



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

PERATURAN AM

1. PENGENALAN

Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2024) (Edisi Ke-2) merupakan satu karnival yang merupakan kali kedua dianjurkan oleh Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak (UPMKB). Tujuan karnival ini diadakan untuk mencungkil bakat-bakat para belia daripada kalangan mahasiswa dari IPT seluruh Borneo terutamanya IPT yang merupakan ahli kepada Konsortium Universiti Universitas Borneo (KUUB).

2. PENGELOLA

Karnival ini dikelola oleh Jawatankuasa Pengelola bagi setiap jenis sukan/program yang dipertandingkan yang ditubuhkan oleh 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, 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

Karnival ini akan berlangsung pada 12 Oktober hingga 03 November 2024. Semua pengesahan awal penyertaan perlu disampaikan kepada pihak Urus Setia setiap acara **pada atau sebelum 30 September 2024 (Isnin) jam 5.00 Petang**. Jadual pertandingan mengikut sukan seperti berikut:

BIL.	PERKARA	TARIKH
1.	Pertandingan Futsal (Lelaki & Wanita)	12 – 13 Oktober 2024
2.	Pertandingan Bola Jaring (Wanita)	12 – 13 Oktober 2024
3.	Pertandingan Bola Sepak 9s (Lelaki)	18 – 20 Oktober 2024
4.	Pertandingan Bola Tampar (Lelaki & Wanita)	18 – 20 Oktober 2024
5.	Pertandingan Ragbi 7s (Lelaki & Wanita)	26 – 27 Oktober 2024
6.	Pertandingan E-Games (MLBB & PUBG)	26 – 27 Oktober 2024
7.	Pertandingan Memanah (Lelaki & Wanita)	01 – 03 November 2024



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

8

Pertandingan Karaoke (Bintang Kecil & Terbuka)

01 – 03 November 2024

5. KELAYAKAN

Peserta-peserta yang layak menyertai Karnival ini ialah yang berumur 18 tahun dan ke atas bagi semua acara kecuali bagi acara pertandingan memanah dan pertandingan karaoke.

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

7. PENYERTAAN

- 7.1 Kaedah penyertaan bagi karnival ini adalah seperti berikut:
 - 7.1.1 **Secara terbuka** bagi semua program yang dipertandingkan tertakluk kepada jumlah slot penyertaan (*first come first serve basis*).
- 7.2 Acara Berpasukan:
 - 7.2.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila disertai oleh sekurang-kurangnya 4 pasukan. (Sekiranya jumlah penyertaan kurang daripada 4 pasukan, pertandingan tersebut akan dibatalkan).
- 7.3 Acara Individu:
 - 7.3.1 Setiap pertandingan hanya akan dijalankan apabila terdapat tidak kurang dari 3 penyertaan. (Sekiranya kurang daripada 3 penyertaan pertandingan tersebut akan dibatalkan).

8. PENDAFTARAN/TEMPAT

- 8.1 Semua pasukan WAJIB membuat pendaftaran pasukan/pemain melalui Borang Pengesahan Pendaftaran yang telah disediakan oleh pihak urus setia.
- 8.2 Borang Pengesahan 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.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

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 Excellence Centre, Bintulu
3.	Pertandingan Ragbi	Padang Ragbi, UPMKB
4.	Pertandingan Bola Jaring	Kelab Kidurong Bintulu, Bintulu
5.	Pertandingan Bola Tampar	MRSM, Bintulu
6.	Pertandingan E-games	Bilik Kuliah, UPMKB
7.	Pertandingan Memanah	Padang Hoki, UPMKB
8.	Pertandingan Karaoke	Dewan Sidang & Tapak Pesta Konvoquesyen, UPMKB

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 dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.

9.2.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.2.2 Pusingan Separuh Akhir

9.2.2.1 Johan dan naib johan kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut:

Kumpulan X	Kumpulan Y
-------------------	-------------------



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

Johan Kumpulan A

Naib Johan Kumpulan B

Johan Kumpulan B

Naib Johan kumpulan A

9.2.3 Pusingan Akhir

9.2.3.1 Pemenang kumpulan X akan bertemu dengan pemenang kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

9.3 Cara Tiga (3) Kumpulan

9.3.1 Pusingan Awal

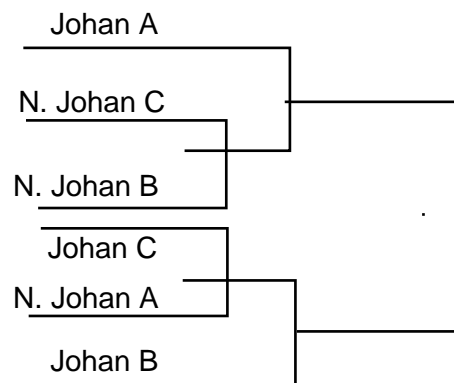
9.3.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada sembilan hingga sebelas (9-11) pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga tiga kumpulan A, B dan C.

9.3.1.2 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

9.3.2 Pusingan Kalah Mati

9.3.2.1 Johan dan naib johan setiap kumpulan adalah layak untuk memasuki pusing ini.

9.3.2.2 Johan kumpulan A dan B akan dipisahkan di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati dan diberikan "Bye" seperti berikut:



9.4 Cara Empat (4) atau Lapan (8) Kumpulan.

9.4.1 Pusingan Awal



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

9.4.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada empat (4) atau lapan (8) kumpulan (A, B, C dan D) / (A, B, C, D, E, F, G dan H).

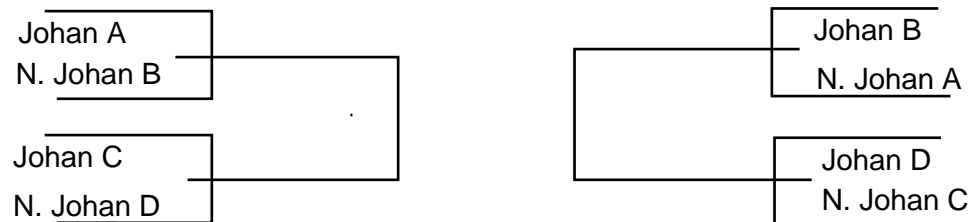
9.4.1.2 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan

9.4.1.3 Sekiranya berlaku penarikan diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

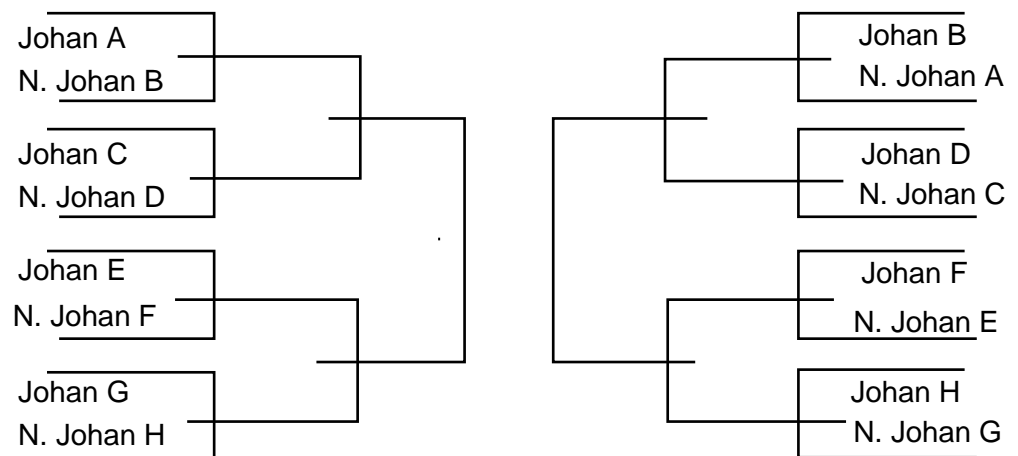
9.4.2 Pusingan Kalah Mati

9.4.2.1 Johan dan Naib Johan kumpulan akan mara ke pusingan kalah mati.

9.4.2.2 Johan dan naib johan kumpulan akan disusun secara bersilang dalam carta kalah mati seperti berikut:



4 Kumpulan



8 Kumpulan



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

9.5 Format Penentuan Kumpulan

9.5.1 Format bagi sistem liga adalah seperti berikut:

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	4	4,4,4,5
18	4	4,4,5,5
19	4	4,5,5,5
20	4	5,5,5,5
21	5	4,4,4,4,5
22	5	4,4,4,5,5



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

23	5	4,4,5,5,5
24	8	3,3,3,3,3,3,3,3
25	8	3,3,3,3,3,3,3,4
26	8	3,3,3,3,3,3,4,4
27	8	3,3,3,3,3,4,4,4
28	8	3,3,3,3,4,4,4,4
29	8	3,3,3,4,4,4,4,4
30	8	3,3,4,4,4,4,4,4
31	8	3,4,4,4,4,4,4,4
32	8	4,4,4,4,4,4,4,4

9.6 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.

9.7 Pemberian mata;

Kedudukan	Mata
Menang	3
Seri	1
Kalah	0

Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

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 pelawat (Away) yang namanya tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

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. PERALATAN

- 11.1 Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.2 Semua peralatan dan lokasi pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Penyelaras bagi setiap pertandingan mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

12. KELEWATAN

- 12.1 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urus setia permainan sebelum masa perlawanan bermula.
- 12.2 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 12.3 Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan ditentukan mengikut peraturan permainan berkenaan.

13. PENANGGUHAN

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

14. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 14.1 Setiap pasukan diwajibkan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.

14.2 Pasukan-pasukan yang bertanding **TIDAK DIBENARKAN MENGATUR PERLAWANAN**. Jika didapati bersalah, kedua-dua pasukan tersebut akan disingkirkan dari kejohanan.

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

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

15. BANTAHAN

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

15.2 Mana-mana pasukan yang mogok mahupun keluar padang atau mengganggu pertandingan tanpa arahan pengadil akan diambil tindakan.

15.3 Pegawai atau pemain yang memasuki padang atau mengganggu pertandingan tanpa kebenaran pengadil juga akan diambil tindakan.

16. YURAN PENYERTAAN

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

16.2 Pembayaran yuran penyertaan hendaklah dijelaskan pada atau sebelum **30 September 2024 (Isnin) jam 5.00 petang**.

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

- a) Tunai atau Cek berpalang 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).

16.2 Bagi pasukan yang telah membuat pembayaran, sila sertakan bukti pembayaran (slip transaksi daripada bank) bersama Borang Pengesahan Penyertaan dan dihantar kepada penyelaras pertandingan

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



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

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

17 TANGGUNGJAWAB / KEWAJIPAN SETIAP PASUKAN DAN PEMAIN

17.1 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.

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

18 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 (KAMUS2024) (Edisi Ke-2). Jawatankuasa Pengelola berhak meminda atau menambah peraturan yang difikirkan perlu. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2022 (KAMUS2024) (Edisi Ke-2) adalah **MUKTAMAD**.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang *International Netball Federation* (INF) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.
- 2.2 Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **RM200.00/pasukan (Kategori Wanita)** dan tertakluk kepada perkara 16 Peraturan Am.
- 2.3 Pertandingan ini untuk **20 pasukan (Kategori Wanita)** sahaja.
- 2.4 Jumlah pemain yang didaftarkan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **10 orang sahaja serta 1 orang Jurulatih dan 1 orang Pengurus Pasukan.**
- 2.5 Setiap pasukan diwajibkan menghantar Borang Pendaftaran Perlawanan (berdasarkan Senarai Pemain yang diberi semasa taklimat pengurus pasukan) untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan bermula.

3. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL

Sila rujuk Perkara 6 Peraturan Am.

4. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 4.1 Sila rujuk Perkara 10 Peraturan Am.
- 4.2 Pakaian semasa bermain mestilah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian berkenaan hendaklah dipakai setiap kali bermain di sepanjang kejohanan.
- 4.3 Setiap pasukan dikehendaki mendaftar dua (2) set bibs yang berlainan warna dan mempunyai huruf-huruf standard bib bola jaring.

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk perkara 9 Peraturan Am.
- 5.2 Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurang 5 pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada jumlah minimum ini maka pasukan tersebut dikira kalah dengan perbezaan mata 0-3.
- 5.3 Masa Permainan
 - 5.3.1 Masa permainan bagi Pusingan liga berkumpulan dan pusingan kalah mati adalah 10 minit separuh masa pertama dan 10 minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 2 minit kecuali dengan izin pengadil.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN.

6.1 Pemberian mata bagi pertandingan yang dijalankan secara Liga dalam kumpulan awal, pemenang akan mendapat 3 mata, seri 1 mata dan kalah 0 mata.

6.2 Keputusan seri

6.2.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata yang terbanyak tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

- a) Purata Gol (Jumlah Gol – Bolos)
- b) Jika masih seri, maka pasukan yang menjaring gol terbanyak akan dikira menang.
- c) Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

6.3 Secara Kalah Mati

6.3.1 Sekiranya berlaku seri pada jumlah jaringan diakhir perlawanan secara kalah mati, maka prosedur masa tambahan untuk menentukan pemenang adalah seperti berikut:

6.3.1.1 Masa rehat selama dua (2) minit hendaklah diberikan selepas tamat permainan.

6.3.1.2 Masa tambahan hendaklah mengandungi dua (2) bahagian dan dimainkan selama tujuh (7) minit setiap separuh masa dengan satu (1) minit masa rehat diakhiri separuh masa. Kedua-dua pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol di akhir separuh masa. Hantaran tengah seterusnya akan diambil oleh pasukan yang berhak mengambilnya.

6.3.1.3 Semasa kedua-dua waktu rehat ini, penggantian dan/atau pertukaran posisi boleh dibuat.

6.3.1.4 Dalam tempoh masa tambahan ini, prosedur kecederaan atau sakit yang biasa hendaklah diguna pakai. Walaubagaimanapun, dalam keseluruhan masa tambahan:

6.3.1.4.1 Pemberhentian pertama bagi setiap pasukan hendaklah sehingga dua (2) minit.

6.3.1.4.2 Bagi setiap pemberhentian seterusnya untuk setiap pasukan hendaklah tidak melebihi tiga puluh (30) saat.

6.3.1.5 Jika berlaku seri setelah masa permainan tamat, satu isyarat yang boleh dilihat digunakan untuk menunjukkan permainan hendaklah diteruskan sehingga satu pasukan mendapat kelebihan dua (2) mata gol.



KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2024) (Edisi Ke-2)

Universiti Putra Malaysia Kampus Bintulu Sarawak

7. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

Lima (5) minit akan diberi untuk masa kelewatan, sekiranya masa tamat maka pasukan itu tidak dapat hadir sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain dengan berpakaian lengkap, maka pasukan itu dikira menarik diri daripada kejohanan. Kemenangan akan diberikan kepada pasukan lawan dengan jaringan 3 - 0 dan diberi 3 mata.

8. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

8.1 Rujuk perkara 14 Peraturan Am.

8.2 Menarik diri di saat akhir tidak dibenarkan. Jika sesuatu pasukan menarik diri daripada sesuatu perlawanan, maka pasukan tersebut tidak dibenarkan meneruskan pertandingan yang berikutnya. Semua perlawanan yang membabitkan pasukan tersebut akan terbatal secara automatik.

9. BANTAHAN

Sila rujuk perkara 15 Peraturan Am.

10. HADIAH

10.1 Hadiah untuk pertandingan ini adalah seperti berikut;

JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
NAIB JUARA	Wang Tunai + Piala + Pingat
TEMPAT KETIGA BERSAMA	Wang Tunai + Piala + Pingat

* Semua pemain dalam setiap pasukan termasuk 2 orang pegawai pasukan (Jurulatih/Pengurus) akan mendapat Sijil Penyertaan (12 unit/pasukan)

11. PENANGGUHAN PERLAWANAN

Sila rujuk perkara 12 Peraturan Am.

12. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk perkara 16 Peraturan Am.

13. HUBUNGI KAMI

Sebarang makluman atau pertanyaan berhubung perkara ini boleh hubungi penyelaras Pertandingan Bola Jaring:

13.1 Pn. Veronica Edmund Dana : 014-8999923