



SUKMAS XI



**UNDANG-UNDANG & PERATURAN SUKAN
MARA SE-MALAYSIA
KALI KE 11 (SUKMAS XI)
TAHUN 2026
PERLIS**



TARIKH : 30/08/2026 – 03/09/2026
TEMPAT : ARAU, PERLIS



PERATURAN AM

- 1.0. Nama Pertandingan: ***“KEJOHANAN SUKAN MARA SE-MALAYSIA KALI KE 11 TAHUN 2026, PERLIS” atau SUKMAS XI.***
- 2.0. Jenis acara sukan yang dipertandingkan dan bilangan pemain serta pegawai pada edisi kali ini seperti berikut:

BIL	ACARA SUKAN	BILANGAN PEMAIN	LELAKI	WANITA	PEGAWAI	JUMLAH PEMAIN & PEGAWAI
1	Badminton Campuran	12	8	4	2	14
2	Bola Jaring	12	-	12	2	14
3	Bolasepak Terbuka	18	18	-	2	20
4	Bolasepak Veteran	15	15	-	2	17
5	Bola Tampar Lelaki	12	12	-	2	14
6	Bola Tampar Wanita	12	-	12	2	14
7	Sepak Takraw	12	12	-	2	14
8	Ten Pin Bowling Berpasukan	8	4	4	1	9
9	Ping Pong Campuran	12	8	4	2	14
10	Karom Campuran	12	6	6	1	13
11	Dart Campuran	13	9	4	1	14
12	Tenis Campuran	11	8	3	1	12
13	Petanque Berpasukan	8	4	4	1	9
14	Merentas Desa Terbuka	8	4	4	1	9
15	Merentas Desa Veteren	8	4	4	1	9
16	Catur Berpasukan	6	6		1	7
17	Woodball Berpasukan	8	4	4	1	9
18	Golf Berpasukan	4	4		1	5
JUMLAH PEMAIN & PEGAWAI		191	125	66	26	217



3.0. VENUE PERTANDINGAN

- 3.1. Negeri: Perlis Indera Kayangan
- 3.2. Lokasi Pertandingan: Maktab Rendah Sains MARA Arau, TVETMARA Beseri, UiTM Arau dan sekitar Kangar.

4.0. KELAYAKAN PEMAIN (PENDAFTARAN)

- 4.1. Setiap pasukan negeri (14 negeri keseluruhan) dibenarkan mendaftar pasukan yang terdiri daripada kakitangan MARA dan semua agensi-agensi di bawah MARA sahaja (Subsidiari MARA).
- 4.2. Semua pemain akan berdaftar **mengikut negeri mereka berkhidmat sahaja** dan **WAJIB** menjadi ahli Kelab Sukan dan Rekreasi MARA (KSRM).
- 4.3. Bagi kakitangan Kontrak dan Sambilan, hendaklah telah berkhidmat dengan MARA atau Agensi dibawah MARA (Subsidiari MARA) sekurang-kurangnya 3 bulan sebelum tarikh kejohanan **(Tarikh lantikan sebelum 1 Jun 2026). (Lantikan Sementara atau Guru Ganti / Pensyarah adalah tidak dibenarkan).**
- 4.4. Umur pemain veteran untuk lelaki dan wanita adalah **40 tahun dan ke atas (lahir tahun 1986 dan kebawah).**

5.0. JERSI / PAKAIAN PEMAIN

- 5.1. Setiap pasukan hendaklah berpakaian kemas, sopan dan sesuai dengan permainan yang disertai. Pengenalan dan identiti pasukan hendaklah ditonjolkan.
- 5.2. Pemakaian seluar pendek dan 'tight' tidak dibenarkan bagi pemain wanita dan digalakkan untuk memakai 'track bottom' yang sesuai.



6.0 TINDAKAN TATATERTIB / DISIPLIN

- 6.1 Semua pemain dan pegawai sukan boleh diambil tindakan mengikut Tindakan Tatatertib yang termaktub dalam Tatacara Perlembagaan Persatuan Sukan Kebangsaan.
- 6.2 Semasa pertandingan yang dijalankan, jika terdapat perselisihan faham antara pemain, pegawai dan penyokong sebagai punca yang mengakibatkan pergaduhan, pertandingan akan diberhentikan serta merta. Pasukan yang didapati terlibat dengan pergaduhan tersebut akan dikenakan denda sebanyak **RM1,000.00**.
- 6.3 Mana-mana pasukan yang telah dikenakan denda kerana terlibat dengan pergaduhan semasa pertandingan yang dijalankan dalam Kejohanan Sukan MARA Se-Malaysia Ke-11 (SUKMAS XI) Perlis 2026, pasukan tersebut tidak dibenarkan menyertai pertandingan yang sama dalam Kejohanan Sukan MARA Se-Malaysia berikutnya.
- 6.4 Sebarang kesalahan disiplin yang serius yang tidak termaktub dalam Peraturan Pertandingan Sukan boleh diambil tindakan oleh Jawatankuasa Pelaksana Pertandingan Peringkat MARA Se-Malaysia mengikut pandangan dan nasihat dari Persatuan Sukan Negeri / Kebangsaan. Sebarang kesalahan disiplin akan diputuskan tindakan dalam masa 24 jam selepas kejadian berlaku.

7.0 KEDUDUKAN PENGUNDIAN PASUKAN SETIAP ACARA SUKAN

- 7.1 Akan ditentukan kemudian.



8.0 HADIAH-HADIAH

8.1 Hadiah-hadiah akan disediakan seperti berikut:

- 8.1.1. Johan
- 8.1.2. Naib Johan
- 8.1.3. Tempat Ketiga
- 8.1.4. Tempat Keempat

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

9.1 Sistem-sistem pertandingan yang akan dijalankan adalah seperti yang ditetapkan dalam Peraturan Pertandingan Acara-acara Sukan.

9.2 Setiap peserta HANYA dibenarkan mengambil bahagian untuk **satu (1) acara sukan sahaja KECUALI pemain dari MARA Negeri Sabah, Sarawak, dan Perlis (Maksimum acara hanya dua (2))**. Jika berlaku pertindihan jadual pertandingan, risiko akan di tanggung oleh pasukan berkenaan.

9.3 Jika jumlah pasukan tidak mencukupi untuk empat (4) kumpulan, maka tiada peringkat Suku Akhir akan dijalankan. Kumpulan akan dibahagi kepada dua (2) sahaja dan bermain secara liga. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan terus ke peringkat 'Kalah Mati' atau peringkat Separuh Akhir.

10.0 FORMAT PERTANDINGAN

Format pertandingan pusingan awal di buat secara `Liga' manakala peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir di buat secara `Kalah-Mati' TERKECUALI untuk acara Tenpin Bowling, Merentas Desa, Catur dan Woodball.



10.1. Pusingan Awal

10.1.1. Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan dalam empat (4) kumpulan (Kumpulan A, B, C dan D). Pasukan-pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

10.1.2. Terdapat 3, 3, 4, 4 atau 3,3,3,4 atau 3,3,3,3 pasukan dalam setiap kumpulan. Jika pasukan tidak mencukupi untuk empat (4) kumpulan, maka para 9.3 dalam Peraturan Am Pertandingan akan digunapakai di mana akan hanya ada dua (2) kumpulan sahaja dengan Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ke peringkat Separuh Akhir dan pemenang akan ke peringkat Akhir.

Format Separuh Akhir seperti berikut:

Separuh Akhir 1 – Johan Kumpulan A lwn Naib Johan Kumpulan B

Separuh Akhir 2 – Johan Kumpulan B lwn Naib Johan Kumpulan A

Jika empat (4) kumpulan, maka Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak ke peringkat Suku Akhir.

10.2. Format Suku Akhir seperti berikut:

Suku Akhir 1 - Johan Kumpulan A lwn Naib Johan Kumpulan C

Suku Akhir 2 - Johan Kumpulan B lwn Naib Johan Kumpulan D

Suku Akhir 3 - Johan Kumpulan C lwn Naib Johan Kumpulan A

Suku Akhir 4 - Johan Kumpulan D lwn Naib Johan Kumpulan B



10.3 Format Separuh Akhir seperti berikut:-

Separuh Akhir 1 - Pemenang Suku Akhir 1 lwn Pemenang Suku Akhir 2

Separuh Akhir 2 - Pemenang Suku Akhir 3 lwn Pemenang Suku Akhir 4

10.4 Format Akhir seperti berikut:

10.4.1 Pemenang-pemenang dalam pertandingan Separuh Akhir layak ke pertandingan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan seperti berikut :-

- Pemenang Separuh Akhir 1 lwn Pemenang Separuh Akhir 2

10.4.2 Pasukan yang kalah dalam perlawanan separuh akhir akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat seperti berikut :-

- Kalah Separuh Akhir 1 lwn Kalah Separuh Akhir 2

11.0 KIRAAN MATA

11.1 Kiraan mata untuk setiap acara pertandingan adalah seperti berikut :-

Johan	-	100 mata
Naib Johan	-	70 mata
Ketiga	-	50 mata
Keempat	-	30 mata
Penyertaan	-	10 mata



- 11.2 Kiraan mata Johan keseluruhan akan ditentukan berdasarkan jumlah pungutan mata tertinggi oleh kontigen negeri. Sekiranya ada dua (2) atau lebih kontigen negeri yang mempunyai jumlah kutipan mata yang sama, pemenang akan ditentukan melalui kontigen yang memenangi lebih banyak pingat emas, seterusnya pingat perak dan pingat gangsa.

12.0 PENGADIL

- 12.1 Pengadil pertandingan dipilih oleh Jawatankuasa Penganjur Pertandingan Sukan MARA Se-Malaysia kali Ke11 (SUKMAS XI), Perlis 2026.

13.0 KEMUDAHAN INFRASTRUKTUR PERTANDINGAN

- 13.1 Jawatankuasa Penganjur menetapkan tempat pertandingan dengan menggunakan kemudahan-kemudahan yang sediada di lokasi pertandingan.

14.0 PERALATAN PERTANDINGAN

- 14.1 Jawatankuasa penganjur hanya akan menyediakan peralatan asas untuk semua acara sukan yang dipertandingkan. Setiap kontigen yang mengambil bahagian hendaklah membawa sendiri peralatan bagi pertandingan yang disertai.

15.0 PENANGGUHAN PERMAINAN

- 15.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan / dijadualkan sama sekali tidak boleh diminta untuk penangguhan atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 15.2 Jawatankuasa Penganjur mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau diputuskan dengan serta merta oleh sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan.



- 15.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan, Jawatankuasa Penganjur akan menetapkan semula tarikh perlawanan yang ditangguhkan itu.

16.0 PEMBATALAN / 'WALK OVER'

- 16.1 Setiap pasukan mesti berada di gelanggang pertandingan sepuluh (10) minit sebelum masa yang ditetapkan untuk pertandingan.
- 16.2 Jika satu-satu pasukan datang lewat sepuluh (10) minit selepas masa yang telah dijadualkan untuk pertandingan tanpa sebab-sebab yang munasabah, maka pasukan itu dikira kalah dan memberikan kemenangan kepada pihak lawan.
- 16.3 Menarik diri daripada perlawanan tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan dianggap menarik diri dari keseluruhan pertandingan. Semua mata yang diperolehi terdahulu tidak diambil kira.

17.0 JAWATANKUASA BANTAHAN / RAYUAN

- 17.1 Jawatankuasa Bantahan/Rayuan bagi setiap jenis sukan yang diperuntukan akan dilantik oleh **Pengerusi Jawatankuasa Pelaksana** bagi mendengar / menerima setiap kes bantahan/rayuan jika ada.
- 17.2 Proses membuat rayuan atau bantahan adalah tertakluk dalam Peraturan Pertandingan acara-acara sukan.
- 17.3 Segala rayuan dan bantahan hanya boleh dibuat oleh Pengurus pasukan secara bertulis kepada Jawatankuasa Bantahan/Rayuan dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat perlawanan dengan disertakan **Wang Tunai RM500.00**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan/rayuan ditolak.



- 17.4 Menarik diri dari perlawanan adalah tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan akan dikenakan denda sebanyak **RM1,000.00**.

18.0 PERKARA-PERKARA AM

- 18.1 Sebarang perkara berbangkit yang tidak tercatat dalam Peraturan Am, Jawatankuasa Penganjur berkuasa mengambil / membuat sesuatu keputusan.
- 18.2 Segala hal yang timbul semasa dan selepas pengendalian kejohanan ini tidak dibenarkan dibawa ke Mahkamah.
- 18.3 Segala keputusan yang diambil oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.



KONTIGEN : _____

PUSAT BERKHIDMAT : _____

NO. H.P.	:								
-----------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--

NO. TELEFON :