



PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN SISWA UNIVERSITI KUALA LUMPUR

1. Nama

- 1.1. Karnival Sukan Siswa Universiti Kuala Lumpur (KSSU)

2. Pengelolaan

- 2.1. Karnival Sukan UniKL ini akan dikelolakan oleh kampus cawangan UniKL secara giliran setiap tahun.
- 2.2. Bagi maksud pengelolaan Tuan Rumah Karnival Sukan UniKL menubuhkan Jawatankuasa Tertinggi yang bertanggungjawab berkenaan dengan perkara-perkara dasar, sebuah Jawatankuasa Pengelola yang membuat perancangan dan mengelolakan semua program dan aktiviti KARNIVAL SUKAN SISWA UniKL dan seterusnya Jawatankuasa-Jawatankuasa Kecil dengan tugas-tugas khas yang bertanggungjawab kepada Jawatankuasa Pengelola.

3. Undang-Undang Pertandingan

- 3.1. Undang-Undang Antarabangsa yang masih berkuatkuasa akan menjadi undang-undang rasmi kejohanan.
- 3.2. Peraturan Am dan Syarat-syarat serta Undang-undang tempatan pertandingan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Karnival Sukan Siswa UniKL berkuatkuasa mulai 2012

4. Jenis Sukan

- 4.1. Bola Tampar Lelaki (Berpasukan)
- 4.2. Bola Tampar Wanita (Berpasukan)
- 4.3. Bola Sepak (Berpasukan)
- 4.4. Bowling (Berpasukan)
- 4.5. Sepak Takraw (1 Regu)
- 4.6. Ragbi 7 Sebelah (Berpasukan)
- 4.7. Badminton (Berpasukan)
- 4.8. Bola Jaring (Berpasukan)
- 4.9. Ping Pong (Berpasukan)
- 4.10. Futsal Lelaki (Berpasukan)

- 4.11. Futsal wanita (Berpasukan)
- 4.12. Bola Keranjang (Berpasukan)
- 4.13. Tenis (Berpasukan)

5. Penyertaan

- 5.1. Peserta-peserta yang layak menyertai KARNIVAL SUKAN SISWA UniKL adalah siswa UniKL sahaja (termasuk siswa separuh masa).
- 5.2. Peserta-peserta akan bertanding atas nama UniKL Kampus Cawangan masing-masing.
 - 5.2.1. UniKL BMI
 - 5.2.2. UniKL MFI
 - 5.2.3. UniKL MIIT
 - 5.2.4. UniKL MIAT
 - 5.2.5. UniKL MICET
 - 5.2.6. UniKL MIMET
 - 5.2.7. UniKL MSI
 - 5.2.8. UniKL RCMP
 - 5.2.9. UniKL MITEC
 - 5.2.10. UniKL MESTECH
 - 5.2.11. UniKL IPROM
 - 5.2.12. UniKL Business School
- 5.3. Peserta-peserta dibenarkan mewakili HANYA SATU KAMPUS SAHAJA.
- 5.4. Peserta-peserta hanya dibenarkan menyertai maksimum dua (2) acara sukan sahaja.
- 5.5. Setiap kontinjen dikehendaki mengemukakan borang penyertaan (*softcopy & hardcopy*) mengikut jenis sukan kepada pihak Pengelola tidak lewat daripada tiga puluh (30) hari sebelum Karnival bermula.
- 5.6. Perubahan nama pemain sebelum perlawanan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Sukan acara sukan berkaitan **30 minit sebelum** sesuatu perlawanan bermula. Sebarang permohonan pertukaran/ gantian pemain selepas masa tersebut tidak akan dilayan.
- 5.7. Jawatankuasa Pengelola hendaklah memaklumkan kepada semua kontinjen jumlah bilangan pasukan, jenis sukan dan disiplin yang akan dipertandingkan secara terperinci.
- 5.8. Pertukaran peserta boleh dibuat semasa Mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sebelum perlawanan pertama KSSU bermula.
- 5.9. Hanya siswa UniKL yang mempunyai status **AKTIF** di dalam ECITIE sahaja yang **dibenarkan** mewakili kampus masing – masing.

6. Senarai Sukan dan Arena yang telah ditetapkan

Bil	Acara Sukan	Arena
1	Badminton (Berpasukan)	UNIKL MICET
2	Bola Jaring (Berpasukan)	UNIKL MICET
3	Bola Tampar (L)	UNIKL MICET
4	Bola Tampar (P)	UNIKL MICET
5	Bolasepak (Berpasukan)	PADANG A :UniKL MICET PADANG B : KOMPLEKS RAKAN MUDA LENDU (PADANG SINTETIK)
6	Bowling (Berpasukan)	MELAKA INTERNATIONAL BOWLING CENTER, MITC, AYER KEROH, MELAKA
7	Ping Pong (Berpasukan)	UNIKL MICET
8	Ragbi 10 Sebelah	MRSM ALOR GAJAH, AIR PAABAS
9	Sepak Takraw (Antara regu)	UNIKL MICET
10	Futsal (L)	UNIKL MICET
11	Futsal (W)	UNIKL MICET
12	Bola Keranjang	UNIKL MICET
13	Tenis	UNIKL MICET

7. Sistem Pertandingan

7.1. Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat lima (5) pasukan mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan / atau Kalah Mati. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat minima empat (4) penyertaan (tertakluk kepada Jawatankuasa Pengelola).

7.2. Cara Satu (1) Kumpulan

7.2.1. Sekiranya lima (5) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan kecuali acara badminton & ping pong.

7.2.2. Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.

7.3. Cara Dua (2) Kumpulan

7.3.1. Pusingan Awal

- 7.3.1.1. Sekiranya enam (6) pasukan atau lebih mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada dua (2), kumpulan A dan B, dan pertandingan akan dijalankan secara liga.
- 7.3.1.2. Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, naib johan akan berada di kedudukan B1, tempat ke 3 dan ke 4 akan diundi dalam kedudukan A2 atau B2
- 7.3.1.3. Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana - mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatic dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

7.3.2. Pusingan separuh akhir

- 7.3.2.1. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut:-

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

- 7.3.2.2. Pertandingan dijalankan secara KALAH MATI

7.3.3. Pusingan Akhir

- 7.3.3.1. Pemenang kumpulan X akan melawan Pemenang kumpulan Y untuk menentukan Johan dan naib Johan

7.4. **Cara Tiga (3) Kumpulan**

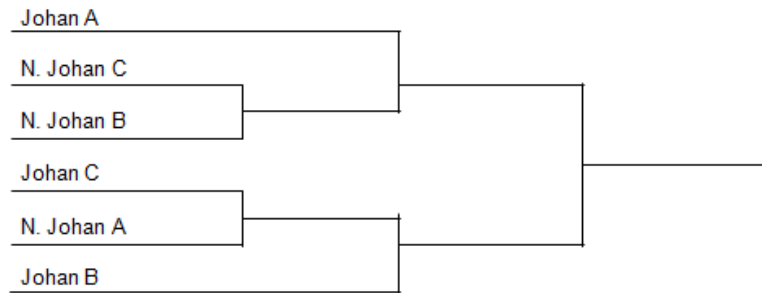
7.4.1. Pusingan Awal

- 7.4.1.1. Sekiranya penyertaan terdiri daripada sembilan (9) pasukan, pertandingan akan di jalankan secara liga tiga (3) kumpulan A, B dan C.
- 7.4.1.2. Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1 dan Tempat Ke-3 akan berada dalam kedudukan C1.
- 7.4.1.3. Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan yang berikutnya secara automatik di pindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

7.4.2. Pusingan Suku Akhir

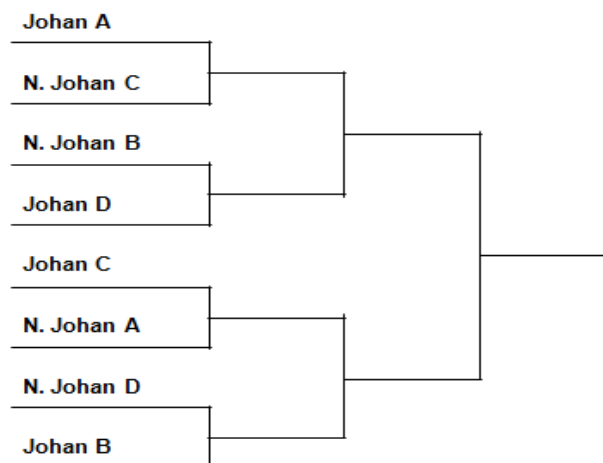
- 7.4.2.1. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki pusingan Suku Akhir.

7.4.2.2. Johan A dan Johan B diberikan “Bye” seperti berikut:-



7.5. Cara Empat (4) Kumpulan

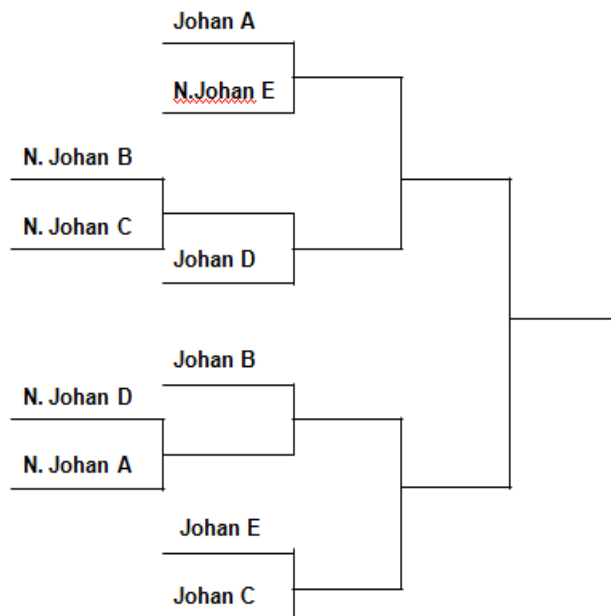
- 7.5.1. Pasukan akan dibahagikan kepada empat (4) kumpulan (A, B, C dan D)
- 7.5.2. Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan.
- 7.5.3. Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, Tempat Ke-3 akan berada dalam kedudukan C1, Tempat Ke-4 akan berada dalam kedudukan D1.
- 7.5.4. Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan berikutnya secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.
- 7.5.5. Pasukan yang layak ke peringkat suku akhir akan mengikut jadual di bawah.
- 7.5.6. Lapan (8) pasukan akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir seperti berikut:



7.6. Cara Lima (5) Kumpulan

- 7.6.1. Pasukan akan dibahagikan kepada lima (5) kumpulan (A,B,C,D dan E).

- 7.6.2. Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan.
- 7.6.3. Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A1, Naib Johan berada dalam kedudukan B1, Tempat Ke-3 akan berada dalam kedudukan C1 dan Tempat Ke-4 akan berada dalam kedudukan D1.
- 7.6.4. Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik di pindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.
- 7.6.5. Pasukan yang layak ke peringkat suku akhir akan diundi untuk berada dalam kedudukan A2, B2, C2, D2, E1 atau E2.
- 7.6.6. Sepuluh (10) pasukan akan dipilih untuk pertandingan dalam Pusingan Kedua adalah seperti berikut:-



- 7.6.7. Semua pertandingan Pusingan Kedua, Peringkat Suku akhir, Separuh akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

7.6.8. Format Penentuan Kumpulan

- 7.6.8.1. 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	4,4,4 @ 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

7.6.8.2. Setiap pasukan yang menduduki dua (2) tangga teratas dalam setiap kumpulan, akan layak ke pusingan seterusnya.

7.6.9. Undian dan Jadual Pertandingan

7.6.9.1. Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal Pengelola dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

8. Sistem Pemberian Mata

8.1. Mata bagi menentukan kedudukan dalam **Peringkat Kumpulan** pasukan yang mengambil bahagian adalah seperti berikut;

8.1.1. Menang - 3 mata

8.1.2. Seri - 1 mata

8.1.3. Kalah - 0 mata

8.2. Juara keseluruhan KSSU akan ditentukan melalui jumlah **Pungutan Pingat Emas** terbanyak dan seterusnya Perak dan Gangsa.

9. Hadiah

9.1. **Piala Pusingan** bagi setiap acara hanya disediakan kepada pasukan yang menjadi Johan sahaja. Piala ini hanya akan disampaikan semasa Majlis Penutupan KSSU. Semua piala

pusingan perlu dipulangkan kepada tuan rumah KSSU seterusnya

9.2. Pingat-pingat kemenangan akan disediakan seperti berikut:

9.2.1. Emas - 1

9.2.2. Perak - 1

9.2.3. Gangsa - 2

9.3. Pemberian pingat-pingat kemenangan akan dilakukan selepas perlawanan akhir kecuali bola sepak dan juara keseluruhan semasa majlis penutupan rasmi KSSU.

10. Jadual Perlawanan / Tempoh Pengelolaan

10.1. Semua jadual perlawanan bagi semua jenis sukan termasuk tarikh, masa dan tempat akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

10.2. Tempoh pengelolaan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola dan hendaklah di maklumkan kepada kontinjen.

11. Menarik Diri / Kemenangan Percuma (walk-over)

11.1. Menarik diri dan memberi kemenangan percuma adalah tidak dibenarkan sama sekali. Jika berlaku sedemikian pasukan berkenaan akan **dikeluarkan daripada keseluruhan pertandingan** dan pasukan berkenaan tidak dibenarkan lagi menyertai perlawanan seterusnya.

11.2. Mana-mana pasukan yang **gagal menamatkan perlawanan** seperti di jadual perlawanan dalam pertandingan, pasukan berkenaan akan **dikira kalah dan dianggap menarik diri** daripada keseluruhan pertandingan.

11.3. Pasukan yang memenuhi kriteria para 11.1 dan 11.2 akan dikenakan **denda bayaran pengadil untuk perlawanan-perlawanan yang melibatkan pasukannya**. Jumlah bayaran denda kena bayar akan dimaklumkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

12. Penangguhan

12.1. Permohonan penangguhan oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian berkenaan tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan / dijadualkan adalah sama sekali tidak dibenarkan kecuali melibatkan faktor-faktor luar kawalan seperti yang melibatkan **cuaca dan bekalan kuasa elektrik** untuk permainan di dalam dewan.

12.2. Jawatankuasa Pengelola mempunyai **kuasa mutlak** untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan. Sebarang perubahan akan dimaklumkan **hanya kepada wakil kontinjen** yang dilantik oleh kampus masing-masing.

13. Kemudahan dan Peralatan

- 13.1. Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan segala kemudahan dan peralatan sukan yang digunakan untuk tujuan pertandingan.
- 13.2. Pakaian seragam, peralatan peserta adalah menjadi tanggungjawab kontinjen masing-masing.

14. Juri Rayuan Tertinggi

- 14.1. Timb. Presiden /Pengurus Besar SDCL (mengikut jadual) – Ketua Juri.
- 14.2. Pengerusi Jawatankuasa Pengelola – Pembentang Rayuan.
- 14.3. Penyelaras Keputusan Perlawanan – Setiausaha.
- 14.4. Dua (2)/ Empat (4)/ Enam (6) orang ahli berkecuali yang terdiri daripada Dekan/ Timbalan Dekan kampus cawangan UniKL.
- 14.5. Satu (1) Wakil Kampus

15. Rayuan / Bantahan

- 15.1. Sebarang rayuan atau bantahan mengenai sesuatu perkara keculi (yang melibatkan hal-hal teknikal) mesti dibuat secara bertulis dan ditandatangani oleh Pengurus Pasukan melalui Ketua Kontinjen dan dihantar kepada Juri Rayuan dalam tempoh **30 minit selepas tamat sesuatu perlawanan** dengan wang tunai **Ringgit Malaysia: Dua Ratus Sahaja (RM 200.00) sebagai wang pertaruhan.**
- 15.2. Sekiranya rayuan atau bantahan itu munasabah dan diterima oleh Juri rayuan, maka wang pertaruhan itu akan dikembalikan dan satu keputusan akan dibuat dan dihebahkan berhubung dengan rayuan atau bantahan tersebut.
- 15.3. Sekiranya rayuan atau bantahan itu didapati tidak munasabah, pasukan yang membuat bantahan akan hilang wang pertaruhan dan menjadi pendapatan kepada Jawatankuasa Pengelola.

16. Pakaian

- 16.1. Etika berpakaian mestilah sesuai dengan keadaan dan lokasi yang hendak dilawati.
- 16.2. Semua kampus cawangan UniKL dikehendaki mengadakan pakaian sukan rasmi bagi kontinjen masing-masing. Pakaian ini hendaklah dipakai sewaktu Acara Pembukaan dan Penutup KSSU.
- 16.3. Setiap kontinjen digalakkan menyediakan sekurang-kurangnya 2 set jersi yang berlainan warna bagi acara sukan luar gelanggang bagi mengelakkan kesamaan warna jersi semasa perlawanan.

17. Penyokong

- 17.1. Kepada kampus yang membawa penyokong, diminta menjaga tatatertib sepanjang kejohanan berlangsung
- 17.2. Sebarang kejadian yang tidak diingini yang menimpa penyokong kampus bertanding adalah di bawah tanggungjawab kampus itu sendiri
- 17.3. Peralatan seperti airhorn, wisel, laser, vuvuzela dan yang berkaitan tidak dibenarkan sama sekali dibawa ke venue perlawanan

18. Kad Matrik

- 18.1. Sila pastikan semua pemain membawa kad matrik sepanjang kejohanan ini berlangsung untuk tujuan pendaftaran dan pengesahan serta insuran (jika berlaku kecederaan)
- 18.2. Jika terdapat pemain yang tidak mempunyai kad matrik, secara automatik pemain itu akan dibatalkan penyertaannya
- 18.3. Sila rujuk pihak Akademik kampus masing-masing untuk menyelesaikan masalah kehilangan kad matrik pemain yang bakal mewakili kampus

19. Persediaan Pra-Perlawanan

- 19.1. Semua pemain dimestikan hadir 15 minit sebelum perlawanan dimulakan. Setiap pengurus pasukan bertanggungjawab menyediakan pemain sekurangnya pada bilangan yang minimum seperti yang tertulis dalam peraturan setiap acara sukan
- 19.2. Pengurus pasukan mempunyai tempoh 15 minit untuk memperlengkapkan jumlah pemain yang diperlukan sebelum perlawanan diteruskan seperti dalam jadual perlawanan
- 19.3. Sekiranya pengurus pasukan masih gagal mematuhi keperluan minimum pemain walaupun para 19.2 telah dipatuhi maka pasukan tersebut telah diambil kira memenuhi kriteria para 11.

20. Post-mortem KSSU

- 20.1. Semua tuan rumah KSSU diwajibkan untuk mengadakan mesyuarat post-mortem KSSU bagi membincangkan sebarang masalah atau cadangan sepanjang KSSU berlangsung.
- 20.2. Tujuan mesyuarat post-mortem ini diadakan adalah untuk menambah baik lagi KSSU tidak kira dari segi penganjuran atau kemajuan sukan di UniKL

21. Pengadil

- 21.1. Pengadil yang dilantik perlulah mempunyai kelayakan dari badan sukan yang diiktiraf (contoh : FAM)

22. Perlaksanaan

- 22.1. Undang-undang ini akan menjadi undang-undang rasmi KSSU berkuatkuasa 2012.

22.2. Semua tuan rumah KSSU dan kampus yang bertanding perlu mematuhi undang-undang ini.

23. Perkara Am

- 23.1. Jawatankuasa Pengelola berhak mengambil sesuatu keputusan kepada sebarang perkara-perkara berbangkit yang tidak tercatat dalam Peraturan Am.
- 23.2. Segala keputusan yang diambil oleh Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.
- 23.3. Sebarang keputusan yang dibuat semasa Mesyuarat Pengurus – Pengurus Pasukan bagi setiap jenis sukan adalah muktamad dan tidak boleh dibantah asalkan ia tidak bercanggah dengan Peraturan Tetap dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL atau Jawatankuasa Tertinggi.
- 23.4. Keputusan Pengadil Perlawanan adalah muktamad.