



PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN ANTARA KOLEJ UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

1.0 PENGELOLAAN

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

2.0 NAMA

- 2.1 Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) 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.

4.0 KELAYAKAN

Semua Kolej Universiti Teknologi MARA Shah Alam sahaja layak menyertai pertandingan Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL)

KOLEJ		
Bil	WANITA	LELAKI
1.	Kolej Seroja	Kolej Perindu
2.	Kolej Anggerik	Kolej Delima
3.	Kolej Mawar	Kolej Meranti
4.	Kolej Melati	Kolej Teratai
5.	NR	NR

5.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 5.1 Semua pelajar yang berdaftar mengikuti kursus sepenuh masa di Universiti Teknologi MARA Shah Alam semasa pertandingan ini diadakan.
- 5.2 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA Shah Alam pada sesi Akademik semasa pertandingan diadakan.
- 5.3 Semua pelajar yang mendaftar di Universiti Teknologi MARA Shah Alam seperti yang termaktub dalam peruntukan 'Pelajar Berdaftar' di dalam Akta Universiti dan Kolej Universiti di bawah seksyen 48 sub seksyen 14.
- 5.4 Semua pelajar yang mendaftar dengan Kolej kediaman di UiTM Shah Alam semasa pertandingan diadakan.
- 5.5 Semua peserta dikehendaki membawa kad pelajar semasa perlawanan dijalankan.

6.0 PENDAFTARAN PESERTA

- 6.1 Setiap Kolej dibenarkan mendaftar satu (1) pasukan bagi setiap permainan yang disertai kecuali acara-acara individu terbuka yang lainnya.
- 6.2 Sistem pendaftaran terbuka digunakan untuk kejohanan pada kali ini. Kolej dibenarkan menyenaraikan mana-mana pemain asalkan ianya adalah pelajar dari Kolej berkenaan. Walau bagaimanapun jumlah hadiah yang disediakan adalah mengikut jumlah yang telah ditetapkan seperti dibawah.
- 6.3 Setiap Kolej hendaklah mendaftar nama pelajar yang menetap di Kolej sebelum mesyuarat pengurus pasukan
- 6.4 Bilangan peserta yang perlu didaftar di dalam borang pendaftaran perlawanan adalah seperti dijadual :

SENARAI PERMAINAN DAN JUMLAH ATLET

BIL	PERMAINAN	HAD PENYERTAAN SETIAP KOLEJ			
		LELAKI	WANITA	PEGAWAI	CATATAN
1.	Tenis Perseorangan	1	1	1	Max : 2 Penyertaan
2.	Tenis Bergu	2	2	1	1 Penyertaan
3.	Ping Pong Perseorangan	1	1	1	Max : 2 Penyertaan
4.	Ping Pong Bergu	2	2	1	1 Penyertaan
5.	Badminton Perseorangan	1	1	1	Max :2 Penyertaan
6.	Badminton Bergu	2	2	1	1 Penyertaan
7.	Petanque Perseorangan	1	1	1	Max : 2 Penyertaan
8.	Petanque Bergu	2	2	1	1 Penyertaan
9.	Boling Padang	5	5	1	1 Penyertaan
10.	Sepak Takraw	5	-	1	1 Penyertaan
11.	Bolasepak 5 Sebelah	11	11	1	1 Penyertaan
12.	Bola Tampar	11	11	1	1 Penyertaan
13.	Tenpin Boling	4	4	1	1 Penyertaan
14.	Bola Jaring	-	11	1	1 Penyertaan
15.	Larian SUKOL	50	50	1	Max : 50 Penyertaan
16.	PUBG Mobile	5	5	1	Max : 3 Penyertaan
17.	Mobile Legend	6	6	1	Max : 3 Penyertaan
18.	Aerodance	7	7	1	1 Penyertaan

7.0 PEMBERIAN MATA

Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) menggunakan sistem mata. Johan Keseluruhan akan ditentukan dengan jumlah pungutan mata yang paling banyak. Setiap kolej akan mengutip mata mengikut peraturan 7.1

7.1 Pemberian mata bagi acara berpasukan dan individu Sukan Antara Kolej (SUKOL) 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

- 7.2 Bagi pertandingan yang dijalankan secara individu iaitu menyertai 2 pasukan atau lebih, jumlah mata yang tertinggi sahaja diambil kira. Contohnya : (sepaktakraw, esport, orienteering)
1. Johan : Meranti A (12)
 2. N.Johan : Meranti B (8) (tidak diambil kira)
 3. Ketiga : Perindu (6)
 4. Keempat : Teratai (4)
- 7.3 Sekiranya jumlah mata adalah seri di kedudukan Johan (12 mata) dalam sesuatu acara, maka kolej yang terlibat akan menerima mata yang sama. Secara automatik mata di kedudukan naib johan tidak akan dikira. Contohnya :
1. Teratai : 12 mata
 2. Perindu : 12 mata
 3. NR : 8 mata
 4. Delima : 6 mata
- 7.4 Bagi jumlah mata seri di kedudukan Naib Johan (8 mata) dalam sesuatu acara maka kolej yang terlibat akan mengikut perkara 7.3.
- 7.5 Penolakan mata bagi acara berpasukan dan individu Sukan Antara Kolej (SUKOL) seperti berikut :

BIL	PERKARA	MATA
1.	MENARIK DIRI	-5

- 7.6 Kolej 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 :
- 7.6.1 Pasukan yang mendapat jumlah johan (pingat emas) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
 - 7.6.2 Pasukan yang mendapat jumlah naib johan (pingat perak) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
 - 7.6.3 Pasukan yang mendapat jumlah tempat ketiga (pingat gangsa) acara sukan yang terbanyak, jika seri ;
 - 7.6.4 Sekiranya seri, pemenang pingat emas yang pertama diawal kejohanan akan dikira pemenang.
- 7.7 Pengiraan Pungutan Mata bagi sukan individu yang mempunyai lebih dari 2 kategori seperti Tenpin Boling, Ping Pong, Badminton, Petanque 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	PERINDU	Emas		Emas
2	MERANTI		Emas	Perak
3	DELIMA	Perak	Perak	
4	TERATAI	Emas		

Juara Keseluruhan bagi memanah kategori lelaki adalah PERINDU (12). Naib Johan MERANTI (8), Ketiga TERATAI (6), dan Keempat DELIMA (4).

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 FORMAT PENENTUAN KUMPULAN

11.1 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

12.0 SISTEM PERTANDINGAN

12.1 Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang- kurangnya empat (4) pasukan untuk individu dan empat (4) pasukan untuk acara berpasukan mengambil bahagian.

12.2 Pemberian mata sistem liga adalah seperti berikut:

11.2.1 Bagi permainan Bola sepak, Ragbi, Bola Baling, Bola Jaring, Hoki:

- 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

12.3 CARA SATU KUMPULAN

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

12.3.2 Johan dan Naib Johan akan dikira melalui kiraan jumlah mata terkumpul serta perlawanan akhir tidak akan dijalankan

12.4 CARA DUA KUMPULAN

12.4.1 Pusingan Awal

12.4.1.1 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.

12.4.1.2 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.

12.4.1.3 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.

12.4.2 Pusingan Separuh Akhir

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

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

12.4.2.2 Pertandingan dijalankan secara KALAH MATI.

12.4.3 Pusingan Akhir

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

12.5 CARA TIGA KUMPULAN

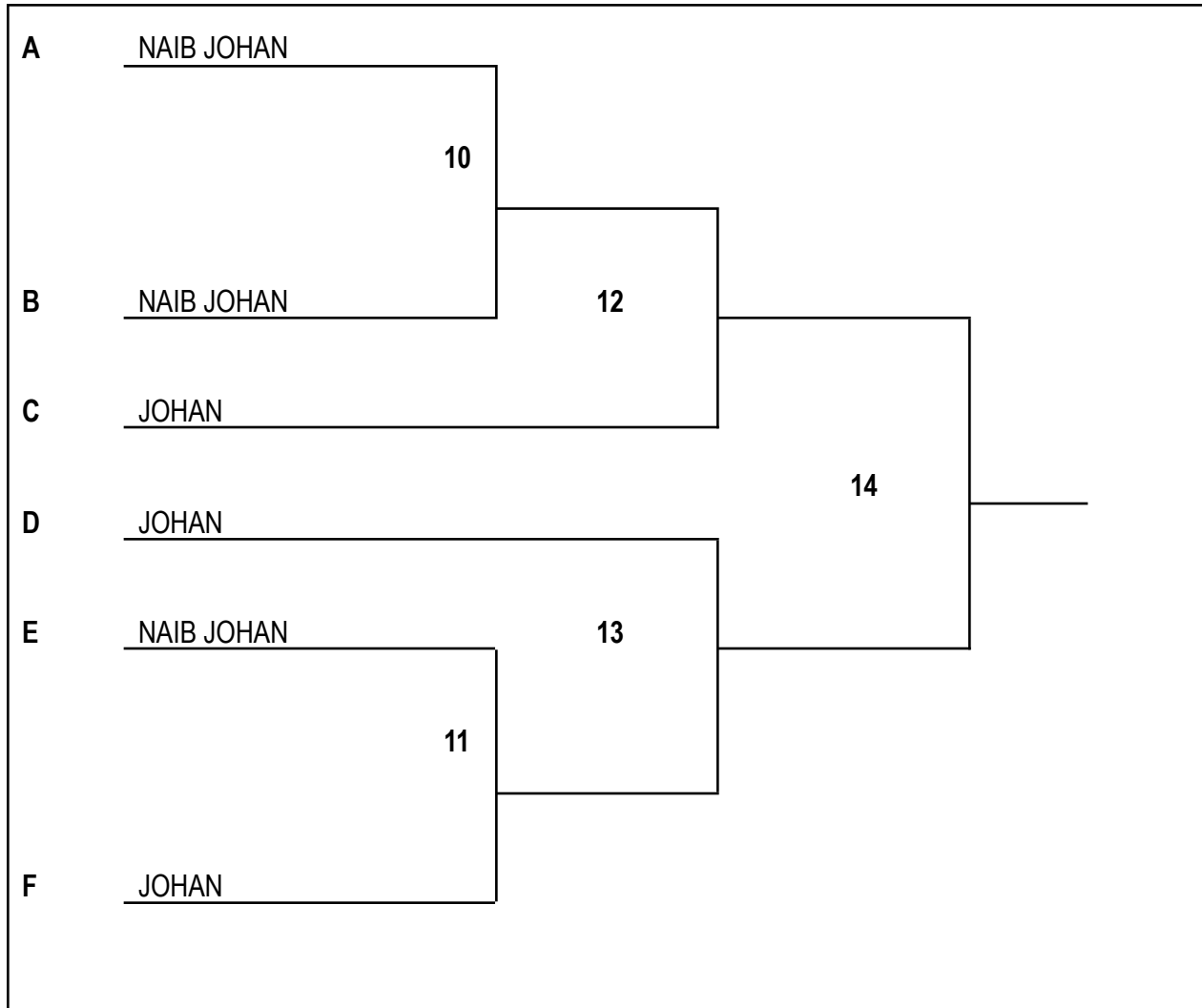
12.5.1 Pusingan Awal

- 12.5.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari sembilan (9) pasukan hingga sebelas (11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga TIGA KUMPULAN A,B dan C.
- 12.5.1.2 Setiap kumpulan akan mengandungi tidak kurang dari 3 pasukan mengikut undian.
- 12.5.1.3 Jika satu pasukan dari kumpulan 3 pasukan menarik diri, pasukan yang terakhir dari kumpulan 4 pasukan akan dipindahkan ke kumpulan berkenaan.
- 12.5.1.4 Jika berlaku penarikan diri sehingga menyebabkan bilangan penyertaan kurang dari 9 pasukan, undian semula akan dijalankan.
- 12.5.1.5 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.

12.5.2 Pusingan Suku Akhir/ Separuh Akhir / Akhir

- 12.5.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.
- 12.5.2.2 Susunan Perlawanan pusingan kedua adalah seperti dalam rajah di bawah:-
 - a. Pasukan Johan kumpulan akan diundi untuk tempat C, D dan F.
 - b. Pasukan Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat A, B dan E.
 - c. Dengan mengambil kira Johan dan Naib Johan kumpulan tidak akan berada di bahagian yang sama(atas/bawah).
 - d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI

Carta kalah mati 3 kumpulan



13.0 SISTEM PERTANDINGAN ACARA INDIVIDU

- 13.1 Semua pertandingan acara individu akan dijalankan secara kalah mati. (Jika acara individu terbuka kepada satu penyertaan akan digunapakai untuk sistem kalah mati. Bagi acara individu yang kurang penyertaan dari 4 akan bermain secara liga.)
- 13.2 Undian akan di buat oleh Penyelaras Permainan/ Jawatankuasa Teknikal dengan mengambil kira 'Seeding' yang telah ditetapkan oleh Universiti.
- 13.3 Kedudukan 'Seeding' adalah mengikut peraturan antarabangsa.

14.0 UNDIAN

- 14.1 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
- 14.2 Undian hanya akan dijalankan apabila dihadiri oleh :
 - a. Pengarah Pusat Sukan UiTM atau wakilnya.
 - b. Pengerusi Khas Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau Wakilnya.
 - c. Tiga orang wakil dari kolej-kolej.
 - d. Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya

15.0 JADUAL PERTANDINGAN

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

16.0 KELEWATAN

- 16.1 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.
- 16.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Refri / Pengadil Kehormat bertugas 15 minit sebelum masa perlawanan bermula.
- 16.3 Hanya 15 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma.

17.0 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.

18.0 BANTAHAN

Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh Pengurus/Pegawai Pasukan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya, tidak lewat daripada satu (1) jam selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak RM150.00. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima. Jika bantahan diterima RM100 akan dikembalikan dan RM50 wang proses tidak akan dikembalikan.

19.0 JAWATANKUASA BANTAHAN/TATATERTIB

Terdiri daripada lima (5) orang seperti berikut :

- a. Pengerusi Permainan atau wakil
- b. Pengerusi Teknikal Kejohanan atau wakil
- c. Tiga orang Pengurus Pasukan bukan dari kolej yang sama dan tidak terlibat dalam bantahan.

20.0 JURI RAYUAN

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

- Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya.
- Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.
- 3 orang Pegawai dari Kolej atau wakilnya.

20.2 Semua rayuan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia dan diserahkan kepada Setiausaha Pengelola atau ahlinya.

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

21.0 HADIAH

21.1 Bagi acara individu dan berpasukan Hadiah akan disediakan untuk tempat Pertama, Kedua, Ketiga sahaja pemenang oleh Jawatankuasa Pengelola.

21.2 Bagi acara berpasukan hadiah akan diberikan kepada pasukan yang menang termasuk Pengurus Pasukan

22.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

23.0 HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN

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