

ISI KANDUNGAN

1.0	PENGELOLAAN	2
2.0	NAMA	2
3.0	UNDANG-UNDANG PERMAINAN	2
4.0	KELAYAKAN	3
4.1	Kampus	3
4.2	Kelayakan Pemain	3
4.3	Kad Matrik	4
4.4	Pendaftaran Secara Atas Talian	5
5.0	PENDAFTARAN BILANGAN PEGAWAI DAN PESERTA	6
6.0	REFRI KEHORMAT / PENGADIL	9
7.0	PAKAIAN	9
8.0	PERALATAN DAN KEMUDAHAN	9
9.0	SISTEM PERTANDINGAN	10
9.1	Cara Satu Kumpulan	10
9.2	Cara Dua Kumpulan Dengan 6 Hingga 8 Pasukan	10
9.3	Cara Tiga Kumpulan Dengan 9 Pasukan	11
9.4	Cara TIGA (3) Kumpulan Dengan 10 Pasukan	13
9.5	Cara Tiga (3) Kumpulan Dengan 11 Pasukan	15
9.6	Cara EMPAT (4) Kumpulan Dengan 12 Pasukan hingga 16 Pasukan	17
9.7	Format Penentuan Kumpulan	19
10.0	UNDIAN	19
11.0	JADUAL PERTANDINGAN	20
12.0	KELEWATAN	20
13.0	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH	20
14.0	BANTAHAN	21
15.0	JAWATANKUASA BANTAHAN	21
16.0	JAWATANKUASA JURI RAYUAN DAN TATATERTIB	21
17.0	HADIAH	22
18.0	PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN	22
19.0	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	22

PERATURAN AM

1.0 PENGELOLAAN

- 1.1 Seluruh pengelolaan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM diserahkan kepada Pusat Sukan UiTM yang boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta jenis pertandingan kepada kampus yang dilantik.
- 1.2 Ahli Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan akan mencadangkan jenis-jenis permainan yang dipertandingkan.
- 1.3 Adalah menjadi tanggungjawab pihak ahli Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan menyediakan secara lengkap dan jenis Peraturan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM kepada badan sukan dan orang perseorangan yang terlibat dalam pengelolaan Karnival Sukan Mahasiswa.

2.0 NAMA

Kejohanan ini hendaklah dinamakan KARNIVAL SUKAN MAHASISWA UiTM (KARiSMA UiTM).

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi kejohanan melainkan sekiranya ada undang-undang khas menguasai pertandingan permainan KARiSMA UiTM.

4.0 KELAYAKAN

4.1 KAMPUS

Semua kampus Universiti Teknologi MARA layak menyertai di dalam pertandingan KARiSMA UiTM:

1. UiTM Shah Alam
2. UiTM Perlis
3. UiTM Kedah
4. UiTM Pulau Pinang
5. UiTM Perak
6. UiTM Melaka
7. UiTM Negeri Sembilan
8. UiTM Johor
9. UiTM Pahang
10. UiTM Terengganu
11. UiTM Kelantan
12. UiTM Sabah
13. UiTM Sarawak
14. UiTM Selangor

4.2 KELAYAKAN PEMAIN

- 4.2.1 Semua pelajar **sepenuh masa yang menghadiri kursus sepenuh masa** dan **berdaftar dengan kampus UiTM** pada semester berlangsungnya KARiSMA layak menyertai kejohanan ini.
- 4.2.2 Pelajar tahun akhir yang telah tamat pengajian layak mewakili kampus masing – masing sehingga semester baru dibuka kecuali Kursus / Program Pengajian pengambilan setahun sekali. (Kemasukan September).
- 4.2.3 Semua pelajar yang berdaftar di UiTM seperti yang termaktub dalam peruntukan “Pelajar Berdaftar” di dalam Akta Universiti dan Kolej Universiti di bawah Seksyen 48 Sub Seksyen 14.

4.2.4 Seseorang Pegawai, Atlet atau Pasukan yang digantung oleh badan-badan tersebut dibawah tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh penggantungannya.

4.2.4.1 Universiti / Institut Pengajian Tinggi Malaysia

4.2.4.2 Majlis Sukan Universiti Malaysia

4.2.4.3 Persatuan Permainan Malaysia

4.2.4.4 Persatuan Permainan Kebangsaan

4.2.5 Pegawai dan Atlet yang telah digantung pada tahun sebelumnya tidak dibenarkan bermain untuk tahun berikutnya.

4.2.5.1 Atlet dan pegawai yang telah digantung tidak dibenarkan bermain dalam sukan yang sama dan juga sukan-sukan lain oleh Jawatankuasa Tatatertib KARiSMA.

4.3 KAD MATRIK

4.3.1 Semua peserta diwajibkan membawa **kad matrik** (atau salinan kad matrik digital yang disahkan oleh Penolong Pendaftar Akademik atau Pegawai Sukan) semasa atau sepanjang tempoh KARiSMA UiTM.

4.3.2 Pendaftaran secara 'online' akan digunakan pakai untuk maklumat dan pengesahan atlet seperti di perkara 4.4.

4.3.3 Senarai nama atlet perlu disahkan oleh Bahagian Hal Ehwal Akademik. Adalah menjadi tanggungjawab setiap kampus bagi memastikan hanya atlet yang berdaftar sahaja yang disenaraikan oleh Jawatankuasa KARiSMA.

4.4 PENDAFTARAN SECARA ATAS TALIAN

Sistem akan dibangunkan oleh Pusat Sukan UiTM Shah Alam.

4.4.1 Pihak tuan rumah perlu mengesahkan acara, jumlah penyertaan setiap acara dan tarikh – tarikh penting kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan untuk diserahkan kepada pemegang sistem pendaftaran ‘online’ untuk dimasukkan ke dalam Sistem Pendaftaran ‘Online’ *Sports Championship Management System* KARiSMA <https://scms.uitm.edu.my/>.

4.4.2 Pihak tuan rumah akan bertindak sebagai “Admin” Sistem Pendaftaran ‘Online’ KARiSMA dan perlu mengemaskini serta mengesahkan pendaftaran kontinjen bagi setiap acara yang dipertandingkan.

4.4.3 Setiap Kampus bertanggungjawab membuat pengesahan penyertaan dan pendaftaran pemain dan pegawai melalui Sistem Pendaftaran ‘Online’ KARiSMA mengikut tarikh yang diberikan oleh pihak tuan rumah.

4.4.4 Sebarang pertukaran pemain selepas tarikh tutup pendaftaran adalah **TIDAK DIBENARKAN** kecuali:

4.4.4.1 Kecederaan (Surat Perakuan Pegawai Perubatan Pusat Kesihatan Universiti / Hospital Kerajaan / Klinik Kerajaan).

4.4.4.2 Pengesahan akademik akan dibuat melalui sistem ‘online’ mengikut kampus masing – masing.

5.0 PENDAFTARAN BILANGAN PEGAWAI DAN PESERTA

Tiap-tiap kampus dibenarkan mendaftar bilangan pegawai dan peserta seperti bawah:

BERPASUKAN							
BIL.	PERMAINAN	BILANGAN PEMAIN		BIL. PEGAWAI	CATATAN	JENIS ACARA	JUM. PINGAT
		LELAKI	WANITA				
1.	Bola Sepak	22	-	2		Wajib	1
2.	Bola Jaring	-	12	2		Wajib	1
3.	Bola Baling	14	14	4		Wajib	2
4.	Bola Tampar	12	12	4		Pilihan	2
5.	Badminton Campuran	6	6	2	1 Perseorangan (L) 1 Perseorangan (W) 1 Beregu Lelaki 1 Beregu Wanita 1 Beregu Campuran	Wajib	1
6.	Hoki	14	14	4	Lelaki (9 Sebelah) Wanita (9 Sebelah)	Pilihan	2
7.	Hoki Dewan	9	10	4	Lelaki (6 Sebelah) Wanita (7 Sebelah)	Pilihan	2
8.	Futsal	14	14	4		Pilihan	2
9.	Bola Keranjang	12	12	4		Pilihan	2
10.	Petanque Berpasukan	5	4	2	Perseorangan Lelaki Perseorangan Wanita Beregu Lelaki Beregu Wanita Triple Campuran	Pilihan	1
11.	Ping Pong Berpasukan	6	6	2	1 Perseorangan (L) 1 Perseorangan (W) 1 Beregu Lelaki 1 Beregu Wanita 1 Beregu Campuran	Pilihan	1
12.	Ragbi	15		2	10 Sebelah	Pilihan	1
13.	Ragbi Wanita		12	2	10 Sebelah	Pilihan	1
14.	Tenis Berpasukan	4	2	2	1 Perseorangan (L) 1 Beregu Lelaki 1 Beregu Campuran	Pilihan	1
15.	Sepak Takraw Berpasukan	12	-	2	3 Regu	Pilihan	1

ACARA INDIVIDU							
BIL.	PERMAINAN	BILANGAN PEMAIN		BIL. PEGAWAI	CATATAN	JENIS ACARA	JUM. PINGAT
		LELAKI	WANITA				
16.	Badminton	6	6	2	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 2 Perseorangan Lelaki 2 Perseorangan Wanita 2 Beregu Lelaki 2 Beregu Wanita	Pilihan	4
17.	Catur	6	6	2	1 Individu "Blitz" (L&W) 1 Individu "Classical" (L&W) 1 Berpasukan (L&W)	Pilihan	6
18.	Petanque	5	4	2	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 1 Perseorangan Lelaki 1 Perseorangan Wanita 1 Beregu Lelaki 1 Beregu Wanita 1 Trio Mix (2L,1W)	Pilihan	5
19.	Ping Pong	6	6	2	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 2 Perseorangan Lelaki 2 Perseorangan Wanita 2 Beregu Lelaki 2 Beregu Wanita 2 Beregu Campuran	Pilihan	5
20.	Silat Olahraga	20	12	2	10 Acara Putera 6 Acara Puteri (Max : 2 orang setiap acara)	Pilihan	16
21.	Silat Seni	6	6	-	3 Acara Putera 3 Acara Puteri Kategori : Jurus Tunggal (Solo)- Putera/Puteri Jurus Wajib (Regu) - Putera/Puteri Tempur (Ganda)- Putera/Puteri (Max : 2 penyertaan setiap acara)	Pilihan	6

22.	Tae Kwan-Do (Kyorugi)	16	16	2	8 Acara Lelaki 8 Acara Wanita (Max : 2 orang setiap acara)	Pilihan	16
23.	Tae Kwan-Do Poomsae	5	5	2	Kategori: Individu Lelaki Individu Wanita Berpasukan L (3 orang) Berpasukan W (3 orang) Berpasukan Campuran (1L & 1W) a. Teaguk 6,7,8 b. Koryo c. Geumgang d. Tieback e. Sipjim f. Pyongwon	Pilihan	5
24.	Tenis	6	6	-	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 2 Perseorangan Lelaki 2 Perseorangan Wanita 2 Beregu Lelaki 2 Beregu Wanita 2 Beregu Campuran	Pilihan	5
25.	Sepak Takraw (Beregu)	3	-	2	Jumlah maksima 2 penyertaan sahaja setiap kampus (6 org)	Pilihan	1
26.	Sepak Takraw (Antara regu)	5	-	2	Jumlah maksima 2 penyertaan regu sahaja (10 org)	Pilihan	1
27.	Tenpin Boling	4	4	2	Perseorangan (L/W) Beregu (L/W) 4 Berpasukan (L/W) All – Event Master	Pilihan	10
28.	E-Sukan (FIFA)	3	-	1	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 2 Individu (L) 2 Berpasukan L (2 orang)	Pilihan	2
29.	E-Sukan (Mobile Legend)	6	6	2	1 Pasukan (L) 1 Pasukan (W)	Pilihan	2
30.	E-Sukan (PUBG Mobile)	5	5	2	Jumlah maksima setiap kampus boleh menyertai: 2 Pasukan (L) 2 Pasukan (W)	Pilihan	2

6.0 REFRI KEHORMAT / PENGADIL

- 6.1** Refri Kehormat / Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingkan.
- 6.2** Pengurusan Pertandingan perlu dijelaskan di peringkat mana Refri Kehormat / Pengadil diperlukan semasa kejohanan berjalan.
- 6.3** Seorang Pengadil Kehormat yang berkecualan mestilah dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola bagi permainan tertentu sahaja.
- 6.4** Segala keputusan pengadil adalah muktamad. Sebarang bantahan terhadap keputusan pengadil tidak akan dilayan.

7.0 PAKAIAN

- 7.1** Setiap atlet dan pegawai pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan mengikut undang – undang permainan tersebut.
- 7.2** Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan pelawat mestilah menukar jersi yang lain warnanya. Walau bagaimanapun bagi tujuan menjimatkan masa, pihak pengelola boleh membincangkan bagi menentukan warna jersi semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 7.3** Setiap atlet mestilah mematuhi etika pemakaian UiTM sepanjang tempoh kejohanan berlangsung.

8.0 PERALATAN DAN KEMUDAHAN

- 8.1** Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan dan hendaklah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 8.2** Semua peralatan dan lokasi pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola dan mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sesuatu pertandingan hanya akan dapat dijalankan apabila terdapat sekurang-kurangnya EMPAT (4) pasukan mengambil bahagian. Tiga (3) bentuk sistem pertandingan akan digunakan berdasarkan jumlah pasukan yang mengambil bahagian iaitu secara liga, kalah mati serta kombinasi liga dan kalah mati.

9.1 Cara Satu Kumpulan

9.1.1 Sekiranya LIMA (5) dan tidak kurang dari EMPAT (4) pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara **LIGA SATU KUMPULAN**.

9.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak dan kedua terbanyak akan bertanding di peringkat akhir.

9.2 Cara Dua Kumpulan Dengan 6 Hingga 8 Pasukan

9.2.1 Pusingan Awal

9.1.1.1 Sekiranya ENAM (6) hingga LAPAN (8) pasukan mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada DUA (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B dan pertandingan akan dijalankan secara **LIGA DUA KUMPULAN**.

9.1.1.2 Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditetapkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1 dan B1. Penetapan kumpulan bagi pasukan yang lain akan dibuat melalui undian.

9.1.1.3 Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya DUA (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pertandingan akan diadakan secara liga atau pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara sendirinya dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.1.2 Pusingan Separuh Akhir

9.1.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam Kumpulan X dan Kumpulan Y seperti berikut :-

KUMPULAN X	KUMPULAN Y
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib Johan Kumpulan b	Naib Johan Kumpulan A

9.1.2.2 Pertandingan dijalankan secara **KALAH MATI**.

9.1.2.3 Pusingan Akhir.

9.1.2.4 Pemenang Kumpulan X akan melawan pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan pertandingan.

9.3 Cara Tiga Kumpulan Dengan 9 Pasukan

9.1.3 Pusingan Awal

9.1.3.1 Sekiranya penyertaan terdiri dari SEMBILAN (9) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara **LIGA TIGA KUMPULAN A, B, dan C**.

9.1.3.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditetapkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1 dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.1.4 Pusingan Suku Akhir

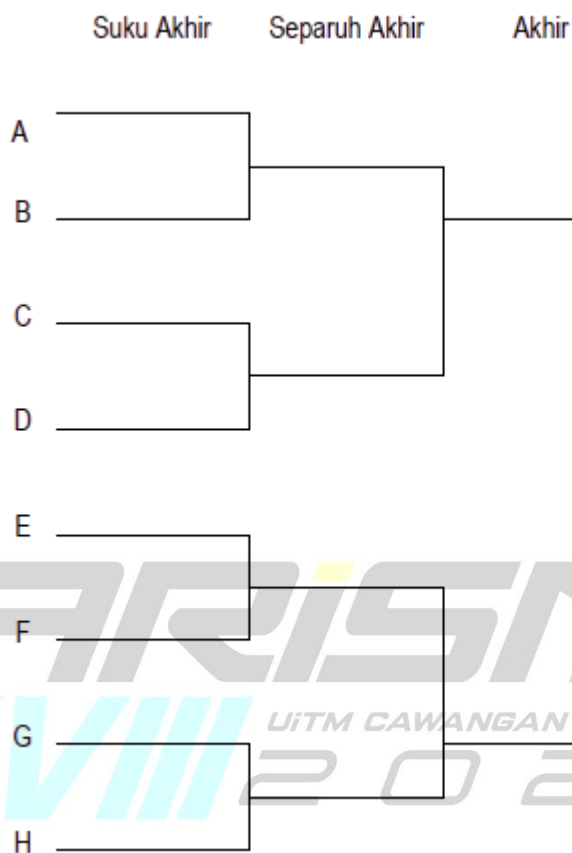
9.1.4.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki Pusingan Suku Akhir.

9.1.4.2 DUA (2) pasukan lagi (*dikenali sebagai Pasukan Pertama dan Pasukan Kedua*) dipilih berdasarkan seperti berikut :

- i. Pasukan tempat ke TIGA (3) yang mendapat jumlah mata terbanyak.
- ii. Jika didapati mata yang sama, maka dikira pasukan yang mempunyai perbezaan jaringan yang lebih.
- iii. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka akan dikira pasukan yang mempunyai jaringan terbanyak.

- iv. Sekiranya terdapat perbezaan jaringan yang sama, maka pasukan yang mendapat jaringan kena yang sedikit.
- v. Jika masih didapati sama juga, maka keputusan akan ditentukan dengan cara undian.

9.1.4.3 Susunan Perlawanan



- a. Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan Kumpulan.
- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.

- c. Pasukan Ketiga Terbaik (Pertama dan Kedua) diundi untuk menduduki tempat B dan F untuk bertemu dengan Johan Kumpulan yang lain. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir).
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.4 Cara TIGA (3) Kumpulan Dengan 10 Pasukan

9.4.1 Pusingan Awal

9.4.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A, B dan C.

9.4.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan dikedudukan A1, B1 dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.4.1.3 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan dan salah satu dari kumpulan C akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.

9.4.1.4 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

9.4.1.5 Jika 2 pasukan menarik diri, undian semula akan dilakukan semasa mesyuarat Pengurus Pasukan.

9.4.2 Pusingan Suku Akhir

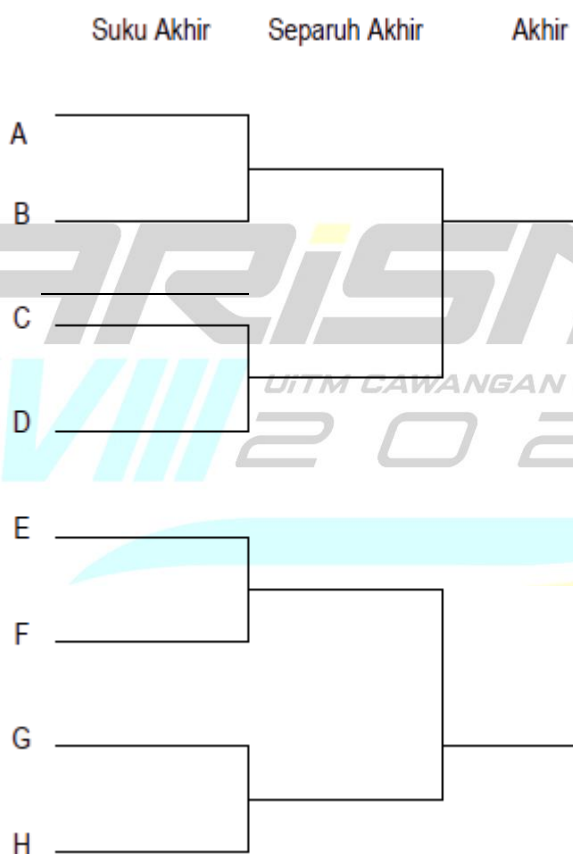
9.4.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam pusingan suku akhir.

9.4.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan C.

9.4.2.3 DUA (2) pasukan terdiri dari Johan dan Naib Johan dari setiap kumpulan 3 pasukan.

9.4.2.4 SATU (1) pasukan (*dikenali sebagai Pasukan Pilihan*) dipilih dari DUA (2) pasukan yang kalah dari kumpulan A dan B berdasarkan syarat 9.1.4.2.

9.4.2.5 Susunan Perlawanan



- a. Johan Kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan kumpulan.
- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan C dan pasukan pilihan diundi untuk menduduki tempat B dan F. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir).
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.5 Cara Tiga (3) Kumpulan Dengan 11 Pasukan

9.5.1 Pusingan Awal

9.5.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada TIGA (3) kumpulan A,B dan C.

9.5.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan Tuan Rumah akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1, dan C1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.5.1.3 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan dan 2 kumpulan akan mengandungi 4 pasukan yang akan ditentukan melalui undian.

9.5.1.4 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka pasukan yang terakhir dalam kumpulan 4 pasukan secara sendiri mengambil tempat pasukan yang menarik diri tadi.

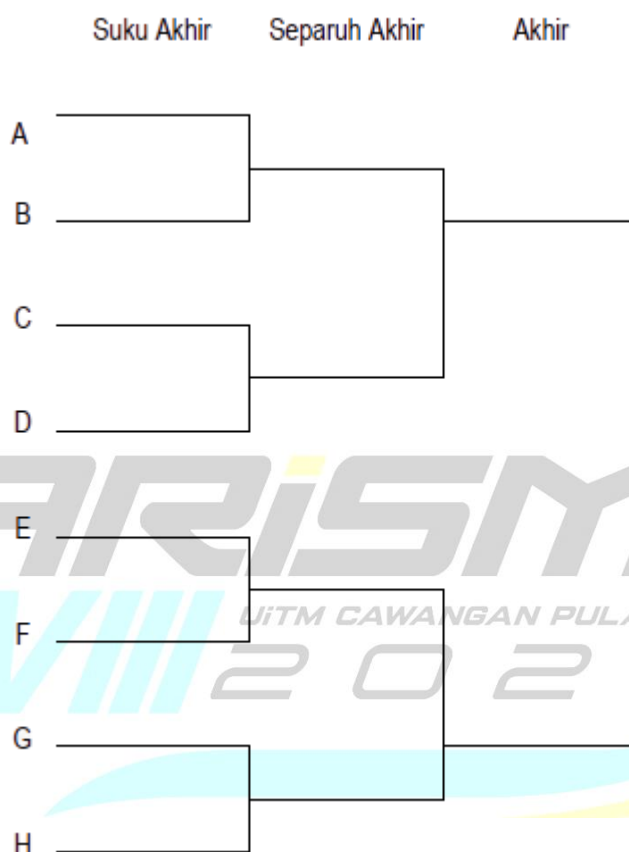
9.5.2 Pusingan Suku Akhir

9.5.2.1 LAPAN (8) pasukan seperti berikut akan dipilih untuk bertanding dalam Pusingan Suku Akhir.

9.5.2.2 TIGA (3) pasukan yang terdiri dari Johan, Naib Johan dan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C.

9.5.2.3 DUA (2) pasukan yang terdiri dari Johan dan Naib Johan dari kumpulan A.

9.5.2.4 Susunan Perlawanan



- a. Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C dan E dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi Johan kumpulan.

- b. Naib Johan kumpulan akan diundi untuk tempat D, G dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- c. Pasukan tempat ke 3 dari kumpulan B dan C diundi untuk menduduki tempat B dan F. (Pasukan Pilihan hanya akan bertemu dengan pasukan Johan Kumpulan lain di peringkat Suku Akhir).
- d. Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.6 Cara EMPAT (4) Kumpulan Dengan 12 Pasukan hingga 16 Pasukan

9.6.1 Pusingan Awal

9.6.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada EMPAT (4) kumpulan A, B, C dan D.

9.6.1.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu dan pasukan tempat 3 dan 4 akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian yang telah ditetapkan di kedudukan A1, B1, C1 dan D1. Undian akan dibuat untuk menentukan kumpulan bagi pasukan lain.

9.6.1.3 Jika salah satu pasukan dalam kumpulan 3 pasukan menarik diri maka 2 pasukan yang terakhir akan diundikan untuk masuk ke kumpulan lain.

9.6.2 Pusingan Suku Akhir

9.6.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak untuk ke peringkat Suku Akhir.

9.6.2.2 Susunan Perlawanan



- Johan kumpulan akan diundi untuk menduduki tempat A, C, E dan G dengan mengambil kira **Johan** dan **Naib Johan** tahun lepas mestilah berada di bahagian yang berasingan sekiranya pasukan ini menjadi johan kumpulan.
- Naib Johan Kumpulan mestilah diundi untuk tempat B, D, F dan H dengan mengambil kira johan dan naib johan dari kumpulan yang sama berada di bahagian yang berasingan.
- Semua pertandingan peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir dijalankan secara KALAH MATI.

9.7 Format Penentuan Kumpulan

9.7.1 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	3,3,3,3
13	3,3,3,4
14	3,3,4,4
15	3,4,4,4
16	4,4,4,4

10.0 UNDIAN

- 10.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan dengan kerjasama Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan tarikh untuk diadakan undian. Undian semua acara permainan akan diadakan sekurang-kurangnya dalam tempoh seminggu dari tarikh tutup pendaftaran penyertaan.
- 10.2 Jika Dua (2) kumpulan Pasukan Johan dan Naib johan akan dipisahkan melalui undian untuk menentukan kumpulan masing – masing.
- 10.3 Jika Tiga (3) kumpulan pasukan Johan, Naib Johan dan tuan rumah akan diundi untuk menentukan kumpulan masing – masing.
- 10.4 Jika Empat (4) Kumpulan pasukan johan, naib johan ketiga dan keempat atau ketiga bersama akan diundi untuk menentukan kumpulan masing – masing.
- 10.5 Pasukan – pasukan lain akan diundi untuk berada di dalam kumpulan yang ditetapkan.

10.6 Undian hanya akan dijalankan apabila dihadiri oleh:

- Pengarah Pusat Sukan UiTM atau wakilnya.
- Pengerusi Khas Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan atau Wakilnya.
- Tiga orang wakil dari kampus-kampus cawangan.
- Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya.

11.0 JADUAL PERTANDINGAN

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan.

12.0 KELEWATAN

12.1 Kelewatan yang disebabkan oleh bencana alam dan perkara-perkara luar jangkaan seperti kerosakan bas dan sebagainya, maka pengurus pasukan hendaklah **MELAPORKAN KEPADA URUSETIA DENGAN SEGERA** dan keputusan mengenai perlawanan yang terlibat diputuskan oleh Pengerusi atau Penyelaras Permainan.

12.2 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat bertugas lima belas (15) minit sebelum masa perlawanan bermula.

12.3 Hanya lima belas (15) minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma.

13.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau memberi kemenangan percuma dengan sengaja maka semua keputusan yang telah dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak dibenarkan bertanding seterusnya.

14.0 BANTAHAN

- 14.1 Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh Pegawai Pasukan dan disahkan oleh Pegawai Sukan atau Penolong Pegawai Sukan kampus berkenaan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Pengelola / Penyelaras Permainan tidak lewat dari **satu jam** selepas tamat perlawanan dengan bayaran sebanyak **RM300.00**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan itu tidak diterima.
- 14.2 Sekiranya bantahan diterima, wang sebanyak **RM250.00** akan dikembalikan dan **RM50.00** akan dijadikan bayaran perkhidmatan.
- 14.3 Semua bantahan hendaklah **ditulis dalam Bahasa Melayu dan disertakan bukti**.

15.0 JAWATANKUASA BANTAHAN

- 15.1 Jawatankuasa bantahan terdiri daripada LIMA (5) orang minimum dan TUJUH (7) orang maksimum daripada individu tersebut:
- Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan atau wakilnya.
 - Pengerusi Teknikal Permainan atau wakil yang dilantik.
 - Penyelaras Permainan Berkenaan.
 - Dua atau Empat orang pengurus pasukan yang berkecuali di dalam permainan berkenaan.

16.0 JAWATANKUASA JURI RAYUAN DAN TATATERTIB

- 16.1 Pengelola hendaklah menubuhkan juri rayuan yang terdiri daripada LIMA (5) orang minimum dan TUJUH (7) orang maksimum daripada sekurang-kurangnya TIGA (3) buah kampus. Ahli-ahli juri hendaklah terdiri daripada:
- Pengerusi Jawatankuasa Induk atau wakilnya.
 - Pengarah Pusat Sukan UiTM atau wakilnya.
 - Pengerusi Jawatankuasa Teknikal & Pembangunan atau wakilnya.
 - Dua atau Empat orang Pegawai Sukan daripada kampus yang tidak terlibat dengan rayuan atau wakilnya.
- 16.2 Semua rayuan hendaklah **ditulis dalam Bahasa Melayu dan** disertakan bukti.
- 16.3 Semua keputusan adalah **MUKTAMAD**.

17.0 HADIAH

- 17.1 Hadiah untuk pemenang KARiSMA UiTM akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola untuk semua pemenang Pertama, Kedua, dan Dua (2) hadiah di tempat Ketiga bersama. (Hadiah Tempat Ketiga bersama hanya diberikan kepada pertandingan yang mempunyai perlawanan separuh akhir).
- 17.2 Bagi acara berpasukan hadiah akan diberikan kepada pasukan yang menang termasuk Pengurus Pasukan dan Jurulatih.
- 17.3 Bagi acara individu hadiah akan diberikan kepada pemenang tempat Pertama, Kedua dan Dua (2) hadiah di tempat Ketiga bersama. (Hadiah Tempat Ketiga bersama hanya diberikan kepada pertandingan yang mempunyai perlawanan separuh akhir).

18.0 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN

- 18.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan Karnival Sukan Mahasiswa (KARiSMA) telah bersetuju menetapkan **Johan Keseluruhan KARiSMA** adalah berdasarkan pungutan pingat EMAS, PERAK dan GANGSA.
- 18.2 Piala Pusingan akan diserahkan kepada pemenang semasa Majlis Penutup KARiSMA.

19.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 19.1 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan tertentu.
- 19.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Karnival Sukan Mahasiswa UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.