



**UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN AM
KEJOHANAN SUKAN ANTARA FAKULTI
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**

1.0 PENGELOLAAN

- 1.1 Kejohanan ini dikelolakan oleh Pusat Sukan, Bahagian Hal Ehwal Pelajar dan semua Fakulti-fakulti UiTM Shah Alam.
- 1.2 Bagi maksud pengelolaan Jawatankuasa Induk SAF boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada Bahagian/Fakulti ataupun Jawatankuasa Khas yang dibentuk.

2.0 NAMA

- 2.1 Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) UiTM.

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 yang berdaftar mengikuti kursus sepenuh masa di Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam semasa pertandingan ini diadakan.
- 4.2 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA Shah Alam 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 semasa perlawanan dijalankan.
- 4.5 Pelajar Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi (SR 111, SR 113, SR 115 dan SR 117) berdaftar di UiTM Cawangan Selangor layak bermain di kejohanan ini.

5.0 PENDAFTARAN PESERTA

- 5.1 Setiap fakulti dibenarkan mendaftar mengikut penyertaan maksima seperti yang ditetapkan bagi setiap permainan yang disertai.
- 5.2 Fakulti hanya dibenarkan menyenarai mana-mana pemain asalkan ianya pelajar dari fakulti UiTM Shah Alam sahaja dan merujuk kelayakan (4.5) sahaja dibenarkan. Walau bagaimanapun jumlah hadiah yang disediakan adalah mengikut jumlah yang telah ditetapkan seperti dibawah.
- 5.3 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.	Ragbi 7 Sebelah	12	-	
2.	Bola Jaring	-	12	
3.	Futsal	12	12	
4.	Bola Tampar	12	12	
5.	Badminton Campuran	7	4	L - 1 Perseorangan & 2 Beregu W - 1 Perseorangan & 1 Beregu
6.	Bola Baling	14	14	
7.	Ping Pong Campuran	7	4	L - 1 Perseorangan & 2 Beregu W - 1 Perseorangan & 1 Beregu
8.	Catur	6	6	
9.	Boling Padang	5	5	Fours
10.	Bola Keranjang	12	12	
11.	Hoki Dewan 6 Sebelah	9	9	
12.	Tenpin Bowling	4	4	L - Berpasukan W - Berpasukan

INDIVIDU / REGU				
		LELAKI	WANITA	
13.	Sepak Takraw Regu	5	-	Maksimum 3 regu
14.	Tenis	3	3	Maksimum 2 perseorangan & 1 beregu
15.	Larian SAF	100	100	Maksimum 2 penyertaan – 15m & 20m
16.	Petanque	3	3	Triple - Maksimum 2 Pasukan
E-SPORT				
17.	PUBG (Online)	5	5	Maksimum 2 penyertaan
18.	Mobile Legend Terbuka (Online)	6		Pasukan boleh terdiri daripada semua peserta lelaki atau semua wanita atau campuran

Hak Penyertaan setiap Fakulti / Kolej Pengajian / Akademi

BIL	FAKULTI / KOLEJ PENGAJIAN / AKADEMI	BERPASUKAN	INDIVIDU
1	Fakulti Sains Gunaan	2	2
2	Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi	2	2
3	Fakulti Undang-Undang	2	2
4	Fakulti Perakaunan	2	2
5	Fakulti Komunikasi dan Pengajian Media	2	2
6	Kolej Pengajian Alam Bina	2	2
7	Kolej Pengajian Pengkomputeran, Informatik dan Matematik	2	2
8	Kolej Pengajian Kejuruteraan	2	2
9	Kolej Pengajian Seni Kreatif	2	2
10	Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS)	2	2
11	Akademi Pengajian Bahasa (APB)	2	2

6.0 PEMBERIAN MATA

- 6.1 Pemberian mata bagi acara berpasukan dan individu Sukan Antara Fakulti (SAF) seperti berikut :

BIL	PERKARA	MATA
1.	JOHAN	12
2.	NAIB JOHAN	8
3.	KETIGA	6
4.	KETIGA BERSAMA	5
5.	KEEMPAT	4
6.	SUKU AKHIR	2
7.	MENYERTAI	1

- 6.2 Penolakan mata bagi acara berpasukan dan individu Sukan Antara Fakulti (SAF) seperti berikut :

BIL	PERKARA	MATA
1.	MENARIK DIRI	-5

- 6.3 Sekiranya jumlah mata adalah seri di kedudukan Johan (12 mata) dalam sesuatu acara, maka fakulti / kolej pengajian yang terlibat akan menerima mata yang sama. Secara automatik mata di kedudukan naib johan tidak akan dikira. Contohnya :
1. Kolej Pengajian Kejuruteraan A : 12 mata (Johan)
 2. Kolej Pengajian Kejuruteraan B : 12 mata
 3. FSR A : 8 mata (Naib Johan)
 4. FSR B : 6 mata
 5. ACIS : 6 mata (Ketiga)
- 6.4 Bagi jumlah mata seri di kedudukan Naib Johan (8 mata) dalam sesuatu acara maka fakulti / kolej pengajian yang terlibat akan mengikut perkara 6.3.
- 6.5 Pengiraan Pungutan Mata bagi sukan individu yang mempunyai lebih dari 2 kategori seperti Tenpin Boling, Memanah, Taekwando, Kayak dan sukan yang berkaitan, pungutan mata akan dikira berdasarkan **Kutipan Pingat Keseluruhan** bagi kesemua kategori.

Contoh

KUTIPAN PINGAT MEMANAH

BIL	PASUKAN	15M	30M	50M
1	FSKM	Emas		Emas
2	FUU		Emas	Perak
3	FKE	Perak	Perak	
4	FSPU	Emas		

Juara Keseluruhan bagi memanah kategori lelaki adalah FSKM (12). Naib Johan FUU (8), Ketiga FSPU (6), dan Keempat (4).

7.0 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN

Fakulti / Kolej Pengajian yang mendapat mata terbanyak akan diisytiharkan sebagai Johan Keseluruhan. Jika didapati 2 atau lebih pasukan mempunyai mata yang sama, Johan Keseluruhan akan ditentukan dengan cara :

- 7.1 Pasukan yang mendapat jumlah johan (pingat emas) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 7.2 Pasukan yang mendapat jumlah naib johan (pingat perak) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 7.3 Pasukan yang mendapat jumlah tempat ketiga (pingat gangsa) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
- 7.4 Sekiranya seri, pemenang pingat emas yang pertama diawal kejohanan akan dikira pemenang.

8.0 PENGADIL

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

9.0 PAKAIAN

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

10.0 PERALATAN

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

11.0 SISTEM PERTANDINGAN

11.1 Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan untuk individu dan (5) pasukan untuk acara berpasukan mengambil bahagian.

11.2 Pemberian mata sistem liga adalah seperti berikut:

11.2.1 Bagi permainan Bolasepak, Ragbi, Bola Baling, Bola Jaring, Hoki, Lawn Bowls :

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

11.2.2 Bagi permainan Bola Tampar, Sepak Takraw, Sofbol:

- Menang: 2 mata
- Seri : 1 mata
- Kalah : 0 mata

11.3 CARA SATU KUMPULAN

Sekiranya lima (5) dan tidak kurang dari tiga (3) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara LIGA SATU KUMPULAN.

11.4 CARA DUA KUMPULAN

11.4.1 Pusingan Awal

11.4.1.1 Sekiranya enam (6) hingga 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.

11.4.1.2 Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian dan nama pasukan tersebut hendaklah dituliskan dahulu dari pasukan yang lain. Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.

11.4.1.3 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 kedalam kumpulan yang kurang.

11.4.2 Pusingan Separuh Akhir

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

Kumpulan X

Johan Kump. A
N.Johan Kump. B

Kumpulan Y

Johan Kump. B
N.Johan Kump. A

11.4.2.2 Pertandingan dijalankan secara KALAH MATI.

11.4.3 Pusingan Akhir

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

11.5 CARA TIGA KUMPULAN

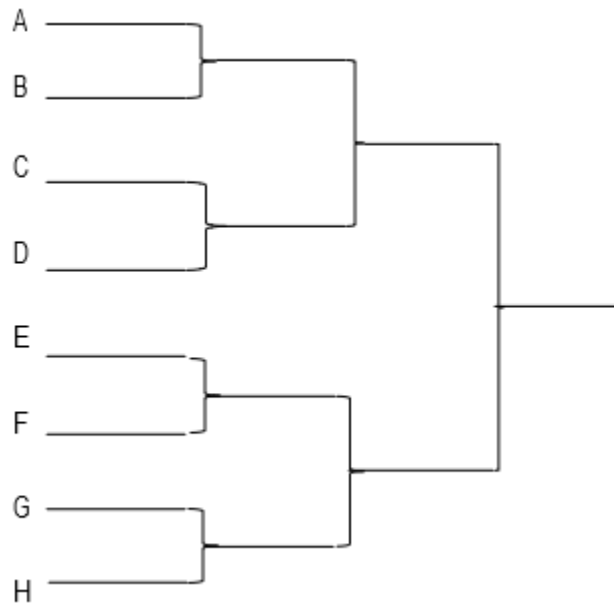
11.5.1 Pusingan Awal

- 11.5.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari sembilan (9) pasukan hingga 11 pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga TIGA KUMPULAN A,B dan C.
- 11.5.1.2 Setiap kumpulan akan mengandungi tidak kurang dari 3 pasukan mengikut undian.
- 11.5.1.3 Jika satu pasukan dari kumpulan 3 pasukan menarik diri, pasukan yang terakhir dari kumpulan 4 pasukan akan di pindahkan ke kumpulan berkenaan.
- 11.5.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga menyebabkan bilangan penyertaan kurang dari 9 pasukan, undian semula akan di jalankan.
- 11.5.1.5 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.

11.5.2 Pusingan Suku Akhir/ Separuh Akhir / Akhir

- 11.5.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.
- 11.5.2.2 Dua (2) pasukan lagi (dikenali sebagai Pasukan Pilihan) dipilih berdasarkan seperti berikut:
 - a. pasukan yang mendapat purata mata berbanding perlawanan yang tertinggi layak.
 - b. Jika seri , maka akan dikira pasukan mempunyai perbezaan jaringan yang lebih.
 - c. Sekiranya masih seri akan dikira pasukan mempunyai jaringan terbanyak.
 - d. Sekiranya masih seri akan di kira pasukan yang mendapat jaringan kena yang sedikit.
 - e. Jika masih didapati sama juga, maka keputusan akan ditentukan dengan cara undian.

11.5.2.3 Susunan Perlawanan pusingan kedua adalah seperti dalam rajah di bawah.



- a. Johankumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E.
- 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 pilihan diundi untuk menduduki tempat B dan F.
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MAT

11.6 CARA EMPAT (4) KUMPULAN

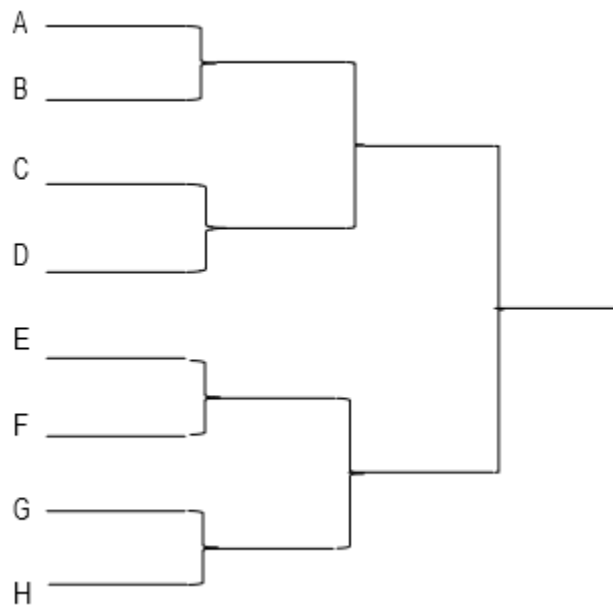
11.6.2 Pusingan Awal

- 11.6.2.1 Jika terdapat 12 hingga 16 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada empat (4) kumpulan (A,B,C dan D)
- 11.6.2.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 11.6.2.3 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.
- 11.6.2.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan di adakan

11.6.3 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 11.6.3.1 Lapan (8) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 11.6.3.2 Susunan Perlawanan adalah seperti

raajah di bawah:



- a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E, dan G.
- b. 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.
- c. 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.

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

11.7 CARA LIMA (5) KUMPULAN

11.7.1 Pusingan Awal

11.7.1.1 Jika terdapat 17 hingga 20 penyertaan, pasukan-pasukan akan dibahagikan kepada lima (5) kumpulan A, B, C, D dan E.

11.7.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.

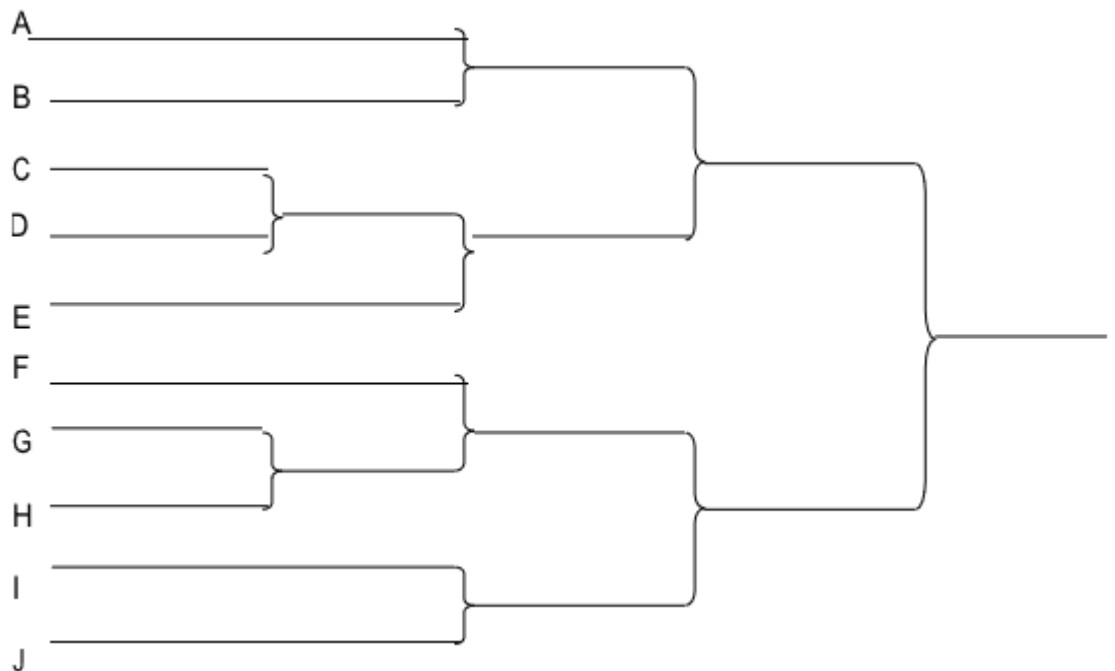
11.7.1.3 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

11.7.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga jumlah penyertaan kurang dari 17 pasukan, undian semula akan di jalankan.

11.7.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

11.7.2.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.

11.7.2.2 Susunan Perlawanan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir adalah seperti berikut.



- a. Semua 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.

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.

11.7.3 Undian

Undian kumpulan akan dibuat oleh Ahli Jawatankuasa Teknikal.

11.7.4 Jadual Pertandingan

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

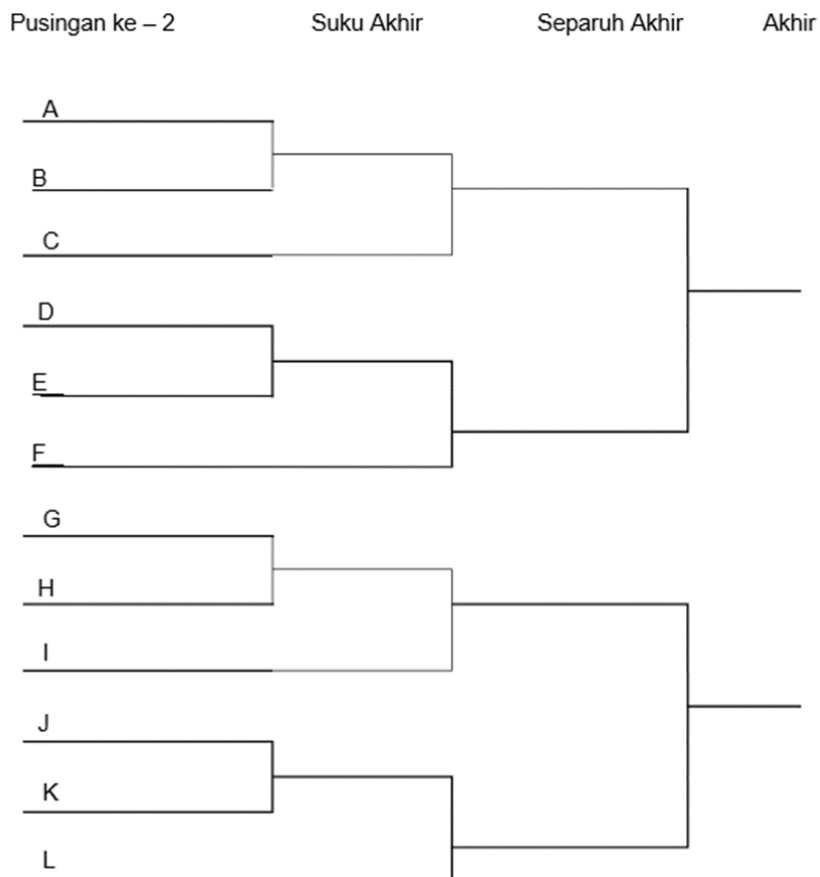
11.8 CARA ENAM (6) KUMPULAN

11.8.1 Pusingan Awal

- 11.8.1.1 Jika terdapat 21 hingga 24 penyertaan, pasukan-pasukan akan dibahagikan kepada enam (6) kumpulan A,B,C,D,E dan F.
- 11.8.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 11.8.1.3 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.
- 11.8.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga jumlah penyertaan kurang dari 21 pasukan, undian semula akan dijalankan.

11.8.2 Pusingan Kedua / Suku Akhir/ Separuh Akhir / Akhir

- 11.8.2.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki pusingan kedua dan peringkat suku akhir.
- 11.8.2.2 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.

11.8.3 Undian

Undian kumpulan akan dibuat oleh Ahli Jawatankuasa Teknikal.

11.8.4 Jadual Pertandingan

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

11.9 CARA LAPAN (8) KUMPULAN

11.9.1 Pusingan Awal

- 10.9.1.1 Jika terdapat 25 hingga 32 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada lapan (8) kumpulan (A,B,C, D, E, F,G dan H).
- 10.9.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 Pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 10.9.1.3 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.
- 10.9.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan Penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan di adakan.

11.9.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 10.9.2.1 Enam belas (16) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 10.9.2.2 Susunan Perlawanan adalah seperti rajah di bawah:
 - a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E, G, I, K, M, dan O.
 - b. Johan dan naib johan tahun lepas tidak akan diundi berada di dalam pool yang sama.
 - c. 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.
 - d. 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.
- 11.9.2.3 Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir adalah kalah mati.

11.10 CARA SEMBILAN (9) KUMPULAN

11.10.1 Pusingan Awal

- 11.10.1.1 Jika terdapat 33 hingga 36 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada lapan (9) kumpulan (A,B,C, D, E, F,G,H dan I).
- 11.10.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 Pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 11.10.1.3 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.
- 11.10.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan Penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan di adakan.

11.10.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 11.10.2.1 Lapan belas (18) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 11.10.2.2 Susunan Perlawanan adalah seperti rajah di bawah:
 - a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, B, C, E, F, G, L, M, O dan Q.
 - b. Naib Johan akan diundi untuk menduduki di tempat lain dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian berasingan.
- 11.10.2.3 Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir adalah kalah mati.

11.11 CARA SEPULUH (10) KUMPULAN

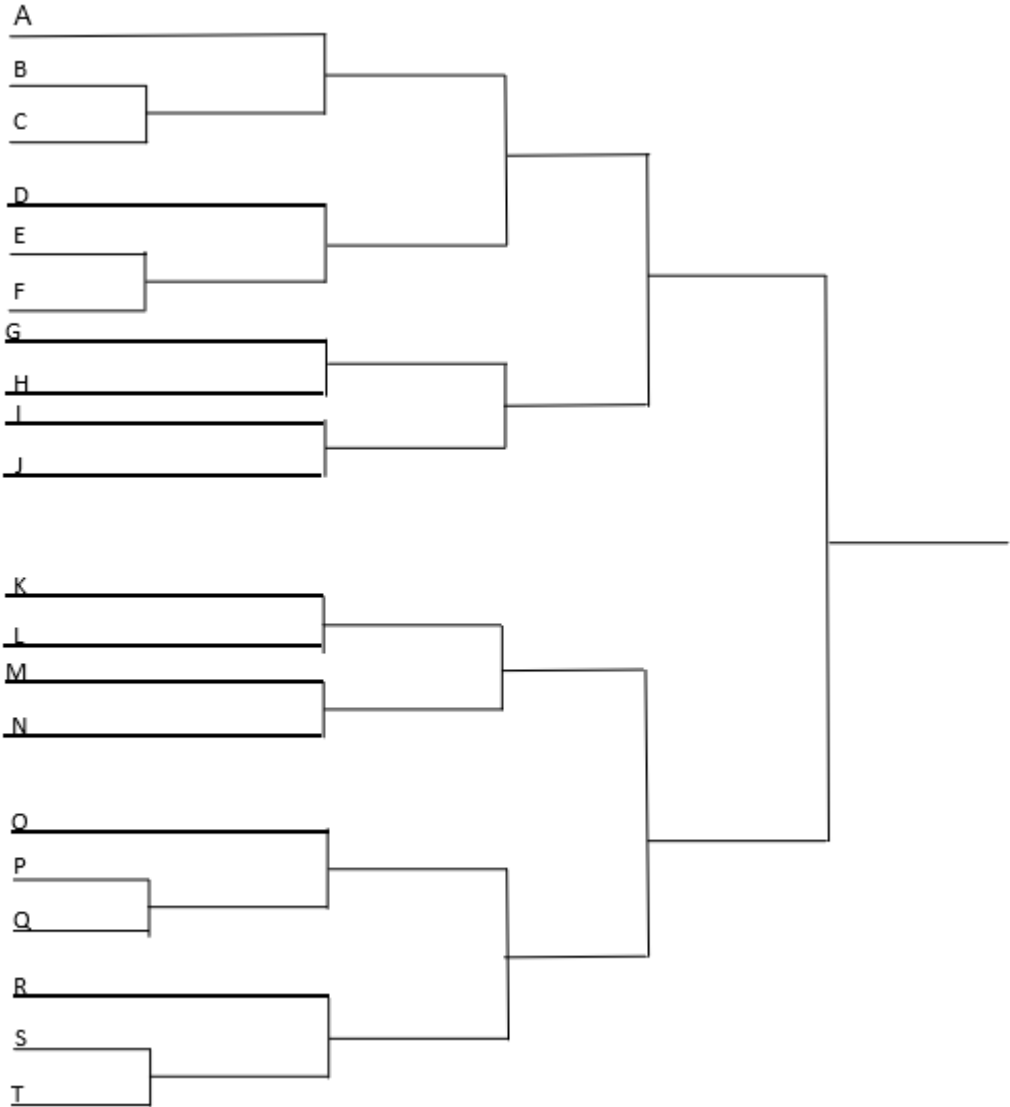
11.11.1 Pusingan Awal

- 11.11.1.1 Jika terdapat 37 hingga 40 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada sepuluh (10) kumpulan (A,B,C, D, E, F,G,H, I dan J).
- 11.11.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 Pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 11.11.1.3 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.
- 11.11.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan Penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan di adakan.

11.11.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 11.11.2.1 Dua Puluh (20) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 11.11.2.2 Susunan Perlawanan adalah seperti rajah di bawah:
 - a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat C, F, G, H, I, M, P, Q, R, dan S.
 - b. Dua (2) pasukan Naib Johan akan mendapat bye di kedudukan J dan T dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian berasingan.
 - c. Naib Johan akan diundi untuk menduduki di tempat lain dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian berasingan.

11.11.3 Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir adalah kalah mati



11.12 CARA SEBELAS (11) KUMPULAN

11.12.1 Pusingan Awal

- 11.12.1.1 Jika terdapat 41 hingga 42 penyertaan, pasukan akan dibahagikan kepada sebelas (11) kumpulan (A,B,C, D, E, F,G,H, I,J dan K).
- 11.12.1.2 Setiap kumpulan mengandungi jumlah minima 3 Pasukan dan maksima 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.
- 11.12.1.3 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.
- 11.12.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga bilangan Penyertaan kurang dari 12 pasukan, undian semula akan di adakan.

11.12.2 Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir

- 11.12.2.1 Dua Puluh Dua (22) pasukan iaitu Johan dan Naib Johan Kumpulan adalah layak untuk memasuki peringkat suku akhir.
- 11.12.2.2 Susunan Perlawanan adalah seperti rajah di bawah:
 - a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, D, G, J, K, L, M, N, Q, T, dan O.
 - b. Satu Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat B / E / H / O / R / U
 - c. Naib Johan akan diundi untuk menduduki di tempat lain dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian berasingan.

11.12.3 Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir adalah kalah mati

11.13 CARA PENENTUAN ENAM (6) KUMPULAN ATAU LEBIH

11.13.1 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
25	3,3,3,3,3,3,4
26	3,3,3,3,3,4,4
27	3,3,3,3,4,4,4
28	3,3,3,4,4,4,4
29	3,3,4,4,4,4,4
30	3,4,4,4,4,4,4
31	3,4,4,4,4,4,4
32	4,4,4,4,4,4,4
33	3,3,4,4,4,4,4
34	3,4,4,4,4,4,4
35	3,4,4,4,4,4,4
36	4,4,4,4,4,4,4
37	3,3,4,4,4,4,4,4
38	3,4,4,4,4,4,4,4

39	3,4,4,4,4,4,4,4,4,4
40	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
41	3,3,3,4,4,4,4,4,4,4
42	3,3,4,4,4,4,4,4,4,4

11.14. SISTEM PERTANDINGAN KALAH MATI

- 11.14.1.** Semua pertandingan acara individu dan acara Tarik Tali sahaja akan dijalankan secara kalah mati.
- 11.14.2.** Undian akan di buat oleh Jawatankuasa Teknikal dengan mengambil kira *seeding* yang telah di tetapkan oleh Universiti.
- 11.14.3.** Kedudukan seeding adalah mengikut peraturan antarabangsa

CARTA KALAH MATI 36 PASUKAN



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 wakilnya, **tidak lewat daripada satu (1) jam selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak RM200.00**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima. Jika bantahan diterima RM150 akan dikembalikan dan RM50 wang proses tidak akan dikembalikan.

14.0 JURI RAYUAN

14.1 Pengelola hendaklah menubuhkan juri yang terdiri daripada 5 orang (minima) atau 7 orang (maksima) dari sekurang-kurangnya 3 fakulti. Ahli juri ini hendaklah terdiri:

- Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya.
- Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.
- 3 orang pegawai dari Fakulti atau wakilnya.

14.2 Semua rayuan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.

14.3 Keputusan rayuan hendaklah dibuat secara bertulis dan dihantar kepada semua pasukan yang bertanding.

15.0 LEMBAGA TATATERIB

Semua perkara tatatertib akan diputuskan oleh sebuah Lembaga Tatatertib yang terdiri daripada sekurang-kurangnya lima (5) orang Ahli Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

16.0 TINDAKAN TATATERTIB

16.1 Seseorang pemain yang digantung permainannya oleh badan-badan tersebut dibawah ini tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh penggantungan :

- Universiti/Institut Pengajian Tinggi
- Majlis Sukan Universiti-universiti Malaysia
- Persatuan Sukan Negeri
- Persatuan Sukan Kebangsaan

17.0 HADIAH

Hadiah untuk pemenang Kejohanan Sukan Antara Fakulti akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk pemenang-pemenang pertama, kedua dan ketiga sahaja bagi acara individu manakala berpasukan pemenang pertama, kedua dan ketiga bersama.

18.0 HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN

- 18.1** Peraturan-peraturan diatas hendaklah dipatuhi melainkan ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan tertentu.
- 18.2** Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.