

**PERATURAN AM**

**1. NAMA**

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Institusi Pendidikan Tinggi Malaysia (SUKIPT).

**2. PENGELOLA**

2.1 SUKIPT ini dikelolakan oleh Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) dengan kerjasama dari majlis-majlis berikut:

2.1.1 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

2.1.2 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)

2.1.3 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP)

2.1.4 Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)

2.2 Bagi maksud pengelolaan, KPT bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar dan boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan oleh KPT.

2.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan SUKIPT kepada badan / persatuan sukan yang terlibat dalam pengelolaan SUKIPT.

**3. KELAYAKAN**

3.1 Semua IPT yang bernaung dibawah KPT termasuk pasukan jemputan layak menyertai SUKIPT.

3.1.1 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Pra U, Asasi, Diploma dan Ijazah Pertama yang ditawarkan di IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti adalah layak untuk menyertai SUKIPT.

- 3.1.2 Semua pelajar yang berdaftar (kursus 16 bulan dan lebih) dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat sijil di Kolej Komuniti adalah layak menyertai SUKIPT.
  - 3.1.3 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Pasca Siswazah layak mengambil bahagian dengan syarat mendapat pengesahan daripada Jabatan Pengajian Siswazah Universiti masing-masing.
  - 3.1.4 Seorang (1) pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu pasukan bagi mewakili institusi di mana beliau mendaftar sebagai pelajar.
  - 3.1.5 Had kelayakan umur atlet adalah di bawah umur 18-27 tahun pada tahun kejohanan.
  - 3.1.6 Pelajar-pelajar yang telah tamat pengajian pada tahun penganjuran layak menyertai SUKIPT pada tahun tersebut.
- 3.2 Peserta bagi Program Pertukaran Pelajar (Student Exchange) tidak dibenarkan mengambil bahagian dalam kejohanan.
- 3.3 Seseorang pemain, pegawai atau pasukan yang digantung permainannya oleh badan-badan di bawah tidak dibenarkan menyertai kejohanan ini sepanjang tempoh penggantungan.
- 3.3.1 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
  - 3.3.2 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
  - 3.3.3 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP)
  - 3.3.4 Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)
  - 3.3.5 Persatuan Sukan Negeri
  - 3.3.6 Persatuan Sukan Kebangsaan

**4. AKREDITASI**

- 4.1 Semua pasukan dimestikan menggunakan pendaftaran online yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.
- 4.2 Salinan pendaftaran / kelayakan akademik pasukan hendaklah ditandatangani oleh Pengarah atau Ketua Pusat / Unit / Jabatan Sukan beserta pengesahan daripada bahagian akademik pelajar.
- 4.3 Setiap pasukan dimestikan menyerahkan borang pendaftaran pasukan (N-Form) yang disahkan oleh bahagian akademik pelajar, kad pelajar asal (fizikal/digital) dan borang pengesahan pemeriksaan kesihatan yang disahkan oleh pihak Pusat Kesihatan IPT/ Hospital Kerajaan/ Klinik Kerajaan dan JK Perubatan dan Kesihatan Awam (bagi sukan tempur) semasa pengambilan Kad Akreditasi.
- 4.4 Semua peserta dikehendaki membawa bersama kad pelajar (fizikal/digital) sepanjang Kejohanan SUKIPT dijalankan.
- 4.5 Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar (fizikal/digital) bagi disemak oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan pada bila-bila masa di sepanjang tempoh kejohanan.
- 4.6 Hanya pemain yang berdaftar di dalam sistem pendaftaran online sahaja layak mengambil bahagian.
- 4.7 Sebarang pertukaran pegawai / pemain selepas tarikh tutup pendaftaran individu akan dikenakan denda seperti berikut:

- 4.7.1 Selepas tarikh tutup pendaftaran individu (I-Form) sehingga seminggu sebelum taklimat pengurus-pengurus pasukan Fasa 1 akan dikenakan denda sebanyak RM50.00.
- 4.7.2 Pertukaran kategori bagi setiap acara dibenarkan dibuat 7 hari sebelum taklimat pengurus pasukan Fasa 1. Hanya kategori yang telah berdaftar sahaja dibenarkan untuk pertukaran. Setiap pertukaran kategori akan dikenakan denda sebanyak RM30.00.
- 4.7.3 Pertukaran pemain yang mengalami kecederaan boleh dibuat 7 hari sebelum taklimat pengurus pasukan Fasa 1 sehingga sehari sebelum taklimat dengan disertakan pengesahan dari pihak Pusat Kesihatan Universiti / Hospital Kerajaan / Klinik Kerajaan dan dikenakan denda sebanyak RM30.00.
- 4.7.4 Kad yang hilang / rosak akan dikenakan denda sebanyak RM50.00 bagi setiap penggantian kad yang baru.
- 4.7.5 Semua bayaran hendaklah dibuat secara ePAY@UM kepada Jawatankuasa Kewangan.

## **5. BILANGAN PEGAWAI / PESERTA**

- 5.1 Bilangan pegawai dan peserta adalah mengikut peraturan permainan sukan berkenaan.

## **6. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL**

- 6.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan.
- 6.2 Referi Kehormat / Ketua Pengadil hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan.

6.3 Segala keputusan pengadil adalah muktamad. Sebarang bantahan terhadap keputusan pengadil tidak akan dilayan.

**7. PAKAIAN**

7.1 Setiap pemain / pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan Sahaja dalam undang-undang permainan berkenaan.

**8. PERALATAN**

8.1 Semua jenis peralatan rasmi permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

8.2 Semua peralatan serta venue pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

**9. SISTEM PERTANDINGAN**

9.1 Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat minimum 9 penyertaan dari pasukan berlainan yang mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan / atau Kalah Mati. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat minimum 6 penyertaan dari pasukan yang berlainan.

9.2 Jika ada penarikan diri selepas Majlis Undian Rasmi, pertandingan akan tetap dijalankan walaupun hanya terdapat penyertaan dibawah minimum 9 pasukan berlainan bagi acara berpasukan dan minimum 6 pasukan berlainan bagi acara individu mengikut ketetapan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

9.3 Undian Kumpulan dan Jadual Pertandingan.

9.3.1 Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dan susunan jadual pertandingan akan dibuat mengikut format yang ditetapkan.

9.4 Format bagi sistem Liga Kumpulan adalah seperti berikut:

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
6	2	3,3
7	2	3,4
8	2	4,4
9	3	3,3,3
10	3	3,3,4
11	3	3,4,4
12	4	3,3,3,3
13	4	3,3,3,4
14	4	3,3,4,4
15	5	3,3,3,3,3
16	5	3,3,3,3,4
17	5	3,3,3,4,4
18	6	3,3,3,3,3,3
19	6	3,3,3,3,3,4
20	6	3,3,3,3,4,4
21	7	3,3,3,3,3,3,3
22	7	3,3,3,3,3,3,4
23	7	3,3,3,3,3,4,4
24 dan seterusnya	8 dan seterusnya	3,3,3,3,3,3,3,3

9.5 Pasukan johan dan naib johan setiap kumpulan akan layak ke pusingan seterusnya.

9.6 Undian pusingan kedua akan dijalankan mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dengan mengambil kira johan dan naib johan kumpulan dipisahkan dibahagian atas dan bawah carta kalah mati.

- 9.6.1 Johan Kumpulan A dan B akan diundi di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati.
- 9.6.2 Johan Kumpulan C dan D akan diundi di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati.
- 9.6.3 Pasukan yang mendapat Johan selain daripada kumpulan A, B, C dan D akan diundi secara rawak atas dan bawah carta kalah mati.

## **10. KELEWATAN**

- 10.1 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 10.2 Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan mengikut peraturan permainan berkenaan.

## **11. PENANGGUHAN**

- 11.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan / dijadualkan sama sekali tidak boleh diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 11.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan dengan serta-merta.
- 11.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT hendaklah menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

**12. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

- 12.1 Setiap pasukan / individu dimestikan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 12.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan maka pasukan / pemain terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pasukan / pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

**13. BANTAHAN**

- 13.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh Pengurus Pasukan dan disahkan oleh Ketua Kontigen atau wakil IPT berkenaan dan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Teknikal Permainan berkenaan untuk dipanjangkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat perlawanan atau mengikut masa yang ditetapkan oleh permainan tersebut dengan disertakan wang tunai sebanyak RM 500.00 (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja) sebagai cagaran dan yuran proses.
- 13.2 Wang cagaran itu akan hilang dan menjadi pendapatan penganjur sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 13.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM 300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus Sahaja)

akan dikembalikan dan RM 200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja) sebagai yuran proses.

13.4 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.

13.5 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah atau merayu kepada jawatankuasa yang ditubuhkan.

13.6 Keputusan Jawatankuasa Bantahan adalah muktamad.

**14. JAWATANKUASA BANTAHAN TERDIRI DARIPADA 5 ORANG YANG TERDIRI DARIPADA SEPERTI BERIKUT:**

14.1 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT atau Wakil.

14.2 Penyelaras Teknikal Permainan SUKIPT yang berkenaan.

14.3 Tiga orang Pengurus Pasukan permainan berkenaan yang berkecuali.

**15. SIJIL**

15.1 Sijil Penyertaan akan disediakan oleh penganjur dan akan diberi kepada semua peserta.

**16. HADIAH**

16.1 Hadiah akan disediakan oleh pengelola untuk pemenang-pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga sahaja atau mengikut tawaran pingat setiap permainan.

- 16.2 Hadiah kemenangan akan disediakan seperti berikut (merujuk kepada perkara 9.2):
  - 16.2.1 Sekiranya 4 pasukan yang mengambil bahagian (ada pertandingan kedudukan 3 dan 4) hadiah akan disediakan untuk pemenang Johan, Naib Johan dan ketiga.
  - 16.2.2 Sekiranya 4 pasukan yang mengambil bahagian (tiada pertandingan kedudukan 3 dan 4) hadiah akan disediakan untuk pemenang Johan dan Naib Johan.
  - 16.2.3 Sekiranya 3 pasukan yang mengambil bahagian hadiah akan disediakan untuk Johan dan Naib Johan.
  - 16.2.4 Sekiranya 2 pasukan yang mengambil bahagian hadiah akan disediakan untuk Johan sahaja.
  - 16.2.5 Sekiranya 1 pasukan yang mengambil bahagian maka pertandingan tersebut dibatalkan.

## **17. DENDA**

- 17.1 Mana-mana pasukan yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain tindakan akan diambil seperti berikut:
  - 17.1.1 Penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan.
  - 17.1.2 Penyertaan pada edisi tahun berikutnya akan digantung.
- 17.2 Penarikan diri pasukan setelah jadual pertandingan dibuat akan menyebabkan pasukan tersebut digantung penyertaan pada edisi tahun berikutnya bagi acara berkenaan sahaja.
- 17.3 Penarikan diri pasukan semasa pertandingan berlangsung akan menyebabkan penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan.

**18. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

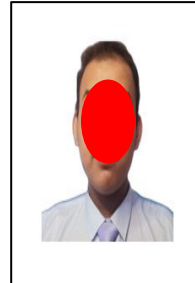
- 18.1 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan TIDAK DIBENARKAN semasa Taklimat Pengurus Pasukan.
- 18.2 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 18.3 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan Am ini yang melibatkan kes/isu wabak berjangkit akan merujuk kepada SOP Perubatan berkaitan.
- 18.4 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dan keputusannya adalah MUKTAMAD.

**SPEKIFIKASI GAMBAR**

1. Latar belakang gambar **HENDAKLAH** berwarna putih tanpa bayang. Latar belakang menggunakan warna lain tidak akan diterima.
2. Gambar **hendaklah** dalam **format jenis JPG** atau **JPEG** dan **bersaiz dari 5 KB hingga 15 KB**.
3. Menggunakan gambar yang **jelas dari kepala hingga paras dada**.
4. Menggunakan **pakaian berwarna gelap** serta menutupi bahu dan dada.
5. Bagi wanita yang memakai tudung kepala atau hijab mesti memakai tudung/hijab yang **berwarna gelap dan tidak menutup muka**.
6. Menggunakan gambar yang terkini.
7. Tidak memakai sebarang aksesori di atas kepala.
8. Gambar yang dimuatnaik mestilah dalam bentuk softcopy yang diambil baru. Gambar polaroid **tidak dibenarkan**.
9. Sila rujuk gambar contoh untuk rujukan lanjut.

**\*\* Pendaftaran yang tidak mengikut spesifikasi tidak akan disahkan dan kad akreditasi/lesen pemain dan pegawai tidak dapat dicetak sehingga pembetulan pendaftaran dikemaskini sebelum tarikh tutup pendaftaran.**

Contoh gambar yang tidak dibenarkan.



Contoh gambar yang  
dibenarkan.

