

SUKIPT 6

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI
Universiti Utara Malaysia 2024

E-SPORT

BUKU TEKNIKAL



Anjuran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



Kerjasama:



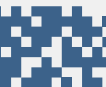
SUKIPT 6

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI 2024
Universiti Utara Malaysia



E-SPORT

2024



MUTIARA KATA

Menteri Pendidikan Tinggi Malaysia

Ketua Setiausaha

Kementerian Pendidikan Tinggi Malaysia

Naib Canselor

Universiti Utara Malaysia (UUM)

INFOGRAFIK SUKIPT

I

SENARAI PERMAINAN

II

JAWATANKUASA INDUK

VI

JAWATANKUASA PELAKSANA

VII

JAWATANKUASA PELAKSANA HOST VENUE (UUM)

VIII

SEKRETARIAT INDUK

IX

JAWATANKUASA PELAKSANA TEKNIKAL & PERTANDINGAN

X

PENYELARAS SUKAN

XI

JADUAL UMUM KEJOHANAN

12

PERATURAN AM

14 - 24

PERATURAN PERMAINAN

25 - 38

YB Dato' Seri Diraja Dr. Zambry Abd Kadir
Menteri Pendidikan Tinggi

KPT amat komited dengan usaha untuk meningkatkan mutu sukan negara melalui penganjuran acara sukan berskala tinggi, bertaraf kebangsaan dan antarabangsa. Saya percaya bahawa SUKIPT 2024 akan terus menjadi medan untuk atlet IPT sentiasa mengekalkan prestasi terbaik mereka sebelum bersaing di kejohanan-kejohanan di peringkat antarabangsa termasuklah Sukan Uiversiti ASEAN (AUG), Sukan Universiti Dunia (UNIVERSIADE), Sukan SEA, Sukan Asia dan Sukan Olimpik.

Sekalung penghargaan saya ucapkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam menjayakan penganjuran SUKIPT 2024.



YBhg. Dato' Seri Ir. Dr. Zaini Ujang
Ketua Setiausaha
Kementerian Pendidikan Tinggi

SUKIPT 2024 dianjurkan bagi memberi ruang yang lebih luas kepada atlet di IPT bertanding di dalam kejohanan sukan yang kompetitif, berskala besar dan terbuka seterusnya menunjukkan kepada masyarakat bahawa KPT amat komited di dalam pembangunan dan kemajuan sukan negara.

Berdasarkan kepada komitmen tinggi yang diberikan oleh pengurusan tertinggi universiti, Kementerian berkeyakinan tinggi bahawa UUM mampu menjadi penganjur SUKIPT yang terbaik.

(Petikan ucapan sempena Mesyuarat Jawatankuasa Induk SUKIPT 2024 Bil. 1/2024 pada 4 Mac 2024)



YBhg. Prof. Dato' Dr. Mohd Foad Sakdan
Naib Canselor
Universiti Utara Malaysia (UUM)

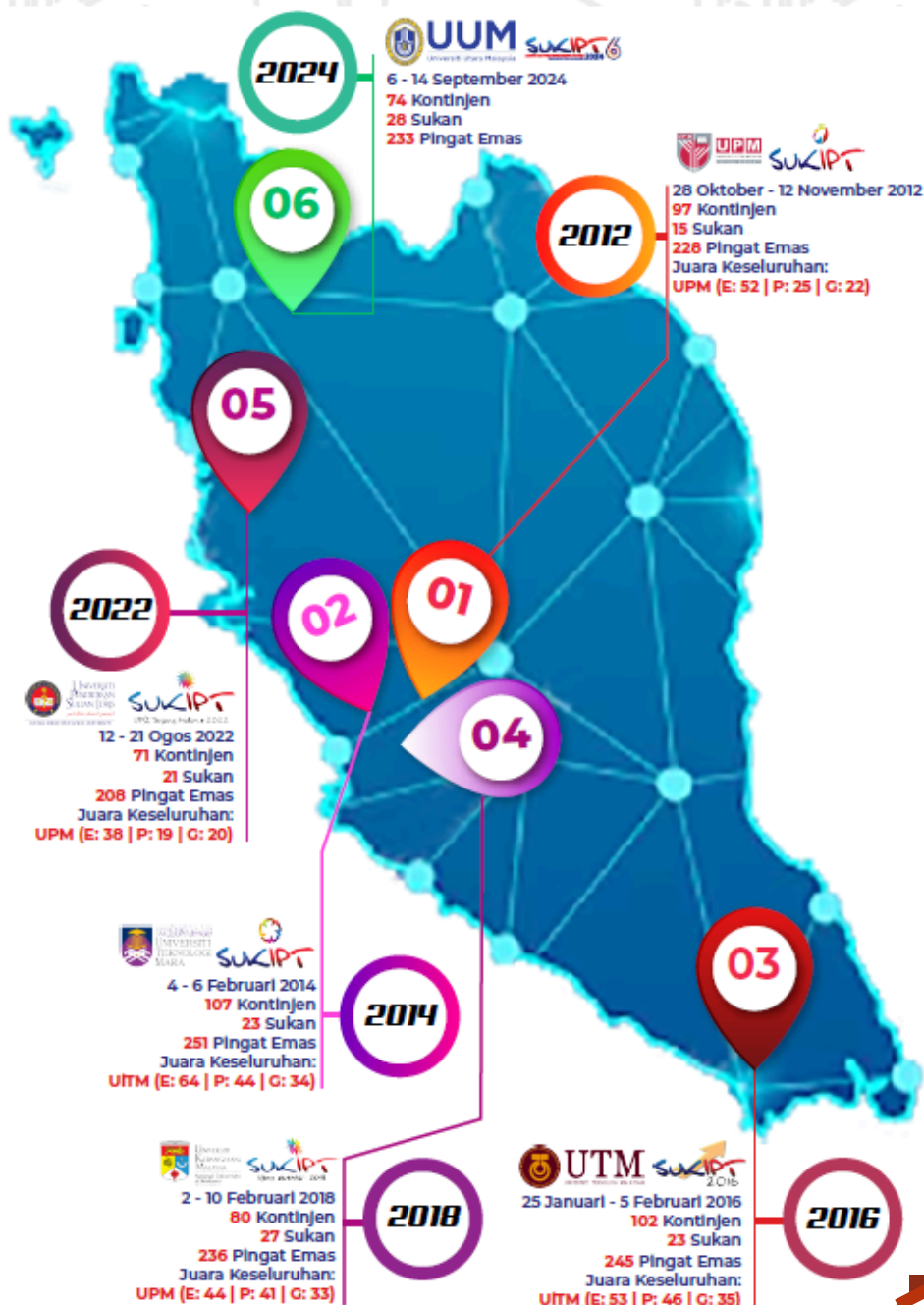
Kejohanan SUKIPT juga merupakan salah satu medium untuk memupuk perpaduan, bersilatullahim dan bertemu sua serta dapat membina jaringan strategik dengan kenalan IPT lain di seluruh Malaysia.

Saya berharap agar kejohanan SUKIPT ini dapat berjalan dengan lancar dan diharapkan juga agar edisi ke-6 ini dapat membentuk serta melahirkan lebih ramai atlet IPT yang berprestasi tinggi dan berminda juara untuk mewakili negara ke peringkat yang lebih tinggi.

(Petikan ucapan sempena Majlis Pelancaran SUKIPT 2024 pada 17 Julai 2024)



INFO GRAFIK



28 ACARA SUKAN



Aerodance



Badminton



Berbasikal



Bola Jaring



Bola Keranjang



Bola Sepak



Bola Tampar



Catur



E-Sports



Futsal



Golf



Hoki



Karate



Kayak



Lawn Bowls



Memanah



Olahraga



Petanque



Ping Pong



Ragbi T's



Renang



Sepaktakraw



Silat



Skuasy



Softbol



Taekwondo



Tenis



Woodball

LOGO

SUKIPT 6

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI 2024
Universiti Utara Malaysia

SASA
UNGGUL
KENTAL
INTELEK
PANTAS
TENANG

- Warna biru pada perkataan 'SUK' melambangkan satu kejohanan sukan yang mementingkan perpaduan yang kukuh dan semangat kesukanan yang tinggi dalam kalangan atlet bertanding.
- Warna merah pada perkataan 'IPT' melambangkan semangat membara dalam kalangan individu yang menjayakan SUKIPT.
- Angka '6' di sebelah kanan logo melambangkan penganjuran SUKIPT kali ke-6 bagi tahun 2024.

Pereka Logo Asal SUKIPT

Pn. Rohaida Razi, CiDe
Politeknik Ibrahim Sultan,
Johor Bahru, Johor

Pereka Logo SUKIPT 2024

En. Najmudin Arief Nordin
Universiti Utara Malaysia (UUM)
En. Azizi Arif
Universiti Utara Malaysia (UUM)
Pn. Rohaida Razi, CiDe
Politeknik Ibrahim Sultan,
Johor Bahru, Johor



MASKOT, **LIGAT**



Menonjolkan Musang Pandan yang merupakan haiwan yang dilindungi dan hampir pupus.

Musang Pandan juga merupakan haiwan yang lincah dan pantas selaras dengan atlet-atlet yang bakal lahir melalui SUKIPT.

Bentuk fizikal melambangkan kesempurnaan, kecergasan dinamik atlet dan simbolik kepada kekuatan, keberanian, kebebasan dan kecemerlangan berterusan.

'Reflect' yang tinggi pada haiwan ini mencerminkan semangat kesukanan yang tinggi dan bersedia untuk bersaing dengan mengangkat martabat Malaysia di persada sukan antarabangsa.

Pereka Maskot SUKIPT

Pn. Rohaida Razi, CiDe
En. Mohd Shafeq Md Zali
En. Muhammad Roslee Ismail
(Politeknik Ibrahim Sultan,
Johor Bahru, Johor)

Definisi Maskot SUKIPT

En. Haron Arip
Bahagian Sukan,
Kementerian Pendidikan Tinggi

LAGU RASMI

SUKAN IPT

Ayuh...!!! Menggalas cabaran
Ayuh...!!! Melangkah berani
Segalanya pasti bersama meniti
kejayaan!

Obor dinyala, gemuruh suara
Kini segalanya bermula
Gelanggang dibuka
Di bawah satu bendera

Berkumpul berjuang
Genggam satu tujuan

Selangkah membawa wawasan
Ayuh! Menggalas cabaran
Ayuh! Melangkah berani
Segalanya pasti
Bersama meniti kejayaan!

Menjulung kecemerlangan IPT

Lagu dan Gubahan Muzik

En. Muhammad Shukor Haji Abdul Moner
(Fakulti Muzik UTM)

Gubahan Semula

En. Anuar Borhan (Ahoi)
(Pusat Kebudayaan UPSI)

En. Syahrizan Sahamat
(Ijan Perkusi)

Lirik

En. Jamilah Mat Zain
(Pusat Kebudayaan UTM)

Vokal

Amir Syazwan Masdi
(Juara Akademi Fantasia 2016)

JAWATANKUASA **INDUK**

PENAUNG

YB Dato' Seri Diraja Dr. Zambry Abd Kadir
Menteri Pendidikan Tinggi

PENGERUSI

YBhg. Dato' Seri Ir. Dr Zaini Ujang
Ketua Setiausaha, KPT

TIMBALAN PENERUSI

YBhg. Dato' Dr. Haji Megat Sany Megat Ahmad Supian
Timbalan Ketua Setiausaha (Dasar), KPT

SETIAUSAHA

YBrs. Pn. Fazidah Mustafa
Setiausaha Bahagian, Bahagian Perancangan Strategik, KPT

AHLI-AHLI

YBhg. Prof. Dr. Azlinda Azman
Ketua Pengarah Pendidikan Tinggi, JPT

YBrs. Dr. Hj. Mohd Zahari Ismail
Ketua Pengarah, JPPKK

En. Hasan Muda
Setiausaha Bahagian,
Bahagian Kewangan, KPT

YBhg. Dato' Prof. Madya
Ts. Dr. Mohd Hafiz Yusoff
Menjalankan Fungsi Pengerusi,
Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

YBrs. Prof. Madya Dr. Abdul Aziz Mat Isa
Presiden,
Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)

YBrs. Tn. Hj. Azirin Aziz
Pengerusi,
Majlis Sukan Politeknik (MSP)

YBrs. En. Suhairi Ismail
Pengerusi,
Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)

YBhg. IG Tan Sri Razarudin Husain
Ketua Polis Negara, PDRM

YBhg. Datuk Dr. Muhammad Radzi
Abu Hassan
Ketua Pengarah Kesihatan, KKM

YBhg. Prof. Dato' Dr. Mohd Fo'ad Sakdan
Naib Canselor, Universiti Utara Malaysia

YBhg. Datuk Suhaimi Sulaiman
Ketua Pengarah Penyiaran

YAS Datuk KPj, (PA) Aminurrahim Mohamed
Ketua Pesuruhjaya,
Angkatan Pertahanan Awam Malaysia (APM)

YAS Dato' Ts. Nor Hisham Mohammad
Ketua Pengarah,
Jabatan Bomba & Penyelamat Malaysia

YB Dato' Seri Haji Norizan Khazali
Setiausaha Kerajaan Negeri Kedah

YBhg. Datuk KPjR Yahya Sulaiman
Ketua Pengarah,
Jabatan Sukarelawan Malaysia (RELA)

YBrs. En. Ahmad Faedzal Md Ramli
Ketua Pegawai Eksekutif,
Institut Sukan Negara (ISN)

YBrs. Tn. Haji Abdul Rashid Yaakub
Ketua Pengarah, Majlis Sukan Negara (MSN)

YBrs. En. Badrulhisham Sulaiman, AMK, BCK.,
Yang Dipertua,
Majlis Perbandaran Kubang Pasu

YBrs. Tn. Norazlan Yahaya
Tuan Yang Dipertua,
Majlis Perbandaran Kangar

JAWATANKUASA ***PELAKSANA***

PENGERUSI

YBhg. Dato' Dr. Haji Megat Sany Megat Ahmad Supian
Timbalan Ketua Setiausaha (Dasar), KPT

TIMBALAN PENERUSI

YBrs. Pn. Fazidah Mustafa
Setiausaha Bahagian, Bahagian Perancangan Strategik, KPT

SETIAUSAHA

En. Tony Azman Hassan
Ketua Penolong Setiausaha Kanan, Seksyen Sukan, BPS, KPT

BENDAHARI

En. Abdul Roni Baharom
Bendahari Universiti Utara Malaysia (UUM)

AHLI-AHLI

JAWATANKUASA TUAN RUMAH

YBhg. Prof. Dr. Ahmad Martadha Mohamed
Timbalan Naib Canselor
(Hal Ehwal Pelajar & Alumni), UUM

JAWATANKUASA SUKARELAWAN

JAWATANKUASA SISTEM TEKNOLOGI MAKLUMAT

JAWATANKUASA HADIAH DAN CENDERAMATA

YBhg. Prof. Dr. Mohd Mustafa
Al Bakri Abdullah
Timbalan Naib Canselor
(Hal Ehwal Pelajar & Alumni), UniMAP

JAWATANKUASA KEUSAHAWANAN DAN INDUSTRI SUKAN

YBrs. En. Abdul Malek Hassan
Pengarah,
Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin

YBrs. En. Zulzuraidy Othman
Pengarah,
Majlis Sukan Negeri Kedah

YBrs. En. Anuar Abidin
Pengarah,
Majlis Sukan Negeri Perlis

JAWATANKUASA PERUBATAN DAN KESIHATAN AWAM

YBhg. Prof. Dr. Sabri Musa
Timbalan Naib Canselor
(Hal Ehwal Pelajar & Alumni), UM

JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

YBhg. Dato' Prof. Madya Ts. Dr. Mohd Hafiz
Yusoff
Menjalankan Fungsi Pengerusi,
Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

Pn. Syeamarsyeta Ahamad
Setiausaha Agung
Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

YBrs. Tn. Hj. Ruzli Zairazi
Setiausaha Agung
Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)

YBrs. Ts. Roseman Mat Jidin@Jidin
Setiausaha Agung
Majlis Sukan Politeknik (MSP)

En. Muhammad Firdaus Harun
Setiausaha Agung
Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)

JAWATANKUASA PELAKSANA **HOST VENUE (UUM)**

PENGERUSI

YBhg. Prof. Dato' Dr. Mohd Fo'ad Sakdan
Naib Canselor, Universiti Utara Malaysia (UUM)

TIMBALAN PENERUSI

YBhg. Prof. Dr. Ahmad Martadha Mohamed
Timbalan Naib Canselor (Hal Ehwal Pelajar dan Alumni), UUM

SETIAUSAHA

YBrs. Dr. Nasiruddin Haron
Pengarah, Pusat Sukan, UUM

SETIAUSAHA KERJA

En. Mohd Nizar Ahmad Padzi
Timbalan Pengarah, Pusat Sukan, UUM

AHLI-AHLI

En. Mohd Aizul Firdaus Musa
Pegawai Belia dan Sukan Kanan, Pusat Sukan, UUM

Cik Siti Norlia Mazlan
Pegawai Tadbir, Pusat Sukan, UUM

JAWATANKUASA JEMPUTAN, PROTOKOL DAN SAMBUTAN

En. Ahmad Rasidi Abdullah
Pendaftar,
Jabatan Sumber Manusia, UUM

JAWATANKUASA MAJLIS-MAJLIS RASMI

En. Mohamad Fadzil Samiran
Pengarah, Jabatan Canselori, UUM

JAWATANKUASA PENGINAPAN

En. Ahmad Mujahid Abd. Ghani
Pengarah,
Pusat Penginapan Pelajar, UUM

JAWATANKUASA JAMUAN

YBhg. Prof. Dr. Che Azlan Taib
Ketua Pustakawan,
Perpustakaan Sultanah Bahiyah, UUM

JAWATANKUASA PERSEMBAHAN

YBrs. Dr. Mohd Azhar Abu Bakar
Pengarah,
Pusat Budaya dan Seni, UUM

JAWATANKUASA LOGISTIK

YBrs. LAr. Norani Abu Seman
Pengarah,
Jabatan Pembangunan
dan Pengurusan Infrastruktur, UUM

JAWATANKUASA PENGANGKUTAN

En. Muhamad Nazir Hamzah
Ketua Unit Kenderaan,
Jabatan Sumber Manusia, UUM

JAWATANKUASA KESELAMATAN

YBrs. Supt. Hilmi Ahmad
Pengarah,
Jabatan Keselamatan, UUM

SEKRETARIAT **INDUK**

PENASIHAT

YBrs. Pn. Fazidah Mustafa
Setiausaha Bahagian, Bahagian Perancangan Strategik, KPT

KETUA SEKRETARIAT

En. Tony Azman Hassan
Ketua Penolong Setiausaha Kanan, Seksyen Sukan, BPS, KPT

SETIAUSAHA

En. Haron Arip
Penolong Setiausaha Kanan, Seksyen Sukan, BPS, KPT

SETIAUSAHA KERJA

Pn. Zuzilawati Zubir
Eksekutif Sukan, Seksyen Sukan, BPS, KPT

SEKRETARIAT

En. Niyewzuan Amar Iszuan Cheng
Pn. Maznah Abu Samah
En. Norizan Md. Isa
En. Riduan Mohamed Arof (UniSZA)
YBrs. Ts. Dr. Mohd Noorulfakhri Yaacob (UniMAP)
Pn. Nur Shazura Roslan (UNITEN)
En. Ku Hadzril Jeeffry Ku Hamzah (UiTM)
Pn. Rohaida Razi, CiDe (PIS)
En. Mohd Faiz Zabri (UPSI)
En. Salehudin Mohamed
En. Azwan Abdullah
En. Saiful Yazan Abu Hassan
Pn. Azliza Lokman
Pn. Andik Norazyanti Matawapa
En. Mohamad Iswandi Pudzir
Pn. Nur Aina A. Aziz
Pn. Noor Liyana Abd Yusof
En. Mohd Haniff Ab Razak
En. Ahmad Fadhil Mohamad Locman
Pn. Nurul Fatin Roslan
Pn. Hajar Hamzah
Pn. Nur Syaquirah Abdullah
Pn. Nurul Baizura Zainuddin

JAWATANKUASA PELAKSANA

TEKNIKAL & PERTANDINGAN

PENGERUSI

YBhg. Prof. Madya Dato' Ts. Dr. Mohd Hafiz Bin Yusoff

SETIAUSAHA

En. Mohd Razlan Shah Mohamad Rabii

PENOLONG SETIAUSAHA

En. Farid Bin Dewan

KETUA SEKRETARIAT

En. Saiful Bahari Ariffin

SEKRETARIAT

Puan Siti Jamilah Mat Puji

En. Zaran Noh

En. Khairul Azhar Razali

En. Mohd Hanif Abd Razak

Puan Munahafeza Ismail

Puan Suhaini Johari

Cik Nurhazwani Mohd Fadzali

KETUA PENYELARAS VENUE

En. Norizan Bin Isa

PENYELARAS, **SUKAN**

1	Aerodance	Pn. Rozeyatie Ibrahim	UMS	012-5378914
2	Badminton	Cik Noorhazwani Hazair	UM	018-2169182
3	Berbasikal	En. Muhd Nur Ikhwan Muhd Nasir	UniMAP	017-2660987
4	Bola Jaring	Pn. Erna Achbar	UM	012-2504003
5	Bola Keranjang	En. Abu Suffian Mokhtar	UMPSA	013-9453521
6	Bola Sepak	En. Mohd Farid Dewan	UKM	019-2166170
7	Bola Tampar	En. Mohd Hafizan Hashim	UKM	018-4607991
8	Catur	En. Zainuddin Hashim	UPSI	013-3791117
9	E-Sports	Pn. Hashanna Abdul Halim	APU	017-3372664
10	Futsal	En. Mohd Kamal Yahya	UIAM	011-11788789
11	Golf	En. Amizul Amat	UUM	011-13011979
12	Hoki	En. Izzwan Mohamed Salleh	UNITEN	017-3183803
13	Karate	Pn. Aliza Yahoo	UPNM	010-4071235
14	Kayak	En. Rizam Rahmat	UTM	012-9101416
15	Lawn Bowls	Pn. Nor Saleza Ahmad Puzi	USIM	012-5844329
16	Memanah	En. Suhardi Abdullah @ Mohd Zain	UniSZA	013-9798789
17	Olahraga	En. Muhammd Al Amin Mustaffha	UPM	019-2031917
18	Petanque	En. Azhan Zaki Silim	MASKOM	012-3912899
19	Ping Pong	En. Mohd Yusri Misron	UTeM	013-6606275
20	Ragbi 7's	En. Yusri Muhamad Nor	UPM	012-6736677
21	Renang	En. Mohd Rodzuan Bin Yahya	USM	012-9867550
22	Silat	En. Mohd Hazrin Abd Rahman	UTHM	017-7209778
23	Skuasy	En. Khairul Amri Mohd Yusof	UM	019-2204727
24	Sofbol	En. Syaiful Nazli Selamat	POLIMAS	019-4709198
25	Taekwondo	En. Eddy Jamilih	UMS	019-5772349
26	Sepak Takraw	En. Mohamad Razizi Bin Midin	UPM	017-9262765
27	Tenis	En. Mohd Shukor Dato' Saad	UMT	019-9501981
28	Woodball	En. Nurul Amri Ahmad	UniMAP	019-4175622



SUKIPT 6

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI 2024
Universiti Utara Malaysia



PERATURAN AM

1. NAMA

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Institusi Pendidikan Tinggi Malaysia (SUKIPT).

2. PENGELOLA

2.1 SUKIPT ini dikelola oleh Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT) dengan kerjasama dari majlis-majlis berikut:-

2.1.1 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

2.1.2 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)

2.1.3 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP)

2.1.4 Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)

2.2 Bagi maksud pengelolaan, KPT bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar dan boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada satu jawatankuasa khas yang ditubuhkan oleh KPT.

2.3 Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan SUKIPT kepada badan / persatuan sukan yang terlibat dalam pengelolaan SUKIPT.

3. KELAYAKAN

3.1 Semua IPT yang bernaung dibawah KPT termasuk pasukan jemputan layak menyertai SUKIPT.

3.1.1 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Pra U, Asasi, Diploma dan Ijazah Pertama yang ditawarkan di IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti adalah layak untuk menyertai SUKIPT.

3.1.2 Semua pelajar yang berdaftar (kursus 16 bulan dan lebih) dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat sijil di Kolej Komuniti adalah layak menyertai SUKIPT.

3.1.3 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Pasca Siswazah layak mengambil bahagian dengan syarat mendapat pengesahan daripada Jabatan Pengajian Siswazah Universiti masing-masing.

- 3.1.4 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus pra persediaan dibawah program Mengubah Destinasi Anak Bangsa (MDAB) bagi Pra Sains dan Pra Perdagangan di Universiti Teknologi MARA (UiTM) dan Politeknik adalah layak menyertai SUKIPT.
- 3.1.5 Seorang (1) pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu pasukan bagi mewakili institusi di mana beliau mendaftar sebagai pelajar.
- 3.1.6 Had kelayakan umur atlet adalah di bawah umur 18-27 tahun pada tahun kejohanan.
- 3.1.7 Pelajar-pelajar tahun akhir yang telah menamatkan pengajian hanya layak mewakili pasukan sehingga semester baru dibuka (Kecuali Semester Khas)
- 3.2 Peserta bagi Program Pertukaran Pelajar (Student Exchange) tidak dibenarkan mengambil bahagian dalam kejohanan.
- 3.3 Jawatankuasa pengelola berhak untuk menjemput mana-mana Universiti luar negara untuk menyertai SUKIPT.
 - 3.3.1 Setiap pasukan jemputan perlu mematuhi Peraturan Am SUKIPT.
- 3.4 Seseorang pemain, pegawai atau pasukan yang digantung permainannya oleh badan-badan di bawah tidak dibenarkan menyertai kejohanan ini sepanjang tempoh penggantungannya.
 - 3.4.1 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 3.4.2 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
 - 3.4.3 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP)
 - 3.4.4 Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM)
 - 3.4.5 Persatuan Sukan Negeri
 - 3.4.6 Persatuan Sukan Kebangsaan
- 4. AKREDITASI
 - 4.1 Semua pasukan dimestikan menggunakan pendaftaran online yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.
 - 4.2 Salinan pendaftaran / kelayakan akademik pasukan hendaklah ditandatangani oleh Pengarah atau Ketua Pusat / Unit / Jabatan Sukan beserta pengesahan daripada bahagian akademik pelajar.

- 4.3 Setiap pasukan dimestikan menyerahkan borang pendaftaran pasukan (N-Form) yang disahkan oleh akademik, kad pelajar asal (fizikal/digital) dan borang pengesahan pemeriksaan kesihatan yang disahkan oleh pihak Pusat Kesihatan IPT/ Hospital Kerajaan/ Klinik Kerajaan dan JK Perubatan dan Kesihatan Awam (bagi sukan tempur) semasa pengambilan Kad Akreditasi.
- 4.4 Semua peserta dikehendaki membawa bersama kad pelajar (fizikal/digital) sepanjang Kejohanan SUKIPT dijalankan.
- 4.5 Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar (fizikal/digital) bagi disemak oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan pada bila-bila masa di sepanjang tempoh kejohanan.
- 4.6 Hanya pemain yang berdaftar di dalam sistem pendaftaran online sahaja layak mengambil bahagian.
- 4.7 Sebarang pertukaran pegawai / pemain selepas tarikh tutup pendaftaran individu akan dikenakan denda seperti berikut:
 - 4.7.1 Selepas tarikh tutup pendaftaran individu (I-Form) sehingga seminggu sebelum taklimat pengurus-pengurus pasukan Fasa 1 akan dikenakan denda sebanyak **RM50.00**.
 - 4.7.2 Pertukaran kategori bagi setiap acara dibenarkan dibuat **7 hari** sebelum taklimat pengurus pasukan Fasa 1. Hanya kategori yang telah berdaftar sahaja dibenarkan untuk pertukaran. Setiap pertukaran kategori akan dikenakan denda sebanyak **RM30.00**.
 - 4.7.3 Pertukaran pemain yang mengalami kecederaan boleh dibuat **7 hari** sebelum taklimat pengurus pasukan Fasa 1 sehingga sehari sebelum taklimat dengan disertakan pengesahan dari pihak Pusat Kesihatan Universiti / Hospital Kerajaan / Klinik Kerajaan dan dikenakan denda sebanyak **RM30.00**.

4.9.4 Kad yang hilang / rosak akan dikenakan denda sebanyak RM50.00 bagi setiap penggantian kad yang baru.

4.9.5 Semua bayaran hendaklah dibuat secara tunai kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

5. BILANGAN PEGAWAI / PESERTA

5.1 Bilangan pegawai dan peserta adalah mengikut peraturan permainan sukan berkenaan.

6. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL

6.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan.

6.2 Referi Kehormat / Ketua Pengadil hendaklah 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. PAKAIAN

7.1 Setiap pemain / pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan sahaja dalam undang-undang permainan berkenaan.

8. PERALATAN

8.1 Semua jenis peralatan rasmi permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

8.2 Semua peralatan serta venue pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

9. SISTEM PERTANDINGAN

9.1 Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat minimum 9 penyertaan dari pasukan berlainan yang mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan / atau Kalah Mati. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat minimum 6 penyertaan dari pasukan yang berlainan.

9.2 Jika ada penarikan diri selepas Majlis Undian Rasmi, pertandingan akan tetap dijalankan walaupun hanya terdapat penyertaan dibawah minimum 9 pasukan berlainan bagi acara berpasukan dan minimum 6 pasukan berlainan bagi acara individu mengikut ketetapan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.

9.3 Undian Kumpulan dan Jadual Pertandingan.

9.3.1 Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dan susunan jadual pertandingan akan dibuat mengikut format yang ditetapkan.

9.4 Format bagi sistem Liga Kumpulan adalah seperti berikut:-

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
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	5	3,3,3,3,3
16	5	3,3,3,3,4
17	5	3,3,3,4,4
18	6	3,3,3,3,3,3
19	6	3,3,3,3,3,4
20	6	3,3,3,3,4,4
21	7	3,3,3,3,3,3,3
22	7	3,3,3,3,3,3,4
23	7	3,3,3,3,3,4,4
24 dan seterusnya	8 dan seterusnya	3,3,3,3,3,3,3,3

9.5 Pasukan johan dan naib johan setiap kumpulan akan layak ke pusingan seterusnya.

9.6 Undian pusingan kedua akan dijalankan mengikut format yang ditetapkan oleh Jawantankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dengan mengambil kira johan dan naib johan kumpulan dipisahkan dibahagian atas dan bawah carta kalah mati.

9.6.1 Johan Kumpulan A dan B akan diundi di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati.

- 9.6.2 Johan Kumpulan C dan D akan diundi di bahagian atas dan bawah di dalam carta kalah mati.
- 9.6.3 Pasukan yang mendapat Johan selain daripada kumpulan A, B, C dan D akan diundi secara rawak atas dan bawah carta kalah mati.

10. KELEWATAN

- 10.1 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 10.2 Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan mengikut peraturan permainan berkenaan.

11. PENANGGUHAN

- 11.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan / dijadualkan sama sekali tidak boleh diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 11.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguhkan atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan dengan serta-merta.
- 11.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT hendaklah menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

12. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 12.1 Setiap pasukan / individu dimestikan 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.
- 12.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan maka pasukan / pemain terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pasukan / pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

13. BANTAHAN

- 13.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh Pengurus Pasukan dan disahkan oleh Ketua Kontigen atau wakil IPT berkenaan dan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Teknikal Permainan berkenaan untuk dipanjangkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat perlawanan atau mengikut masa yang ditetapkan oleh permainan tersebut dengan disertakan wang tunai sebanyak RM 500.00 (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja) sebagai cagar dan yuran proses.
- 13.2 Wang cagar itu akan hilang dan menjadi pendapatan penganjur sekiranya bantahan itu tidak diterima.
- 13.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagar sebanyak RM 300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus Sahaja) akan dikembalikan dan RM 200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja) sebagai yuran proses.
- 13.4 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.
- 13.5 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah atau merayu kepada jawatankuasa yang ditubuhkan.
- 13.6 Keputusan Jawatankuasa Bantahan adalah muktamad.

14. JAWATANKUASA BANTAHAN TERDIRI DARIPADA 5 ORANG YANG TERDIRI DARIPADA SEPERTI BERIKUT:-

- 14.1 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT atau Wakil.
- 14.2 Penyelaras Teknikal Permainan SUKIPT yang berkenaan.
- 14.3 Tiga orang Pengurus Pasukan permainan berkenaan yang berkecuali.

15. SIJIL

Sijil Penyertaan akan disediakan oleh penganjur dan akan diberi kepada semua peserta.

16. HADIAH

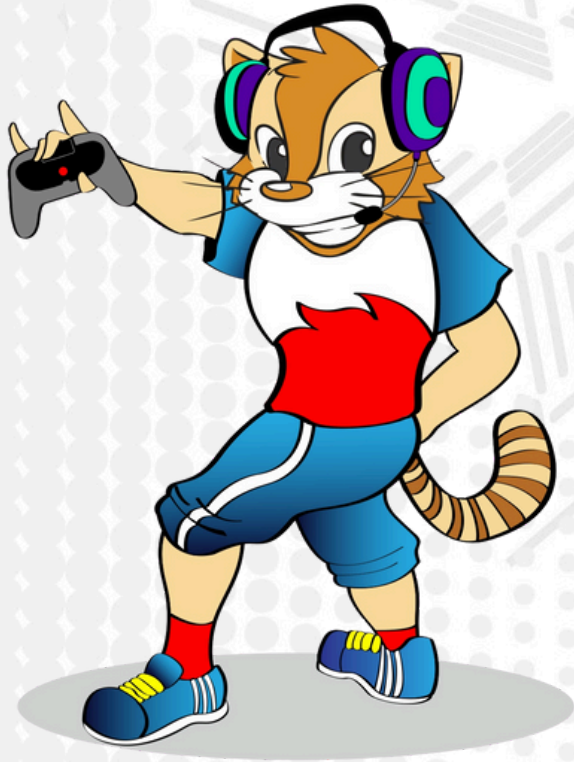
- 16.1 Hadiah akan disediakan oleh pengelola untuk pemenang-pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga sahaja atau mengikut tawaran pingat setiap permainan.
- 16.2 Hadiah kemenangan akan disediakan seperti berikut (merujuk kepada perkara 9.2) :-
 - 16.2.1 Sekiranya 4 pasukan yang mengambil bahagian (ada pertandingan kedudukan 3 dan 4) hadiah akan disediakan untuk pemenang Johan, Naib Johan dan ketiga.
 - 16.2.2 Sekiranya 4 pasukan yang mengambil bahagian (tiada pertandingan kedudukan 3 dan 4) hadiah akan disediakan untuk pemenang Johan dan Naib Johan.
 - 16.2.3 Sekiranya 3 pasukan yang mengambil bahagian hadiah akan disediakan untuk Johan dan Naib Johan.
 - 16.2.4 Sekiranya 2 pasukan yang mengambil bahagian hadiah akan disediakan untuk Johan sahaja.
 - 16.2.5 Sekiranya 1 pasukan yang mengambil bahagian maka pertandingan tersebut dibatalkan.

17. DENDA

- 17.1 Mana-mana pasukan yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain tindakan akan diambil seperti berikut:
 - 17.1.1 Penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan.
 - 17.1.2 Penyertaan pada edisi tahun berikutnya akan digantung.
- 17.2 Penarikan diri pasukan setelah jadual pertandingan dibuat akan menyebabkan pasukan tersebut digantung penyertaan pada edisi tahun berikutnya bagi acara berkenaan sahaja.
- 17.3 Penarikan diri pasukan semasa pertandingan berlangsung akan menyebabkan penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan.

18. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

- 18.1 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa Taklimat Pengurus Pasukan.
- 18.2 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 18.3 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan Am ini yang melibatkan kes/isu Wabak COVID-19 akan merujuk kepada SOP Perubahan berkaitan wabak COVID-19.
- 18.4 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.



PERATURAN PERMAINAN

E-SPORT

MOBILE LEGENDS: BANG BANG

1 PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang – undang Permainan

- 1.1.1 Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan yang menggunakan peranti telefon bimbit.
- 1.1.2 Pemenang akan dinilai dari beberapa sudut antaranya ialah menyelesaikan matlamat utama iaitu memusnakan pangkalan musuh, salah satu pasukan menyerah kalah, salah satu pasukan hilang kelayakan (disqualified) atau penganugerahan hukuman dari pasukan lawan
- 1.1.3 Penggunaan telefon bimbit sahaja dibenarkan ketika sesi pertandingan.
- 1.1.4 Penggunaan Wi-Fi atau data sendiri ketika sesi pertandingan sedang dijalankan.

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

1.3 Kelayakan Peserta

- 1.3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2024.

2 PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan akan dijalankan secara berkumpulan dimana setiap kumpulan perlu memiliki lima orang pemain dan satu simpanan.
- 2.2 Setiap pemain perlu menunjukkan ID permainan mereka sebelum pertandingan dijalankan bagi mengelakkan sebarang penipuan atau kesilapan.
- 2.3 Pertandingan ini akan mengikut sistem terkini yang telah dikemaskini oleh pihak Moonton. Pemilihan watak (hero) baru kurang daripada 2 minggu adalah dilarang sama sekali untuk dipilih ketika sesi pertandingan.
- 2.4 10 minit sahaja masa diberikan untuk tempoh persediaan para pemain didalam ruang permainan. Pegawai SUKIPT akan memastikan kedua-dua pasukan telah bersedia sebelum memulakan perlawanan dengan meneliti ID kesemua pemain.

- 2.5 Pegawai SUKIPT akan memutuskan cara dan bagaimana untuk membuat bilik permainan rasmi. Ketua kumpulan akan dijemput masuk terlebih dahulu didalam ruang permainan dan ketua kumpulan akan menjemput ahli kumpulan masing-masing kedalam ruang permainan.
- 2.6 Kedua-dua pasukan akan melakukan sesi undian menggunakan duit syiling sebelum perlawanan bermula. Kumpulan yang berjaya akan mempunyai hak untuk memilih sisi yang mereka inginkan. Sisi ini akan bertukar setiap kali permainan (bagi BO3 dan BO5).
- 2.7 Setelah kesemua sepuluh pemain memasuki lobi rasmi, pegawai SUKIPT akan memulakan pengesahan bagi kedua-dua pasukan samada telah bersedia untuk memasuki peringkat pilihan/larangan. Setelah disahkan bahawa kedua-dua pihak bersedia, seorang pegawai SUKIPT akan memberitahu pemilik lobi untuk memulakan permainan.
- 2.8 Setiap pasukan yang memenangi perlawanan harus menyimpan tangkapan skrin keputusan mereka pada akhir setiap perlawanan sebagai bukti. (Contohnya, jika pasukan "Delta" menang, pasukan "Delta" perlu memberitahu maklumat yang disebutkan di atas kepada Pegawai SUKIPT). Selepas menyelesaikan perlawanan, pasukan yang menang akan diberi masa 30 minit untuk menghantar hasil perlawanan mereka kepada pegawai SUKIPT.
- 2.9 Sistem Pertandingan
- 2.9.1 Peringkat Awal (Round 1) (20 pasukan): 20 pasukan akan bersaing dalam format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan terus layak ke peringkat Round 2. Sistem Kalah Mati
- 2.9.2 Peringkat Pertengahan (Round 2): 16 pasukan akan bersaing antara satu sama lain dengan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan layak ke suku akhir. Sistem Kalah Mati

- 2.9.3 Peringkat Suku Akhir (Round 3). 8 pasukan akan bersaing antara satu sama lain dengan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pasukan yang menang akan layak ke separuh akhir. Sistem Kalah Mati
- 2.9.4 Peringkat Separuh akhir (Semi Final): Peringkat ini akan menggunakan format terbaik tiga perlawanan (BO3). Pemenang akan ditempatkan dalam pusingan atas (pusingan akhir), dan yang kalah akan ditempatkan dalam pusingan bawah (tempat ketiga dan keempat).
- 2.9.5 Peringkat Akhir (Final): Peringkat ini akan menggunakan format terbaik lima perlawanan (BO5). Pasukan yang berada di kumpulan atas akan bertarung untuk juara dan naib juara manakala pasukan yang berada di Kumpulan bawah akan bertarung untuk naib juara kedua dan naib juara ketiga. Pengagihan hadiah akan ditentukan oleh SUKIPT.

2.10 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

- 2.10.1 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum dua (2) kumpulan bagi pertandingan ini.
- 2.10.2 Setiap pasukan dikehendaki mempunyai lima pemain dalam senarai permulaan dan satu pemain gantian dalam senarai rasmi pada setiap masa sepanjang pertandingan.
- 2.10.3 Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini.
- 2.10.4 Bilangan pemain ;

BILANGAN PEMAIN	LELAKI/WANITA
Minimum	4
Maksimum	5

- 2.10.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut ;

SUKAN	ATLET	PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI/WANITA		
Individu	6	2	8

2.10.6 Pemain gantian untuk menggantikan pemain yang menghadapi masalah adalah terdiri daripada pemain yang telah sedia didaftarkan semasa proses pendaftaran awal.

2.11 Panggilan Peserta

2.11.1 Setiap pemain perlu melaporkan diri di lokasi pertandingan setelah panggilan pertama dibuat.

2.11.2 Waktu menunggu adalah selama 10 minit sahaja. Jika mana-mana kumpulan atau ahli kumpulan tidak menyertai ruang permainan dalam masa yang ditetapkan, maka pasukan tersebut akan disingkirkan daripada pertandingan dan pasukan pihak lawan mara kepusingan setersunya. Pasukan pihak lawan perlu melakukan tangkapan skrin bagi menunjukkan bukti.

2.11.3 Jika kedua-dua pasukan gagal memasuki ruang permainan pada masa yang telah ditetapkan, maka kedua-dua pasukan akan disingkirkan dari pertandingan ini.

2.11.4 Jika mana-mana pasukan tidak dapat menghantar kesemua lima pemain dalam senarai penempatan untuk menyertai perlawanan pada permulaan perlawanan, pihak SUKIPT akan memutuskan bahawa pasukan tersebut tersingkir atau kalah dalam pertandingan tersebut. Pasukan yang menang akan memenangi dengan perbezaan mata kemenangan maksimum dalam perlawanan ini (contohnya, 2-0 untuk BO3, dan 3-0 untuk BO5). Tiada data lain akan direkodkan untuk pasukan yang diberikan kekalahan tersebut

2.11.5 Pemain yang telah dikenakan tindakan akibat kelewatan melaporkan diri merujuk pada perkara 2.11.2, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan.

2.11.6 Setiap pemain yang akan bermain untuk perlawanan seterusnya diberi masa rehat selama 10 -15 minit.

2.12 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

- 2.12.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan kecuali mendapat pengesahan daripada Pegawai SUKIPT yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 2.12.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

2.13 Hal-Hal Lain

- 2.13.1 Hanya pegawai pasukan dengan pakaian sopan dan berkasut sahaja dibenarkan berada di kawasan pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung
- 2.13.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah MUKTAMAD.

3 PAKAIAN

- 3.1 Setiap pemain perlu memakai pakaian yang tertulis nama institusi yang diwakili di belakang baju.
- 3.2 Setiap pemenang perlu berpakaian sopan dan berkasut semasa Majlis Penyampaian Hadiah.

4 HADIAH

- 4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2024
- 4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Mobile Legend Bang Bang	1	1	1	1	1	1
PUBG Mobile	1	1	1	1	1	1
JUMLAH	2	2	2	2	2	2

Pertandingan akan berlangsung pada:

TARIKH	MASA	PERKARA
10 Sept 2024 (Selasa)	2:00 petang	Taklimat Penyelarasan E-Sukan (MLBB)
	3:00 petang	Taklimat Penyelarasan E-Sukan (PUBG)
	4:00 petang	Test game (ping dan connection)
11 Sept 2024 (Rabu)	3:00 petang – 5:30 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang Bang: Round 1 (20 team) (BO3) - Hanya 20 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.
12 Sept 2024 (Khamis)	9:00 pagi	Pendaftaran
	10:00 pagi – 1:00 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang Bang: Round 2 (16 team) (BO3) - Hanya 16 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.
	2:00 petang – 4:00 petang	Round 3 (8 team) (BO3) - Hanya 8 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan.
	4:30 petang – 6:00 petang	Semi Final (Bracket 1) (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan

Pertandingan akan berlangsung pada:

TARIKH	MASA	PERKARA
13 Sept 2024 (Jumaat)	9:00 pagi	Pendaftaran
	10:00 pagi – 11:30 petang	Pertandingan Mobile Legend Bang Bang: Semi Final (Bracket 2) (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
	2:30 petang – 4:00 petang	3 rd & 4th Places (BO3) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan
	4:30 petang – 6:30 petang	Final (BO5) - Hanya 2 pasukan sahaja yang akan terlibat dalam pertandingan ini. Sila lihat jadual pertandingan seperti yang telah disediakan

p/s: masa dan perkara akan berubah mengikut keadaan semasa. Segala perubahan akan dimaklumkan didalam Group Whatsapp utama.



PERATURAN PERMAINAN

E-SPORT

PUBG MOBILE

1 PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang – undang Permainan

- 1.1.1 PUBG Mobile merupakan permainan yang menggunakan peranti telefon bimbit.
- 1.1.2 Pemenang akan dinilai dari beberapa sudut antaranya ialah menyelesaikan matlamat utama iaitu mengalahkan kesemua pasukan bagi mengumpul mata kemenangan.
- 1.1.3 Penggunaan telefon bimbit sahaja dibenarkan ketika sesi pertandingan.
- 1.1.4 Penggunaan Wi-Fi atau data sendiri ketika sesi pertandingan sedang dijalankan.

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

1.3 Kelayakan Peserta

- 1.3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2024.

2 PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan akan dijalankan secara berkumpulan dimana setiap kumpulan perlu memiliki empat orang pemain dan satu simpanan.
- 2.2 Setiap pemain perlu menunjukkan ID permainan mereka sebelum pertandingan dijalankan bagi mengelakkan sebarang penipuan atau kesilapan.
- 2.3 Pertandingan ini akan mengikut sistem terkini yang telah dikemaskini oleh pihak *Lightspeed* dan *Quantum*.
- 2.4 10 minit sahaja masa diberikan untuk tempoh persediaan para pemain didalam lobi permainan. Pegawai SUKIPT akan memastikan kesemua pasukan telah bersedia sebelum memulakan perlawanan dengan meneliti ID kesemua pemain.
- 2.5 Pegawai SUKIPT akan memutuskan cara dan bagaimana untuk membuat lobi permainan rasmi. Lobi akan dicipta oleh ketua pengadil dan sebuah kod lobi serta kata laluan akan diberikan kepada pemain untuk menyertai lobi tersebut.

- 2.6 Sebelum pertandingan bermula, ujian ping akan dijalankan terlebih dahulu bagi memastikan tiada masalah gangguan rangkaian.
- 2.7 Setelah kesemua pemain memasuki lobi rasmi, pegawai SUKIPT akan memulakan pengesahan bagi kesemua pasukan samada telah bersedia untuk memasuki lobi permainan. Setelah disahkan bahawa kesemua pemain telah bersedia, seorang pegawai SUKIPT akan memberitahu pemilik lobi untuk memulakan permainan.
- 2.8 Setiap pasukan yang memenangi perlawanan harus menyimpan tangkapan skrin keputusan mereka pada akhir setiap perlawanan sebagai bukti. Selepas menyelesaikan perlawanan, pasukan yang menang akan diberi masa 30 minit untuk menghantar hasil perlawanan mereka kepada pegawai SUKIPT.
- 2.9 Sistem Pertandingan
- 2.9.1 Kesemua pasukan akan bermain sebanyak 6 peta (map) sahaja.
- 2.9.2 Permainan akan dijalankan secara Liga.
- 2.9.3 Sebanyak 6 pasukan yang akan bertanding dan akan dipecahkan kepada satu kumpulan sahaja.
- 2.9.4 Sebanyak 6 pasukan akan bertanding sehingga ke pusingan terakhir (map ke-6).
- 2.9.5 Bagi peringkat akhir, 6 pasukan sahaja yang dipilih.
- 2.9.6 Permarkahan dikira berdasarkan jumlah “kill” dan kedudukan didalam setiap perlawanan (placement)

Game Scoring System			
1 Kill		1 Point	
Placement Points System			
1st	10	6th	2
2nd	6	7th	1
3rd	5	8th	1
4th	4	9th	0
5th	3	10th	0

2.9.7 Sekiranya jumlah markah adalah sama, pihak pegawai SUKIPT akan menentukan melalui:

- Jumlah WWCD
- Jumlah mata kedudukan terkumpul semua perlawanan
- Jumlah kill terkumpul semua perlawanan
- Mata kedudukan pasukan dalam perlawanan terakhir

2.9.8 Tetapan “*Advance Settings*”.

2.9.9 Perlawanan semula hanya akan dilakukan sekiranya pihak SUKIPT diberitahu mengenai masalah teknikal atau kecemasan dengan segera. Antaranya:

- Jika lebih daripada 3 pasukan mengalami masalah yang sama
- Masalah teknikal disebabkan kecuaiian pemain dari sudut sambungan internet peribadi atau sebagainya.
- Situasi dimana “*advance setting lobby*” tidak mengikut tetapan pertandingan
- Lebih daripada satu pemain terkeluar daripada permainan semasa situasi “*On Plane before Jump*”

2.10 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.10.1 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum dua (2) kumpulan bagi pertandingan ini.

2.10.2 Setiap pasukan dikehendaki mempunyai empat pemain dalam senarai permulaan dan satu pemain gantian dalam senarai rasmi pada setiap masa sepanjang pertandingan.

2.10.3 Semua pemain harus dari universiti yang sama. Pemain profesional aktif dibenarkan untuk menyertai pertandingan ini.

2.10.4 Bilangan pemain ;

BILANGAN PEMAIN	LELAKI/WANITA
Minimum	4
Maksimum	5

2.10.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut ;

SUKAN	ATLET	PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI/WANITA		
Individu	5	2	7

2.10.6 Pemain gantian untuk menggantikan pemain yang mempunyai masalah terdiri daripada pemain yang telah sedia didaftarkan semasa proses pendaftaran awal.

2.11 Panggilan Peserta

- 2.11.1 Setiap pemain perlu melaporkan diri di dewan setelah panggilan pertama dibuat.
- 2.11.2 Waktu menunggu adalah selama 10 minit sahaja. Jika mana-mana kumpulan atau ahli kumpulan tidak menyertai ruang permainan dalam masa yang ditetapkan, maka pasukan tersebut akan disingkirkan daripada pertandingan
- 2.11.3 Jika mana-mana pasukan tidak dapat menghantar kesemua empat pemain dalam senarai penempatan untuk menyertai perlawanan pada permulaan perlawanan, pihak SUKIPT akan memutuskan bahawa pasukan tersebut tersingkir atau kalah dalam pertandingan tersebut.
- 2.11.4 Pemain yang telah dikenakan tindakan akibat kelewatan melaporkan diri merujuk pada perkara 2.11.2, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan.
- 2.11.5 Setiap pemain yang akan bermain untuk perlawanan seterusnya diberi masa rehat selama 15 minit.

2.12 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

- 2.12.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan kecuali mendapat pengesahan daripada Pegawai SUKIPT yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 2.12.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

2.13 Hal-Hal Lain

- 2.13.1 Hanya pegawai pasukan dengan pakaian sopan dan berkasut sahaja dibenarkan berada di kawasan pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung
- 2.13.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah MUKTAMAD.

3 PAKAIAN

- 3.1 Setiap pemain perlu memakai pakaian yang tertulis nama institusi yang diwakili di belakang baju.
- 3.2 Setiap pemenang perlu berpakaian sopan dan berkasut semasa Majlis Penyampaian Hadiah.

4 HADIAH

- 4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2024
- 4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Mobile Legend Bang Bang	1	1	1	1	1	1
PUBG Mobile	1	1	1	1	1	1
JUMLAH	2	2	2	2	2	2



"SUKAN MENJULANG KECEMERLANGAN IPT"

**SEKSYEN SUKAN
BAHAGIAN PERANCANGAN STRATEGIK
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI**

Aras 2, Menara 2, Jalan P5/6
Presint 5, 62200 Putrajaya

Tel : 03-8870 6477 Faks: 03-8870 6214