

## 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 2017.

### 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 (Regu)
- 4.6. Ragbi 7 Sebelah (Berpasukan)
- 4.7. Badminton Individu (Perseorangan, Beregu Lelaki & Beregu Wanita)
- 4.8. Bola Jaring (Berpasukan)
- 4.9. Ping Pong Individu (Perseorangan, Beregu Lelaki & Beregu Wanita)
- 4.10. Futsal Lelaki (Berpasukan)
- 4.11. Futsal wanita (Berpasukan)
- 4.12. Bola Keranjang Lelaki (Berpasukan)
- 4.13. Tenis Individu (Perseorangan, Beregu Lelaki & Beregu Campuran)
- 4.14. Petanque Individu (Perseorangan Lelaki & Perempuan)
- 4.15. Catur Individu (Perseorangan Lelaki & Perempuan)

## 5. Penyertaan

- 5.1. Peserta-peserta yang layak menyertai KARNIVAL SUKAN SISWA UniKL;
  - 5.1.1 Pelajar UniKL sahaja
  - 5.1.2 Pelajar yang berstatus aktif didalam sistem ECITIE.
  - 5.1.3 Pelajar separuh masa dan membayar yuran aktiviti pelajar.
  - 5.1.4 Mendaftar semester pada tahun kejohanan.
  - 5.1.5 Pelajar yang menjalani latihan industri pada tahun kejohanan dianjurkan.
  
- 5.2. **Pelajar luar negara yang menjalani program pertukaran pelajar di UniKL tidak layak untuk menyertai kejohanan.**
  
- 5.3. Peserta-peserta akan bertanding atas nama UniKL Kampus Cawangan masing-masing.
  - 5.3.1. UniKL BMI
  - 5.3.2. UniKL MFI
  - 5.3.3. UniKL MIIT
  - 5.3.4. UniKL MIAT
  - 5.3.5. UniKL MICET
  - 5.3.6. UniKL MIMET
  - 5.3.7. UniKL MSI
  - 5.3.8. UniKL RCMP
  - 5.3.9. UniKL MITEC
  - 5.3.10. UniKL MESTECH
  - 5.3.11. UniKL IPROM
  - 5.3.12. UniKL Business School
  
- 5.4. Setiap kampus wajib menyertai kesemua acara sukan yang dipertandingkan kecuali mendapat kelulusan University Students Committee (USC).
  
- 5.5. Peserta-peserta hanya dibenarkan mewakili **KAMPUS DIMANA IA MENDAFTAR SAHAJA.**
  
- 5.6. Peserta-peserta hanya dibenarkan menyertai maksimum dua (2) acara sukan sahaja.
  
- 5.7. Setiap kontinjen dikehendaki mengemukakan borang pengesahan penyertaan dan pengesahan atlit (*softcopy & hardcopy*) mengikut jenis sukan kepada pihak Pengelola tidak lewat daripada dua puluh satu (21) hari sebelum Karnival bermula.

- 5.8. Perubahan nama pemain sebelum perlawanan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Sukan acara sukan berkaitan **SEMASA MESYUARAT PENGURUS PASUKAN DIADAKAN**. Sebarang permohonan pertukaran/ gantian pemain selepas masa tersebut tidak akan dilayan. Hanya pengurus pasukan atau seorang wakil sahaja dibenarkan menghadiri mesyuarat pengurus pasukan.
- 5.9. Jawatankuasa Pengelola hendaklah memaklumkan kepada semua kontinjen jumlah bilangan pasukan, jenis sukan dan disiplin yang akan dipertandingkan secara terperinci.

## 6. Sistem Pertandingan

- 6.1. Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat enam (6) pasukan atau terdapat enam peserta bagi acara individu (6) mengambil bahagian untuk setiap sukan yang dipertandingkan (tertakluk kepada Jawatankuasa Teknikal "Sports Council").

### 6.2. *Tiga (3) Kumpulan*

#### 6.2.1. Pusingan Awal

- 6.2.1.1 Pertandingan akan di jalankan secara liga tiga (3) kumpulan A, B dan C
- 6.2.1.2 Johan tahun lepas akan berada dalam kedudukan A, Naib Johan berada dalam kedudukan B dan Tempat Ke-3 akan berada dalam kedudukan C.

#### 6.2.2. Pusingan Suku Akhir

- 6.2.3. Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).

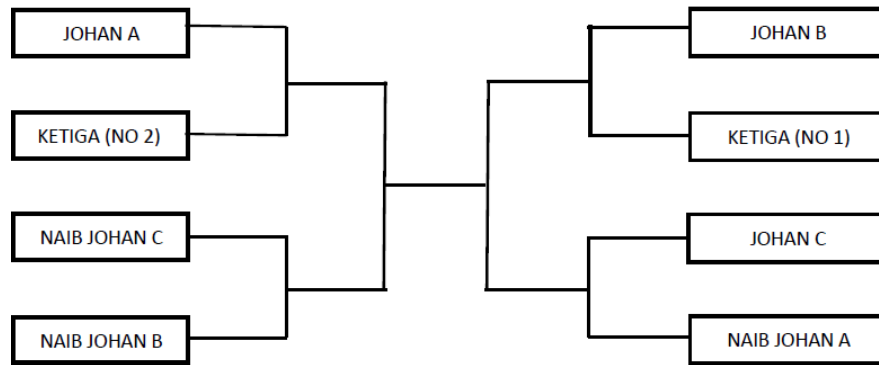
- 6.2.4 Penentuan dua pasukan terbaik untuk tempat ketiga bagi suku akhir akan ditentukan seperti berikut:

- 6.2.4.1 Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 6.2.4.2 Pasukan yang memenangi bilangan perbezaan set/perbezaan jaringan (Menang – Kalah)/(Jaringan – Bolos) yang terbanyak dikira menang. (*Set Difference/Goal Difference*). **Jika seri;**
- 6.2.4.3 Pasukan yang mendapat perbezaan mata skor terbanyak (jumlah mata skor – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*) **Jika seri;**
- 6.2.4.4 Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

- 6.2.6 Makluman – Sekiranya pasukan bertanding adalah kurang daripada 12 pasukan, penentuan kedudukan dua (2) pasukan ketiga (3) terbaik yang akan layak ke pusingan Suku Akhir ditentukan berdasarkan perlawanan pertama (1) dan kedua (2) didalam kumpulan. Penentuan dua pasukan terbaik untuk tempat ketiga bagi suku akhir akan ditentukan seperti perkara 6.2.5.

6.3 Pusingan Suku Akhir (Kalah Singkir) adalah seperti berikut:-

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



6.2.4. Undian dan Jadual Pertandingan

6.2.4.1. Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal Pengelola dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal “UniKL Sports Council” mengikut format yang telah ditetapkan.

## 7. Sistem Pemberian Mata

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

- 7.1.1. Menang - 3 mata
- 7.1.2. Seri - 1 mata
- 7.1.3. Kalah - 0 mata

7.2. Juara keseluruhan KSSU akan ditentukan melalui;

7.2.1 Jumlah **Pungutan Pingat Emas**, terbanyak dan seterusnya Perak dan Gangsa.

7.2.1 Sekiranya jumlah pungutan pingat sama ia akan ditentukan melalui kedudukan keputusan tempat ke empat.

7.2.2 Sekiranya masih sama, juara bersama akan diberikan kepada kedua-dua kontingen berkenaan.

## 8. Hadiah

- 8.1. **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
- 8.2. Pingat-pingat kemenangan akan disediakan seperti berikut:
  - 8.2.1. Emas - 1
  - 8.2.2. Perak - 1
  - 8.2.3. Gangsa - 1
- 8.3. Pemberian pingat-pingat kemenangan akan dilakukan selepas perlawanan akhir kecuali bola sepak dan juara keseluruhan semasa majlis penutupan rasmi KSSU.

## 9. Jadual Perlawanan / Tempoh Pengeloaan

- 9.1. Semua jadual perlawanan bagi semua jenis sukan termasuk tarikh, masa dan tempat akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 9.2. Tempoh pengeloaan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola dan hendaklah di maklumkan kepada kontinjen.

## 10. Menarik Diri / Kemenangan Percuma (walk-over)

- 10.1. 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.
- 10.2. 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. Keputusan-keputusan yang melibatkan pasukan tersebut sebelumnya tidak akan diambil kira dan terbatal.
- 10.3. Setiap pasukan akan didenda sebanyak **RM 300.00 ringgit** sekiranya menarik diri kecuali mengalami kes kecemasan atau kecederaan yang telah disahkan oleh pegawai perubatan.

## 11. Penangguhan

- 11.1. 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.
- 11.2. 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.

## 12. Kemudahan dan Peralatan

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

## 13. Rayuan / Bantahan

- 13.1. Sebarang rayuan atau bantahan mengenai sesuatu perkara kecuali (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: TIGA RATUS SAHAJA (RM 300.00) SEBAGAI WANG BANTAHAN.**
- 13.2. 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.
- 13.3. Sekiranya rayuan atau bantahan itu didapati tidak munasabah, pasukan yang membuat bantahan akan hilang wang pertaruhan dan menjadi pendapatan kepada Jawatankuasa Pengelola.
- 13.4. Jawatankuasa rayuan dan bantahan
  - 1.1. Pengurus Besar SDCL – Ketua Juri
  - 1.2. Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Kejohanan
  - 1.3. Ketua Pengadil
  - 1.4. Wakil Kampus Yang Membuat Bantahan.
  - 1.5. Wakil Kampus Yang Terlibat Dalam Bantahan.
  - 1.6. Dua wakil kampus berkecuali

## 14. Tindakan Tatatertib Kontingen

- 14.1 Pergaduhan melibatkan pegawai, pemain dan penyokong.
- 14.2 Merokok/Vape
- 14.3 Penyalahgunaan Dadah
- 14.4 Vendalisma (Kemudahan sukan dan asrama)
- 14.6 Bahan letupan
- 14.7 Dan lain-lain peraturan yang termaktub di dalam undang-undang Universiti.

## 15. Jawatankuasa Tatatertib Kejohanan

- 15.1. Pengurus Besar CL – Ketua Juri
- 15.2. Pengerusi Kejohanan – DD SDCL Tuan Rumah
- 15.3. Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Kejohanan – Seketeriat Kejohanan
- 15.4. Pegawai Kampus Yang Membuat Laporan.
- 15.5. Pegawai Kampus Yang Terlibat.
- 15.6. Dua pegawai kampus berkecuali.

**16. Jawatankuasa Tatatertib Tertinggi Kejohanan**

- 16.1. Timbalan Presiden SDCL – Ketua Juri
- 16.2. Pengurus Besar CL
- 16.3. Pengerusi Kejohanan – DD SDCL Tuan Rumah
- 16.4. Pegawai Kampus Yang Membuat Laporan.
- 16.5. Pegawai Kampus Yang Terlibat.
- 16.6. Dua pegawai kampus berkecuali.

**17. Pakaian**

- 17.1. Etika berpakaian mestilah sesuai dengan keadaan dan lokasi yang hendak dilawati.
- 17.2. Mahasiswa/i diwajibkan memakai pakaian yang sopan sepanjang kejohanan.
- 17.3. Mahasiswi dilarang memakai seluar pendek diatas paras lutut dan baju tidak berlengan.
- 17.4. Semua kampus cawangan UniKL dikehendaki mengadakan pakaian sukan rasmi bagi kontinjen masing-masing. Pakaian ini hendaklah dipakai sewaktu Acara Pembukaan dan Penutup KSSU.
- 17.5. Setiap kontinjen digalakkan menyediakan sekurang-kurangnya 2 set jersi yang berlainan warna bagi acara sukan luar gelanggang bagi mengelakkan kesamaan warna jersi semasa perlawanan.

**18. Penyokong**

- 18.1. Kepada kampus yang membawa penyokong, diminta menjaga tatatertib sepanjang kejohanan berlangsung
- 18.2. Sebarang kejadian yang tidak diinginkan yang menimpa penyokong kampus bertanding adalah di bawah tanggungjawab kampus itu sendiri
- 18.3. Peralatan seperti wisel dan laser dan yang berkaitan tidak dibenarkan sama sekali dibawa ke venue perlawanan

**19. Kad Matrik**

- 19.1. Sila pastikan semua pemain membawa kad matrik sepanjang kejohanan ini berlangsung untuk tujuan pendaftaran dan pengesahan serta insuran (jika berlaku kecederaan)
- 19.2. Jika terdapat pemain yang tidak mempunyai kad matrik, secara automatik pemain itu akan dibatalkan penyertaannya.
- 19.3. Sila rujuk pihak Akademik kampus masing-masing untuk menyelesaikan masalah kehilangan kad matrik pemain yang bakal mewakili kampus.
- 19.4. Bagi peserta yang tidak membawa kad matrik, denda RM 10.00 akan dikenakan dan bayaran perlu dibuat pada akaun Tabung Kebajikan Siswa (TKS) kampus yang menganjurkan kejohanan pada tahun tersebut. Seterusnya penganjur akan mengeluarkan profil pelajar dari sistem ECITIE dan disahkan oleh pihak Canselori.

## 20. Persediaan Pra-Perlawanan

- 20.1. 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
- 20.2. Pengurus pasukan mempunyai tempoh 15 minit untuk memperlengkapkan jumlah pemain yang diperlukan sebelum perlawanan diteruskan seperti dalam jadual perlawanan
- 20.3. 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.

## 21. Post-mortem KSSU

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

## 22. Pengadil

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

## 23. Pelaksanaan

- 23.1. Undang-undang ini akan menjadi undang-undang rasmi KSSU berkuatkuasa 2017.
- 23.2. Semua tuan rumah KSSU dan kampus yang bertanding perlu mematuhi undang-undang ini.

## 24. Perkara Am

- 24.1. Jawatankuasa Pengelola berhak mengambil sesuatu keputusan kepada sebarang perkara-perkara berbangkit yang tidak tercatat dalam Peraturan Am.
- 24.2. Segala keputusan yang diambil oleh Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.
- 24.3. 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.
- 24.4. Keputusan Pengadil Perlawanan adalah muktamad.
- 24.5. **Sekiranya jurulatih dan pegawai (Staff UniKL) terlibat dengan pergaduhan, bantahan dan provokasi tidak akan dibenarkan berada dikawasan pertandingan. Tindakan seterusnya akan diputuskan oleh jawatankuasa tatatertib berdasarkan laporan daripada jawatankuasa teknikal kejohanan dan juga berdasarkan “Industrial Relation Section” (IR).**
- 24.6. **Sekiranya jurulatih dan pegawai (Bukan Staff UniKL) terlibat dengan pergaduhan, bantahan dan provokasi tidak akan dibenarkan berada dikawasan pertandingan dan premis UniKL. Tindakan seterusnya akan diputuskan oleh jawatankuasa tatatertib berdasarkan laporan daripada jawatankuasa teknikal kejohanan.**