

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

PERATURAN AM

1. PENGENALAN

Karnival Muzik & Sukan (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) merupakan satu karnival yang merupakan kali ketiga dianjurkan oleh Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS). Tujuan karnival ini diadakan untuk mencungkil bakat-bakat para belia daripada kalangan mahasiswa dari IPT seluruh Borneo serta IPT daripada 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 UPMS.

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, UPMS 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 9 hingga 11 Oktober 2026. Semua pengesahan awal penyertaan perlu disampaikan kepada pihak Urus Setia setiap acara **31 Ogos 2026**.

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.

6. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/JURI

6.1 Pengadil/referi/juri yang 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.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

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 jemputan kepada IPT di seluruh Sarawak dan ahli kepada Konsortium Universiti Universitas Borneo (KUUB)

7.1.2 Secara terbuka selepas 31 Ogos 2026 bagi semua acara 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 5 penyertaan. (Sekiranya kurang daripada 5 penyertaan maka 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 nombor Kad Pengenalan / passport** perlu diserahkan kepada pihak Urus Setia **semasa taklimat Pengurus Pasukan** dilaksanakan. Tarikh, Masa & Tempat Taklimat Pengurus Pasukan akan dimaklumkan kemudian oleh penyelaras acara masing-masing.

8.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja yang layak mengambil bahagian.

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

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.

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib 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.

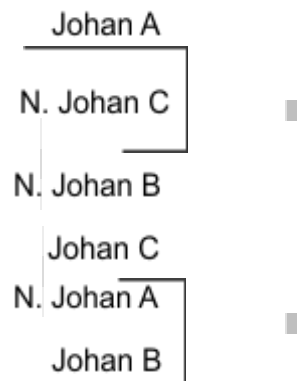
9.3.2 Pusingan Kalah Mati

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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

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:

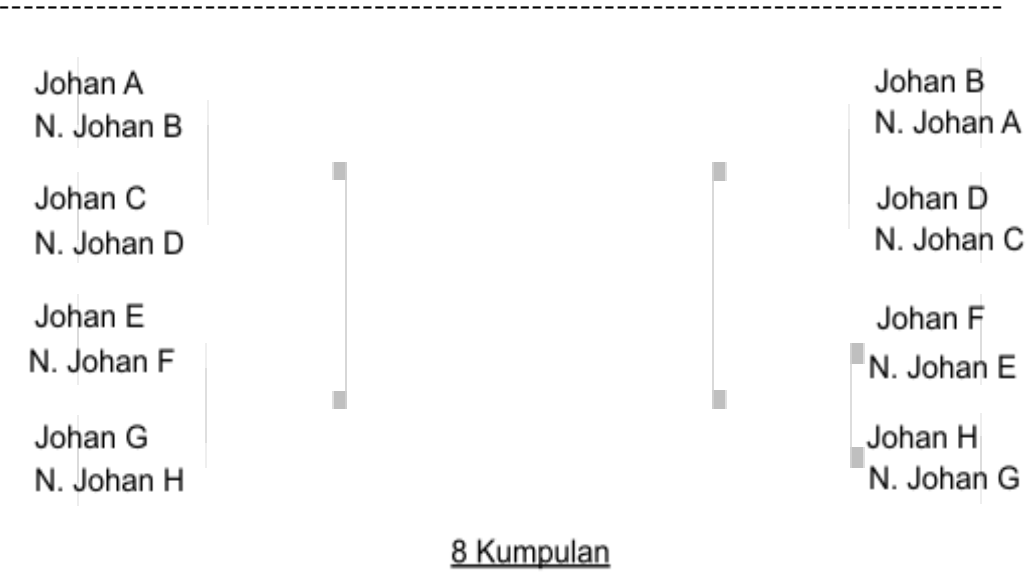
Johan A
N. Johan B

Johan C
N. Johan D

Johan B
N. Johan A

Johan D
N. Johan C

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---



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

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

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
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;

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

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

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 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

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

- 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 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 gelanggang pertandingan tanpa arahan pengadil akan diambil tindakan.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	---

15.3 Pegawai atau pemain yang memasuki padang atau gelanggang 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 **01 Oktober 2026 (Khamis) jam 5.00 petang.**

16.1 Setiap Pasukan boleh melakukan bayaran yuran penyertaan seperti ketetapan berikut:

- a) Deposit terus ke akaun CIMB bank atas nama UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA. 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 untuk bayaran yuran penyertaan adalah seperti berikut;

Penama Akaun	: UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
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 UPMS menerima bayaran penuh dan tiada potongan untuk caj bank dibuat)</i>

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

	Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	--

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 di samping 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 (KAMUS2026) (Edisi Ke-3). Jawatankuasa Pengelola berhak meminda atau menambah peraturan yang difikirkan perlu. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Karnival Muzik & Sukan 2026 (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) adalah **MUKTAMAD**.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA SEPAK 9 SEBELAH

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan. Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan yang diperuntukkan oleh Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) dan Persatuan Bola sepak Antarabangsa (FIFA) hendaklah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Sila rujuk perkara 5 & 8 Peraturan Am.

2.2 Yuran Komitmen yang dikenakan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **RM300.00/pasukan** dan tertakluk kepada perkara 15 Peraturan Am.

2.3 Pertandingan ini hanya untuk **Kategori Lelaki dan terhad untuk 20 pasukan** sahaja.

2.4 Jumlah pemain yang didaftarkan bagi setiap pasukan adalah sebanyak **15 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 Pemain hendaklah memakai jersi yang mempunyai nombor.

4.3 Semua pemain hendaklah menggunakan "shin guard" dan berstoking panjang (hingga paras lutut).

4.4 Semua pemain hendaklah menggunakan seluar sukan jenis pendek paras tidak melebihi lutut. Seluar sukan jenis panjang atau "track bottom" adalah tidak dibenarkan untuk pertandingan ini.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Sila rujuk perkara 9 Peraturan Am.

5.2 Masa Permainan:

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
--	--

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

5.2.1 Masa permainan pada peringkat Liga berkumpulan 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.

5.2.2 Bagi Pusingan kalah mati, masa permainan adalah 10 minit bagi separuh masa pertama dan 10 minit bagi separuh masa kedua dengan rehat tidak melebihi 3 minit kecuali dengan izin pengadil.

5.2.3 Pemenang bagi peringkat separuh akhir akan layak ke peringkat perlawanan akhir dan dua pasukan yang kalah diperingkat separuh akhir akan dinobatkan sebagai pemenang ketiga bersama.

5.3 Waktu bermula sesuatu perlawanan

5.3.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Pengelola pertandingan.

5.4 Perlawanan yang ditunda atau dihentikan

5.4.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan dan perlawanan itu tidak dapat diteruskan, atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan itu hendaklah dilangsungkan pada keesokan harinya pada tempat dan masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola pertandingan.

5.4.2 Jika perlawanan itu terpaksa ditangguhkan lagi kerana sebab-sebab seperti di atas, maka tarikh baharu perlawanan yang ditangguhkan itu akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

5.4.3 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkah laku penonton, pegawai atau pemain satu pasukan yang tidak memuaskan atau keengganan pasukan, pegawai atau pemain meneruskan permainan, maka Jawatankuasa Pengelola boleh mengambil keputusan-keputusan berikut:

5.4.3.1 Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan 3 mata dan jaringan gol 3-0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya terlebih.

5.4.3.2 Didenda

5.4.3.3 Penggantungan pasukan untuk beberapa perlawanan

5.4.3.4 Pasukan akan terkeluar daripada pertandingan.

5.5 Bilangan Pemain dan Pemain Gantian

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)
	Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

- 5.5.1 Sekiranya pemain kurang dari tujuh (7) orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang ditetapkan, maka pasukan yang mempunyai tujuh (7) orang pemain atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 3-0. Pasukan yang mempunyai kurang daripada tujuh (7) orang pemain akan dikenakan tindakan oleh Jawatankuasa Pengelola berdasarkan laporan pengadil sebelum membuat keputusan.
- 5.5.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan tujuh (7) orang pemain atau lebih apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola Pertandingan untuk mengambil tindakan yang difikirkan patut dan perlu.
- 5.5.3 Setiap pasukan berhak membuat lima (5) penggantian pemain dalam satu perlawanan.
- 5.5.4 Pertukaran pemain hendaklah mendapat kebenaran daripada petugas perlawanan terlebih dahulu sebelum memasuki padang.
- 5.5.5 Mana-mana pemain yang telah digantikan tidak dibenarkan bermain semula dalam perlawanan tersebut termasuk mengambil tendangan penalti.

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:
- 6.2.1.1 Jika kedua-dua seri, atau jika lebih daripada dua pasukan mempunyai jumlah mata yang sama di akhir perlawanan, purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu; jumlah jaringan gol ditolak dengan jumlah gol yang kena);
- 6.2.1.2 Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diberi sebagai pemenang; DAN
- 6.2.1.3 Jika masih seri, pasukan yang mengalahkan pihak lawannya akan diberi sebagai pemenang.

KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3)

Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)

6.2.2 Sekiranya berlaku seri pada jumlah jaringan di akhir perlawanan secara kalah mati, maka prosedur sepakan penalti akan diguna pakai dengan 5 penendang didaftarkan yang diambil secara bersilang. Sekiranya tiada pemenang, maka sepakan penalti secara "*sudden death*" akan dilaksanakan sehingga ada pemenang.

7. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

Tiga (3) minit akan diberi untuk masa kelewatan. Sekiranya masa tamat dan pasukan itu tidak dapat menyediakan sekurang-kurangnya tujuh (7) orang pemain berpakaian lengkap akan dikira menarik diri daripada permainan. Kemenangan akan diberikan kepada pasukan lawan dengan jaringan gol 3-0 dan diberi 3 mata.

8. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

8.1 Rujuk perkara 13 Peraturan Am.

8.2 Menarik diri 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.

8.3 Yuran penyertaan tidak dikembalikan bagi mana – mana pasukan yang menarik diri.

9. BANTAHAN

Sila rujuk perkara 14 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 (17 unit/pasukan)

11. PENANGGUHAN PERLAWANAN

Sila rujuk perkara 13 Peraturan Am.

	KARNIVAL MUZIK & SUKAN (KAMUS2026) (Edisi Ke-3) Universiti Putra Malaysia Sarawak (UPMS)
--	--

12. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk perkara 18 Peraturan Am.

13.HUBUNGI KAMI

Sebarang makluman atau pertanyaan berhubung perkara ini boleh hubungi penyelaras Pertandingan Bola Sepak 9 Sebelah:

13.1 **Encik Mohd. Amaludin bin Salleh : 014-8944503**