



**PERATURAN AM  
KEJOHANAN SUKAN STAF ANTARA JABATAN  
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG AL-SULTAN ABDULLAH 2023  
(INTER PTJ)**

**1. NAMA KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Antara Jabatan Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah 2023 (Inter PTJ). Kejohanan ini akan mempertandingkan sukan-sukan seperti berikut:-
- 1.1.1 Badminton Beregu (Lelaki & Wanita)
  - 1.1.2 Lawn Bowls *Pairs* (Lelaki & Wanita)
  - 1.1.3 Petanque *Doubles* (Lelaki & Wanita)
  - 1.1.4 Ping Pong Beregu (Lelaki & Wanita)
  - 1.1.5 Sepak Takraw Antara Regu (Lelaki)
  - 1.1.6 Tenpin Bowling Berpasukan (Lelaki & Wanita)
  - 1.1.7 Catur Individu (Lelaki & Wanita)

**2. PENGELOLA**

- 2.1 Kejohanan ini akan dikelola oleh Jawatankuasa Pengelola yang ditubuhkan oleh Pusat Sukan dan Kebudayaan dengan kerjasama Jabatan-jabatan di Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA).
- 2.2 Jawatankuasa Pengelola bertanggungjawab untuk menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan kepada peserta, pengurus pasukan dan wakil jabatan/PTJ/pasukan yang terlibat dalam pengelolaan kejohanan ini semasa mesyuarat pelaksana.

**3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 3.1 Pertandingan dalam kejohanan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Kejohanan, Kebangsaan dan Antarabangsa yang sedang dikuatkuasakan dan akan digunakan melainkan sekiranya ada peraturan khas lain yang dinyatakan dalam Peraturan Permainan setiap acara yang dipertandingkan dalam kejohanan ini.

#### **4. KELAYAKAN ATLET & PEMBENTUKAN PASUKAN**

- 4.1 Semua Staf UMPSA yang mempunyai Kad Pekerja yang sah (Tetap, Kontrak, Ikhtisas dan Sambilan) layak menyertai kejohanan ini. Rekod staf boleh di akses dalam sistem UMP e-comm.
- 4.2 Bagi PTJ yang tidak menyertai kejohanan atau acara, Stafnya boleh menyertai mana-mana 1 pasukan sahaja (tetapi nama PTJ tidak dinyatakan dalam nama pasukan) dengan memaklumkan kepada Pengelola Kejohanan dan dipersetujui oleh Ketua/ Pegawai PTJ berkenaan.
- 4.3 Atlet yang mewakili UMPSA, Negeri & Kebangsaan dari PTJ yang tidak menyertai kejohanan atau acara, hanya dibenarkan menyertai pasukan yang tidak diwakili oleh atlet yang mewakili UMP, Negeri & Kebangsaan sahaja (maksimum 2 orang bagi acara 5 orang ke bawah, 4 orang bagi acara 9 orang ke bawah dan 6 orang bagi acara 10 orang keatas).
- 4.4 Pasukan akan menggunakan nama PTJ Utama dan jabatan-jabatan kecil akan diletakkan dibawah PTJ Utama; sebagai contoh JHEPA, semua jabatan dibawahnya seperti PIMPIN, ADAB dan PKU akan menggunakan nama JHEPA.
- 4.5 Jabatan kecil yang ingin menggunakan nama sendiri perlu memaklumkan kepada Pengelola dan semua acara menggunakan nama yang sama.
- 4.6 Pengelola kejohanan boleh menjemput mana-mana pasukan daripada anak syarikat UMPSA.

#### **5. PENDAFTARAN PASUKAN**

##### **5.1 Pendaftaran Pasukan**

- 5.1.1 Semua pasukan hendaklah mendaftarkan pasukan masing-masing dalam Borang Pendaftaran Pasukan yang telah disediakan oleh penganjur dan hendaklah diserahkan pada tarikh yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

##### **5.2 Bilangan Peserta dan Pegawai Pasukan**

- 5.2.1 Bilangan peserta dan pegawai setiap kontingen mengikut acara adalah seperti berikut;

<b>BIL</b>	<b>ACARA</b>	<b>PESERTA LELAKI</b>	<b>PESERTA WANITA</b>	<b>PEGAWAI PASUKAN</b>	<b>JUMLAH</b>
1	Badminton Beregu	6	6	2	14
2	Lawnbowls Beregu	6	6	2	14
3	Petanque Beregu	6	6	2	14
4	Ping Pong Beregu	6	6	2	14
5	Sepak Takraw Regu	10		1	11
6	Tenpin Bowling Berpasukan	4	4	2	10
<b>JUMLAH KESELURUHAN</b>		<b>38</b>	<b>28</b>	<b>11</b>	<b>77</b>

##### **5.3 Borang-borang Pertandingan**

- 5.3.1 Semua pasukan perlu mengesahkan penyertaan masing-masing dengan menggunakan Borang Pengesahan Penyertaan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan pada tarikh yang ditetapkan.

- 5.3.2 Semua pasukan wajib mendaftar semua pemain pasukanya di Borang Pendaftaran Pasukan yang disediakan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan pada tarikh yang ditetapkan.
- 5.3.3 Tarikh Tutup Pendaftaran Pasukan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.
- 5.3.4 Borang Pendaftaran Pemain perlu diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan bersama-sama Borang Pendaftaran Pasukan selewat-lewatnya 30 minit sebelum perlawanan pertama (sekiranya ada pertukaran pemain).
- 5.3.5 Hanya pemain yang didaftarkan didalam Borang Pendaftaran Pasukan sahaja yang layak menyertai pertandingan.
- 5.3.6 Semua borang yang lengkap dan salinannya hendaklah dibawa semasa taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan/ hari pertandingan.

#### 5.4 Senarai Pemain

- 5.4.1 Satu senarai pemain dan pemain simpanan (Borang Pendaftaran Pemain) yang akan mengambil bahagian dalam satu-satu pertandingan hendaklah diserahkan kepada Pengadil/Pegawai Teknikal/Refree Kehormat yang akan bertugas sekurang-kurangnya 30 minit sebelum perlawanan bermula.

### **6. HUKUMAN**

- 6.1 Pasukan yang menarik diri setelah undian dijalankan sedangkan ia telah mengesahkan penyertaan akan dikenakan hukuman iaitu tidak dibenarkan mengambil bahagian bagi acara tersebut pada tahun berikutnya.
- 6.2 Pasukan yang didapati menggunakan khidmat pemain yang tidak layak dari segi kelayakan akan digantung selama dua (2) tahun berikutnya bagi acara yang terlibat.

### **7. PENGADIL & PEGAWAI PERUBATAN**

- 7.1 Pengadil Perlawanan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan bagi setiap permainan sepanjang kejohanan berlangsung.
- 7.2 Pegawai Perubatan secara guna sama akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan bagi setiap permainan yang berisiko kecederaan sepanjang kejohanan berlangsung.

### **8. PAKAIAN & PERALATAN**

- 8.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah memakai pakaian yang mematuhi Peraturan Pakaian jenis sukan berkenaan dan seperti yang dinyatakan dalam Peraturan Permainan Kejohanan ini.
- 8.2 Jersi Pasukan tidak disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan pasukan yang menyertai kejohanan ini hendaklah menyediakan pakaian permainan sendiri (yang seragam – sekurang-kurangnya warna yang sama).
- 8.3 Peralatan pertandingan asas seperti Bola, Tiang, Jaring dan Gelanggang sukan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

## 9. SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 Setiap sukan akan dipertandingkan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya 5 PTJ/Pasukan.
- 9.2 Sistem pertandingan akan diadakan secara Kalah Keluar yang akan menggunakan Format 64 atau 32 atau 16 Pasukan dari Psuingan Awal hingga Akhir.
- 9.3 Walaubagaimanapun, ada sukan yang akan menggunakan Sistem pertandingan liga kumpulan dan kalah keluar tertakluk kepada penyertaan, format bagi sistem liga kumpulan adalah seperti berikut:

JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN	
	KUMPULAN	FORMAT
5	1	5
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	4	3,4,4,4
16	4	4,4,4,4
17	4	4,4,4,5
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	6	3,3,3,4,4,4
22	6	3,3,4,4,4,4
23	6	3,4,4,4,4,4
24-32	8	3,3,3,3,3,3,3,3

## 10. PEMUTUS KEMENANGAN

- 10.1 Mata kemenangan perlawanan akan diberikan mengikut peraturan permainan sukan masing-masing dalam Peraturan Permainan Kejuanan.
- 10.2 Bagi acara individu, Johan keseluruhan akan ditentukan berdasarkan kemenangan acara yang terbanyak dalam sukan tersebut.
- 10.3 Mata Juara Keseluruhan Kejuanan akan diberikan seperti berikut:
  - 10.3.1 Johan Acara – 10 mata
  - 10.3.2 Naib Johan Acara – 7 mata
  - 10.3.3 Ketiga Bersama – 5 mata
  - 10.3.4 Suku Akhir – 3 mata
  - 10.3.5 Menyertai – 1 mata
- 10.4 Johan keseluruhan akan ditentukan berdasarkan pungutan jumlah mata keseluruhan acara. Jika sama mata, pemenang akan diputuskan:-
  - 10.4.1 Johan Acara Terbanyak

- 10.4.2 Naib Johan Acara Terbanyak
- 10.4.3 Ketiga Acara Terbanyak
- 10.4.4 Menyertai Acara Terbanyak

#### **11. KELEWATAN**

- 11.1 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa dan jadual yang telah ditetapkan. Tambahan masa tidak melebihi 15 minit boleh dipertimbangan atas budi bicara pengadil dan Pegawai Teknikal.
- 11.2 Sebarang kelewatan atau permasalahan gagal menghadirkan diri bagi pertandingan hendaklah dilaporkan segera kepada pihak Pengelola/ Urusetia. Jika tidak, perlawanan tersebut akan diberikan kemenangan kepada pihak lawan.

#### **12. MENARIK DIRI ATAU MENYERAH KALAH**

- 12.1 Sekiranya sesuatu pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma secara sengaja, semua keputusan yang telah berlangsung oleh pasukan tersebut akan dibatalkan dan pasukan berkenaan tidak dibenarkan bertanding perlawanan seterusnya.
- 12.2 Setiap pasukan mestilah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh secara sengaja memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan datang atau sedang berlangsung.
- 12.3 Setiap pasukan dikehendaki meneruskan perlawanan walaupun telah layak ke peringkat seterusnya.

#### **13. BANTAHAN**

- 13.1 Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh pegawai/pengurus pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi atau wakil Jawatankuasa Pengelola dalam tempoh tidak lebih dari 30 minit selepas tamat perlawanan dengan disertakan wang tunai sebanyak RM300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus Sahaja) sebagai cagaran dan yuran proses.
- 13.2 Wang Cagaran Tidak Dikembalikan jika bantahan ditolak.
- 13.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM250.00 akan dikembalikan dan RM50.00 digunakan sebagai perbelanjaan proses bantahan.
- 13.4 Semua Bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.
- 13.5 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

#### **14. JAWATANKUASA BANTAHAN MERUPAKAN 5 ORANG YANG TERDIRI DARIPADA:**

- 14.1 Pengarah/ Wakil Pertandingan Kejohanan.
- 14.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Pertandingan atau Pegawai Belia & Sukan Pusat Sukan & Kebudayaan UMP.
- 14.3 Tiga (3) Orang Pengurus Pasukan permainan berkenaan yang berkecuali.

## **15. JAWATANKUASA TATATERTIB DAN BANTAHAN**

- 15.1 Pengerusi Jawankuasa Teknikal dan Pertandingan selaku Pengerusi.
- 15.2 Setiausaha Jawankuasa Pertandingan selaku Setiausaha.
- 15.3 Ketua Pengadil atau wakil permainan yang berkenaan dan tidak terlibat dengan perlawanan tersebut.
- 15.4 Tidak kurang dari tiga (3) orang pengurus pasukan permainan yang berkenaan dan tidak terlibat dengan bantahan.

## **16. HADIAH**

- 16.1 Hadiah-hadiah kejohanan berupa Medal akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan untuk Johan, Naib Johan dan Ketiga untuk semua acara yang dipertandingkan kepada pemain yang berdaftar sahaja.
- 16.2 Upacara Penyampaian Hadiah akan diadakan pada sejurus selepas perlawanan akhir setiap pertandingan atau akan diadakan pada Majlis Penutup Kejohanan atau pada Majlis Khas yang akan diadakan.

## **17. KECEDERAAN**

- 17.1 Pihak Jawatankuasa Pengelola Kejohanan tidak akan bertanggungjawab sekiranya terdapat sebarang kecederaan sebelum, semasa atau selepas pertandingan dijalankan.
- 17.2 Segala kecederaan yang berlaku sebelum, semasa atau selepas kejohanan adalah tanggungjawab pasukan dan atlet tersebut.
- 17.3 Pihak Pengelola kejohanan tidak boleh dipertanggungjawabkan diatas segala kecederaan yang berlaku sebelum, semasa atau selepas kejohanan.

## **18. PERCANGGAHAN**

- 18.1 Jika terdapat apa-apa percanggahan di antara Peraturan Permainan dan Peraturan Am, Peraturan Am ini hendaklah diguna pakai. Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan yang telah ditetapkan, tidak dibenarkan dibuat semasa mesyuarat/ taklimat pengurus pasukan.
- 18.2 Jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam Peraturan Am ini, ianya hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.
- 18.3 Keputusan Jawatankuasa Pengelola Kejohanan sesuatu perkara yang berbangkit adalah muktamad.