

**UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-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 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)

<b>KOLEJ</b>		
<b>Bil</b>	<b>WANITA</b>	<b>LELAKI</b>
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 semasa pertandingan ini diadakan.
- 5.2 Semua pelajar yang mendaftar dengan Universiti Teknologi MARA pada sesi Akademik semasa pertandingan diadakan.
- 5.3 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.
- 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	CATATAN
1.	Bolasepak 5 Sebelah	12	12	
2.	Bola Sepak Pantai	12	12	
3.	Badminton	9	7	Maksimum : L - 3 Perseorangan & 2 Beregu W - 1 Perseorangan & 2 Beregu
4.	Bola Baling	14	14	
5.	Bola Tampar	12	12	
6.	Boling Padang	5	5	
7.	Bola Jaring	-	12	
8.	Bola Keranjang	12	12	
9.	Mountain Bike	4	4	
10.	Senamrobik	5	5	
11.	Tenpin Boling	4	4	
12.	Ping Pong	7	7	L - 1 Perseorangan & 2 Beregu W - 1 Perseorangan & 2 Beregu
13.	Catur	6	6	
14.	Hoki	9	10	
15.	Ragbi 10 Sebelah	15	-	
16.	Sofbol	15	15	
17.	Tarik Tali	10	10	
18.	Ragbi Sentuh	-	10	
19.	Dodgeball	10	10	
20.	Petanque	5	5	1 Single & 2 Double
21.	Ultras	30	30	
22.	Tenis	5	5	2 perseorangan & 1 beregu
23.	Sepak Takraw	5	5	Maksimum 5 regu
24.	Memanah	1	1	Maksimum 4 penyertaan
25.	Larian	100	100	Maksimum 100 orang peserta penyertaan
26.	Orientering	4	4	Maksimum 2 Pasukan
27.	PS4 (Double)	2	2	Maksimum 1 kolej 2 pasukan

## 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 : Jati A (12)
2. N.Johan : Jati 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.

## 8 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 ACARA BERPASUKAN**

**12.1** Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang-kurangnya lima (5) pasukan mengambil bahagian.

**12.2** Pemberian mata sistem liga adalah seperti berikut:

11.2.1 Bagi permainan Bolasepak, 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

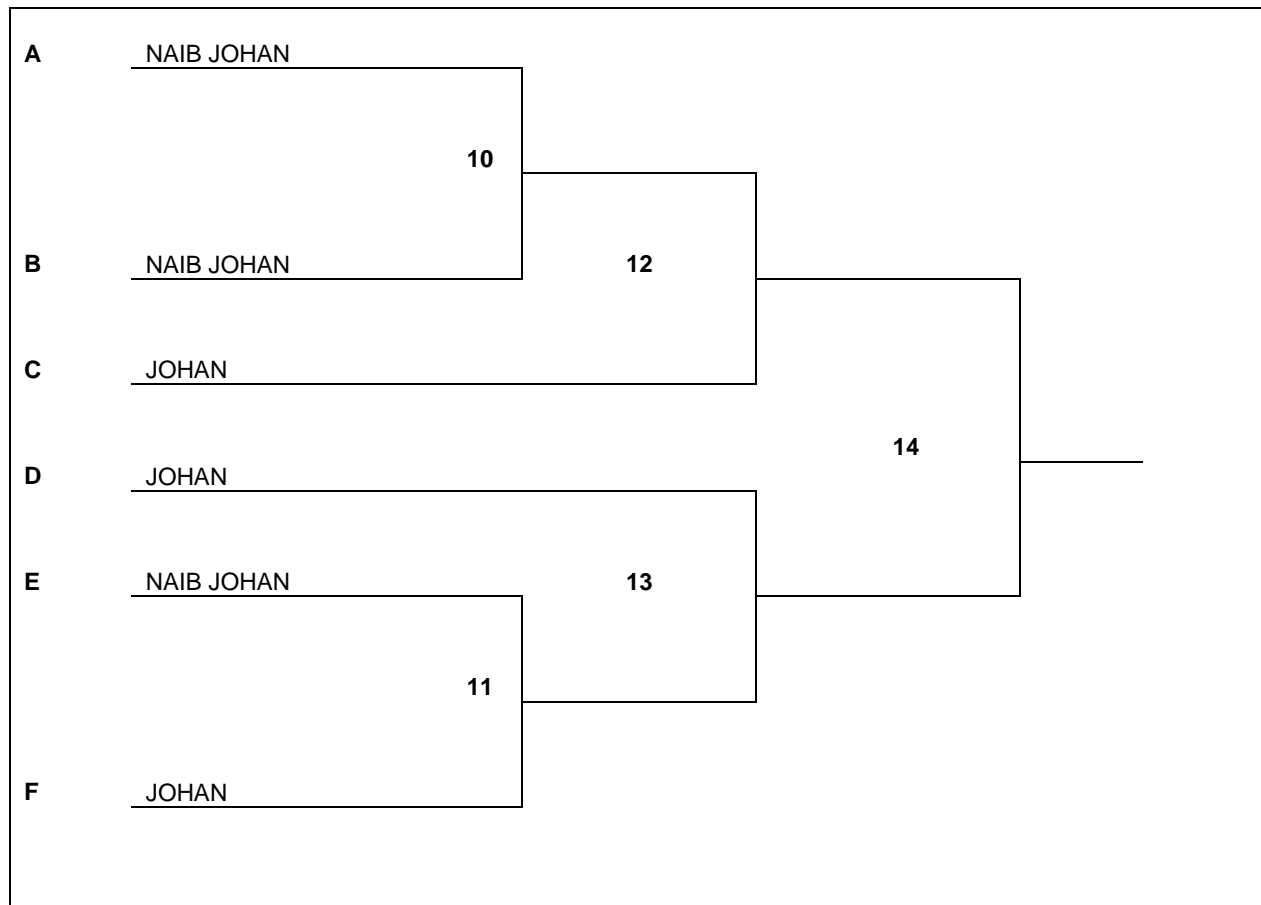
#### 12.5.1 Pusingan Awal

- 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.
- 13.2 Undian akan di buat oleh 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 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.

## **22.0 HADIAH**

Hadiah untuk pemenang Kejohanan Sukan Antara Kolej akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk pemenang-pemenang pertama, kedua, ketiga dan keempat sahaja

### **23.0 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.

### **24.0 HAL-HAL YANG TIDAK DINYATAKAN**

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