



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### PERATURAN AM

#### 1. PENGENALAN

Karnival Muzik & Sukan 2020 atau lebih dikenali sebagai KAMUS2020 merupakan satu karnival yang julung-julung kalinya dianjurkan oleh Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak (UPMKB) bersempena dengan Festival Semarak Belia @ UPMKB 2020. Tujuan Festival ini diadakan untuk mencungkil bakat-bakat para belia yang merupakan tunjang utama kepada pembangunan negara Malaysia dari aspek sukan dan muzik pada masa akan datang.

#### 2. PENGELOLA

Festival ini dikelolakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi setiap jenis sukan/program yang dipertandingkan yang ditubuhkan oleh Bahagian Hal Ehwal Pelajar (BHEP), UPMKB.

#### 3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 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.

3.2 Bagi maksud pengelolaan, BHEP UPMKB bertanggungjawab kepada mana-mana ahli mesyuarat, Penyelaras Permainan atau satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan.

3.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan kepada pihak peserta yang terlibat dalam karnival ini.

#### 4. TARIKH PERTANDINGAN DAN PENGESAHAN PENYERTAAN

Festival ini akan berlangsung pada 17 – 19 Julai 2020 & 24 – 26 Julai 2020 bergantung kepada jenis sukan yang disertai. Semua pengesahan penyertaan perlu disampaikan kepada pihak Urus Setia **pada atau sebelum 8 Jun 2020 (Isnin) jam 12.00 tengah hari**. Jadual pertandingan mengikut sukan seperti berikut:

BIL.	PERKARA	TARIKH
1.	Pertandingan Bola Sepak	18 – 19 Julai 2020
2.	Pertandingan Futsal	17 – 19 Julai 2020
3.	Pertandingan Ragbi	18 – 19 Julai 2020
4.	Pertandingan Bola Jaring	18 – 19 Julai 2020
5.	Pertandingan E-games (FIFA2020)	24 – 25 Julai 2020



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### 5. KELAYAKAN

Peserta-peserta yang layak menyertai Festival ini ialah golongan belia sahaja (Warganegara Malaysia & Bukan Warganegara Malaysia) yang berumur antara 15 hingga 40 tahun.

### 6. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL

6.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan yang dipertandingkan bermula dari peringkat awal.

6.2 Referi kehormat/Ketua Pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan.

### 7. PENYERTAAN

7.1 Acara Berpasukan:

7.1.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya 4 pasukan. (Sekiranya jumlah penyertaan kurang daripada 4 pasukan, pertandingan tersebut akan dibatalkan).

7.2 Acara Individu:

7.2.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila terdapat tidak kurang daripada 3 penyertaan.

### 8. PENDAFTARAN/TEMPAT

8.1 Semua pasukan WAJIB membuat pendaftaran pasukan/pemain melalui borang yang telah disediakan oleh pihak urus setia.

8.2 Borang Pendaftaran Pemain yang lengkap dengan **nama pemain dan Salinan Kad Pengenalan / passport** perlu diserahkan kepada pihak Urus Setia **semasa taklimat Pengurus Pasukan** dilaksanakan. Tarikh, Masa & Tempat Taklimat Pengurus Pasukan akan dimaklumkan kemudian.

8.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja yang layak mengambil bahagian.

8.4 Sebarang pertukaran pemain selepas taklimat pengurus pasukan tidak akan dilayan.

8.5 Tempat/lokasi pertandingan adalah seperti berikut:

BIL.	JENIS SUKAN	TEMPAT/LOKASI
1.	Pertandingan Bola Sepak	Padang Bola Sepak, UPMKB
2.	Pertandingan Futsal	Kenyalang Futsal Centre, Bintulu
3.	Pertandingan Ragbi	Padang Ragbi, UPMKB
4.	Pertandingan Bola Jaring	Stadium Muhibah, Bintulu
5.	Pertandingan E-games (FIFA2020)	Bilik Kuliah 2 & 3, UPMKB



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### 9. SISTEM PERTANDINGAN

#### 9.1 Cara Satu (1) Kumpulan

9.1.1 Sekiranya Lima (5) pasukan atau kurang mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Kumpulan.

9.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, Kedua terbanyak menjadi Naib Johan dan seterusnya.

#### 9.2 Cara Dua (2) Kumpulan

##### 9.2.1 Pusingan Awal

9.2.1.1 Sekiranya enam (6) atau lebih yang mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan seperti jadual di bawah:

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
4	Liga 1 Kumpulan	Liga
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	5	3,3,3,4,4
18	5	3,3,4,4,4
19	5	3,4,4,4,4
20	5	4,4,4,4,4
32	8	4,4,4,4,4,4,4,4

9.2.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan, tiada perubahan jumlah kumpulan dan perpindahan pasukan dari kumpulan ke kumpulan yang lain dibenarkan tanpa arahan daripada pihak urus setia.



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

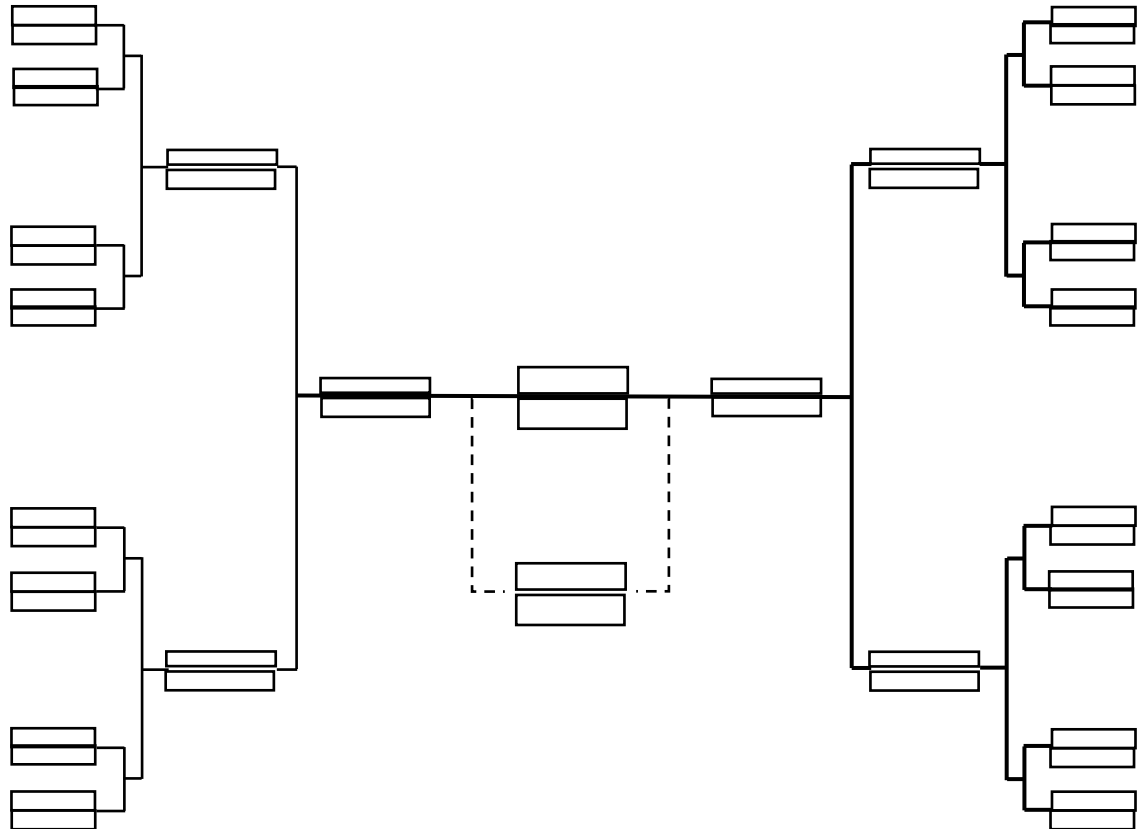
Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### 9.2.2 Pusingan Kedua / Pusingan Kalah Mati

9.2.2.1 Pasukan – pasukan yang mempunyai kiraan mata tertinggi dan kedua tertinggi daripada setiap kumpulan akan layak ke pusingan ini.

9.2.2.2 Pertandingan untuk pusingan kedua (2) akan diadakan secara kalah mati.

9.2.2.3 Susunan untuk sistem pusingan kedua adalah seperti berikut:



### 9.3 Undian dan Jadual Pertandingan:

Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal UPMKB dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal UPMKB.

### 9.4 Pemberian mata;

Kedudukan	Mata
Menang	3
Seri	1
Kalah	0



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### 10. PAKAIAN

- 10.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.
- 10.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warna, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang berwarna lain atau mengguna pakai *bibs* yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 10.3 Seorang pemain tidak dibenarkan menggunakan atau memakai sebarang alat yang boleh membahayakan diri sendiri dan pemain – pemain lain termasuklah barang – barang kemas.
- 10.4 Pemain yang didapati di bawah pengaruh alkohol atau penggunaan dadah adalah dilarang sama sekali untuk bermain. Jika didapati, pasukan tersebut akan disingkirkan dari kejohanan.

### 11. KELEWATAN

- 11.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urus setia pemain sebelum masa perlawanan bermula.
- 11.2 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.

### 12. PENANGGUHAN

- 12.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/dijadualkan sama sekali tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 12.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan memaklumkan lebih awal atau diputuskan dengan serta-merta.
- 12.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan, Jawatankuasa Pengelola hendaklah menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

### 13. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 13.1 Setiap pasukan diwajibkan 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.
- 13.2 Pasukan – pasukan yang bertanding **TIDAK DIBENARKAN MENGATUR PERLAWANAN**. Jika didapati bersalah, kedua – dua pasukan tersebut akan disingkirkan dari kejohanan.



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&  
Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

13.3 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Doktor yang bertauliah.

13.4 Yuran Komitmen tidak akan dikembalikan bagi pasukan yang menarik diri.

### 14. BANTAHAN

14.1 Sebarang jenis atau bentuk bantahan (media cetak / elektronik) tidak akan dilayan dan semua keputusan pengadil pertandingan adalah MUKTAMAD.

14.2 Mana-mana pasukan yang mogok mahu pun keluar padang atau gelanggang pertandingan tanpa arahan pengadil akan diambil tindakan.

14.3 Pegawai atau pemain yang memasuki padang atau gelanggang pertandingan tanpa kebenaran pengadil juga akan diambil tindakan.

### 15. YURAN KOMITMEN

15.1 Pengesahan penyertaan untuk setiap pertandingan dalam karnival ini adalah sah setelah membayar yuran komitmen seperti kadar yang telah ditetapkan.

15.2 Pembayaran yuran komitmen hendaklah dijelaskan **pada atau sebelum 8 Jun 2020 (Isnin) jam 12.00 tengah hari**. Pendaftaran selepas tarikh dan masa tersebut **TIDAK AKAN DILAYAN**.

15.3 Setiap Pasukan boleh memilih salah satu daripada cara bayaran yuran penyertaan seperti ketetapan berikut:

- a) Tunai atau Cek berpaling di atas nama UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA KAMPUS BINTULU SARAWAK dibayar di Kaunter Hasil, Bahagian Kewangan UPMKB.
- b) Deposit terus ke akaun UPMKB di CIMB Bank bernombor 8005232086 di mana-mana cawangan CIMB Bank Bhd.
- c) Bayaran dibuat melalui pindahan wang (IBG Transfers) atau Telegraphic transfer (bayaran daripada luar negara).

15.4 Bagi institusi yang telah membuat pembayaran, sila sertakan bukti pembayaran (slip transaksi daripada bank) bersama Borang Pengesahan Awal Penyertaan dan dihantar melalui emel rasmi [kamus2020@upm.edu.my](mailto:kamus2020@upm.edu.my) dengan subjek '**PEMBAYARAN PENYERTAAN PERTANDINGAN KAMUS2020 – "NYATAKAN NAMA PASUKAN DAN PERTANDINGAN YANG DISERTAI'**.



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

15.5 Maklumat bank UPMKB untuk bayaran menggunakan kaedah (c) adalah seperti berikut;

<b>Penama Akaun</b>	<b>: UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA KAMPUS BINTULU</b>
<b>No. Akaun Bank</b>	<b>: 8005232086</b>
<b>Nama Syarikat Bank</b>	<b>: CIMB Bank Bhd</b>
<b>Alamat Bank</b>	<b>: CIMB BANK BERHAD</b> GROUND & 1 <sup>st</sup> FLOOR, SUBLOT 29 OF LOT 7668 BLOCK 31 KLD, 97000 BINTULU, SARAWAK MALAYSIA
<b>Swift code</b>	<b>: CIBBMYKL</b>
<b>Jumlah Yuran</b>	<b>: Seperti yang tertakluk dalam setiap kategori pertandingan.</b>  <i>(Sila pastikan UPMKB menerima bayaran penuh sebanyak dan tiada potongan untuk caj bank dibuat)</i>

### 16. TANGGUNGJAWAB / KEWAJIPAN SETIAP PASUKAN DAN PEMAIN

16.1 Tanggungjawab pengurus dan jurulatih setiap pasukan yang menyertai pertandingan adalah untuk membentuk sebuah pasukan yang mantap disamping melahirkan pemain – pemain yang berbakat dan berpotensi untuk diketengahkan. Semua pasukan dan pegawai yang menyertai pertandingan ini hendaklah memberikan kerjasama dan bersikap tolak ansur atas segala keputusan yang dibuat oleh pengadil, penolong pengadil dan pegawai yang bertugas.

16.2 Sebarang kemalangan (tidak serius/serius) ataupun kecederaan (tidak serius/serius) yang berlaku ke atas pegawai atau pemain adalah tanggungjawab pasukan itu sendiri.

### 17. PERCANGGAHAN

Jika terdapat apa-apa percanggahan di antara peraturan pertandingan dengan Peraturan Am, Peraturan AM ini hendaklah dipakai. Walau bagaimanapun, jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam Peraturan Am ini, ianya hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2020 (KAMUS2020). Jawatankuasa Pengelola berhak meminda atau menambah peraturan yang difikirkan perlu. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2020 (KAMUS2020) adalah **MUKTAMAD**.



## KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### PERATURAN PERTANDINGAN E-GAMES (FIFA2020)

#### 1. PENDAFTARAN PEMAIN

- 1.1 Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.
- 1.2 Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap peserta adalah sebanyak **RM30.00/orang** dan tertakluk kepada perkara 15 Peraturan Am.
- 1.3 Pertandingan ini adalah TERBUKA kepada 64 penyertaan sahaja.

#### 2. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL

Untuk E GAMES, khidmat pengadil akan diambil alih oleh Ahli Jawatankuasa Pengelola.

#### 3. PAKAIAN DAN PERALATAN

Pakaian untuk E-Games ini adalah bebas.

#### 4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk perkara 9 Peraturan Am.
- 4.2 Peraturan asas;
  - 4.2.1 Jenis Permainan: **Kick Off**
  - 4.2.2 Kategori pasukan: **Kelab Sahaja**
  - 4.2.3 Tahap Kesusahan: **Legendary**
  - 4.2.4 Masa Permainan: **Secara Liga = 5+2+5 & Pusingan Kalah Mati = 5+2+5**
  - 4.2.5 Kelajuan Permainan: **Normal**
  - 4.2.6 Kecederaan: **Tutup**
  - 4.2.7 Offside: **Buka**
  - 4.2.8 Cuaca: **Cerah**
  - 4.2.9 Pertukaran Pemain: **5 Pemain**
  - 4.2.10 Hand ball: **Tutup**
  - 4.2.11 Pengadil: **Rawak**
  - 4.2.12 Booking: **Buka**
  - 4.2.13 Penjaga Gol: **Buka**
  - 4.2.14 Masa tambahan: **Tutup untuk Liga**
  - 4.2.15 Penalti: **Tutup untuk Liga**
  - 4.2.16 Pertukaran pemain dan formasi hanya dibenarkan sebelum permainan mula (Kick Off), semasa rehat separuh masa, lontar masuk bola, tendangan gol, tendangan sudut dan kecederaan yang serius sahaja dengan masa yang diberi hanya 1 minit sahaja.





## **KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)**

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

4.2.17 Pemain tidak dibenarkan berhenti (Pause) permainan tanpa sebarang sebab yang sah. Sekiranya pemain lawan membuat aduan, pemain tersebut akan dikenakan amaran pertama dan sekiranya berlaku untuk kali kedua perkara yang sama maka pemain tersebut akan diberhentikan bermain dengan kemenangan percuma untuk pihak lawan dengan jaringan 3-0.

### 4.3 Secara Liga;

4.3.1 Jika 2 peserta memperolehi mata yang sama, maka peserta yang mengalahkan lawannya dikira menang.

4.3.2 Jika 3 atau lebih peserta memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut;

4.3.2.1 Peserta yang memenangi bilangan perlawanan yang banyak dikira menang (Games Difference)

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

4.3.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang (Point Difference)

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

4.3.2.5 Jika 2 pasukan masih seri lagi, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

## **5. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN**

Dua (2) minit akan diberi untuk masa kelewatan, dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan jaringan 3-0 diberi 3 mata.

## **6. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

6.1 Rujuk perkara 13 Peraturan Am.

6.2 Menarik diri tidak dibenarkan. Jika seseorang pemain menarik diri daripada sesuatu perlawanan, maka pemain tersebut tidak dibenarkan meneruskan pertandingan yang berikutnya. Semua perlawanan yang membabitkan pemain tersebut akan terbatal secara automatik.

## **7. BANTAHAN**

Sila rujuk perkara 14 Peraturan Am.



## **KARNIVAL MUZIK & SUKAN 2020 (KAMUS2020)**

Anjuran Bersama:  
Kementerian Belia & Sukan Sarawak  
&

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

### **8. HADIAH**

8.1 Hadiah untuk pertandingan ini adalah seperti berikut;

<b>JUARA</b>	Wang Tunai RM500.00 + Piala + Pingat
<b>NAIB JUARA</b>	Wang Tunai RM350.00 + Pingat
<b>TEMPAT KETIGA BERSAMA</b>	Wang Tunai RM200.00 + Pingat

\* Semua pemain akan mendapat Sijil Penyertaan

### **9. PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Sila rujuk perkara 12 Peraturan Am.

### **10. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Sila rujuk perkara 16 Peraturan Am.

### **11. HUBUNGI KAMI**

Sebarang maklumat atau pertanyaan berhubung perkara ini boleh hubungi penyelaras Pertandingan E-Games (FIFA2020):

- a) En. Ahmad Hafiz Ahamad Zakeri : 010-8141040
- b) En. Mohamad Fitri Bujang : 013-8944450