masa di Universiti Teknologi MARA Shah Alam semasa pertandingan ini diadakan.
- 4.2 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA pada sesi Akademik semasa pertandingan diadakan.
- 4.3 Semua pelajar yang mendaftar di Universiti Teknologi MARA seperti yang termaktub dalam peruntukan 'Pelajar Berdaftar' di dalam Akta Universiti dan Kolej Universiti dibawah seksyen 48 sub seksyen 14.
- 4.4 Semua peserta dikehendaki membawa kad pelajar/kad digital bagi yang bekerja semasa perlawanan dijalankan.

### **5.0 PENDAFTARAN PESERTA**

- 5.1 Pendaftaran had penyertaan bagi setiap pemain mengikut sukan dibenarkan seperti berikut:
  - 5.1.1 Pemain hanya dibenarkan untuk mendaftar/bermain dalam SATU PASUKAN SAHAJA bagi setiap sukan yang dipertandingkan dalam kejohanan ini.
  - 5.1.2 Tiada had penyertaan bagi peserta menyertai semua sukan dalam kejohanan ini.
- 5.2 Bilangan peserta yang perlu didaftar didalam borang pendaftaran perlawanan adalah seperti dijadual:

**SENARAI PERMAINAN DAN JUMLAH ATLET**

BIL.	PERMAINAN	HAD PENYERTAAN SETIAP FAKULTI		
		LELAKI	WANITA	CATATAN
1.	Bola Sepak	20	-	
2.	Bola Jaring	-	10	
3.	Badminton (Double)	2	2	
4.	Petanque (Double)	2	2	
5.	Futsal	10	10	
6.	Bola Sepak Pantai	10	-	
7.	Bola Tampar	10	10	
8.	Boling Padang	4		

## 6.0 PENGADIL

Pengadil Kehormat/Pengadil Bertuliah/Pengadil Lantikan hanya akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan sahaja.

## 7.0 PAKAIAN

Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya disebut kemudian tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar yang berlainan warnanya.

## 8.0 PERALATAN

Peralatan permainan termasuk jenis-jenis bola, peralatan padang ( net ) juga lain-lain akan disediakan oleh pihak penganjur.

## 9.0 SISTEM PERTANDINGAN

9.1 Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila minimum enam (5) pasukan untuk acara berpasukan mengambil bahagian.

9.2 Pemberian mata sistem liga adalah seperti berikut:

9.2.1 Bagi permainan Bolasepak, Bola Sepak Pantai, Futsal, Bola Jaring, Boling Padang:

- 9.2.1.1 Menang : 3 mata
- 9.2.1.2 Seri : 1 mata
- 9.2.1.3 Kalah : 0 mata

9.2.2 Bagi permainan Bola Tampar:

- 9.2.2.1 Menang : 2 mata
- 9.2.2.2 Kalah : 1 mata
- 9.2.2.3 Tarik diri : 0 mata

9.2.3 Bagi permainan Petanque, Bola Tampar dan Badminton:

- 9.2.3.1 Menang : 3 mata
- 9.2.3.2 Kalah : 0 mata

## 9.3 CARA SATU (1) KUMPULAN

9.3.1 Pusingan Awal

9.3.1.1 Sekiranya lima (5) pasukan mengambil bahagian, pasukan akan diletakkan dalam satu (1) kumpulan dan pertandingan akan dijalankan secara LIGA SATU KUMPULAN.

## 9.4 CARA DUA (2) KUMPULAN

### 9.4.1 Pusingan Awal

- 9.4.1.1 Sekiranya lapan (8) pasukan mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara LIGA DUA KUMPULAN.
- 9.4.1.2 Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.

### 9.4.2 Pusingan Separuh Akhir

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

<u>Kumpulan X</u>	<u>Kumpulan Y</u>
Johan Kump. A	Johan Kump. B
N.Johan Kump. B	N.Johan Kump. A

- 9.4.2.2 Pertandingan dijalankan secara KALAH MATI.

### 9.4.3 Pusingan Akhir

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

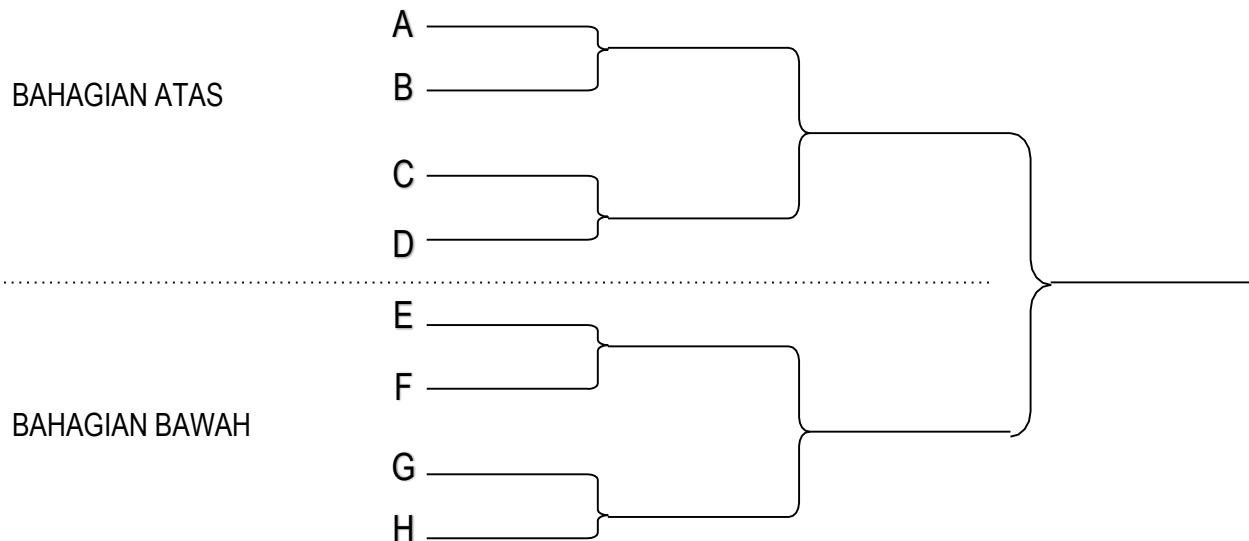
## 9.5 CARA TIGA (3) KUMPULAN

### 9.5.1 Pusingan Awal

- 9.5.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari sembilan (9) pasukan hingga 11 pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga TIGA KUMPULAN A,B dan C.
- 9.5.1.2 Setiap kumpulan akan mengandungi tidak kurang dari 3 pasukan mengikut undian.
- 9.5.1.3 Jika satu pasukan dari kumpulan 3 pasukan menarik diri, pasukan yang terakhir dari kumpulan 4 pasukan akan di pindahkan ke kumpulan berkenaan.
- 9.5.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga menyebabkan bilangan penyertaan kurang dari 9 pasukan, undian semula akan di jalankan.
- 9.5.1.5 Johan dan Naib Johan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian dan nama pasukan tersebut hendaklah ditulis dahulu. Undian akan dibuat bagi menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.5.2 Pusingan Suku Akhir/ Separuh Akhir / Akhir

- 9.5.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.
- 9.5.2.2 Dua (2) pasukan lagi (dikenali sebagai Pasukan Pilihan) dipilih berdasarkan seperti berikut:
- 9.5.2.3 Pasukan yang mendapat purata mata berbanding perlawanan yang tertinggi layak.
- 9.5.2.4 Jika seri , maka akan dikira pasukan mempunyai perbezaan jaringan yang lebih.
- 9.5.2.5 Sekiranya masih seri akan dikira pasukan mempunyai jaringan terbanyak.
- 9.5.2.6 Sekiranya masih seri akan di kira pasukan yang mendapat jaringan kena yang sedikit.
- 9.5.2.7 Jika masih didapati sama juga, maka keputusan akan ditentukan dengan cara undian.
- 9.5.2.8 Susunan Perlawanan pusingan kedua adalah seperti dalam rajah di bawah:



- a. Johan kumpulan akan di undi untuk menduduki tempat A, C dan E.
- b. Naib Johan kumpulan akan di undi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan pilhan diundi untuk menduduki tempat B dan F.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

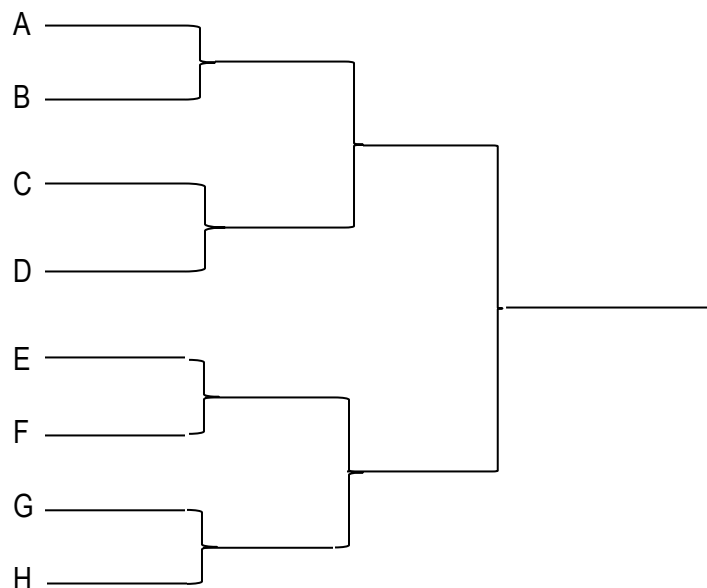
## 9.6 CARA EMPAT (4) KUMPULAN

### 9.6.1 Pusingan Awal

- 9.6.1.1 Jika terdapat 12 hingga 16 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada empat (4) kumpulan (A,B,C dan D)
- 9.6.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.6.1.3 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.
- 9.6.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan diadakan.

### 9.6.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 9.6.2.1 Lapan (8) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 9.6.2.2 Susunan Perlawanan adalah seperti rajah di bawah:



- Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E, dan G.
- Jika satu Johan kumpulan telah di undi menduduki tempat A atau C, Naib Johan dari kumpulan yang sama akan di undi untuk menduduki tempat F atau H.
- Jika satu Johan kumpulan telah di undi menduduki tempat E atau G, Naib Johan dari kumpulan yang sama akan di undi untuk menduduki tempat B atau D.

- 9.6.2.3 Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

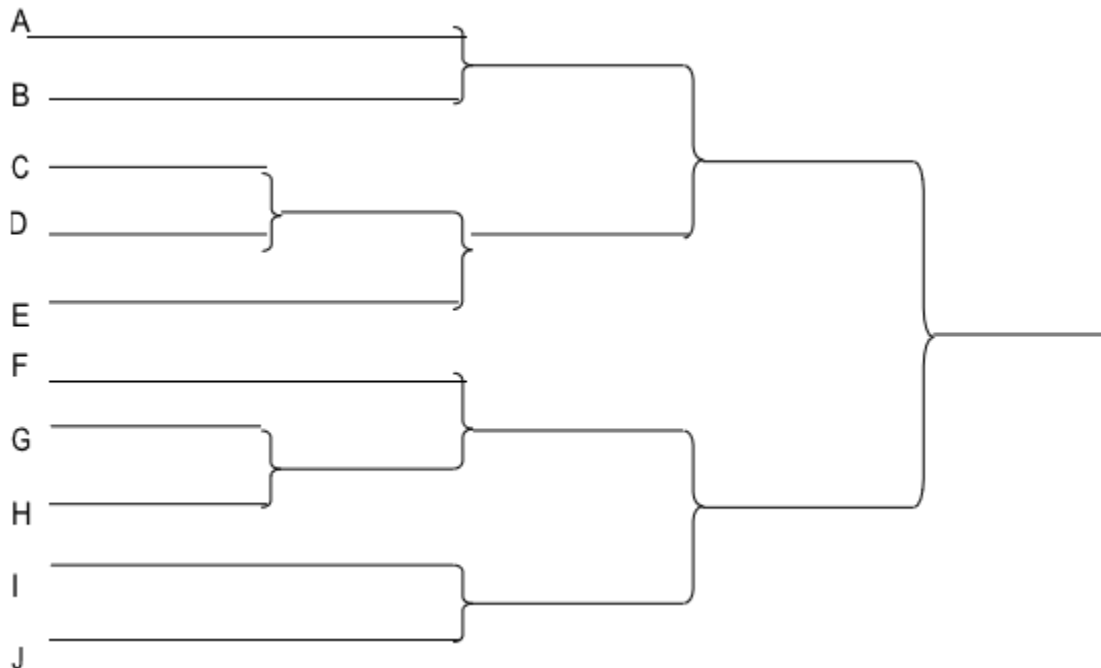
## 9.7 CARA LIMA (5) KUMPULAN

### 9.7.1 Pusingan Awal

- 9.7.1.1 Jika terdapat 17 hingga 20 penyertaan, pasukan-pasukan akan dibahagikan kepada lima (5) kumpulan A, B, C, D dan E.
- 9.7.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.7.1.3 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.
- 9.7.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga jumlah penyertaan kurang dari 17 pasukan, undian semula akan di jalankan.

### 9.7.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 9.7.2.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 9.7.2.2 Susunan Perlawanan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir adalah seperti berikut.



- a) Johan kumpulan dan satu (1) Naib Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, B, E, F, I, dan J dengan mengambil kira pasukan Johan dan Naib Johan tahun sebelumnya tidak akan bertemu dalam perlawanan suku akhir atau separuh akhir.
- b) Empat (4) lagi pasukan Naib Johan akan di undi untuk memduduki tempat C, D, G, dan H dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama tidak akan bertemu dalam perlawanan suku akhir atau separuh akhir.

9.7.3 Undian

Undian kumpulan akan dibuat oleh Ahli Jawatankuasa Teknikal.

9.7.4 Jadual Pertandingan

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.



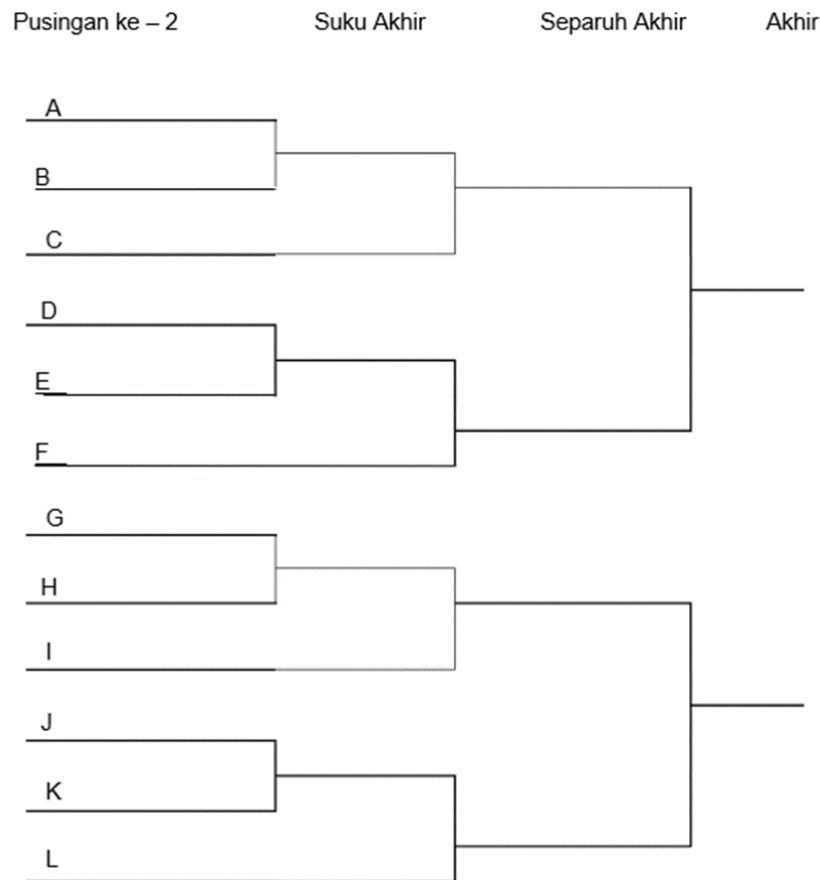
## 9.8 CARA LIMA (5) KUMPULAN

### 9.8.1 Pusingan Awal

- 9.8.1.1 Jika terdapat 21 hingga 24 penyertaan, pasukan - pasukan akan dibahagikan kepada enam (6) kumpulan A,B,C,D,E dan F.
- 9.8.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 9.8.1.3 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.
- 9.8.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga jumlah penyertaan kurang dari 21 pasukan, undian semula akan dijalankan.

### 9.8.2 Pusingan Kedua / Suku Akhir/ Separuh Akhir / Akhir

- 9.8.2.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki pusingan kedua dan peringkat suku akhir.
- 9.8.2.2 Susunan Perlawanan Pusingan Kedua / Suku Akhir / Separuh Akhir /Akhir adalah seperti berikut:



- a) Semua Johan Kumpulan kecuali Johan Kumpulan 3 Pasukan akan diundi untuk mendapat "bye" ke suku akhir dengan menduduki tempat C,F,I dan L.
- b) Baki Kumpulan Johan termasuk johan Kumpulan 3 Pasukan akan diundi bersama pasukan Naib Johan untuk mengisi tempat A,B,D,E,G,H,J,K dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama tidak akan bertemu di pusingan kedua.

9.8.3 Undian

Undian kumpulan akan dibuat oleh Ahli Jawatankuasa Teknikal.

9.8.4 Jadual Pertandingan

Susunan jadual adalah mengikut format yang telah ditetapkan oleh Ahli Jawatankuasa Pengelola.

## 10.0 CARA PENENTUAN ENAM (6) KUMPULAN

10.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut :-

JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN
6	3,3
7	3,4
8	4,4
9	3,3,3
10	3,3,4
11	3,4,4
12	3,3,3,3
13	3,3,3,4
14	3,3,4,4
15	3,4,4,4
16	4,4,4,4
17	3,3,3,4,4
18	3,3,4,4,4
19	3,4,4,4,4
20	4,4,4,4,4
21	3,3,3,4,4,4
22	3,3,4,4,4,4
23	3,4,4,4,4,4
24	4,4,4,4,4,4

## 11.0 KELEWATAN MENGHADIRI PERLAWANAN

11.1 Keputusan ditentukan oleh penyelaras permainan dan pengadil.

## 12.0 MENARIK DIRI DAN MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA

Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma dengan sengaja, semua keputusan yang dimain oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak dibenarkan meneruskan pertandingan seterusnya.

## 13.0 BANTAHAN

Bantahan bertulis dan bukti yang ditandatangani oleh Pengurus/Pegawai Pasukan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Pengelola atau penyelaras permainan, **tidak lewat daripada satu (1) jam selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak RM300.00.** Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima. Jika bantahan diterima RM200 akan dikembalikan dan RM100 wang proses tidak akan dikembalikan.

#### **14.0 JAWATANKUASA BANTAHAN**

- 14.1** Pengeloa hendaklah menubuhkan jawatankuasa bantahan yang terdiri daripada lima (5) orang. Ahli jawatankuasa bantahan ini hendaklah terdiri:
- 14.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.
  - 14.1.2 Tiga (3) orang pegawai dari pasukan atau wakilnya.
  - 14.1.3 Penyelaras permainan.
- 14.2** Keputusan bantahan akan dibuat secara bertulis dan dihantar kepada semua pasukan yang bertanding.
- 14.3** Sebarang rayuan terhadap keputusan bantahan hendaklah dibuat secara bertulis kepada Jawatankuasa Rayuan dalam tempoh satu jam selepas keputusan bantahan dikeluarkan.

#### **15.0 JAWATANKUASA RAYUAN**

- 15.1** Pengeloa hendaklah menubuhkan Jawatankuasa Rayuan yang terdiri daripada lima (5) orang. Ahli Jawatankuasa Rayuan ini hendaklah terdiri:
- 15.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengeloa atau wakilnya.
  - 15.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan
  - 15.1.3 Setiausaha Pengeloa dan penyelaras permainan

#### **16.0 LEMBAGA TATATERIB**

Semua perkara tatatertib akan diputuskan oleh sebuah Lembaga Tatatertib yang terdiri daripada sekurang-kurangnya lima (5) orang Ahli Jawatankuasa Kejohanan Lions League.

#### **17.0 TINDAKAN TATATERTIB**

- 17.1** Seseorang pemain yang digantung permainannya oleh badan-badan tersebut dibawah ini tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh penggantungan :
- Universiti/Institut Pengajian Tinggi

#### **18.0 HADIAH**

- 18.1** Hadiah untuk pemenang Kejohanan Lions League akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengeloa untuk pemenang-pemenang pertama, kedua dan ketiga bersama.
- 18.2** Wang tunai hanya diberikan kepada pemenang – pemenang tempat pertama dan kedua sahaja

#### **19.0 HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN**

- 19.1** Peraturan-peraturan diatas hendaklah dipatuhi melainkan ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan tertentu.
- 19.2** Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau peraturan permainan dan keputusannya adalah muktamad.