



**PERATURAN PERMAINAN**

**KEJOHANAN SUKAN STAF  
UNIVERSITI KEBANGSAAN MALAYSIA  
2009**

**TARIKH :  
20 MAC HINGGA 9 APRIL 2009**

**TEMPAT :  
KOMPLEKS SUKAN UKM**

**ANJURAN:  
PUSAT SUKAN UKM**

## ISI KANDUNGAN

| BIL. | PERKARA                                        | MUKA SURAT |
|------|------------------------------------------------|------------|
| 1.   | PERATURAN AM                                   | 1 – 3      |
| 2.   | PERATURAN PERTANDINGAN BOLASEPAK               | 4 – 5      |
| 3.   | PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING             | 6 – 7      |
| 4.   | PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW            | 8 – 9      |
| 5.   | PERATURAN PERTANDINGAN TENIS                   | 10 – 11    |
| 6.   | PERATURAN PERTANDINGAN BADMINTON               | 12 – 13    |
| 7.   | PERATURAN PERTANDINGAN PING PONG               | 14 – 15    |
| 8.   | PERATURAN PERTANDINGAN BOLA TAMPAR PANTAI      | 16         |
| 9.   | PERATURAN PERTANDINGAN TARIK TALI              | 17 – 18    |
| 10.  | PERATURAN PERTANDINGAN KAROM                   | 19 – 20    |
| 11.  | PERATURAN PERTANDINGAN TENPIN BOLING           | 21 – 22    |
| 12.  | PERATURAN PERTANDINGAN GOLF                    | 23         |
| 13.  | PERATURAN PERTANDINGAN CATUR                   | 24         |
| 14.  | PERATURAN PERTANDINGAN DART                    | 25 – 26    |
| 15.  | PERATURAN PERTANDINGAN FUTSAL VETERAN & WANITA | 27 – 28    |
| 16.  | PERATURAN PERTANDINGAN OLAHRAGA                | 29 – 31    |
| 17.  | PERATURAN PERTANDINGAN PERBARISAN              | 32         |

## **PERATURAN AM**

### **1. PENGENALAN**

Majlis Sukan Universiti Kebangsaan Malaysia akan mengadakan temasya sukan ini setiap tahun. Pengeloaan Temasya Sukan Staf Universiti Kebangsaan Malaysia ialah Jawatankuasa Sukan Staf Universiti Kebangsaan Malaysia.

### **2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan kecuali apa yang tercatat di dalam Undang-undang dan Peraturan Khas pertandingan permainan yang berkenaan.

### **3. PENYERTAAN**

- 3.1 Peserta-peserta yang layak menyertai Sukan Staf UKM ialah Kakitangan UKM termasuk Kakitangan Sementara, Kontrak , Sambilan dan Pembantu Penyelidik yang dibayar gaji oleh Universiti termasuk PALAPES dan SUKSIS.
- 3.2 Peserta-peserta dibenarkan mengambil seberapa banyak jenis permainan. Walau bagaimanapun pihak penganjur tidak bertanggungjawab sekiranya perlawanan pemain terlibat bertembung.

### **4. PENDAFTARAN**

#### **4.1 *Bilangan Pemain :***

|        |                        |   |                              |
|--------|------------------------|---|------------------------------|
| 4.1.1  | Bolasepak 11 Sebelah   | - | 18 pemain                    |
| 4.1.2  | Bola Jaring            | - | 12 pemain                    |
| 4.1.3  | Sepaktakraw            | - | 12 pemain                    |
| 4.1.4  | Tenis (C)              | - | 7 pemain (5L , 2W)           |
| 4.1.5  | Badminton(C)           | - | 11 pemain (8L , 3W)          |
| 4.1.6  | Pingpong (C)           | - | 10 pemain (7L , 3W)          |
| 4.1.7  | Bola Tampar Pantai (L) | - | 6 pemain                     |
| 4.1.8  | Bola Tampar Pantai (W) | - | 6 pemain                     |
| 4.1.9  | Tarik Tali (L)         | - | 10 pemain                    |
| 4.1.10 | Karom (C)              | - | 6 pemain (4L , 2W)           |
| 4.1.11 | Tenpin Boling (C)      | - | 6 pemain (3L , 3W)           |
| 4.1.12 | Golf                   | - | 4 pemain                     |
| 4.1.13 | Catur (C)              | - | 5 pemain (4L , 1W)           |
| 4.1.14 | Dart (L)               | - | 6 pemain                     |
| 4.1.15 | Futsal Veteran         | - | 7 pemain                     |
| 4.1.16 | Futsal Wanita          | - | 7 pemain                     |
| 4.1.17 | Woodball               | - | 4 pemain (acara pertunjukan) |
| 4.1.18 | Olahraga               | - | Sila Rujuk Peraturan Khas    |
| 4.1.19 | Perbarisan             | - | Sila Rujuk Peraturan Khas    |

- 4.2 Setiap pasukan hendaklah membuat pengesahan penyertaan permainan dalam kejohanan selewat-lewatnya **sebelum atau pada 13/3/2009**.

- 4.3 Pendaftaran nama pemain bagi setiap acara hendaklah dibuat selewat-lewatnya **15 minit sebelum** bermula perlawanan pertama acara berkenaan dengan menyerahkan kepada Penyelaras Permainan berkenaan.

## 5. SISTEM PERTANDINGAN

### 5.1 *Pusingan Pertama*

Semua pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu A dan B dan pertandingan dijalankan secara liga.

**Johan tahun lepas** akan ditempatkan dalam **Kumpulan A** dan **Naib Johan** dalam **Kumpulan B**.

#### 5.1.1 *Pemberian Mata*

Menang - 3 mata , Seri - 1 mata dan kalah - 0 mata.

### 5.2 *Perlawanan Separuh Akhir dan Akhir*

Dua pasukan yang teratas setiap kumpulan akan memasuki pusingan separuh akhir seperti berikut :

**Johan A** akan bertemu **Naib Johan B**

**Johan B** akan bertemu **Naib Johan A**

5.2.1 **Pemenang Separuh Akhir akan bertemu untuk menentukan Johan. Pasukan yang kalah di peringkat Separuh Akhir akan bertemu untuk menentukan tempat ketiga**

5.2.2 **Sekiranya empat (4) atau kurang pasukan yang mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan.**

- 5.3 Penentuan kemenangan akan ditentukan berdasarkan jumlah mata terkumpul. Panduan pemberian mata adalah seperti berikut:

| BIL | PERKARA            | MATA |
|-----|--------------------|------|
| 1   | Pingat Emas        | 10   |
| 2   | Pingat Perak       | 8    |
| 3   | Pingat Gangsa      | 6    |
| 4   | Penyertaan Gugusan | 1    |

Bagi acara olahraga penyertaan setiap gugusan akan diberi 1 mata untuk gugusan tersebut, setiap pemenang akan berpanduan jumlah mata di atas untuk menentukan johan bagi olahraga. Johan keseluruhan olahraga tidak akan membawa jumlah mata terkumpul sebaliknya akan menggunakan kembali kiraan mata seperti jadual di atas bagi melayakkan gugusan tersebut untuk merebut **JOHAN KESELURUHAN** Kejohanan Sukan Staf Antara Gugusan UKM 2009.

## 6 KERJASAMA

Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan **10 minit sebelum** masa yang ditetapkan bagi pertandingan.

## 7. BANTAHAN

### 7.1 *Cara*

Sesuatu bantahan hendaklah dibuat menggunakan borang bantahan yang disediakan dan hanya ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Pengelola/Pengerusi Pertandingan/wakilnya dalam tempoh **30 minit selepas tamat perlawanan** bersama dengan **wang cagaran RM200.00** yang akan dikembalikan sekiranya bantahan diterima.

### 7.2 *Jawatankuasa Bantahan*

Jawatankuasa ini akan dipengerusikan oleh

|                 |   |                                                                         |
|-----------------|---|-------------------------------------------------------------------------|
| Pengerusi       | : | Encik Mohd Fairus Bin Shafie<br>Pegawai Belia & Sukan Kanan             |
| Setiausaha      | : | Encik Mohd. Azmir Salamat<br>Pegawai Belia & Sukan                      |
| Pen. Setiausaha | : | Encik Mohd.Hafizi Hamzah<br>Penolong Pegawai Belia & Sukan              |
| Ahli            | : | Pengadil permainan berkenaan.                                           |
|                 | : | Penyelaras permainan berkenaan.                                         |
|                 | : | Tiga (3) orang pengurus / wakil pasukan tidak terlibat dengan bantahan. |

## 8. PENENTUAN PERMAINAN

Jika pada pendapat pengadil di mana keputusannya adalah muktamad, bahawa keadaan adalah tidak sesuai untuk bermain, maka perlawanan itu hendaklah ditetapkan pada satu tarikh dan masa kemudian kelak secara dibawa berunding antara Penyelaras dengan pasukan-pasukan yang terlibat.

## 9. MENARIK DIRI

Jika pasukan menarik diri semua keputusan terdahulu yang melibatkan perlawanan pasukan tersebut tidak akan diambil kira.

## 10. KUATKUASA

Jawatankuasa Pengelola pertandingan adalah berkuasa menambah dan memutuskan sebarang perkara yang tidak tersebut di dalam peraturan ini dan keputusannya adalah muktamad.

## **BOLASEPAK**

### **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

### **2. Pendaftaran Pemain**

2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.1 Sukan Staf UKM.

2.2 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dengan pasukan ini.

### **3. Bilangan Pemain Yang Mencukupi**

Sekiranya kurang dari 9 orang dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 9 orang atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 9 orang pemain atau lebih maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

### **4. Sistem Pertandingan**

4.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.

4.2 Masa bermain ialah 25 x 5 x 25 bagi setiap separuh masa pertama dengan masa rehat tidak lebih daripada 5 minit.

4.3 Semua pemain yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan dan **pemain yang diganti boleh bermain semula** kecuali dibuang padang.

### **5. Cara Memutuskan Keputusan**

5.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

5.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

5.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.

- 5.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 5.1.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

Tendangan penalti dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).

## 5.2 ***Perlawanan Akhir***

Bagi Perlawanan Akhir, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Masa tambahan 10 minit diberi (5 x 5) bagi setiap separuh masa tanpa rehat. Masa rehat diberi sebelum perlawanan masa tambahan. Para pemain tidak dibenarkan keluar padang kecuali dengan kebenaran pengadil.

## 5.3 ***Sistem Sepakan Penalti***

- 5.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan dari tanda penalti dengan cara sepakan berselang-seli.
- 5.3.2 Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang-seli dengan sistem 'SUDDEN DEATH'.
- 5.3.3 Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.
- 5.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu.
- 5.3.5 Penjaga gol simpanan boleh menggantikan penjaga gol yang cedera semasa sepakan penalti dengan syarat pasukannya belum menggunakan bilangan maksimum pengganti yang dibenarkan

## 6. ***Kelewatan***

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

## ***BOLA JARING***

### 1. ***Undang-undang Permainan***

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan/Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.2 Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Setiap pasukan diwajibkan mendaftar sekurang-kurangnya **1 orang pemain berumur 35 tahun ke atas (tahun 1974 ke bawah)**
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## **3. Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 3.2 *Masa bermain :*
  - 10 x 3 x 10 ( Peringkat Awal )
  - 15 x 5 x 15 ( Peringkat S/Akhir dan Akhir )
- 3.3 **Setiap perlawanan diwajibkan mempunyai 1 orang pemain veteran berumur 35 tahun ke atas (tahun 1973 ke bawah) dan mereka hendaklah bermain sepenuh masa.**

## **4. Cara Memutuskan Keputusan**

- 4.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
  - 4.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
  - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
  - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 4.2 **Perlawanan Akhir** - Bagi Perlawanan Akhir, jika seri pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :

Sekiranya kedudukan seri di akhir masa permainan biasa, permainan diteruskan dengan 5 hantaran tengah untuk menentukan kemenangan

## **5. Pakaian**

Huruf-huruf berikut hendaklah disematkan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain :

|    |   |                                  |
|----|---|----------------------------------|
| GS | - | Penjaring Gol ( Goal Shooter )   |
| GA | - | Penyerang Gol ( Goal Attack )    |
| WA | - | Penyeran Sayap ( Wing Attack )   |
| C  | - | Pemain Tengah ( Centre )         |
| WD | - | Penangkis Sayap ( Wing Defence ) |
| GD | - | Penahan Gol ( Goal Defence )     |
| GK | - | Penjaga Gol ( Goal Keeper )      |

## **6. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan jaringan 10-0.

## **SEPAKTAKRAW**

### **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Sepaktakraw Asia (ASTAF) dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.3 Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain mengikut susunan regu dan simpanan hendaklah diserahkan kepada kepada Pengadil Rasmi 10 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang didaftarkan dalam Borang Pendaftaran dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## **3. Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 3.2 Setiap pasukan perlu menyediakan 3 regu di mana setiap regu mempunyai 4 orang termasuk seorang pemain simpanan.
- 3.3 Setiap pasukan **mestilah mempunyai 1 regu veteran (40 tahun ke atas – tahun 1969 ke bawah)** dan bermain dalam regu kedua.
- 3.4 Dalam satu perlawanan, dua regu boleh bermain serentak (dalam satu masa) jika pihak penganjur memikirkan perlu.

## **4. Cara Memutuskan Keputusan**

- 4.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
  - 4.1.1 Pasukan yang memenangi bilangan regu terbanyak dikira menang.
  - 4.1.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang.
  - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat lebih perbezaan set dikira menang.
  - 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

## **5. Penggantian Pemain**

- 5.1 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.
- 5.2 Satu regu hanya dibenarkan membuat satu gantian sahaja.

## **6. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma 3 - 0 dengan 21-0 setiap set.

## **TENIS CAMPURAN**

### **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Tenis Antarabangsa, Undang-undang Persekutuan Tenis Malaysia dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.4 Sukan Staf UKM.
- 2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.
- 2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :
  - Perseorangan Lelaki
  - Bergu Campuran
  - Bergu Lelaki
- 2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.
- 2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

## **3. Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 3.2 Perlawanan dijalankan secara “ One set first to reach 9 games – 8 all tie-brake”.

## **4.. Cara Memutuskan Keputusan**

### **4.1 Secara Liga**

- 4.1.1 Jika 2 pasukan memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang ( Games Difference ).
- 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang ( Sets Difference ).
- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).
- 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.6 Jika 2 pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

## **5. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3-0 dan 6-0 setiap set.



## **BADMINTON CAMPURAN**

### **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

### **2. Pendaftaran Pemain**

2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.5 Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 **Susunan perlawanan** adalah seperti berikut :

2.3.1 Perseorangan Pertama Lelaki

2.3.2 Bergu Lelaki Pertama

2.3.3 Bergu Wanita

2.3.4 Bergu Lelaki Kedua

2.3.5 Bergu Lelaki Ketiga

2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

### **3. Sistem Pertandingan**

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.

3.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan 3 set yang terbaik.

### **4. Cara Memutuskan Keputusan**

#### **4.1 Secara Liga**

4.1.1 Jika 2 pasukan memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang  
( Games Difference ).

4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang  
( Sets Difference ).

- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).
- 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
- 4.1.6 Jika 2 pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

## **5. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 5-0 dengan 21-0 setiap set.

## 1. **Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Pingpong Antarabangsa dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## 2. **Pendaftaran Pemain**

2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.6 Sukan Staf UKM.

2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.

2.3 **Susunan perlawanan** adalah seperti berikut :

2.3.1 Perseorangan Pertama Lelaki

2.3.2 Bergu Wanita

2.3.3 Bergu Lelaki Pertama

2.3.4 Perseorangan Kedua Lelaki

2.3.5 Bergu Lelaki Kedua

2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

## 3. **Sistem Pertandingan**

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.

3.2 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan 5 set yang terbaik.

## 4. **Cara Memutuskan Keputusan**

### 4.1 **Secara Liga**

4.1.1 Jika 2 pasukan memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang ( Games Difference ).

4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang ( Sets Difference ).

4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).

4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.

- 4.1.6 Jika 2 pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

**5. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 5-0 dengan 11-0 setiap set.

**BOLA TAMPAR PANTAI**

**1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.7 dan 4.1.8 UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

## **3. Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 3.2 Masa Bermain:           3 set yang terbaik ( Peringkat Awal)  
                                  3 set yang terbaik (Peringkat S/Akhir dan Akhir)

## **4. Cara Memutuskan Keputusan**

- 4.1 *Secara Liga*
  - 4.1.1 Jika 2 pasukan memperoleh mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.
  - Jika 3 atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
  - 4.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang  
( Games Difference ).
  - 4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set terbanyak dikira menang ( Sets Difference ).
  - 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang ( Points Difference ).
  - 4.1.5 Jika 3 atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.
  - 4.1.6 Jika dua pasukan masih seri lagi, pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

## **5. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 25-0 setiap set.

### **TARIK TALI LELAKI**

## **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.9 ukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.4 Setiap pasukan hendaklah hadir untuk proses menimbang berat pada **3 April 2009 bermula jam 9.00 pagi hingga 5.00 petang di Stadium Pusat Sukan.**

## **3. Jumlah Anggota**

- 3.1 Jumlah anggota bagi tiap-tiap pasukan yang membuat tarikan pada satu-satu masa **mestilah 8 orang sahaja dan tidak melebihi berat 640 kg.**
- 3.2 Seorang Jurulatih sahaja dibenarkan berada di gelanggang semasa tarikan untuk memberi arahan kepada pasukannya dan menerima apa-apa arahan kepada pasukannya daripada Hakim / Pengadil.

## **4. Sistem Pertandingan**

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 4.2 Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan sebarang jenis kasut.
- 4.3 Timbang berat tidak di ambil kira
- 4.4 Jumlah tarikan maksima ialah tiga (3) kali.
- 4.5 Pertandingan akan bermula dengan arahan Hakim/Pengadil seperti berikut :
  - 4.4.1 Angkat Tali
  - 4.4.2 Tegangkan Tali
  - 4.4.3 Tiupan wisel (Menandakan permulaan pertandingan)
  - 4.4.4 Tiupan wisel (Menandakan tarikan selesai)
  - 4.4.5 Tiupan wisel dua kali (Menandakan pembatalan).
- 4.6 Sekiranya kedua-dua pasukan seri selepas 2 tarikan, masa rehat 5 minit akan diberi. Tarikan ke 3 dimulakan selepas Hakim menentukan tempat dengan cara undian.
- 4.7 Tekong tidak boleh melilit badannya dengan tali tetapi boleh melilit tali melalui bawah ketiak dan meletakkan di atas bahu dan hujung tali dilepaskan.
- 4.8 Semua pemain tidak dibenarkan memakai sarung tangan.
- 4.9 Pemain-pemain tidak boleh baring atau duduk di atas tanah semasa pertandingan.
- 4.10 Pemain yang jatuh hendaklah bangun dengan serta merta.  
( Masa yang diberi ialah 10 saat ).

- 4.11 Semasa tarikan pemain tidak dibenarkan mengusik tanah dengan mana- mana bahagian badan mereka kecuali kaki sahaja.
- 4.12 Penggantian tidak boleh dibuat semasa tarikan sedang dijalankan, kecuali mendapat pengesahan doktor.
- 4.13 Berbaring pada tali tanpa menarik tidak dibenarkan.

## **5. *Kelewatan***

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma.

## ***KAROM CAMPURAN***

### **1 *Undang-undang Permainan***

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang seperti Lampiran dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.10 Sukan Staf UKM.
- 2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.
- 2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :

Perseorangan Lelaki  
Perseorangan Wanita  
Bergu Lelaki

## **3. Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.

## **4. Kelewatan**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3-0.

## **UNDANG-UNDANG PERMAINAN KAROM**

### **1. Striking**

- 1.1 Semasa membuat stroke, lengan dibenarkan letak di atas bingkai board tetapi tidak di atas permukaan board.
- 1.2 Sekiranya buah putih atau buah hitam terkeluar ia juga hendaklah diletakkan di bulatan tengah setelah giliran pemain berkenaan habis.
- 1.3 Semasa membuat pukulan, siku atau mana-mana tubuh badan tidak dibenarkan melebihi bingkai papan karom.
- 1.4 Semasa membuat pukulan, siku atau mana-mana tubuh badan tidak dibenarkan melebihi lubang yang berdekatan.
- 1.5 Semasa seseorang pemain membuat pukulan, pemain-pemain lain tidak dibenarkan menyentuh papan karom.
- 1.6 Semasa membuat pukulan, striker hendaklah diletakkan menutupi kedua-dua ufak.

### **2. Kesalahan dan Penalti**

- 2.1 Pemain memasukkan striker sahaja. Denda adalah sebiji buahnya dan hilang giliran.
- 2.2 Pemain memasukkan striker dan buah karomnya sekali, ia akan hilang giliran dan di denda sebiji buahnya.

- 2.3 Jika pemain memasukkan stiker dan buah terakhirnya dalam satu stroke di dalam mana-mana lubang sekalipun, pemain itu dikira menang.
- 2.4 Jika terdapat sesuatu kejadian yang mana tidak tertakluk di bawah 'Peraturan Karom' maka keputusan dan rujukan hendaklah dibuat kepada Jemaah Pengadil dan keputusannya adalah muktamad.

**3. Lain-lain**

- 3.1 Semasa mencuba pukulan, striker tidak boleh diletakkan di atas garis permulaan dan tidak boleh terkena sebarang buah. Jika pemain berbuat begitu ia dikira hilang giliran. Pukulan percubaan tidak boleh melebihi tiga kali.
- 3.2 Jika membuat pukulan di atas bulatan merah 'Moon' striker hendaklah menutup bulatan tersebut, iaitu 'Full Moon'.
- 3.3 Seed 'buah sendiri atau buah pihak lawan' apabila kena 'panah' tidak boleh diambil kecuali memukul secara Indirect.

Seed yang melantun di atas bingkai dan masuk semula, dikira dalam permainan kecuali bersentuh dengan objek luar.

**TENPIN BOLING CAMPURAN**

**1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Kongres Boling Tenpin Malaysia (MTBC), FIQ dan Peraturan Am Sukan Staf UKM 2009

## **2. PERATURAN PERTANDINGAN**

Sila Rujuk Peraturan Am Sukan Staf UKM 2009

## **3. PENDAFTARAN**

Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 6 pemain iaitu 3 pemain lelaki dan 3 pemain Wanita

## **4. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN**

4.1 4 Sepasukan Campuran

## **5. PENYERTAAN DAN SISTEM PERTANDINGAN**

### **Acara 4 Sepasukan Campuran**

- 5.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu pasukan dalam acara 4 sepasukan campuran bagi acara ini.
- 5.2 Pemain diwajibkan bermain sebanyak enam (6) secara “cross lane”
- 5.3 Pasukan berempat campuran dengan jatuhan pin terbanyak dalam enam games akan dikira pemenang.
- 5.4 Sekiranya ada persamaan jumlah jatuhan pin terbanyak pasukan berempat campuran yang jatuh pin tertinggi dalam game keenam (6) dikira pemenang dan seterusnya game yang kelima (5) dan game yang keempat (4).

## **7. PENGESAHAN KEPUTUSAN**

Adalah menjadi tanggungjawab setiap peserta/pasukan untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam skor yang disediakan. Keputusan setelah disahkan hanya boleh di ubah dengan kebenaran Pengerusi Teknikal Pertandingan atau wakilnya

## **8. GANGGUAN PERMAINAN**

- 8.1 Pengerusi Teknikal Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada lorong baru skiranya lorong dimana permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.
- 8.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku

## **9. PAKAIAN & PERALATAN**

- 9.1 Baju T berlengan dan seluar panjang (slack) atau track bottom.
- 9.2 Pemain tidak dibenarkan memakai seluar Jeans semasa bertanding.

- 9.3 Pemain lelaki tidak dibenarkan memakai seluar pendek (Bermuda).
- 9.4 Pemain wajib memakai kasut dan berstokin.
- 9.5 Bagi pemain yang tidak mempunyai kasut boling dan stoking boleh dapatkan peralatan tersebut di kaunter. Bayaran sewa kasut dan beli stoking di biayai oleh pemain sendiri.

## **10. KELEWATAN**

- 10.1 Semua pemain mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula.
- 10.2 Pemain yang lewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu dan peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

## **11. MENENTUKAN JOHAN KESELURUHAN**

- 11.1 untuk menentukan Johan dan Naib Johan pasukan yang bertanding, pengiraan pingat akan ditentukan. ( Emas, Perak, Gangsa )
- 11.2 pasukan yang mengutip jumlah kutipan pingat Emas terbanyak akan dikira pemenang.
- 11.3 Jika seri, jumlah pungutan pingat Perak akan menentukan pemenang dan seterusnya.

## **GOLF**

### **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut peraturan yang ditetapkan oleh USGA dan KRUKM.

### **2. Pendaftaran Pemain**

2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.12 Sukan Staf UKM.

2.2 Semua Gugusan layak menghantar seberapa banyak pasukan yang terdiri minimum 3 pemain. Bagaimana pun hanya satu pasukan terbaik layak dipertandingkan antara gugusan bagi menentukan pemenang.

2.3 Bagi pemain yang memegang jawatan pentadbiran, mereka boleh memilih untuk bermain bagi pihak gugusan jawatan hakiki atau gugusan pentadbiran. Urusan ini hendaklah diselesaikan oleh Pengurus Pasukan.

### **3. Sistem Pertandingan**

3.1 Pertandingan akan dijalankan mengguna kaedah ' Permainan Stroke' 18 lubang berasaskan system 36.

3.2 Pemain hendaklah mempunyai handicap 0 - 24 untuk lelaki dan 0 - 36 untuk wanita.

### **4. Cara Memutuskan Keputusan**

4.1 Pasukan yang mengumpulkan jumlah skor Nett 3 pemain yang paling rendah akan dikira menang.

### **5. Alat-alat Pertandingan**

5.1 Setiap pemain akan dibekalkan dengan satu tiub bola golf, Buggy, air mineral dan makan tengahari.

### **6. Yuran Pertandingan**

Setiap Pasukan hendaklah menjelaskan yuran pertandingan berjumlah **RM50.00 seorang** sebelum pertandingan bermula.

## **CATUR CAMPURAN**

## **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## **2. Pendaftaran Pemain**

2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.15 Sukan Staf UKM.

2.3 *Susunan pemain* adalah seperti berikut :

Perseorangan Pertama  
Perseorangan Kedua  
Perseorangan Ketiga  
Perseorangan Keempat  
Perseorangan Kelima (Wanita)

2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Arbiter 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

2.5 Jika pemain perseorangan kelima (wanita) tidak turut serta, penolakan satu mata akan dikira. Walaubagaimanapun kontingen tersebut masih dibenarkan mengambil bahagian.

2.6 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

## **3. Sistem Pertandingan**

3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.

3.2 Pertandingan ini akan dijalankan secara Sistem ` Tie Breaker`.

3.3 Kawalan masa ialah **45 minit** bagi setiap orang pemain.

3.4 Masa menunggu pihak lawan (kelewatan) ialah **15 minit**.

## **4. Cara Memutuskan Keputusan**

4.1 *Secara Liga*

4.1.1 Pasukan yang terbanyak mengumpul mata (G.P) dianggap Johan dan seterusnya.

4.1.2 Jika terdapat Tie maka Sistem (M.P) akan digunakan sebagai pemutus dan seterusnya penolakan papan satu persatu.

4.1.3 Pemberian mata adalah hak Penganjur

## **DART LELAKI**

## **1. Undang-undang Permainan**

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Pertandingan Persatuan Dart Malaysia dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## 2. **Pendaftaran pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.14 Sukan Staf UKM
- 2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu permainan sahaja.
- 2.3 *Susunan perlawanan* adalah seperti berikut :
 

|                            |   |                            |
|----------------------------|---|----------------------------|
| 2.3.1 Foursome             | - | 1001 (1 Legs)              |
| 2.3.2 Perseorangan Pertama | - | 501 ( Best of 3 " legs " ) |
| 2.3.3 Bergu                | - | 501 ( Best of 3 " legs " ) |
| 2.3.4 Perseorangan Kedua   | - | 501 ( Best of 3 " legs " ) |
- 2.4 Senarai nama pemain mengikut susunan perlawanan hendaklah diserahkan kepada Referi Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.
- 2.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas pertandingan dimulakan.

## 3. **Sistem Pertandingan**

- 3.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 3.2 Semua permainan dimulakan dengan " straight start " dan ditamatkan dengan " double ".
- 3.3 Di dalam permainan beregu, pemain yang namanya tercatat sebagai pemain pertama akan memulakan permainan.
- 3.4 Hanya " dart " yang melekat di " dartboard " diambilkira sebagai " score " setelah ketiga-tiga " dart " dibaling.
- 3.5 Pemain tidak dibenarkan mencabut " dart " nya dari " dartboard " sehingga ia bersetuju dengan " score " yang diperolehi atau sebelum " Caller/chalker " membuat kiraan.
- 3.6 Mana-mana salahkira yang dibuat oleh " caller/chalker " mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu "caller/chalker " kesalahan berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain tersebut meneruskan balingannya. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak, maka kesilapan itu akan ditetapkan sah dan sebarang perubahan atau " score " tersebut tidak akan dilayan.
- 3.7 Pengambilan minuman keras sebelum dan semasa pertandingan adalah dilarang sama sekali. Mana-mana pasukan yang didapati melanggar peraturan ini akan disingkirkan daripada bertanding.
- 3.8 Bagi permainan di peringkat suku akhir dan seterusnya, Jawatankuasa Kecil Teknikal Pertandingan boleh menamatkan sesuatu perlawanan jika sekiranya

mana-mana satu pasukan telah mencapai mata kemenangan iaitu telah memenangi 3 permainan.

**4. *Kelewatan***

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma 3 – 0.

***FUTSAL VETERAN & WANITA***

**1. *Undang-undang Permainan***

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

## 2. **Pendaftaran Pemain**

- 2.1 Sila rujuk Peraturan Am 4.1.15 dan 4.1.16 Sukan Staf UKM.
- 2.2 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dengan pasukan ini.

## 3. **Bilangan Pemain Yang Mencukupi**

Sekiranya kurang dari 5 orang dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 5 orang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 5 orang pemain atau lebih maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

## 4. **Sistem Pertandingan**

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am 5 Sukan Staf UKM.
- 4.2 Masa bermain ialah 7 x 3 x 7 bagi setiap separuh masa pertama dengan masa rehat tidak lebih daripada 5 minit.
- 4.2 Semua pemain yang disenaraikan boleh diganti dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan dan **pemain yang diganti boleh bermain semula** kecuali dibuang padang.
- 4.3 Bagi kategori veteran setiap pasukan diwajibkan mendaftar **pemain berumur 40 tahun ke atas (tahun 1969 ke bawah)**

## 5. **Cara Memutuskan Keputusan**

- 5.1 **Secara Liga** - Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :
  - 5.1.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
  - 5.1.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
  - 5.1.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
  - 5.1.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

Tendangan penalti dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).

**5.3    *Perlawanan Akhir***  
***Sistem Sepakan Penalti***

- 5.3.1    Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan dari tanda penalti dengan cara sepakan berselang-seli.
- 5.3.2    Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang-seli dengan sistem 'SUDDEN DEATH'.
- 5.3.3    Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.
- 5.3.4    Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu.
- 5.3.5    Penjaga gol simpanan boleh menggantikan penjaga gol yang cedera semasa sepakan penalti dengan syarat pasukannya belum menggunakan bilangan maksimum pengganti yang dibenarkan

**6.    *Kelewatan***

Hanya 5 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 2 kosong (2-0).

**OLAHRAGA**

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang I.A.A.F dan Peraturan Olahraga Amatur Malaysia dan Peraturan Am Sukan Staf UKM.

2. **Tarikh dan Masa Pertandingan**

**28 Mac 2009 - Jam 0800 - 1900**

3. **Tempat :** - **STADIUM UKM**

4. **Acara-acara yang dipertandingkan**

**LELAKI****BALAPAN**

- |    |         |                                              |
|----|---------|----------------------------------------------|
| 1. | 100     | Meter (Senior)                               |
| 2. | 100     | Meter(Veteran)                               |
| 3. | 200     | Meter (Senior)                               |
| 4. | 400     | Meter (Senior)                               |
| 5. | 800     | Meter (Senior)                               |
| 6. | 1500    | Meter (Veteran)                              |
| 7. | 4 x 100 | Meter Lari Berganti-ganti (Senior & Veteren) |
| 8. | 4 x 400 | Meter Lari Berganti-ganti (Senior & Veteren) |

**PADANG**

- |    |                                    |
|----|------------------------------------|
| 1. | Lompat Jauh (Senior & Veteren)     |
| 2. | Lontar Peluru (Senior & Veteren)   |
| 3. | Lempar Cakera (Senior & Veteren)   |
| 4. | Merejam Lembing (Senior & Veteren) |
| 5. | Lompat Tinggi (Senior)             |

**WANITA****BALAPAN**

- |    |         |                                             |
|----|---------|---------------------------------------------|
| 1. | 100     | Meter (Senior)                              |
| 2. | 100     | Meter (Veteran)                             |
| 3. | 200     | Meter (Senior)                              |
| 4. | 400     | Meter (Senior)                              |
| 5. | 800     | Meter (Senior)                              |
| 6. | 1500    | Meter (Veteran)                             |
| 7. | 4 x 100 | Meter Lari Berganti-ganti(Senior & Veteren) |
| 8. | 4 x 400 | Meter Lari Berganti-ganti(Senior & Veteren) |

**PADANG**

- |    |                                    |
|----|------------------------------------|
| 1. | Lompat Jauh (Senior & Veteren)     |
| 2. | Lontar Peluru (Senior & Veteren)   |
| 3. | Lempar Cakera (Senior & Veteren)   |
| 4. | Merejam Lembing (Senior & Veteren) |
| 5. | Lompat Tinggi(Senior)              |

5. **Permohonan Masuk**

- 5.1 Semua permohonan hendaklah dibuat dalam borang yang disediakan. **Gunakan borang yang berlainan untuk peserta Lelaki dan Wanita.**

- 5.2 Nama-nama peserta hendaklah diisi dengan penuh dan lengkap.

5.3 **Untuk Acara Veteran**, atlit hendaklah berumur **40 tahun ke atas bagi lelaki** (lahir tahun 1969 ke bawah) dan berumur **35 tahun ke atas bagi wanita** (lahir tahun 1974 ke bawah).

5.4 Semua borang hendaklah disampaikan kepada :

Bahagian Pengurusan Acara, Kelab dan Program Kecergasan  
Kejohanan Olahraga Staf UKM  
d/a Pusat Sukan, UKM

6. **Tarikh Tutup Permohonan** : akan ditentukan oleh penyelaras permainan

7. **Kemasukan**

7.1 Setiap Peserta boleh mendaftar 3 acara perseorangan dan 2 acara berpasukan.

7.2 **Acara Perseorangan** : Setiap Gugusan boleh menghantar **2 peserta bagi 1 acara** sahaja.

7.3 **Acara Berpasukan** : Setiap Gugusan boleh menghantar **1 Pasukan** bagi acara Lari Berganti-ganti.

8. **Pengesahan Kemasukan**

8.1 Semua kemasukan akan disahkan pada masa **Mesyuarat Pengurus Pasukan pada 25 Mac 2009 (Rabu)** bertempat di **Bilik Mesyuarat Pusat Sukan jam 3.00 petang**.

8.2 Semua **pembatalan (Scratchings)** hendaklah dibuat oleh Pengurus Pasukan kepada **Ketua Penyelia Peserta** sekurang-kurangnya **SATU JAM** sebelum acaranya bermula.

**NOTA**

Peserta-peserta Lari Berganti-ganti yang tidak menyertai dalam acara perseorangan akan juga diberi nombor peserta ( termasuk abjad pasukan ) dan mereka dikehendaki memakainya semasa acara Lari Berganti-ganti.

9. **Masa Melaporkan Diri**

9.1 **Acara-acara Balapan**

Peserta-peserta untuk acara balapan dikehendaki melaporkan diri kepada Penyelia Peserta **20 minit sebelum acara mereka bermula**.

9.2 **Acara-acara Padang**

Peserta-peserta untuk acara padang dikehendaki melaporkan diri kepada Penyelia Peserta **1 jam sebelum acara mereka bermula**.

**10. Alat-alat Pertandingan ( Implements )**

- 10.1 Semua peserta mesti menggunakan Blok Permulaan untuk acara 100 meter, 200 meter dan 400 meter termasuk acara Lari Berpagar dan peserta pertama dalam acara Lari Berganti-ganti.
- 10.2 Peserta-peserta yang ingin menggunakan alat pertandingan sendiri dalam acara lontaran atau blok permulaan mestilah menyerahkan alat tersebut kepada Pengurus Teknik sehari sebelum kejohanan untuk disahkan.

Semua peserta adalah berhak menggunakan alat pertandingan ini semasa pertandingan.

**11. Abjad/Nombor Peserta**

- 11.1 **Nombor peserta** disediakan oleh Pusat Sukan.
- 11.2 Peserta-peserta tidak akan dibenarkan bertanding melainkan mereka memakai abjad/nombor yang ditentukan iaitu di dada dan di belakang.

**12.** Hanya peserta dan pegawai pasukan akan dibenarkan ke dalam **kawasan peserta**.

**13.** Hanya pegawai pertandingan yang bertugas dan peserta yang sedang bertanding dalam acara masing-masing akan masuk ke dalam **kawasan pertandingan**.

**14. Pembatalan**

- 14.1 Semua peserta yang telah melayakkan diri daripada saringan ke peringkat Separuh Akhir dan Akhir tidak boleh menarik diri.
- 14.2 Jika berlaku, peserta itu akan dibatalkan daripada pertandingan berikutnya kecuali dengan kebenaran daripada Referi atau Doktor.

**15.** Penggantian peserta hanya dibenarkan di buat dengan peserta yang telah berdaftar. Dengan itu, semua nama peserta yang mengambil bahagian dalam acara Lari Berganti-ganti hendaklah dikemuka sekali dengan Borang Masuk.

**16. Johan Keseluruhan**

Johan keseluruhan akan ditentukan menggunakan system mata. Rujuk perkara 5.3 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Antara Gugusan UKM 2009.

**17. Bantahan**

Semua bantahan hendaklah di buat secara bertulis (Dengan wang bantahan sejumlah RM200.00) yang ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana Sukan Staf UKM dalam masa 30 minit selepas tamat perlumbaan. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak berasas dan di tolak. Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.

## **PERATURAN PERTANDINGAN PERBARISAN**

### **1. Tarikh / Tempat**

Pertandingan akan diadakan pada **9 April 2009 (Khamis) jam 8.00 pagi bertempat di Stadium UKM.**

### **2. Peserta Perbarisan ( 50 markah )**

- 2.1 Mesti lah seramai 60 orang.
- 2.2 Peserta mesti lah terdiri dari Gugusan masing-masing.
- 2.3 Hanya kakitangan UKM sahaja dibenarkan.

### **3. Kawad / Berjalan Secara Seragam ( 50 markah )**

- 3.1 Persamaan semasa berjalan dalam kontingen.
- 3.2 Jelas dalam memberi arahan (order) atau hukuman kepada kontingen.
- 3.3 Memberi hormat kepada tetamu semasa lintas hormat.

### **4. Disiplin ( 50 markah )**

- 4.1 Pakaian kemas, tertib serta memenuhi kehendak perbarisan.
- 4.2 Tidak bising semasa berjalan lalu.
- 4.3 Berjalan lalu hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.
- 4.4 lain-lain yang difikirkan oleh juri (hakim).

### **5. Kreativiti ( 50 markah )**

- 5.1 Di kehendaki kreatif dan inovatif dalam usaha menceriakan kontingen.
- 5.2 Di benarkan membawa barang-barang yang boleh menarik minat penonton.

### **6. Pakaian ( 50 markah )**

- 6.1 Bersesuaian dengan upacara majlis.
- 6.2 Pakaian Sukan adalah digalakkan.
- 6.3 Pakaian yang mempunyai lambang/logo/tulisan yang mempunyai unsur-unsur lucu atau negatif tidak dibenarkan.