



## **PERATURAN AM**

### **SUKAN ANTARA STAF KAMPUS UiTM SHAH ALAM (SASSA)**

#### **1.0 PENGELOLAAN**

- 1.1 Seluruh pengelolaan Kejohanan Sukan Staf Kampus Shah Alam diserahkan kepada Persatuan Sukan & Kebajikan Kakitangan UiTM (PSKK) dengan kerjasama Pusat Sukan UiTM.
- 1.2 AJK Pengelola dengan persetujuan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Kejohanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam akan menentukan jenis-jenis permainan yang dipertandingkan.
- 1.3 Adalah menjadi tanggungjawab pihak ahli Jawatankuasa Pengelola memberitahu secara lengkap dan jenis Peraturan Kejohanan Sukan Staf Kampus Shah Alam kepada semua kontingen yang terlibat di dalam kejohanan ini.

#### **2.0 NAMA**

Kejohanan ini hendaklah dinamakan Kejohanan Sukan Antara Staf Kampus UiTM Shah Alam atau SASSA.

#### **3.0 OBJEKTIF**

- 3.1 Impak kepada Matlamat 3: Sustainable Development Goals (SDG) iaitu Good-Health and Wellbeing dalam usaha UiTM mempromosikan gaya hidup sihat dan sejahtera melalui penganjuran program sukan kepada warga kampus
- 3.2 Pembudayaan IDART kepada atlet dan pegawai:
  - a) Disiplin diterapkan dalam latihan bagi kejayaan pasukan.
  - b) Tanggungjawab semua untuk mematuhi peraturan bagi menjaga nama baik kejohanan dan UiTM
- 3.3 Meningkatkan penglibatan staf - staf di dalam aktiviti sukan dan riadah.
- 3.4 Sebagai platform utama bagi pemilihan pemain ke Kejohanan Sukan Staf antara Kampus (KARiSTA)
- 3.5 Meningkatkan produktiviti melalui sukan
- 3.6 Mengeratkan silaturrahim di antara masyarakat kampus dari pelbagai bahagian

#### **4.0 PENGLIBATAN**

Sila Rujuk Lampiran 1.

#### **5.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Undang-undang permainan akan menjadi undang-undang rasmi kejohanan.

## 6.0 KELAYAKAN PASUKAN / PEMAIN

### 6.1 STAF

Hanya staf UiTM dan merupakan ahli PSKK di kampus UiTM Shah Alam yang berjawatan tetap dan kontrak (tarikh lantikan sekurang-kurangnya 6 bulan dari tarikh kejohanan bermula) layak menyertai kejohanan ini.

Bagi staf yang tidak menjadi ahli PSKK, pihak pengelola bersama Persatuan Sukan dan Kebajikan Kakitangan UiTM berhak untuk mendaftarkan staf tersebut sebagai ahli kepada Bendahari PSKK dengan potongan melalui gaji sebanyak RM2.00 sebulan.

6.2 Staf perlu mewakili jabatan masing-masing sahaja.

### 6.3 KAD STAF

Semua peserta diwajibkan membawa kad staf semasa atau sepanjang tempoh Kejohanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam berlangsung.

6.4 Pemain hanya boleh mewakili Jabatan atau fakulti tempat bertugas sahaja.

## 7.0 PENDAFTARAN BILANGAN PESERTADAN KADAR YURAN PENYERTAAN

7.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar bilangan peserta seperti di bawah :

BIL	SUKAN / ACARA	BILANGAN PEMAIN		KATEGORI	KADAR YURAN
		LELAKI	WANITA		
<b>TERBUKA KEPADA AHLI PSKK YANG BEKERJA DI UiTM SHAH ALAM SAHAJA</b>					
<b>Acara Berpasukan</b>					
1.	<b>Bola Tampar</b>	12	12	Lelaki & Wanita	RM250.00
2.	<b>Bola Jaring</b>		12	Wanita	RM250.00
3.	<b>Futsal</b>	12		Lelaki	RM250.00
4.	<b>Tenpin Boling Berpasukan</b>	4	4	Lelaki & Wanita	RM350.00 (setiap pasukan)
5.	<b>Bola Sepak</b> - 9 Sebelah	17		Lelaki	RM250.00
6.	<b>Boling Padang</b> - Fours Terbuka	5		Terbuka	RM150.00
7.	<b>E-sports MLBB</b>	6		Terbuka	RM300.00

<b>Acara Individu</b>					
8.	<b>Petanque (Double)</b>	2	2	Lelaki & Wanita	RM60.00 (setiap pasukan)
9.	<b>Badminton (Double)</b>	2	2	Lelaki & Wanita	RM120.00 (setiap pasukan)
10.	<b>Tenis</b>	1	1	Lelaki & Wanita	RM30.00
11.	<b>Dart (Double)</b>	2	2	Lelaki & Wanita	RM60.00 (setiap pasukan)
12.	<b>Karom (Double)</b>	2	2	Lelaki & Wanita	RM60.00 (setiap pasukan)
13.	<b>E-sports FIFA25</b>	1		Lelaki	RM100.00
14.	<b>Ping Pong (Double)</b>	2	2	Lelaki & Wanita	RM60.00 (setiap pasukan)
<p><b>Nota :</b></p> <p>1. Had maksimum penyertaan setiap kontinjen jabatan bagi sukan/acara berpasukan adalah satu (1) pasukan manakala bagi acara individu adalah dua (2) pasukan.</p> <p>2. Sukan/acara yang mempunyai penyertaan kurang dari 5 pasukan dari pelbagai jabatan tidak akan dipertandingkan</p>					

## **8.0 PENGADIL / JURI**

8.1 Pengadil / Juri akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan / acara yang dipertimbangkan.

## **9.0 PAKAIAN**

9.1 Adalah menjadi tanggungjawab pasukan yang bertanding untuk membawa jersi.

9.2 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.

## **10.0 PERALATAN**

10.1 Semua peralatan termasuk jenis bola dan pakaian akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola dan dimaklumkan kepada peserta.

10.2 Semua kemudahan yang maksima disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## **11.0 SISTEM PERTANDINGAN**

11.1 Bergantung kepada jumlah pasukan yang mengambil bahagian Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang-

kurangnya LIMA (5) pasukan mengambil bahagian dan tidak kurang dari LIMA (5) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara LIGA SATU KUMPULAN. Tiga (3) bentuk sistem pertandingan akan digunakan berdasarkan jumlah pasukan yang mengambil bahagian iaitu secara liga, kalah mati serta kombinasi liga dan kalah mati.

## 11.2 Format Penentuan Kumpulan

Format bagi sistem liga adalah seperti berikut :

BIL	JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN
1	6	3,3
2	7	3,4
3	8	4,4
4	9	3,3,3
5	10	3,3,4
6	11	3,4,4
7	12	3,3,3,3
8	13	3,3,3,4
9	14	3,3,4,4
10	15	3,4,4,4
11	16	4,4,4,4
12	17	3,3,3,4,4
13	18	3,3,4,4,4
14	19	3,4,4,4,4
15	20	4,4,4,4,4
16	21 dan seterusnya	3,3,3,3,3,3,3

## 11.3 Cara Satu Kumpulan

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

## 11.4 Cara Dua Kumpulan Dengan 6 Hingga 8 Pasukan

- 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 Kumpulan B dan pertandingan akan dijalankan secara **LIGA DUA KUMPULAN**.

11.4.1.2 Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditetapkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1 dan B1. Penetapan kumpulan bagi pasukan yang lain 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 ke dalam 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 Kumpulan Y seperti berikut :-

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

11.4.2.2 Pertandingan dijalankan secara **KALAH MATI**

11.4.2.3 Pusingan Akhir

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

### 11.5 Cara Tiga Kumpulan Dengan 9 Pasukan

#### 11.5.1 Pusingan Awal

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

11.5.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditetapkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1 dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

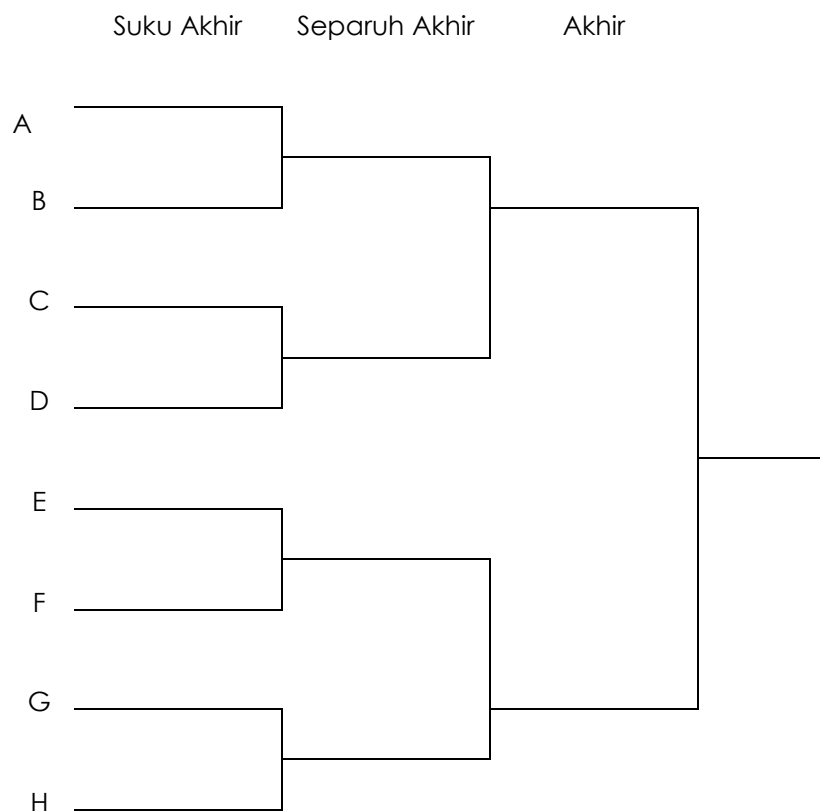
#### 11.5.2 Pusingan Suku Akhir

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 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.

### 11.5.3 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 Ketiga Terbaik (Pertama dan Kedua) diundi untuk menduduki tempat B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir)
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

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

### 11.6.1 Pusingan Awal

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

11.6.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan dikedudukan A1, B1 dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

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

11.6.1.4 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.

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

### 11.6.2 Pusingan Suku Akhir

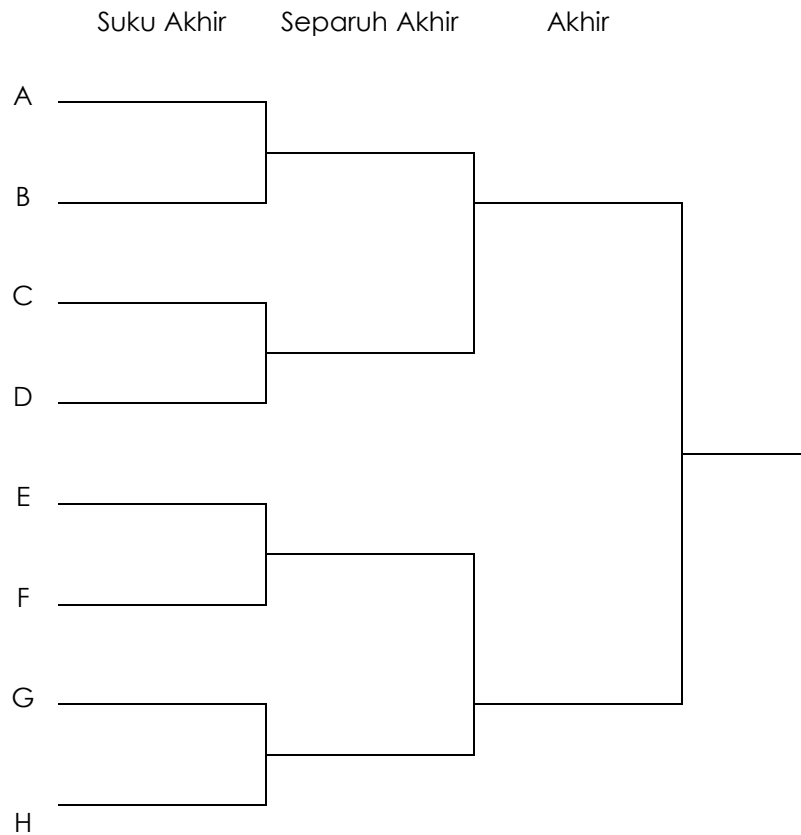
11.6.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam pusingan suku akhir.

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

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

11.6.2.4 SATU (1) pasukan (*dikenali sebagai Pasukan Pilihan*) dipilih dari DUA (2) pasukan yang kalah dari kumpulan A dan B berdasarkan syarat 11.5.2.2

### 11.6.2.5 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. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir)
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

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

### 11.7.1 Pusingan Awal

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

11.7.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian



yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1, dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

11.7.1.3 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan dan 2 kumpulan akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.

11.7.1.4 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.

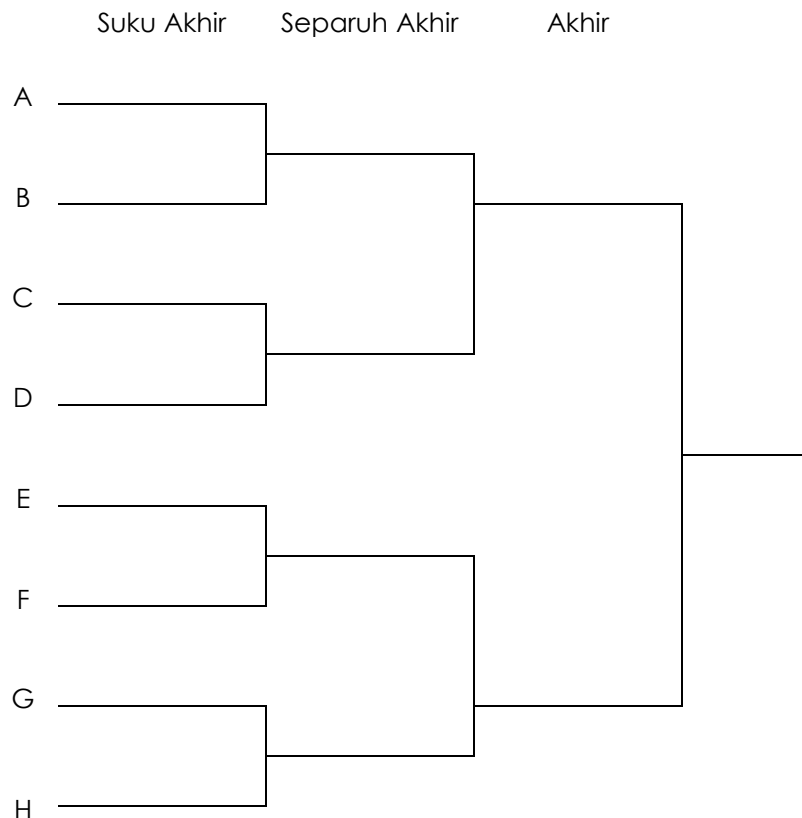
## 11.7.2 Pusingan Suku Akhir

11.7.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir.

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

11.7.2.3 DUA (2) pasukan yang terdiri dari Johan dan Naib Johan dari kumpulan A.

## 11.7.3 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 B dan C diundi untuk menduduki tempat B dan F. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir)
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

## **11.8 Cara EMPAT (4) Kumpulan Dengan 12 Pasukan hingga 16 Pasukan**

### 11.8.1 Pusingan Awal

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

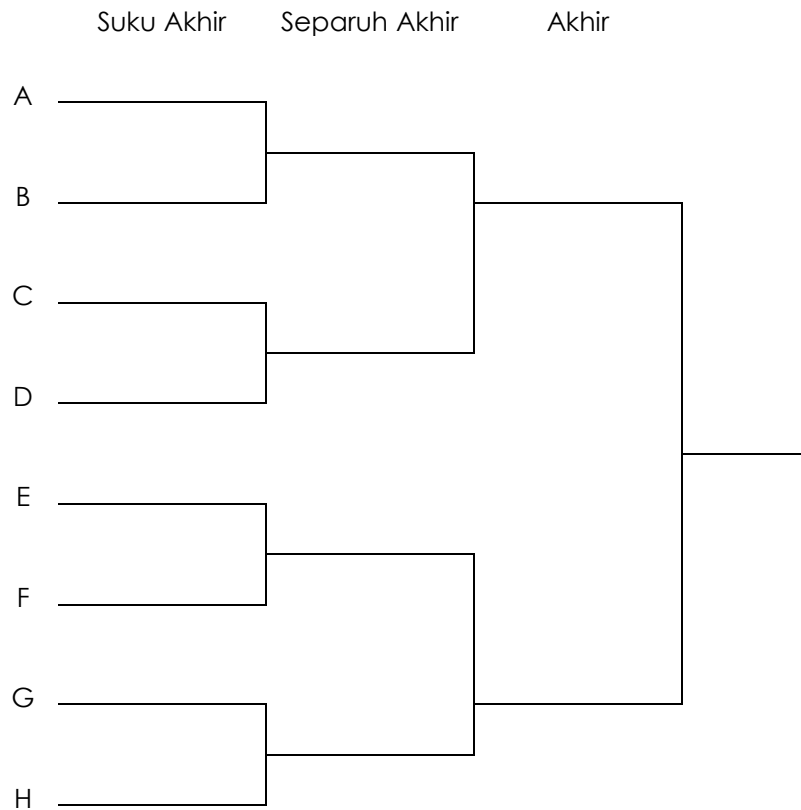
11.8.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan tempat 3 dan 4 akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1, C1 dan D1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

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

### 11.8.2 Pusingan Suku Akhir

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

### 11.8.2.2 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.

## 12.0 PENYERTAAN

- 12.1 Acara berpasukan dan individu perlu mencukupi sebanyak lima (5) penyertaan. Jika penyertaan kurang dari jumlah tersebut pertandingan bagi acara itu tidak akan dipertandingkan.

## 13.0 UNDIAN

- 13.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan dengan kerjasama Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan tarikh untuk diadakan undian. Undian semua acara

permainan akan diadakan sekurang-kurangnya dalam tempoh seminggu dari tarikh tutup pendaftaran penyertaan.

13.2 Undian akan dijalankan sendiri oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

#### 14.0 JADUAL PERTANDINGAN

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

#### 15.0 KELEWATAN

15.1 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.

15.2 Senarai nama pemain / peserta hendaklah diserahkan kepada Pengadil / Juri bertugas 15 minit sebelum masa perlawanan bermula.

15.3 Hanya 10 minit akan diberikan kepada pasukan / peserta yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma.

#### 16.0 MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

16.1 Menarik diri selepas undian dibuat akan didenda RM100.00

16.2 Menarik diri selepas mesyuarat pengurus pasukan akan didenda RM 200.00

16.3 Menarik diri selepas perlawanan pertama akan didenda RM 300.00 dan akan digantung pada SASSA berikutnya

16.4 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.

#### 17.0 BANTAHAN

17.1 Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan berkenaan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Pengelola / Penyelaras Permainan tidak lewat dari **satu jam** selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak **RM150.00**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima.

17.2 Sekiranya bantahan diterima, wang sebanyak **RM300.00** akan dikembalikan dan **RM100.00** akan dijadikan bayaran perkhidmatan.

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

#### 18.0 JAWATANKUASA BANTAHAN

18.1 Jawatankuasa Pengelola hendaklah menubuhkan jawatankuasa bantahan yang terdiri daripada TIGA (3) orang minimum dan LIMA (5) orang maksimum daripada sekurang-kurangnya TIGA (3) buah pasukan. Ahli-ahli juri hendaklah terdiri daripada :

- Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya.

- Pengerusi Teknikal kejohanan atau wakil
- DUA (2) orang wakil dari pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan
- Penyelaras Permainan atau wakilnya.

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

18.3 Semua keputusan adalah **MUKTAMAD**.

## **19.0 HADIAH**

19.1 Hadiah untuk pemenang Kejohanan Sukan Staf Kampus Shah Alam akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk pemenang-pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga Bersama tidak termasuk hadiah untuk Pengurus Pasukan dan Jurulatih bagi semua acara yang dipertandingkan dan bagi acara individu, hadiah akan diberikan kepada pemenang tempat Pertama, Kedua dan hadiah di tempat Ketiga 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 Kejohanan Sukan Staf Kampus Shah Alam yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.

LAMPIRAN

**PECAHAN PASUKAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)**

BIL	KONTINJEN JABATAN
1.	<p><b>Jabatan Canseleri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Naib Canselor</li> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. Pejabat Transformasi Universiti</li> <li>IV. Pejabat Komunikasi Strategik</li> <li>V. Pejabat Pemerkasaan Adiwangsa</li> <li>VI. Institut Kualiti dan Pengembangan Ilmu</li> <li>VII. Institut Kepimpinan dan Pembangunan</li> <li>VIII. Bahagian Perkhidmatan dan Pembangunan OKU</li> <li>IX. Pasukan Latihan Pegawai Simpanan</li> <li>X. Pusat Pengurusan Risiko</li> <li>XI. Bahagian Audit Dalam</li> <li>XII. Bahagian Integriti</li> </ul>
2.	<p><b>Jabatan Pendaftar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Pendaftar</li> <li>II. Bahagian Pengurusan Sumber Manusia</li> <li>III. Bahagian Pentadbiran dan Sekreteriat LPU</li> <li>IV. Bahagian Dasar dan Governan Universiti</li> <li>V. Bahagian Rekod Pelajar dan Konvokesyen</li> <li>VI. Ibu Pejabat Polis Bantuan</li> </ul>
3.	<p><b>Jabatan Bendahari</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Bendahari</li> <li>II. Bahagian Kewangan Pelajar dan Endowmen</li> <li>III. Bahagian Perolehan dan Aset</li> <li>IV. Bahagian Pentadbiran dan Dasar Kewangan</li> <li>V. Bahagian Akaun dan Sistem Kewangan</li> <li>VI. Bahagian Kewangan Korporat</li> <li>VII. Bahagian Gaji dan Kewangan Staf</li> <li>VIII. Bahagian Belanjawan Universiti</li> <li>IX. Bahagian Akaun Amanah</li> <li>X. Bahagian Kewangan Pembangunan dan Fasiliti</li> <li>XI. Bahagian Kewangan Penyelidikan dan Perundingan</li> <li>XII. Bahagian Hartanah</li> </ul>
4.	<p><b>Jabatan Pembangunan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Timbalan Naib Canselor (Pembangunan)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. Bahagian Pembangunan dan Infrastruktur</li> <li>IV. Bahagian Pengurusan PFI</li> <li>V. Bahagian Pengurusan Fasilitas</li> <li>VI. Bahagian Pengurusan Kontrak dan Bajet</li> <li>VII. Bahagian Dasar, Kualiti dan Ukur Bangunan</li> <li>VIII. Bahagian Keselamatan dan Kesihatan Pekerja</li> <li>IX. UiTM <i>Green Centre</i></li> <li>X. Bahagian Pengurusan Kenderaan</li> </ul>
5.	<p><b>Jabatan Penyelidikan &amp; Inovasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Timbalan Naib Canselor (Penyelidikan &amp; Inovasi)</li> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. Pusat Pengurusan Penyelidikan</li> <li>IV. Neksus Penyelidikan UiTM</li> <li>V. <i>Business Innovation &amp; Technology Commercialization</i></li> <li>VI. Penerbit UiTM</li> <li>VII. Pusat Perundingan UiTM</li> <li>VIII. Unit Maklumat Strategik</li> <li>IX. Unit Komunikasi dan Ketampakan Penyelidikan</li> <li>X. Pusat Kecemerlangan Pendidikan Tinggi</li> <li>XI. Pusat Kecemerlangan</li> </ul>
6.	<p><b>Jabatan Jaringan Industri, Komuniti &amp; Alumni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Timbalan Naib Canselor (Jaringan Industri, Komuniti &amp; Alumni)</li> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. Pusat Jaringan Industri dan Kerajaan</li> <li>IV. Pusat Jaringan Komuniti</li> <li>V. Pusat Jaringan Alumni</li> <li>VI. Pusat Pembangunan Komuniti Lestari</li> <li>VII. Pusat Komunikasi ICAN</li> <li>VIII. Unit Pemindahan Ilmu</li> </ul>
7.	<p><b>Jabatan Akademik dan Antarabangsa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Timbalan Naib Canselor (Akademik &amp; Antarabangsa)</li> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. UiTM Global</li> <li>IV. Bahagian Pembangunan Akademik</li> <li>V. Bahagian Hal Ehwal Kurikulum</li> <li>VI. Bahagian Pentaksiran dan Penilaian Akademik</li> <li>VII. Bahagian Pengambilan Pelajar</li> <li>VIII. Institut Pendidikan Berterusan dan Pengajian Profesional</li> <li>IX. Institut Pengajian Siswazah</li> </ul>

8.	<p><b>Jabatan Hal Ehwal Pelajar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar)</li> <li>II. Bahagian Pentadbiran Strategik dan Sumber Manusia</li> <li>III. Akademi Pembangunan PKS dan Keusahawanan Malaysia</li> <li>IV. Pusat Pembangunan Pelajar</li> <li>V. Pusat Sukan</li> <li>VI. Pusat Kebudayaan</li> <li>VII. Pusat Kokurikulum</li> <li>VIII. Pusat Kesihatan</li> <li>IX. Institut Kempimpinan Pelajar</li> <li>X. Akademi KePOLISAN UiTM-PDRM</li> <li>XI. Pusat Residensi dan Hospitaliti Pelajar</li> <li>XII. Pusat Kerjaya dan Kaunseling</li> <li>XIII. Unit Ruang Niaga</li> </ol>
9.	<p><b>Jabatan Perpustakaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Ketua Pustakawan</li> <li>II. Bahagian Pengurusan Perpustakaan</li> <li>III. Bahagian Sumber Rujukan Universiti</li> <li>IV. Bahagian Perkhidmatan Perpustakaan</li> <li>V. Bahagian Perpustakaan Digital</li> <li>VI. Bahagian Arkib Universiti</li> <li>VII. Galeri Tuanku Nur Zahirah</li> </ol>
10.	<p><b>Jabatan Digital</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Ketua Pegawai Digital</li> <li>II. Bahagian Governan Digital</li> <li>III. Bahagian Sistem dan Aplikasi</li> <li>IV. Bahagian Insfrastruktur Digital</li> <li>V. Bahagian Teknologi Pengkomputeran</li> <li>VI. Bahagian Keselamatan ICT</li> </ol>
11.	<p><b>Jabatan Undang-Undang</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Pejabat Penasihat Undang-Undang</li> <li>II. Bahagian Semakan dan Penasihatatan</li> <li>III. Bahagian Gubalan dan Litigasi</li> <li>IV. Hotel UiTM</li> </ol>
12.	<b>Kolej Pengkomputeran, Informatik dan Matematik</b>
13.	<b>Kolej Pengajian Alam Bina</b>
14.	<b>Kolej Pengajian Kejuruteraan</b>



15.	<b>Kolej Pengajian Seni Kreatif</b>
16.	<b>Fakulti Sains Gunaan</b>
17.	<b>Fakulti Sains Sukan dan Rekreasi</b>
18.	<b>Fakulti Undang-Undang</b>
19.	<b>Fakulti Komunikasi &amp; Pengajian Media</b>
20.	<b>Fakulti Perakaunan</b>
21.	<b>Akademi Pengajian Islam Kontemporari</b>
22.	<b>Akademi Pengajian Bahasa</b>

*Dikemaskini pada 13 September 2024*