

**PERATURAN AM**  
**SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)**

**1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang permainan Kebangsaan, Antarabangsa dan Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

**2.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

**2.1 NAMA PERTANDINGAN**

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

**2.2 PENGELOLA**

**2.2.1** SAM2026 ini dikelola oleh Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia.

**2.2.2** Bagi maksud pengelolaan, Majlis Pengarah/ Dekan Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia bertanggungjawab dengan perkara-perkara dasar dan boleh menyerahkan kuasa pengelolaan serta aktiviti sukan kepada mana-mana Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia.

**2.2.3** Adalah menjadi tanggungjawab jawatankuasa pengelola menerangkan secara lengkap dan jelas peraturan pertandingan kepada badan/ persatuan sukan yang terlibat dalam pengelolaan SAM2026.

**3.0 KELAYAKAN**

**3.1 UNIVERSITI**

**3.1.1** Semua Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia adalah layak menyertai kejohanan/ Sukan Asasi Malaysia ini.

**3.1.2** Pasukan yang layak menyertai SAM2026 adalah sebanyak lima belas (15) kontinjen terdiri daripada tiga belas (13) Pusat Asasi Universiti Awam dan 1 Kolej Matrikulasi Selangor dan 1 Politeknik Malaysia.

**3.2 PESERTA**

**3.2.1** Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa diperingkat Asasi yang ditawarkan di Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi yang terpilih sahaja.

### 3.3 KAD AKREDITASI

**3.3.1** Semua peserta diwajibkan membawa bersama Kad Pelajar/ Kad Matrik semasa atau sepanjang SAM2026 dijalankan.

**3.3.2** Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar untuk disemak oleh jawatankuasa teknikal dan pertandingan semasa pendaftaran serta sepanjang tempoh kejohanan.

## 4.0 PENDAFTARAN

### 4.1 BILANGAN ATLET DAN PEGAWAI

BIL	PERMAINAN	BIL .ATLET LELAKI	BIL. ATLET WANITA	BIL. PENGURUS & JURULATIH	JUMLAH ORANG/ PERMAINAN
1	Badminton (Berpasukan) - Perseorangan (Lelaki) - Perseorangan (Wanita) - Beregu (Lelaki) - Beregu (Wanita) - Beregu (Campuran)	5	5	2	12
2	Bola Jaring (berpasukan wanita)		12	2	14
3	Bola Sepak 9 Sebelah (Berpasukan Lelaki)	15		2	17
4	Bola Tampar (Berpasukan)	12	12	2	26
5	Chess (Berpasukan)	3	3	2	8
6	Olahraga (Balapan)				
	- 100m	2	2	2	38
	- 200m	2	2		
	- 400m	2	2		
	- 800m	2	2		
	- 1,500m	2	2		
	- 4 x 100m	4	4		
	- 4 x 400m	4	4		
7	Ragbi 7's (Berpasukan Lelaki)	12			
8	Sepak Takraw Regu (Lelaki)	5		2	7
9	Tenpin Bowling - Individu (Lelaki) - Individu (Wanita) - Berpasukan (Lelaki) - Berpasukan (Wanita)	5	5	2	12
<b>Jumlah Atlet (Lelaki &amp; Wanita)</b>		<b>73</b>	<b>53</b>		
10	E-Sport				
	- MLBB (Berpasukan Campuran)		6	2	8
	- PUBG (Berpasukan Campuran)		5	2	7
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>141</b>		<b>22</b>	<b>163</b>

## **4.2 BORANG PERTANDINGAN**

**4.2.1** Semua pasukan hendaklah menggunakan Borang Pendaftaran Pasukan SAM2026 dan Borang Perlawanan SAM2026 yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.

**4.2.2** Semua Borang Pendaftaran Pasukan hendaklah diserahkan kepada jawatankuasa pengelola semasa taklimat pengurus - pengurus pasukan.

**4.2.3** Borang Pendaftaran Perlawanan/ Atlet dan Pegawai hendaklah diserahkan kepada wakil Jawatankuasa Pengelola sebelum setiap perlawanan dimulakan.

**4.2.4** Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar untuk disemak oleh jawatankuasa teknikal dan pertandingan serta sepanjang tempoh kejohanan.

**4.2.5** Hanya pemain yang berdaftar di dalam borang pengesahan atlet mengikut permainan sahaja layak mengambil bahagian.

**4.2.6 Borang Pengesahan Kesihatan** wajib diisi bagi **setiap atlet** yang akan menyertai SAM2026 dan perlu dibawa semasa pendaftaran pasukan.

## **5.0 REFERI KEHORMAT/PENGADIL**

**5.1** Ketua Pengadil atau Pengadil yang bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan.

## **6.0 PAKAIAN**

**6.1** Setiap pemain/ pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.

**6.2** Semua pemain hendaklah memakai "leggings/tights/inner" panjang sekiranya memakai seluar pendek dan diharapkan mengikut garis panduan pemakaian sukan.

**6.3** Jika kedua - dua pasukan memakai pakaian/ jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual perlawanan (HOME) mestilah menukar pakaian /jersi yang berlainan warna. Setiap pemain/ pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.

## **7.0 PERALATAN**

- 7.1** Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal Kejohanan dan akan disediakan oleh Jawatankuasa pengelola.
- 7.2** Semua peralatan/venue pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan mengikut spesifikasi yang dibenarkan.
- 7.3** Pengelola Sukan SAM2026 hendaklah memaklumkan kepada Jawatankuasa Kecil Teknikal & Pertandingan SAM2026 jenis-jenis kemudahan padang atau gelanggang yang digunakan semasa kejohanan.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1** Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat sekurang-kurangnya 5 pasukan yang mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara Liga dan/ atau Kalah Mati. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat sekurang-kurangnya 6 penyertaan mengikut peraturan sukan berkenaan.

### **8.2 CARA SATU KUMPULAN**

- 8.2.1** Sekiranya 5 pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara **LIGA SATU KUMPULAN**.
- 8.2.2** Pasukan yang berjaya mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan, kedua terbanyak dikira sebagai naib johan dan seterusnya.

### **8.3 CARA DUA (2) KUMPULAN**

#### **8.3.1 PUSINGAN AWAL**

- 8.3.1.1** Sekiranya 6 pasukan atau lebih mengambil bahagian pasukan akan dibahagikan kepada 2 Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.
- 8.3.1.2** Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.
- 8.3.1.3** Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana - mana kumpulan dengan hanya 2 pasukan sahaja yang mengambil bahagian dalam kumpulan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.

### **8.3.2 PUSINGAN SEPARUH AKHIR**

8.3.2.1 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut:

Kumpulan X	Kumpulan Y
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan
Naib Johan Kumpulan B	Naib Johan Kumpulan A

### **8.3.3 PUSINGAN AKHIR**

8.3.3.1 Pemenang Kumpulan X akan melawan Pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

8.3.3.2 Kalah Kumpulan X akan melawan Kalah Kumpulan Y untuk menentukan tempat ke-3.

## **8.4 CARA TIGA (3) KUMPULAN**

### **8.4.1 PUSINGAN AWAL**

8.4.1.1 Sekiranya penyertaan terdiri daripada 9 pasukan atau lebih, pertandingan akan dijalankan secara Tiga Kumpulan A, B dan C.

8.4.1.2 Penetapan kumpulan akan ditentukan melalui proses undian.

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

### **8.4.2 PUSINGAN KALAH MATI**

8.4.2.1 6 pasukan akan bertanding dalam Pusingan Suku Akhir akan mengikut carta kalah mati seperti berikut:

8.4.2.2 Johan Kumpulan A akan berada di kedudukan 1.

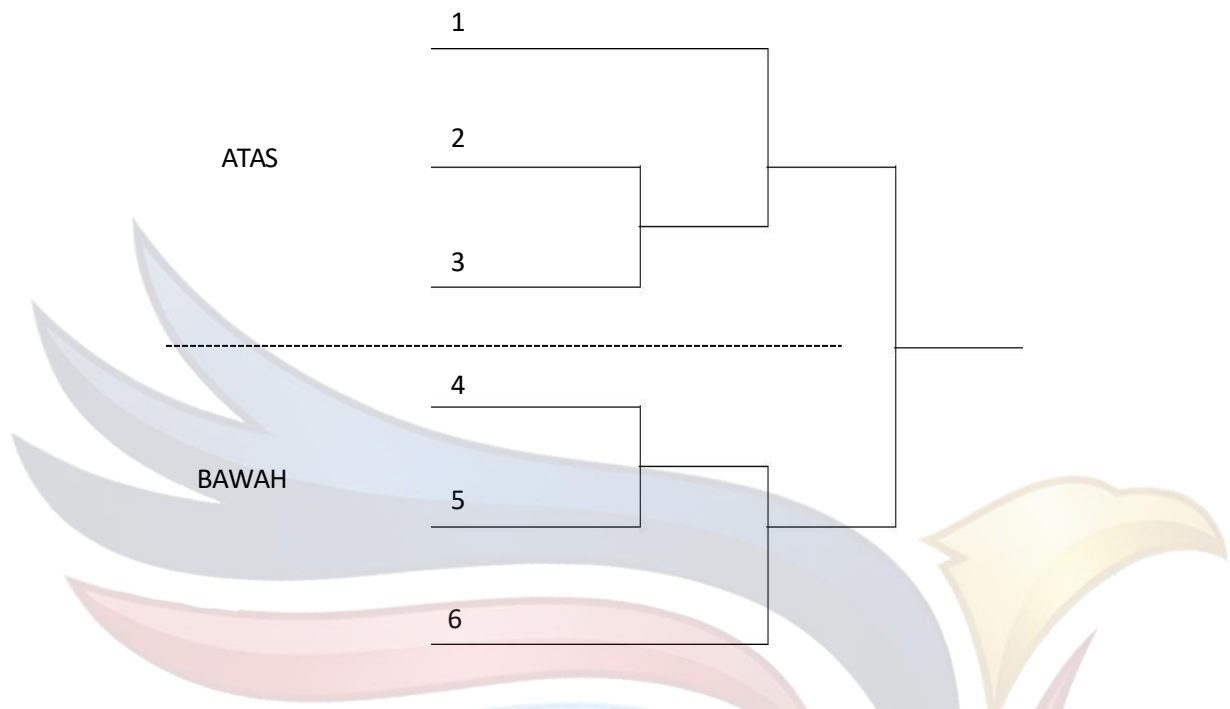
8.4.2.3 Johan Kumpulan B akan berada di kedudukan 6.

8.4.2.4 Johan Kumpulan C akan berada di kedudukan 4.

8.4.2.5 Naib Johan Kumpulan A akan berada di kedudukan 5.

8.4.2.6 Naib Johan Kumpulan B akan berada di kedudukan 2.

8.4.2.7 Naib Johan Kumpulan C akan berada di kedudukan 3.



## 8.5 CARTA EMPAT (4) KUMPULAN

### 8.5.1 PUSINGAN AWAL

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

8.5.1.2 Setiap kumpulan mengandungi sekurang-kurangnya 3 pasukan.

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

### 8.5.2 PUSINGAN KALAH MATI

8.5.2.1 8 pasukan akan bertanding dalam Pusingan Suku Akhir akan mengikut carta kalah mati berikut-;

8.5.2.2 Johan Kumpulan A akan berada di kedudukan 1.

8.5.2.3 Johan Kumpulan B akan berada di kedudukan 8.

8.5.2.4 Johan Kumpulan C akan berada di kedudukan 5.

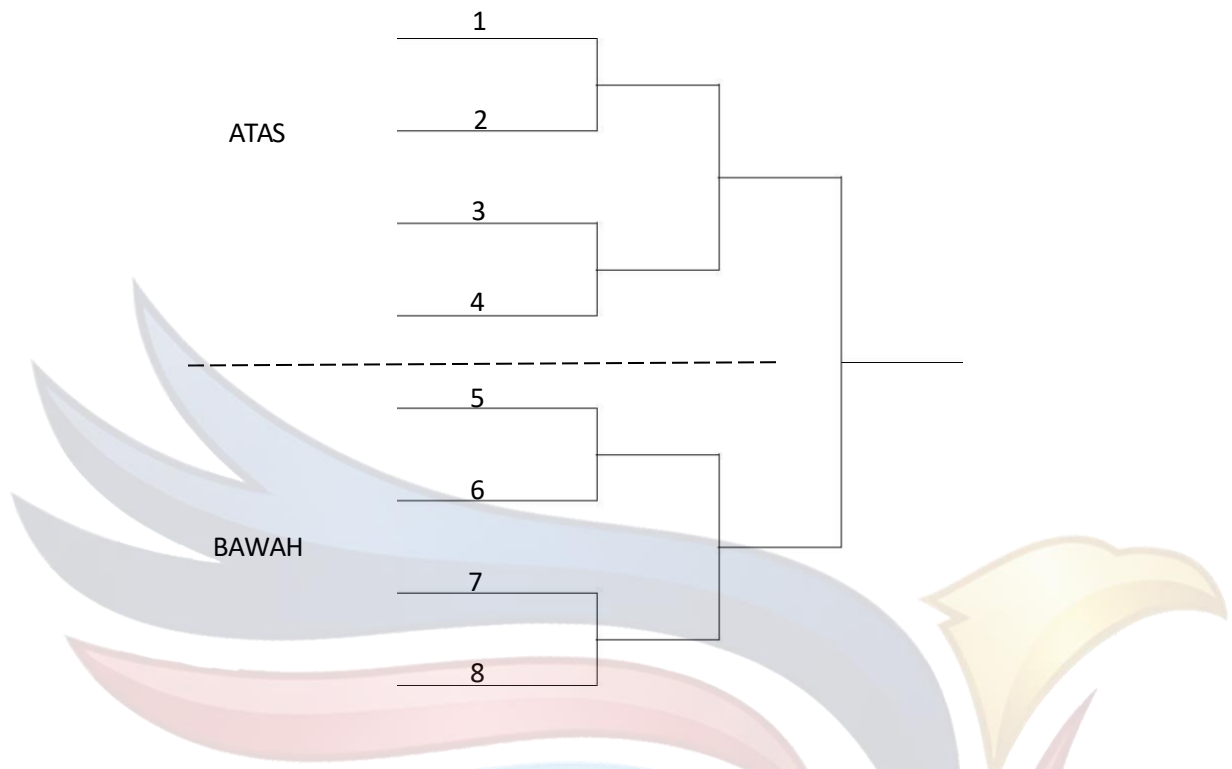
8.5.2.5 Johan Kumpulan D akan berada di kedudukan 4.

8.5.2.6 Naib Johan Kumpulan A akan berada di kedudukan 6.

8.5.2.7 Naib Johan Kumpulan B akan berada di kedudukan 3.

8.5.2.8 Naib Johan Kumpulan C akan berada di kedudukan 2.

8.5.2.9 Naib Johan Kumpulan D akan berada di kedudukan 7.



### 8.6 FORMAT BAGI SISTEM LIGA KUMPULAN

JUMLAH PASUKAN	JUMLAH PASUKAN DALAM KUMPULAN	
	KUMPULAN	FORMAT
5	Liga 1 Kumpulan	Liga
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

### 8.7 UNDIAN DAN JADUAL PERTANDINGAN

**8.7.1** Undian akan dilaksanakan pada 3 Februari 2025 secara hybrid.

**8.7.2** Susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal & permainan mengikut format yang ditetapkan oleh Sukan Asasi Malaysia 2025.

**8.7.3** Pemberian Mata :

Menang - 3	Seri - 1	Kalah - 0
------------	----------	-----------

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

## **9.0 KELEWATAN**

- 9.1** Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada meja urusetia permainan sebelum masa perlawanan bermula.
- 9.2** Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
- 9.3** Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan mengikut peraturan permainan berkenaan.

## **10.0 MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH**

- 10.1** Setiap pasukan 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.
- 10.2** Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Tuan Ruman/Jawatankuasa Pengelola.

## **11.0 RAYUAN / BANTAHAN**

- 11.1** Sebarang bantahan atau rayuan hendaklah dibuat secara bertulis oleh Ketua pegawai/ pengurus pasukan dan disahkan oleh Ketua Kontinjen institusi berkenaan. Bantahan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal pertandingan atau wakilnya dalam tempoh tidak lebih dari 1 jam selepas tamat perlawanan. Setiap bantahan perlu disertakan wang tunai sebanyak RM500.00 (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja) sebagai cagaran.
- 11.2** Wang cagaran tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan atau rayuan itu tidak diterima.
- 11.3** Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang cagaran sebanyak RM400.00 sahaja akan dikembalikan dan RM100.00 menjadi yuran proses.
- 11.4** Semua bantahan / rayuan hendaklah ditulis dalam Bahasa Melayu
- 11.5** Semua keputusan Juri Rayuan / Bantahan adalah muktamad.

## **12.0 JURI RAYUAN**

**12.1** Jawatankuasa Pengelola akan menubuhkan Juri Rayuan yang terdiri daripada 5 orang - minima atau 7 orang - maksima daripada sekurang-kurangnya 3 buah institusi. Ahli - ahli juri adalah terdiri daripada:

- a) Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakil nya.
- b) Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026) atau wakil. 3 orang minima atau maksima 5 orang Pegawai dari institusi/ universiti yang tidak terlibat dalam bantahan/ rayuan.
- c) Ex-Officio adalah Pengerusi Permainan (pemerhati).
- d) Ahli Majlis Sukan Asasi Malaysia

## **13.0 LEMBAGA TATATERTIB**

**13.1** Semua perkara tatatertib akan diputuskan oleh sebuah Lembaga Tatatertib yang terdiri daripada sekurang-kurangnya lima (5) orang Ahli Jawatankuasa Induk SAM 2026 atau wakilnya yang telah diberi mandat. Lembaga ini akan dipengerusikan oleh Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya.

**13.2** Seorang pemain yang digantung permainannya oleh badan - badan dibawah tidak dibenarkan menyertai sebarang pertandingan dalam tempoh penggantungan:

- a) Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia.
- b) Persatuan Sukan Negeri.
- c) Persatuan Sukan Kebangsaan.

## **14.0 HADIAH**

**14.1** Hadiah Sukan Asasi Malaysia (SAM2026) akan disediakan oleh Sekeretariat SAM2026 untuk pemenang - pemenang pertama, kedua dan ketiga dalam acara berpasukan dan pemenang pertama, kedua dan ketiga dalam acara perseorangan. Semua medal adalah untuk atlet sahaja.

## **15.0 PIALA PUSINGAN KEJOHANAN**

- 15.1** Pasukan yang menang hendaklah bertanggungjawab ke atas penjagaan piala pusingan.
- 15.2** Pasukan yang menang hendaklah bertanggungjawab untuk memulangkan dan menyerahkan piala pusingan dalam keadaan yang baik kepada Jawatankuasa Pengelola seterusnya sebelum kejohanan akan datang dimulakan.
- 15.3** Sekiranya piala pusingan didapati rosak atau hilang semasa dalam simpanan pasukan yang menang, pasukan berkenaan hendaklah membaiki atau menggantikannya.

## **16.0 SIJIL**

- 16.1** Sijil Penyertaan (E-sijil) akan disediakan oleh SAM2026 dan akan diberikan kepada semua peserta.

## **17.0 JUARA KESELURUHAN**

- 17.1** Juara keseluruhan akan ditentukan melalui jumlah pungen pingat emas paling banyak. Sekiranya jumlah pingat emas adalah sama, pungen pingat perak dan gangsa akan diambil kira.

## **18.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

- 18.1** Semua perkara yang dinyatakan dalam Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).