



**SUKAN NASIONAL (SUKNA)  
PERANCANGAN BANDAR DAN DESA MALAYSIA  
KALI KE XVIII - 2017**

---

**PERATURAN AM DAN TEKNIKAL  
ACARA SUKAN**



**TEMPAT**

**KAMPUS SULTAN AZLAN SHAH,  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS (UPSI)  
PROTON CITY, TANJONG MALIM, PERAK**

**TARIKH**

**21 - 24 APRIL 2017**

# **PERATURAN AM**

## **1.0 PENGENALAN**

1.1 Kejohanan sukan ini dinamakan Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar dan Desa Malaysia kali ke XVIII-2017. Kejohanan ini melibatkan pertandingan antara zon-zon sebagai wadah untuk mempereratkan silaturahmi sambil mengasah dan mencungkil bakat yang sedia ada dan baru untuk bersaing secara sihat serta memupuk nilai-nilai murni di kalangan kakitangan Perancangan Bandar dan Desa Malaysia.

## **2.0 PENGELOLAAN**

2.1 Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar dan Desa Malaysia kali ke XVIII-2017 dianjurkan oleh Jabatan Perancangan Bandar dan Desa Perak Darul Ridzuan selaku tuan rumah pada kejohanan kali ini.

## **3.0 UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN**

3.1 Acara-acara sukan dijalankan mengikut undang-undang dan peraturan permainan/pertandingan antarabangsa dan kebangsaan yang telah dikuatkuasa dan digunapakai, melainkan sekiranya terdapat peraturan khas yang menguasai Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar dan Desa Malaysia kali ke XVIII-2017 yang telah ditetapkan oleh penganjur.

3.2 Sebarang kejadian yang tidak diingini dan kemalangan yang berlaku ke atas para peserta disepanjang kejohanan ini berlangsung adalah di bawah tanggungjawab kontinjen itu sendiri. Pihak penganjur tidak akan bertanggungjawab ke atas kejadian tersebut dan langkah-langkah keselamatan akan diberi penekanan.

## **4.0 KELAYAKAN PENYERTAAN ACARA SUKAN**

4.1 Penyertaan adalah terdiri daripada :-

- (a) Semua warga kerja JPBD Semenanjung dan Negeri-Negeri Semua warga kerja JPBW Sabah dan Kementerian Perancangan Sumber dan Alam Sekitar Sarawak beserta agensi di bawah kementerian ini yang terlibat dengan perancangan bandar;
- (b) Pegawai JPBD yang dipinjamkan / kader ke jabatan lain;
- (c) Pegawai sambilan / kontrak yang bekerja seperti di para a dan b (perlu di sertakan salinan surat lantikan dan slip gaji terkini yang telah disahkan);

- (d) Pelatih Institusi Pengajian Tinggi yang menjalani latihan industri di para a dan b. (perlu disertakan salinan surat lapor diri yang disahkan);
  - (e) Pegawai Perancang Bandar Gred J41 dan ke atas yang berkhidmat di bawah unit OSC.
- 4.2 Setiap pasukan zon-zon hendaklah terdiri daripada pemain-pemain zon berkenaan sahaja dan tidak dibenarkan bergabung dengan pemain-pemain dari zon lain.
- 4.3 Kategori pemain veteran ialah berumur tidak kurang 45 tahun (lelaki) dan 40 tahun (wanita) **kecuali bagi acara bola jaring di mana syarat umur veteran adalah 35 tahun dan keatas. Bagi Kontinjen Sabah dan Sarawak, kategori pemain veteran ialah berumur tidak kurang 40 tahun (lelaki) dan 35 tahun (wanita).** Penyertaan pegawai gred 41 atau yang lebih tinggi dimestikan sekurang-kurangnya seorang dalam setiap acara sukan kecuali Tarik Tali dan Olahraga manakala **bagi Kontinjen Sabah dan Sarawak, penyertaan pegawai gred 41 dan ke atas dikecualikan untuk semua acara.**
- 4.4 Tiap-tiap zon yang menyertai sukan ini dikehendaki mendaftar setiap acara sukan yang disertai dengan mengisi dan mengembalikan borang pendaftaran rasmi yang telah diedarkan oleh Jawatan kuasa Penganjur Pertandingan sebelum atau pada masa yang ditetapkan.
- 4.5 Pendaftaran nama peserta hendaklah diserahkan dan disahkan dalam Mesyuarat Jawatankuasa Induk Sukan SUKNA 2017 mengikut tarikh yang ditetapkan. Selepas itu, sebarang pertukaran nama pemain adalah tidak dibenarkan sama sekali.
- 4.6 Setiap peserta adalah diwajibkan membawa pas pengenalan semasa pengesahan pendaftaran dan di lokasi perlawanan untuk penyemakan oleh Jawatan kuasa Penganjur dan Jawatan kuasa Teknikal Pertandingan.
- 4.7 Setiap acara sukan mesti mempunyai seorang pengurus pasukan. Setiap pengurus tersebut hanya dibenarkan untuk bermain dengan syarat terdapat namanya di dalam borang pendaftaran rasmi senarai pemain.
- 4.8 Setiap pemain / peserta **hanya dibenarkan bermain 2 jenis acara** sukan sahaja termasuk **acara olahraga kecuali bagi peserta Kontinjen Sabah dan Sarawak dibenarkan bermain 3 jenis acara sukan sahaja termasuk acara olahraga.**

## 5.0 KELAYAKAN PESERTA BAGI ACARA OLAHRAGA

- 5.1 Setiap pemain / peserta hanya dibenarkan bermain 1 acara olahraga sahaja. **Walau bagaimanapun bagi peserta olahraga 100 Meter Lelaki/Wanita, 100 Meter Lelaki/Wanita Veteran layak untuk menyertai acara olahraga 4 X 100 Meter Lelaki/Wanita dengan syarat peserta tersebut tidak melebihi kuota acara yang dibenarkan. (Rujuk perkara 4.8)**
- 5.2 Pelatih Institusi Pengajian Tinggi tidak dibenarkan menyertai acara olahraga.
- 5.3 Had umur bagi pemain veteran bagi acara olahraga adalah 40 tahun (lelaki) dan 35 tahun (wanita).

## 6.0 ACARA SUKAN YANG DIPERTANDINGKAN

- 6.1 Jenis-jenis permainan yang dipertandingkan dalam Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar dan Desa Malaysia kali ke XVIII - 2017 pada kali ini adalah seperti berikut :-

BIL	SUKAN	KATEGORI	BILANGAN PENDAFTARAN PEMAIN	BILANGAN PEMAIN SEBENAR	FORMAT PERTANDINGAN	SET / TEMPAT
1.	Bola Sepak	Lelaki	18 orang (2) veteran (2) pegawai 41 dan ke atas	11 orang (1) veteran (1) pegawai 41 dan ke atas	30:10:30 35:15:35 (akhir)	- Stadium dan Padang UPSI
2.	Bola Jaring	Wanita	12 orang (2) veteran (2) pegawai 41 dan ke atas	7 orang (1) veteran (1) pegawai 41 dan ke atas	7:1:7 10:5:10 (akhir)	-Dewan Arena UPSI
3.	Bola Tampar	Lelaki	Lelaki 12 orang (2) veteran (2) pegawai 41>	6 orang (1) veteran (1) pegawai 41 dan ke atas	-	25:25:15 (best of three) - _Gelanggang Bola Tampar UPSI
4.	Bola Tampar	Wanita	Wanita 12 orang (2) veteran (2) pegawai 41 dan ke atas	6 orang (1) veteran (1) pegawai 41 dan ke atas	-	25:25:15 (best of three) - Gelanggang Bola Tampar UPSI
5.	Badminton	Berpasukan Lelaki & Wanita	14 orang (3) pegawai lelaki 41 dan ke atas (2) veteran lelaki (2) veteran wanita (5) terbuka lelaki (2) terbuka wanita	9 orang (2) pegawai lelaki 41 dan ke atas (1) veteran lelaki (1) veteran wanita (4) terbuka lelaki (1) terbuka wanita	1. Perseorangan lelaki 41 dan ke atas 2. Bergu lelaki 1 3. Bergu lelaki campuran ( Veteran + pegawai 41 dan keatas) 4. Bergu wanita campuran (Veteran + Terbuka) 5. Bergu lelaki 2	21:21:21 (best of three) -Dewan Arena UPSI

BIL	SUKAN	KATEGORI	BILANGAN PENDAFTARAN PEMAIN	BILANGAN PEMAIN SEBENAR	FORMAT PERTANDINGAN	SET / TEMPAT
6.	Karom	Berpasukan Lelaki & Wanita	13 orang (4) veteran lelaki (2) pegawai lelaki 41 dan ke atas (4) wanita (3) lelaki terbuka	9 orang (3) veteran lelaki (1) pegawai lelaki 41 dan keatas (3) wanita (2) lelaki	1. Perseorangan lelaki veteran 2. Bergu wanita 3. Bergu lelaki veteran 4. Bergu lelaki 5. Bergu campuran ( pegawai lelaki 41 dan ke atas + wanita terbuka)	Pemenang ditentukan melalui 3 set acara terbaik daripada 5 set acara yang dipertandingkan - Bilik Kuliah Arena UPSI
7.	Dart	Berpasukan Lelaki & Wanita	11 orang (2) pegawai lelaki 41 dan ke atas (3) wanita (6) lelaki terbuka	7 orang (1) pegawai lelaki 41 dan ke atas (2) wanita (4) lelaki terbuka	1. Foursome (3 L + 1 W ) 2. Perseorangan lelaki 3. Bergu lelaki 1 4. Bergu Wanita 5. Bergu lelaki 2	i.1001 (1 Leg) - foursome ii. 501 (best of 3 Leg) – selain foursome
8.	Tarik Tali	Lelaki	12 orang	8 orang	Tidak melebihi berat 640 Kg	(best of 3 Leg) Padang UPSI
9.	Olahraga 4 x 100 Meter	Lelaki	5 orang	4 orang	Akhir	Stadium UPSI
10.	Olahraga 4 x 100 Meter	Wanita	5 orang	4 orang	Akhir	Stadium UPSI
11.	Olahraga 100 Meter	Lelaki	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
12.	Olahraga 100 Meter	Wanita	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
13.	Olahraga 100 Meter (V)	Lelaki	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
14.	Olahraga 100 Meter (V)	Wanita	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
15.	Olahraga 200 Meter	Lelaki	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
16.	Olahraga 200 Meter	Wanita	1 orang	1 orang	Akhir	Stadium UPSI
17.	Olahraga 1500 Meter	Lelaki	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
18.	Olahraga 1500 Meter	Wanita	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
19.	Lompat Jauh Lelaki	Lelaki	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
20.	Lompat Jauh Wanita	Wanita	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
21.	Lontar Peluru Lelaki	Lelaki	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI

BIL	SUKAN	KATEGORI	BILANGAN PENDAFTARAN PEMAIN	BILANGAN PEMAIN SEBENAR	FORMAT PERTANDINGAN	SET / TEMPAT
22.	Lontar Peluru Wanita	Wanita	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
23.	Lempar Cakera Lelaki	Lelaki	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI
24.	Lempar Cakera Wanita	Wanita	2 orang	2 orang	Akhir	Stadium UPSI

## 7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Undian kumpulan/lorong/giliran akan dilakukan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 7.2 Johan dan Naib Johan 2015 akan dipisahkan. Johan 2015 diletakkan dalam Kumpulan A dan Naib Johan 2015 diletakkan dalam Kumpulan B. Bagi lain-lain pasukan cabutan undi akan dijalankan untuk menentukan kedudukan di dalam kumpulan.
- 7.3 Pasukan akan diundi di dalam beberapa kumpulan dan perlawanan akan dijalankan secara liga berkumpulan di peringkat awal dan sistem kalah mati akan dijalankan di peringkat peringkat akhir.
- 7.4 Acara berpasukan akan diundikan dalam kumpulan seperti berikut:-

### **Cara Satu Kumpulan**

- a) Sekiranya terdapat empat (4) pasukan atau kurang yang mengambil bahagian, pasukan akan diundi untuk menentukan kedudukan dalam kumpulan dan akan dijalankan secara liga satu kumpulan.
- b) Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan.

### **Cara Dua Kumpulan**

- a) Sekiranya terdapat enam (6) pasukan atau lebih yang mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara dua (2) kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara liga.
- b) Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian dan nama pasukan tersebut hendaklah dituliskan dahulu daripada pasukan lain. Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.

- c) Sekiranya berlaku penarikan diri dalam mana-mana kumpulan dengan hanya dua (2) pasukan sahaja yang tinggal mengambil bahagian dalam pasukan berkenaan, maka pasukan terakhir dalam kumpulan lagi satu secara automatik dipindahkan ke dalam kumpulan yang kurang.
- d) Dua (2) tempat teratas dalam setiap kumpulan tersebut layak ke peringkat separuh akhir, secara KALAH MATI seperti berikut:-  
Dua (2) pasukan yang kalah peringkat separuh akhir akan menentukan tempat ketiga secara KALAH MATI.

## **8.0 PENENTUAN JUARA KESELURUHAN**

8.1 Penentuan juara keseluruhan adalah berdasarkan jumlah mata terkumpul paling tinggi bagi keseluruhan semua jenis sukan walau bagaimanapun bagi acara olahraga purata mata keseluruhan acara-acara tersebut akan dikumpulkan untuk penentuan johan olahraga. Jumlah kiraan mata adalah seperti berikut:-

- a) **Johan = 5 mata**
- b) **Naib Johan = 3 mata**
- c) **Tempat ke 3 = 1 mata**

## **9.0 DISIPLIN**

- 9.1 Semua pemain mestilah menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi serta menghormati pasukan lain sepanjang kejohanan berlangsung.
- 9.2 Pemain-pemain tidak dibenarkan makan, merokok dan minum minuman keras semasa pertandingan diadakan di dalam dewan atau zon pertandingan serta lain-lain **peraturan yang ditetapkan oleh pihak Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)** yang akan di maklumkan kemudian.

## **10.0 BANTAHAN**

- 10.1 Sekiranya terdapat pasukan yang tidak berpuas hati dengan keputusan perlawanan atau penganjur berhubung dengan perlawanan yang dijalankan, mereka boleh membuat bantahan dengan mengisi borang yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 10.2 Tempoh masa bantahan adalah dalam tempoh **1 jam** selepas keputusan perlawanan diketahui.

- 10.3 Borang bantahan yang lengkap hendaklah di kemukakan kepada pihak Jawatankuasa Pertandingan dengan di sertakan wang pertaruhan sebanyak **RM 300.00 (tunai)**.
- 10.4 Sekiranya pihak **Jawatan Kuasa Pertandingan** berpuas hati dengan bantahan dan menerima alasan yang dikemukakan, wang pertaruhan akan dikembalikan sebanyak RM 250.00(RM50.00 adalah kos pendaftaran). Jika bantahan ditolak, wang pertaruhan tidak akan dikembalikan. Keputusan Jawatan kuasa Pertandingan adalah **muktamad**.
- 10.5 Ahli-ahli tetap Jawatan Kuasa Bantahan adalah seperti berikut :-
- i ) Pengerusi Jawatankuasa Induk SUKNA XVIII
  - ii ) Pengerusi Jawatankuasa Penganjur SUKNA XVIII
  - iii ) Ketua Pusat Sukan UPSI atau wakil
  - iv) Ketua Kontinjen Yang Berkecuali atau wakil
  - v) Ketua Kontinjen atau Pengurus Pasukan yang terlibat dengan bantahan.

**NOTA: PERATURAN-PERATURAN BAGI SETIAP ACARA SUKAN YANG DIPERTANDINGKAN TERTAKLUK KEPADA PERUBAHAN DARI MASA KE SEMASA OLEH JAWATANKUASA PENGANJUR PERTANDINGAN SUKAN.**



# PERATURAN ACARA SUKAN

## BOLA SEPAK BERPASUKAN LELAKI ( 11 SEBELAH )

### SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERMAINAN

#### 1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar Dan Desa Malaysia Ke XVIII-2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan FAM kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### 2.0 PENDAFTARAN PASUKAN

- 2.1 Tiap-tiap zon dibenarkan mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang terdiri tidak lebih daripada **18** orang pemain termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Setiap pasukan perlu mendaftar sekurang-kurangnya **seorang pemain veteran (umur 45 tahun ke atas)** dan sekurang-kurangnya **seorang pegawai 41 dan ke atas**. Pemain-pemain ini **diwajibkan** berada di dalam padang permainan sepanjang masa. Gantian pemain-pemain ini hendaklah dari kategori yang sama.
- 2.3 Pendaftaran nama pemain hendaklah sampai kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum pertandingan dijalankan.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang telah didaftar dalam Borang Pendaftaran Pasukan dan telah disahkan di dalam Mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 Sebarang gantian nama pemain baru tidak dibenarkan selepas pendaftaran nama pemain.

#### 3.0 PAKAIAN

- 3.1 Setiap pasukan dikehendaki mendaftarkan dua (2) set jersi yang berlainan warna.
- 3.2 Sekiranya didapati kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, maka **PASUKAN TUAN RUMAH** hendaklah menukar jersinya.

Pasukan yang namanya yang mula-mula tertulis di dalam jadual pertandingan adalah menjadi **PASUKAN TUAN RUMAH**.

- 3.3 Ketua Pasukan dikehendaki memakai lilitan yang nyata di lengan kiri jersi mereka.
- 3.4 Pemain veteran dan pegawai 41 > juga dikehendaki memakai lilitan tangan yang mempunyai warna yang berbeza.

#### **4.0 PERLAWANAN**

- 4.1 Pertandingan akan dijalankan secara **LIGA** berkumpulan pada peringkat awal dan pada peringkat akhir perlawanan akan dijalankan secara **KALAH MATI**.
- 4.2 Semua perlawanan akan dimulakan mengikut masa yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 4.3 Setiap pasukan yang gagal menyediakan pemain semasa pengadil memutuskan supaya perlawanan dimulakan akan dikira telah memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan dengan jaringan gol dua kosong (2-0).
- 4.4 Mana-mana pasukan yang mengambil tindakan menarik diri (walkover) dengan sendirinya digantung dalam perlawanan-perlawanan berikutnya. Kemenangan percuma akan diberi kepada pihak lawan.
- 4.5 Setiap pasukan dikehendaki berada ditempat permainan **lima belas minit (15)** lebih awal dari masa yang dijadualkan. Penangguhan hanya akan diberi **masa lima (5)** minit sahaja dan selepas penangguhan tersebut maka pengadil berkuasa memberikan kemenangan percuma kepada pasukan yang hadir mengikut jadual.
- 4.6 Mana-mana pasukan yang telah mencapai kemenangan majoriti dalam sesuatu perlawanan tidak dibenarkan memberikan kemenangan percuma permainan seterusnya kepada pihak lawan.

#### **5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 5.1 Pertandingan peringkat awal hingga peringkat separuh akhir akan berlangsung 30:10:30 minit manakala perlawanan akhir adalah 35:15:35 minit.
- 5.2 Sekiranya perlawanan terikat dengan keputusan seri, masa tambahan 10:10 minit akan dijalankan.

- 5.3 Sepakan penalti akan digunakan sekiranya keputusan masih juga terikat dengan seri .
- 5.4 Sepakan penalti “best Of 5” akan dijalankan
- 5.5 Sekiranya masih juga seri , sepakan “ sudden death” akan dijalankan
- 5.6 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.
- 5.7 Setiap pasukan dibenarkan membuat pertukaran pemain tidak lebih dari 5 orang ( termasuk penjaga gol ) dalam setiap perlawanan.
- 5.8 Tiada had pertukaran pemain veteran dan pemain gred 41 dan ke atas.

## 6.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG DALAM KUMPULAN

- 6.1 Secara Liga :-
  - Menang - 3 Mata
  - Seri - 1 Mata
  - Kalah - 0 Mata
- 6.2 Jika terdapat dua pasukan atau lebih pasukan yang memperolehi mata yang sama di dalam kumpulan, maka pemenang akan ditentukan dengan kaedah berikut:
  - 6.2.1 Purata gol akan menentukan kedudukan iaitu jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah yang kena.
  - 6.2.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunapakai iaitu jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena.
  - 6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang masih menjaringkan gol terbanyak dikira sebagai pemenang.

## 7.0 RINGKASAN PENYERTAAN

Kategori	Jumlah Pendaftaran Pemain	Pemain terbuka	Pemain Veteran	Pemain Gred 41>	Pengurus
Lelaki	18 Orang	14 Orang	2 Orang 45 thn >	2 Orang	1 Orang

## **BOLA JARING BERPASUKAN WANITA**

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN**

#### **1. UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar Dan Desa Malaysia Ke XVIII-2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Bola Jaring Wanita Antarabangsa kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **2.0 PENDAFTARAN PASUKAN**

- 2.1 Tiap-tiap zon dibenarkan mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang terdiri tidak lebih daripada **12 orang pemain** termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Setiap pasukan perlu mendaftar sekurang-kurangnya **seorang pemain veteran (umur 35 tahun dan ke atas)** dan sekurang-kurangnya **seorang pegawai 41 dan ke atas**. Pemain-pemain ini **diwajibkan** berada di dalam padang permainan sepanjang masa. Gantian pemain-pemain ini hendaklah dari kategori yang sama.
- 2.3 Pendaftaran pemain berpasukan hendaklah disampaikan kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum acara bermula.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan sebagai peserta bola jaring sahaja layak bermain. Sebarang pertukaran pemain pada hari pertandingan tidak akan dipertimbangkan.
- 2.5 Sebarang gantian nama pemain baru tidak dibenarkan selepas pendaftaran nama pemain apabila perlawanan dimulakan.

#### **3.0 PAKAIAN**

- 3.1 Tiap-tiap pasukan dikehendaki mendaftarkan **DUA PASANG PAKAIAN / JERSI / BIB** yang berlainan warna dan nombor.
- 3.2 Sekiranya didapati kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, maka **PASUKAN TUAN RUMAH** hendaklah menukar jersinya. Pasukan yang namanya yang mula-mula tertulis di dalam jadual pertandingan adalah menjadi **PASUKAN TUAN RUMAH**.

3.3 Huruf-huruf dibawah hendaklah disemat atau ditampalkan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain :-

- i. GS - Penjaring Gol (Goal Shooter)
- ii. GA - Penyerang Gol (Goal Attack)
- iii. WA - Penyerang Sayap (Wing Attack)
- iv. C - Pemain Tengah (Center)
- v. WD - Penangkis Sayap (Wing Defence)
- vi. GD - Penahan Gol (Goal Defence)
- vii. GK - Penjaga Gol (Goal Keeper)

#### 4.0 PERLAWANAN

4.1 Pertandingan akan dijalankan secara **LIGA SATU KUMPULAN**. Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai **JOHAN**.

4.2 Semua perlawanan akan dimulakan mengikut jadual yang telah ditetapkan.

4.3 Setiap pasukan yang gagal menyediakan pemain semasa pengadil memutuskan supaya perlawanan dimulakan akan dikira telah memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan dengan jaringan gol dua kosong (2-0).

4.4 Mana-mana pasukan yang mengambil tindakan menarik diri (walkover) dengan sendirinya digantung dalam perlawanan-perlawanan berikutnya. Kemenangan percuma akan diberi kepada pihak lawan.

4.5 Setiap pasukan dikehendaki berada ditempat permainan **lima belas minit (15)** lebih awal dari masa yang dijadualkan. Penangguhan hanya akan diberi **masa lima (5)** minit sahaja dan selepas penangguhan tersebut maka pengadil berkuasa memberikan kemenangan percuma kepada pasukan yang hadir mengikut jadual dengan dengan kiraan gol 10-0.

#### 5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Masa permainan adalah 7:1:7 minit

5.2 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.

5.3 Setiap pasukan dibenarkan membuat pertukaran pemain tidak lebih dari 3 orang dalam setiap perlawanan.

## 6.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG DALAM KUMPULAN

### 6.1 Secara Liga

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

### 6.2 Jika terdapat dua pasukan atau lebih pasukan yang memperolehi mata yang sama di dalam kumpulan, maka pemenang akan ditentukan dengan kaedah berikut:

6.2.1 Purata gol akan menentukan kedudukan iaitu jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah yang kena.

6.2.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunakan iaitu jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena.

6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dikira sebagai pemenang.

## 7.0 RINGKASAN PENYERTAAN

Kategori	Jumlah Pendaftaran Pemain	Pemain terbuka	Pemain Veteran	Pemain Gred 41>	Pengurus
Lelaki	12 Orang	8 Orang	2 Orang 35 thn >	2 Orang	1 Orang

## **BOLA TAMPAR BERPASUKAN LELAKI & WANITA**

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar Dan Desa Malaysia Ke XVIII-2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Bola Tampar Antarabangsa (F.I.V.A) dan Persatuan Bola Tampar Amatur Malaysia (M.A.V.A) kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **2.0 PENDAFTARAN**

- 2.1 Tiap-tiap zon dibenarkan mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita sahaja yang terdiri tidak lebih daripada 12 orang pemain setiap satu pasukan termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Setiap pasukan lelaki dan wanita perlu mendaftar sekurang-kurangnya seorang (1) pemain veteran dan sekurang-kurangnya seorang (1) pegawai gred 41 dan ke atas. Pemain-pemain ini diwajibkan berada di dalam gelanggang permainan sepanjang masa. Gantian pemain-pemain ini hendaklah dalam kategori yang sama.
- 2.3 Pendaftaran nama pemain hendaklah sampai kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum pertandingan dijalankan.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang telah didaftar dalam Borang Pendaftaran Pasukan dan telah disahkan di dalam mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan Borang Pendaftaran Perlawanan ke meja Urusetia 15 minit sebelum perlawanan dimulakan. Selepas itu, susunan pemain tidak dibenarkan membuat pertukaran pemain KECUALI mendapat persetujuan daripada pasukan lawan dengan membuat permohonan rasmi melalui Pengadil.

### **3.0 SUSUNAN PERLAWANAN**

#### **3.1 Acara Berpasukan**

- i. 6 orang pemain dalam satu pasukan termasuk 1 orang pemain veteran dan 1 orang pegawai 41 dan ke atas perlu berada di dalam setiap perlawanan.

### **4.0 PAKAIAN**

- 4.1 Setiap pasukan dikehendaki mendafftar jersi yang mempunyai nombor di hadapan (kecil) dan di belakang baju berkenaan.
- 4.2 Pemain veteran dan pegawai 41> dikehendaki memakai lilitan tangan yang mempunyai warna yang berbeza.

### **5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 5.1 Keputusan perlawanan dalam peringkat awal akan ditentukan dengan **DUA (2) SET TERBAIK DARIPADA TIGA (3) SET (BEST OF THREE SET)** dengan kiraan mata 25:25:15.
- 5.2 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.
- 5.3 Setiap pasukan dibenarkan membuat pertukaran pemain tidak lebih dari 3 orang.
- 5.4 Tiada had pertukaran pemain veteran dan pemain gred 41 dan ke atas.

### **6.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG DALAM KUMPULAN**

#### **6.1 Secara Liga**

Menang - 3 Mata  
Kalah - 0 Mata

- 6.2. Jika terdapat dua pasukan atau lebih pasukan yang memperolehi mata yang sama di dalam kumpulan, maka pemenang akan ditentukan dengan kaedah berikut:
  - 6.2.1 Nisbah set tertinggi iaitu jumlah set menang dibahagi dengan jumlah set kalah (semua perlawanan).
  - 6.2.2 Jika masih seri, jumlah set menang dibahagi dengan jumlah set kalah (pasukan terlibat seri sahaja).



6.2.3 Jika masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan maka keputusan perlawanan yang diadakan di antara kedua-dua pasukan perlawanan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang menang di dalam perlawanan tersebut akan dikira sebagai pemenang.

## 7.0 RINGKASAN PENYERTAAN

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Pendaftaran Pemain</b>	<b>Pemain terbuka</b>	<b>Pemain Veteran</b>	<b>Pemain Gred 41&gt;</b>	<b>Pengurus</b>
Lelaki	12 Orang	8 Orang	2 Orang 45 thn >	2 Orang	1 Orang
Wanita	12 Orang	8 Orang	2 Orang 40 thn >	2 Orang	1 Orang

## **BADMINTON BERPASUKAN CAMPURAN**

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan di jalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) kali ke XVIII – 2017 yang dikuatkuasakan sepanjang sukan ini berlangsung.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF) kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **2.0 PENDAFTARAN PASUKAN**

- 2.1 Tiap-tiap zon dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada **14 orang pemain** termasuk pemain simpanan.
- 2.3 Pendaftaran pemain berpasukan hendaklah disampaikan kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum acara bermula.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan sebagai peserta badminton sahaja layak bermain. Sebarang pertukaran pemain pada hari pertandingan tidak akan dipertimbangkan.
- 2.5 Setiap pasukan perlu mendaftar pemain mengikut acara yang telah ditetapkan iaitu:
  - i. Perseorangan Lelaki 41 dan ke atas
  - ii. Bergu Lelaki 1
  - iii. Bergu Lelaki Campuran (Veteran + pegawai 41 dan ke atas)
  - iv. Bergu Wanita Campuran (Veteran + terbuka)
  - v. Bergu Lelaki 2

#### **3.0 PAKAIAN**

- 3.1 Jersi yang digunakan seboleh-bolehnya tidak mempunyai warna yang boleh mengganggu penglihatan pemain lawan (warna 'striking').

#### 4.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sistem kiraan mata adalah mengikut format BWF.
- 4.2 Keputusan pemenang akan ditentukan dengan 2 set terbaik daripada 3 set yang diadakan ( best of three set ).
- 4.3 Keputusan pemenang bagi pasukan akan ditentukan melalui 3 kategori daripada 5 acara yang dipertandingkan.
- 4.4 Bulu tangkis rasmi yang akan digunakan sepanjang pertandingan dijalankan adalah **jenama Sea Lion GOLD**. Tidak dibenarkan mana-mana pasukan menggunakan bulu tangkis selain daripada yang disediakan oleh pihak penganjur.

#### 5.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG DALAM KUMPULAN

- 5.1 Secara Liga  
Menang - 3 Mata  
Kalah - 0 Mata
- 5.2 Jika terdapat dua pasukan atau lebih pasukan yang memperolehi mata yang sama di dalam kumpulan, maka pemenang akan ditentukan dengan kaedah berikut:
  - 5.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira pemenang (perbezaan perlawanan)
  - 5.2.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set yang terbanyak dikira pemenang (Perbezaan Set )
  - 5.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

#### 6.0 RINGKASAN PENYERTAAN

Kategori	Jumlah Pendaftaran Pemain	Pemain terbuka	Pemain Veteran	Pemain Gred 41>	Pengurus
Lelaki & Wanita	14 Orang	5 Orang (L) 2 Orang (W)	2 Orang (L) 45 thn > 2 Orang (W) 40 thn >	3 Orang (L)	1 Orang

## **KAROM BERPASUKAN**

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar dan Desa Malaysia Ke XVIII – 2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Karom Antarabangsa dan Persatuan Karom kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **2.0 PENDAFTARAN PASUKAN**

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftarkan tidak lebih daripada 12 orang pemain termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Setiap zon perlu untuk mendaftar sekurang-kurang dua (3) orang pemain veteran dan seorang pemain dari kumpulan **41 dan keatas** dalam setiap perlawanan.
- 2.3 Pendaftaran nama pemain hendaklah disampaikan kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum pertandingan dijalankan.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang telah didaftar dalam Borang Pendaftaran Pasukan dan telah disahkan di dalam Mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 2.5 Sebarang gantian nama pemain baru tidak dibenarkan selepas pendaftaran nama pemain apabila perlawanan dimulakan.

#### **3.0 PAKAIAN**

- 3.1 Pemain adalah dinasihatkan supaya tidak memakai pakaian yang berwarna "striking" dimana warna tersebut boleh mengganggu penglihatan pemain lawan.

#### **4.0 PERLAWANAN**

- 4.1 Pertandingan akan dijalankan secara LIGA berkumpulan kecuali Peringkat Akhir perlawanan akan dijalankan secara KALAH MATI.
- 4.2 Semua perlawanan akan dimulakan mengikut masa yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

- 4.3 Setiap pasukan yang gagal menyediakan pemain semasa pengadil memutuskan supaya perlawanan dimulakan akan dikira telah memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan.
- 4.4 Mana-mana pasukan yang mengambil tindakan menarik diri (walkover) dengan sendirinya digantung dalam perlawanan-perlawanan berikutnya. Kemenangan percuma akan diberi kepada pihak lawan.
- 4.5 Setiap pasukan dikehendaki berada ditempat permaian **LIMA BELAS (15) MINIT** lebih awal dari masa yang dijadualkan. Penangguhan masa lima (5) minit hanya akan diberi dan selepas penangguhan tersebut maka pengadil berkuasa memberikan kemenangan percuma kepada pasukan yang hadir mengikut jadual.
- 4.6 Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan Borang Pendaftaran Perlawanan ke meja Urusetia 15 minit sebelum perlawanan dimulakan. Selepas itu susunan pemain tidak dibenarkan membuat pertukaran pemain KECUALI mendapat persetujuan daripada pasukan lawan dengan membuat permohonan rasmi melalui Pengadil.
- 4.7 Mana-mana pasukan telah mencapai kemenangan majoriti dalam sesuatu perlawanan tidak dibenarkan memberikan kemenangan percuma permainan seterusnya kepada pihak lawan.
- 4.8 Pemain perseorangan tidak dibenarkan untuk bermain dalam acara beregu dan sebaliknya.

## **5.0 SUSUNAN PERLAWANAN**

- 5.1 Acara Berpasukan
  - a. Perseorangan Lelaki Veteran
  - b. Beregu Wanita
  - c. Beregu lelaki Veteran
  - d. Beregu Lelaki
  - e. Beregu Campuran (1 pegawai lelaki 41 dan ke atas + 1 wanita)

## **6.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 6.1 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi sebelum perlawanan dimulakan.
- 6.2 Keputusan pemenang akan ditentukan dengan dua (2) set terbaik daripada tiga (3) set yang diadakan (best of three set).

- 6.3 Pengundian akan dijalankan untuk menentukan pasukan yang akan memulakan pertandingan.

## **7.0 PERALATAN PERMAINAN**

### **7.1 Board**

- a. Board berukuran 29" x 29" dengan permukaan yang licin, berlubang empat disetiap penjuru dengan mempunyai kocek tergantung tiap-tiap satu lubang.
- b. Board terletak di atas "stand" empat kaki setinggi 72cm hingga 78cm yang agak kukuh dengan tidak menggegarkan board apabila pukulan dibuat.

### **7.2 Striker**

- a. Striker hendaklah diperbuat dari plastik fiber atau synthetic yang dibenarkan. (Mengikut piawaian karom antarabangsa).
- b. Digalakkan setiap pasukan menggunakan striker sendiri.

## **8.0 MEMULAKAN PERLAWANAN, TEMPOH PERMAINAN, KEDUDUKAN GILIRAN DAN MENENTUKAN PEMENANG PERLAWANAN.**

- 8.1 Bagi menentukan pemain yang akan membuat pukulan mula, pengadil hendaklah menjalankan undian, dimana pemain yang memukul striker (secara 'back stroke') dan strikernya adalah paling hampir dengan lubang poket di belakang atau berjaya dalam undian meneka buah putih, pemain berkenaan adalah pemain yang akan membuat pukulan mula dan buah warna putih adalah buah karomnya.
- 8.2 Perlawanan set yang kedua hendaklah dimulakan oleh pemain yang kalah dalam undian tersebut.
- 8.3 Perlawanan set ketiga jika berlaku seri, hendaklah dijalankan undian sebagaimana para 2.1 bagi menentukan pemain yang akan membuat pukulan mula.
- 8.4 Sekiranya pemain yang membuat pukulan untuk memulakan permainan tetapi pukulannya melencong dan tidak menyentuh mana-mana buah karom, ia akan diberikan peluang untuk membuat pukulan mula sekali lagi. Sekiranya berlaku lagi, ia akan hilang giliran manakala buah putih tetap kekal kepada pemain tersebut.
- 8.5 Semasa membuat pukulan mula, didapati strikernya telah bergerak/terlepas dari jari tetapi belum melepasi sakah satu dari garisan ufuk, ia diberi peluang sekali lagi.

- 8.6 Dalam perlawanan beregu, tempat duduk hendaklah ditetapkan oleh set yang pertama dan tidak boleh diubah kedudukan/susunan pemain-pemain.
- 8.7 Giliran membuat pukulan adalah mengikut lawan pusingan jam.
- 8.8 Buah merah akan dikeluarkan oleh Pengadil sebaik sahaja pukulan mula dilakukan oleh pemain.
- 8.9 Tiada tempoh had ditetapkan untuk setiap perlawanan.
- 8.10 Dengan sekali pukulan pemain telah memasukkan buah karom dan juga buah karom lawan, tanpa mengira buah karom mana yang masuk dahulu/akhir, pemain berkenaan masih berada di dalam gilirannya dan boleh meneruskan pukulannya.
- 8.11 Di akhir perlawanan jika pemain dengan pukulan telah memasukkan buah karom terakhirnya dan buah karom terakhir pemain lawan, pemain yang telah membuat pukulan tersebut dikira sebagai pemenang perlawanan walaupun jelas kelihatan buah karom lawan yang memasuki dahulu. Keputusan tidak berubah jika striker juga telah masuk dalam poket dengan sekali pukulan tadi.
- 8.12 Pemain yang memasukkan kesemua buah-buah karomnya (9 biji) terlebih dahulu akan dikira sebagai pemenang perlawanan.
- 8.13 Keputusan pemenang perlawanan hendaklah mengandungi maksima 3 permainan terbaik (best of 3 set).

## **9.0 PUKULAN**

- 9.1 Pukulan hendaklah menggunakan striker dan hendaklah menggunakan satu atau dua jari sahaja tanpa menggerak atau menggegarkan board.
- 9.2 Semasa membuat pukulan, lengan pemain dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
- 9.3 Semasa membuat pukulan, pemain tidak dibenarkan memegang samada stand atau board.
- 9.4 Semasa membuat pukulan, siku atau badan tidak boleh melebihi garisan 'arrow' kanan atau kiri board/pemain.
- 9.5 Semasa membuat pukulan, striker hendaklah menyentuh kedua garisan ufuk.

- 9.6 Semasa membuat pukulan dengan bulatan ufuk merah, striker pemain mestilah menutup bulatan penuh (full moon) tetapi tidak menyentuh dua garisan ufuk.
- 9.7 Kerusi pemain tidak boleh dialih-alihkan sepanjang masa permainan untuk mengelakkan kemungkinan bunyi bising atau terlanggar standboard yang seterusnya akan mengubah kedudukan buah-buah karom di atasnya.
- 9.8 Pemain diberikan masa 30 saat untuk membuat pukulan dan jika melebihi masa yang dihadkan, pemain tersebut akan kehilangan gilirannya.
- 9.9 Cara bermain sabotaj dibenarkan dan pemain bebas mematikan buah lawanan secara terus.
- 9.10 Semasa membuat pukulan, didapati strikernya telah bergerak/terlepas dari jari tetapi belum melepasi salah satu dari garisan ufuk dan dengan syarat strikernya tidak menyentuh mana-mana buah karom, ia diberi peluang membuat pukulan semula.

#### **10.0 PELBAGAI KEDUDUKAN / KEADAAN BUAH KAROM**

- 10.1 Semasa permainan berjalan, buah karom yang terkeluar hendaklah diletakkan semula ditengah-tengah bulatan merah. Jika terdapat buah karom lain di tengah bulatan merah, buah karom tersebut hendaklah diletakkan di atas buah karom sediaada.
- 10.2 Sekiranya buah karom pemain dan buah karom pemain lawan terkeluar serentak maka buah karom yang akan diletakkan di bulatan merah di tengah-tengah board hendaklah buah karom di bawah sekali adalah buah karom pemain yang memukul keluar buah tersebut.
- 10.3 Setiap buah karom yang terkeluar akan dimasukkan apabila tamat gilirannya.
- 10.4 Jika satu buah karom yang terkeluar adalah buah karomnya yang terakhir, buah karom tersebut hendaklah dimasukkan semula untuk pemain tersebut membuat pukulan seterusnya tanpa menunggu gilirannya tamat.
- 10.5 Buah yang terpelanting dan terkena tangan atau tubuh badan pemain lalu masuk semula ke permukaan board, buah karom tersebut adalah dikira telah terkeluar dan perlu diletakkan di bulatan merah ditengah board.
- 10.6 Buah karom yang dipukul dan meniti di atas bingkai board dan tidak menyentuh tangan/badan pemain lalu masuk ke dalam lubang poket, maka buah karom tersebut adalah dikira masuk.



- 10.7 Buah karom yang dipukul dan kemudiannya berdiri atau bersandar dibingkai board hendaklah dibiarkan sahaja.
- 10.8 Samada buah karom itu boleh dipukul ia hendaklah berdasarkan kedudukan berikut :
- Buah karom tidak menyentuh sebarang garisan ufuk atau arrow di kira/ kanan pemain yang akan membuat pukulan.
  - Buah karom berada di atas full moon yang bersejajaran dengan full moon garisan ufuk pemain.
  - Buah karom yang mati menyentuh garisan arrow atau full moon pemain lawan, boleh dipukul dengan syarat striker hendaklah menyentuh terlebih dahulu buah karom yang hidup.
  - Walaubagaimana keadaan sekalipun buah yang mati di atas dua garisan ufuk pemain tidak boleh disentuh mengikut kaedah seperti di para 10.11

#### **11.0 DENDA DAN LAIN-LAIN HUKUMAN**

- 11.1 Denda satu biji dan hilang giliran sekiranya striker masuk ke dalam poket.
- 11.2 Jika Striker masuk poket sedangkan buah karom pemain masih berjumlah maksima 9 biji maka tiada denda dikenakan.
- 11.3 Jika pemain memasukkan buah karomnya yang terakhir serta striker dengan sekali pukulan didenda satu biji dan hilang giliran.
- 11.4 Jika pemain memasukkan buah karomnya yang terakhir serta striker dengan sekali pukulan, pemain akan dikira sebagai pemenang.
- 11.5 Jika pemain memukul buah yang mati dengan tiada 'connection' pemain akan didenda satu biji, hilang giliran dan buah karom tersebut akan diletakkan semula di tempat asalnya oleh Pengadil.
- 11.6 Buah karom denda hendaklah diletakkan di ruang tengah bulatan oleh pemain lawan tanpa menyentuh bulatan merah serta mana-mana buah karom yang sediada.
- 11.7 Jika pemain menyentuh samada dengan sengaja atau tidak mana-mana buah karom di atas board dengan satu biji hendaklah dikenakan.

- 11.8 Selepas membuat pukulan, striker hendaklah dibiarkan bergerak sehingga ianya berhenti dengan sendirinya. Mana-mana pemain yang menyentuh dengan tujuan memberhentikan striker yang sedang bergerak akan dikenakan denda satu biji dan hilang giliran.
- 11.9 Bagi mengelakkan sebarang masalah pemain hendaklah mengambil strikernya sendiri. Pemain yang cuba mengambil striker pemain lawan dan akhirnya menyebabkan tersentuh buah karom yang berada di atas board akan dikenakan denda satu biji dan hilang giliran.

## **12.0 DISIPLIN DAN LAIN-LAIN PERATURAN**

- 12.1 Pemain tidak dibenarkan melakukan ujian ke atas striker semasa permainan sedang berjalan.
- 12.2 Jika striker tertindih oleh buah karom, pemain hendaklah meminta pengadil mengambilnya.
- 12.3 Pemain tidak dibenarkan meniup buah di atas board dengan tujuan membuang habuk atau sebarang objek bagi mengelakkan kemungkinan akan mengubah kedudukan buah-buah karom sediaada.
- 12.4 Pemain tidak dibenarkan menukar buah karom kecuali buah karom tersebut telah dipukul keluar.
- 12.5 Pemain tidak dibenarkan berdiri semasa perlawanan sedang berjalan. Hanya budi bicara pengadil sahaja kebenaran diberikan dan dan atas sebab-sebab yang paling munasabah.
- 12.6 Pemain tidak dibenarkan mengganggu pihak lawan yang sedang/akan membuat pukulan. Gangguan yang dimaksudkan adalah menerusi percakapan atau sebarang perlakuan fizikal ke atas tubuh badan pemain lawan ataupun stand/board yang digunakan.
- 12.7 Dalam perlawanan bergu, pemain serta pasangannya boleh berbincang sesama mereka semasa giliran mereka sahaja.
- 12.8 Pemain dilarang bercakap/berbincang dengan pasangannya semasa pemain lawan sedang dalam giliran membuat pukulan.
- 12.9 Pemain hendaklah memaklumkan dan mendapatkan kebenaran pengadil sekiranya ingin menukar striker atau kerusi, mengelap permukaan board dan lain-lain perkara yang perlu/munasabah mengikut pertimbangan pengadil.

- 12.10 Pemain hendaklah menggunakan strikernya sendiri. Pertukaran striker tidak dibenarkan bagi satu-satu perlawanan. Walaubagaimanapun jika pertukaran hendak dilakukan juga, kebenaran akan diberi jika pengadil berpuashati alasannya bahawa striker yang sedang digunakan telah rosak/tidak bergerak lancar sahaja.
- 12.11 Sebarang perkara yang menimbulkan masalah dari keraguan semasa perlawanan sedang berjalan hendaklah dikemukakan kepada pengadil bagi mendapatkan penjelasan dan keputusan.
- 12.12 Jika terdapat sebarang perkara yang tidak terkandung dalam peraturan/undang-undang permainan yang telah ditetapkan, maka perkara tersebut akan dirujuk kepada Pengerusi Jawatankuasa Pengadil Pertandingan yang diadakan dan keputusan adalah muktamad.

### 13.0 RINGKASAN PENYERTAAN

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Pendaftaran Pemain</b>	<b>Pemain terbuka</b>	<b>Pemain Veteran</b>	<b>Pemain Gred 41&gt;</b>	<b>Pengurus</b>
Lelaki & Wanita	13 Orang	3 Orang (L) 4 Orang (W)	4 Orang (L) 45 thn >	2 Orang (L)	1 Orang

## **DART BERPASUKAN**

### **PERATURAN DAN UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Karnival Sukan Nasional (SUKNA) Perancang Bandar Dan Desa Malaysia Ke XVIII-2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini di jalankan mengikut undang-undang Persatuan Dart malaysia beserta undang-undang dan peraturan yang disediakan oleh pihak penganjur.

#### **2.0 PENDAFTARAN**

- 2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftarkan tidak lebih daripada **11 orang pemain** termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Setiap Zon perlu untuk mendaftar sekurang-kurangnya **seorang (1) orang pemain lelaki daripada kumpulan 41 dan keatas**. Pemain-pemain ini diwajibkan bermain di salah satu kategori yang dipertandingkan sepanjang kejohanan berlangsung.
- 2.3 Pendaftaran nama pemain hendaklah disampaikan kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum pertandingan dijalankan.
- 2.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan sebagai peserta dart sahaja yang layak bermain. Sebarang pertukaran pemain pada hari pertandingan tidak akan dipertimbangkan.
- 2.5 Sebarang gantian nama pemain baru tidak dibenarkan selepas pendaftaran nama pemain apabila pemain perlawanan di mulakan.
- 2.6 Setiap pemain hanya boleh bermain satu acara sahaja kecuali pemain yang bermain dalam acara "Foursome" sahaja yang boleh bermain dalam dua (2) acara samada perseorangan atau beregu.
- 2.7 Setiap pasukan perlu mendaftar pemain mengikut acara yang telah ditetapkan iaitu :-
  - i. Foursome – 1001 (1 "leg") (3 lelaki + 1 wanita)
  - ii. Perseorangan Lelaki – 501 (Best of 3 "leg")
  - iii. Bergu Lelaki 1– 501 (Best of 3 "leg")
  - iv. Bergu Wanita – 501 (Best of 3 "leg")
  - v. Bergu Lelaki 2 – 501 (Best of 3 "leg")

### 3.0 PAKAIAN

- 3.1 Semua pemain diwajibkan memakai pakaian kemas sukan mengikut pasukan masing-masing. Pemain yang hanya berselipar atau memakai jeans atau baju 'T-Shirt' tanpa kolar atau tanpa lengan tidak dibenarkan menyertai perlawanan.

### 4.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Semua permainan dimulakan dengan "straight start" dan ditamatkan dengan "double"
- 4.2 Setiap pasukan yang gagal menyediakan pemain semasa pengadil memutuskan supaya perlawanan dimulakan akan dikira telah memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan.
- 4.3 Mana-mana pasukan yang mengambil tindakan menarik diri (waklover) dengan sendirinya digantung dalam perlawanan-perlawanan berikutnya. Kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.
- 4.4 Pemain perseorangan tidak dibenarkan untuk bermain dalam acara beregu dan sebaliknya.
- 4.5 Jarak garisan permulaan dengan board adalah **2.37 meter**.
- 4.6 Semasa pertandingan dijalankan tiada pemain dibenarkan meninggalkan gelanggang permainan tanpa kebenaran pengadil.
- 4.7 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil Rasmi.
- 4.8 Pengundian akan dijalankan untuk menentukan pasukan yang akan memulakan pertandingan "BURST" akan digunakan apabila pemain yang cuba menamatkan permainan dengan pengiraan (score) yang lebih dari jumlah baki yang ada.
- 4.9 Seorang pemain dibenarkan mencuba balingan yang tidak melebihi Sembilan (9) atas papan dart sebelum Perlawanan dimulakan.
- 4.10 Pemain hanya boleh menggunakan dart yang diiktirafkan oleh Malaysian Darts Federation (M.D.F).
- 4.11 Balingan mengandungi TIGA (3) DART kecuali pembalangan tamat atau pengiraan lebih dari baki terakhir.
- 4.12 Semua dart perlu dibaling satu (1) demi satu (1).

- 4.13 Dart yang menganjal atau jatuh dari papan dart tidak akan diambil kira mata.
- 4.14 Semasa balingan hanya pengadil, pengira (scorer) dan pemain dibenarkan berada dalam zon pertandingan.
- 4.15 Sekiranya semasa membuat balingan, sebarang lebihan kaki atau pengalas kaki melintasi garisan oche, maka dart yang dibaling akan diterima tetapi pengiraan (score) tidak akan diambil kira.
- 4.16 Pemain boleh membuat balingan dari mana-mana sudut asalkan kaki atau pengalas kaki tidak melintasi garisan oche.
- 4.17 Hanya dart yang melekat dengan mata di atas papan dart sahaja diambil kira.
- 4.18 Pemain tidak dibenarkan mencabut dart selagi pengiraannya (score) belum selesai. Adalah menjadi tanggungjawab pemain untuk memastikan pengiraan adalah betul sebelum dart dicabut.
- 4.19 Pemain dibenarkan bertanya kedudukan pengiraannya (score) dan baki selepas setiap dart dibaling semasa permainan.
- 4.20 'Arrow' tidak disediakan oleh pihak penganjur kejohanan.

## 5.0 RINGKASAN PENYERTAAN

Kategori	Jumlah Pendaftaran Pemain	Pemain terbuka	Pemain Veteran	Pemain Gred 41>	Pengurus
Lelaki & Wanita	11 Orang	6 Orang (L) 3 Orang (W)	-	2 Orang (L)	1 Orang

## **TARIK TALI LELAKI**

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERMAINAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar Dan Desa Malaysia Ke- XVIII 2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang “Tug of War Federation” di mana hanya satu kategori dipertandingkan iaitu Kategori Lelaki “Middleweight” di bawah 640 Kilogram.

#### **2.0 PENDAFTARAN PASUKAN**

- 2.1 Tiap-tiap zon dibenarkan mendaftar **TIDAK LEBIH DARIPADA 12 ORANG** pemain termasuk pemain simpanan.
- 2.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Urusetia Pertandingan 15 minit sebelum acara bermula.
- 2.3 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan sebagai peserta TARIK TALI sahaja layak bermain. Sebarang pertukaran pemain pada selepas didaftarkan tidak akan dipertimbangkan.
- 2.4 Para pemain TARIK TALI haruslah berada di dalam keadaan SIHAT semasa KEJOHANAN berlangsung dan mempunyai REKOD kesihatan yang baik.

#### **3.0 TIMBANGAN PARA PEMAIN**

- 3.1 Timbangan rasmi akan dibuat pada **21 April 2017 jam 10.30 pagi hingga 12.00 tengahari di Dewan Arena UPSI**. Sebarang timbangan sebelum atau selepas tarikh dan waktu yang ditetapkan tidak akan dilayan.
- 3.2 Pemain yang telah ditimbang beratnya sahaja layak untuk mengambil bahagian.
- 3.3 Jumlah **BERAT KESELURUHAN** 8 penarik utama setiap pasukan **TIDAK BOLEH MELEBIHI 640 KG** (tanpa kasut) dan 2 orang adalah pemain simpanan.

- 3.4 Berat yang diperolehi pada tarikh penimbangan adalah menjadi berat rasmi untuk sepanjang pertandingan dijalankan.

#### **4.0 PAKAIAN**

- 4.1 Jersi/ baju yang digunakan seboleh-bolehnya tidak mempunyai warna yang boleh mengganggu penglihatan pemain lawan (warna "striking").
- 4.2 Pakaian hendaklah dari fabrik yang sesuai dan tidak mengakibatkan kecederaan.

#### **5.0 FORMAT PERTANDINGAN**

- 5.1 Keputusan pemenang akan ditentukan dengan 2 game terbaik daripada 3 game yang diadakan (best of three game).
- 5.2 Jumlah pemain di dalam satu pasukan adalah tidak melebihi 8 org (640 kg).
- 5.3 Sebelum tarikan bermula, cara menentukan tempat adalah dengan melambung syiling. Selepas tarikan pertama, pasukan-pasukan akan menukar tempat. Jika tarikan ketiga diperlukan, keadaan tempat pasukan juga akan ditentukan dengan melambung syiling.
- 5.4 Jika seri selepas dua tarikan, pasukan dibenarkan berehat selama 5 minit sebelum tarikan ketiga dimulakan.
- 5.5 Peserta tidak dibenarkan memakai kasut sewaktu pertandingan dijalankan.

#### **6.0 RINGKASAN PENYERTAAN**

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Pendaftaran Pemain</b>	<b>Pemain terbuka</b>	<b>Pemain Veteran</b>	<b>Pemain Gred 41&gt;</b>	<b>Pengurus</b>
Lelaki	12 Orang	12 Orang	-	-	1 Orang



## OLAHRAGA

### **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN UMUM PERTANDINGAN**

#### **1.0 UNDANG-UNDANG KEJOHANAN**

- 1.1 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Nasional (SUKNA) Perancangan Bandar Dan Desa Malaysia Ke XVIII-2017 yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.2 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Olahraga Persatuan Olahraga Amatur Malaysia (K.O.A.M) kecuali peraturan khas yang diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **2.0 ACARA DIPERTANDINGKAN**

<b>KOD ACARA</b>	<b>NAMA ACARA</b>	<b>BIL. PENDAFTARAN PESERTA</b>
A	100 M (L)	1
B	100 M(W)	1
C	100 M (LV)	1
D	100 M (WV)	1
E	200 M (L)	1
F	200 M (W)	1
G	1500 M (L)	2
H	1500 M( W)	2
I	4 X 100 M (L)	5
J	4 X 100 M (W)	5
K	Lompat Jauh (L)	2
L	Lompat Jauh (W)	2
M	Lontar Peluru (L)	2
N	Lontar Peluru (W)	2
O	Lempar Cakera(L)	2
P	Lempar Cakera (W)	2
<b>JUMLAH</b>		<b>32</b>

### 3.0 JUMLAH PASUKAN YANG BERTANDING

- 3.1 Sekurang-kurangnya terdapat **EMPAT (4) ZON** yang bertanding dalam sesuatu acara, jika kurang, acara tersebut akan dibatalkan atau tidak akan dipertandingkan.

BIL	KONTINJEN	HURUF	NO. LELAKI	NO.WANITA
1	ZON TENGAH	A	A001-A050	A051-A100
2	ZON IBU PEJABAT	V	V101-V150	V151-V200
3	ZON UTARA	K	K201-K250	K251-K300
4	ZON SELATAN	N	N301-N350	N351-N400
5	ZON TIMUR	D	D401-D450	D451-D500
6	ZON SABAH	S	S501-S550	S551-S600
7	ZON SARAWAK	Q	Q601-Q650	Q651-Q700

### 4.0 PENDAFTARAN DAN MELAPORKAN DIRI PESERTA

- 4.1 Hanya peserta yang telah didaftar dalam Borang Pendaftaran Pasukan dan telah disahkan di dalam mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 4.2 Pengurus Pasukan hendaklah menyerahkan Borang Pendaftaran Perlawanan ke meja Urusetia **1 jam** sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.3 Semua peserta mesti melaporkan diri sekurang-kurangnya **30 minit** bagi acara balapan dan **45 minit** bagi acara padang, sebelum waktu acara berkenaan dijadualkan berlangsung. Selepas itu, mereka akan diiringi ke tempat pertandingan oleh Penyelia Peserta.
- 4.4 Peserta-peserta **tidak dibenarkan** melaporkan diri terus kepada Pegawai Teknik dalam arena pertandingan.
- 4.5 Hebahan tentang panggilan peserta-peserta untuk melaporkan diri bagi acara-acara mereka **tidak akan dibuat**.
- 4.6 Maklumat meminta peserta melaporkan diri hanya disiarkan pada papan kenyataan di tempat penyelia peserta. Hebahan hanya akan dibuat sekiranya terdapat sebarang pindaan dalam susunan acara atau program kejohanan.

- 4.7 Peserta-peserta hendaklah berpakaian lengkap dan nombor-nombor mereka mesti disematkan dengan pin pada setiap penjuru di baju lari masing-masing.

## **5.0 PROSEDUR MASUK DAN KELUAR ARENA PERTANDINGAN**

- 5.1 Peserta-peserta hendaklah berbaris apabila dibawa masuk dan keluar daripada arena pertandingan diringi oleh penyelia peserta.
- 5.2 Untuk acara balapan, selepas sesuatu acara itu tamat, peserta-peserta hendaklah berada di lorong masing-masing, berpusing balik dan menghadap hakim-hakim balapan untuk menunjukkan nombor mereka dan balik ke tempat peserta dengan serta-merta tanpa memasuki padang.

## **6.0 MEMANASKAN BADAN**

- 6.1 Peserta-peserta hanya dibenarkan memanaskan badan di tempat yang ditentukan.

## **7.0 KASUT TREK / KASUT BERPAKU (*SPIKE*) DAN PERALATAN**

- 7.1 **Kasut Berpaku:** Kejohanan ini akan diadakan di atas balapan jenis sintetik. Panjang maksima kasut berpaku (spikes) tidak boleh melebihi **09mm**.
- 7.2 **Peralatan:** Pihak pengelola akan menyediakan semua peralatan termasuk blok permulaan.
- 7.3 Semua peserta hendaklah memakai kasut sukan yang bersesuaian dengan acara. Peserta yang tidak memakai kasut dalam acara olahraga ini akan dibatalkan penyertaannya.

## **8.0 PERINGKAT PERTANDINGAN**

- 8.1 Semua acara olahraga adalah pertandingan **PERINGKAT AKHIR**

## **SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN KHUSUS MENGIKUT ACARA**

**KOD ACARA : (A) 100 M (LELAKI)**

**(B) 100 M (WANITA)**

**(C) 100 M (LELAKI VETERAN)**

**(D) 100 M (WANITA VETERAN)**

**(E) 200 M (LELAKI)**

**(F) 200 M (WANITA)**

### **1.0 PERATURAN KHUSUS**

- 1.1 Setiap peserta akan memulakan sesuatu perlumbaan serentak.
- 1.2 Permulaan dimulakan dengan cara **Tembakan Pistol**.
- 1.3 Pegawai pelepas akan mengeluarkan arahan '**KE GARISAN**' kepada peserta sebagai persediaan untuk memulakan perlumbaan. Selepas arahan itu didengar oleh semua peserta, mereka akan berada ditempat permulaan mengikut lorong yang ditetapkan. Selepas itu peserta hendaklah menenangkan diri, menandakan mereka sudah bersedia. Pegawai pelepas akan melaungkan arahan '**SEDIA**', dan sepantas kilat peserta akan mendongak kepala dan mengangkat badan. Mereka akan berlepas daripada blok permulaan sebaik sahaja tembakan pistol dibunyikan.
- 1.4 Jika ada peserta meletakkan tangan menyentuh garisan permulaan, mengangkat kaki atau bergerak terdahulu sebelum tembakan pistol, peserta itu diberikan amaran dan permulaan dilakukan semula. Biasanya mana-mana peserta yang melakukan kesalahan kali kedua dalam permulaan, dia akan dibatalkan walaupun kesalahan pertama dilakukan oleh peserta lain.
- 1.5 Peserta akan berlari mengikut lorong dari mula hingga ke akhir perlumbaan.
- 1.6 Peserta tidak dibenarkan keluar meninggalkan balapan sebelum menamatkan larian, cubaan menghalang peserta lain atau merempuh peserta lain ketika berlari.
- 1.7 Peserta dibenarkan memakai kasut larian atau spikes dan kasut biasa, Bagaimanapun adalah lebih baik dan wajar mereka memakai spikes bagi memudahkan larian.

- 1.8 Peserta hendaklah menamatkan larian dengan melepasi pita atau garisan penamat yang disediakan.
- 1.9 Peserta hendaklah memakai pakaian yang sesuai untuk sukan olahraga dan khasnya untuk acara ini.
- 1.10 Peserta hendaklah mematuhi segala peraturan dan undang-undang yang ditetapkan dan keputusan yang dicapai dan disahkan oleh pegawai perlumbaan adalah muktamad.

**KOD ACARA : (G) 1500 M (LELAKI)**

**(H) 1500 M (WANITA)**

**2.0 PERATURAN KHUSUS**

- 2.1 Setiap peserta akan memulakan sesuatu perlumbaan serentak.
- 2.2 Peserta akan berlari **sejumlah 3<sup>3/4</sup> pusingan balapan 400 meter**, yang bermula pada akhir selekoh pertama balapan.
- 2.3 Peserta akan berlari tanpa mengikut lorong dari mula hingga ke akhir perlumbaan.
- 2.4 Peserta tidak dibenarkan keluar meninggalkan balapan sebelum menamatkan larian, cuba menghalang peserta lain atau merempuh peserta lain ketika berlari.
- 2.5 Peserta hendaklah mula berlari setelah isyarat dan arahan diberikan oleh pegawai pelepas.
- 2.6 Peserta dibenarkan memakai kasut larian atau spikes dan kasut biasa. Bagaimanapun adalah lebih baik dan wajar mereka memakai spikes bagi memudahkan larian.
- 2.7 Peserta hendaklah menamatkan larian dengan melepasi pita atau garisan penamat yang disediakan.
- 2.8 Peserta hendaklah memakai pakaian yang sesuai untuk sukan olahraga dan khasnya untuk acara ini.
- 2.9 Pegawai perlumbaan akan memberi isyarat apabila peserta mempunyai baki satu lagi pusingan lariannya.
- 2.10 Peserta hendaklah mematuhi segala peraturan dan undang-undang yang ditetapkan dan keputusan yang dicapai dan disahkan oleh pegawai perlumbaan adalah muktamad.

## **KOD ACARA : (I) 4 X 100 M (LELAKI) BERGANTI**

### **(J) 4 X 100 M (WANITA) BERGANTI**

#### **3.0 PERATURAN KHUSUS**

- 3.1 Lari berganti-ganti **4 x 100 M** hendaklah dijalankan dalam lorong sepenuhnya.
- 3.2 Pelari-pelari kecuali pelari pertama sesuatu pasukan itu boleh memulakan lariannya tidak melebihi 10m keluar daripada zon sambutnya. Satu tanda yang jelas akan diletakkan pada setiap lorong bagi menandakan had luar zon.
- 3.3 Baton hendaklah diserahkan di dalam zon sambut. Kedudukan baton yang menjadi penentu bukan kedudukan tubuh, kaki atau tangan peserta.
- 3.4 Peserta tidak boleh menghalang atau mengganggu peserta lain.
- 3.5 Komposisi dan susunan larian peserta-peserta dalam pasukan hendaklah diisytiharkan secara rasmi sejam sebelum masa panggilan pertama pusingan pertama.
- 3.6 Pelari pertama dalam acara 4 x 100 meter berganti-ganti hendaklah berlari mengikut lorongnya sehingga ke akhir lariannya dan pelari berikut pula hendaklah berlari di dalam lorongnya sehingga ke akhir selekoh pertamanya. Walaupun demikian, bagi acara 4 x 100 para peserta mestilah berada di dalam lorong masing-masing di tempat penukaran baton. Pelari kedua tidak dibenarkan memulakan larian di luar zon penukaran baton. Begitu juga bagi pelari ketiga dan keempat.
- 3.7 Pelari kedua bagi setiap pasukan boleh keluar daripada lorongan masing-masing apabila melintasi garisan melintang di akhir selekoh pertama balapan.
- 3.8 Baton mesti dibawa dengan tangan sepanjang masa perlumbaan. Jika terjatuh, ianya mestilah diambil kembali oleh peserta yang menjatuhkannya. Peserta itu boleh meninggalkan lorongnya untuk mengambil semula baton yang terjatuh. Peserta itu akan disingkirkan sekiranya dengan berbuat demikian ia akan mengganggu peserta lain. Di dalam semua acara lari berganti-ganti boleh mestilah ditukarkan di dalam zon penukaran baton. Penukaran baton bermula apabila baton berada di dalam pelari tersebut.
- 3.9 Peserta-peserta setelah memberi baton hendaklah berada dalam lorong masing-masing sehingga peserta-peserta lain telah lalu, supaya mengelakkan gangguan kepada lain-lain peserta. Sebarang peserta dengan sengaja, menghalang peserta dari lain-lain pasukan dengan berlari di lain tempat atau lorong selepas tamat bahagian akan menyebabkan pembatalan pasukannya.

## **KOD ACARA : (K) LOMPAT JAUH (LELAKI)**

### **(L) LOMPAT JAUH (WANITA)**

#### **4.0 PERATURAN KHUSUS**

- 4.1 Setiap peserta hanya dibenarkan melakukan **tiga** lompatan sahaja berdasarkan keputusan yang telah dibuat.
- 4.2 Lompatan yang terbaik iaitu lompatan yang paling jauh akan dikira sebagai pencapaian terbaik dan pemenang.
- 4.3 Peserta perlu membuat lompatan pada papan pelepas yang disediakan dan peserta tidak dibenarkan membuat lonjakan sebelum kaki sampai ke papan pelepasan.
- 4.4 Lompatan dikira batal jika peserta melakukan perkara-perkara seperti berikut:
  - a) Memijak atau menyentuh kawasan hadapan papan pelepasan melepasi tanda yang dibenarkan.
  - b) Semasa mendarat, seluruh badan peserta berada di luar kawasan mendarat.
- 4.5 Jarak larian untuk membuat lompatan tidak dihadkan dan kebiasaannya jarak yang digunakan adalah antara 15 hingga 40 meter.
- 4.6 Jarak lompatan diukur dari kesan atau tanda yang terdapat di kawasan mendarat. Ukuran dilakukan antara dari hujung papan pelepasan dengan hujung kawasan mendarat iaitu pada sudut tegak daripada tempat paling hampir yang disentuh oleh peserta.
- 4.7 Penggunaan sebarang alat bantuan tambahan adalah dilarang.

## **KOD ACARA : (M) LONTAR PELURU (LELAKI)**

### **(N) LONTAR PELURU (WANITA)**

#### **5.0 PERATURAN KHUSUS**

- 5.1 Giliran peserta-peserta membuat percubaan akan dijalankan dengan undian.
- 5.2 Setiap peserta hanya dibenarkan melakukan **tiga** lontaran sahaja berdasarkan keputusan yang telah dibuat.

- 5.3 Di tempat pertandingan, setiap peserta, jika boleh, diberi **dua percubaan** sahaja untuk latihan. Percubaan latihan ini dijalankan cara undi dan peserta-peserta dipanggil nama-nama mereka dan diawasi oleh hakim.
- 5.4 Apabila pertandingan dimulakan, peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan alat-alat itu untuk tujuan berlatih atau menggunakan bulatan dalam sektor untuk latihan, dengan atau tanpa menggunakan bulatan dalam sektor untuk latihan, dengan atau tanpa alat-alat akan meninggalkan kesan.
- 5.5 Lontaran hendaklah dibuat di dalam bulatan. Seseorang peserta mestilah memulakan lontarannya dengan keadaan diam tidak bergerak. Seseorang peserta dibenarkan menyentuh bahagian dalam relang dan papan.
- 5.6 Peserta mestilah memulakan lontarannya dan pendirian yang tetap (keadaan tidak bergerak) dalam bulatan. Peluru mestilah **dilontar melalui atas bahu dengan sebelah tangan** sahaja. Semasa peserta membuat pemulaan lontaran dalam bulatan, **peluru mestilah menyentuh atau rapat dengan dagu** dan **tangan tidak boleh dijatuhkan ke bawah** daripada tempat lontaran. Peluru tidak boleh dibawa kebelakang dan paras garisan bahu.
- (a) Tiada sebarang alatan, seperti ikatan, dua atau lebih jari yang boleh membantu peserta bila membuat lontaran, akan dibenarkan. Penggunaan pita ditangan tidak dibenarkan kecuali untuk membalut luka.
  - (b) Sarung tangan tidak boleh digunakan.
  - (c) Untuk mendapat cengkaman yang baik, peserta-peserta dibenarkan menggunakan bahan yang sesuai di bahagian tangan sahaja.
  - (d) Untuk menyelamatkan tulang belakang dan kecederaan, peserta peserta dibenarkan memakai tali pinggang kulit atau bahan-bahan sejenis itu.
  - (e) Peserta-peserta tidak dibenarkan menyembur sebarang bahan sama ada di dalam bulatan atau kasutnya.
- 5.7 Lontarannya dikira batal dan tidak dikira jika seorang peserta, sesudah memasuki bulatan dan memulakan lontarannya, tersentuh dengan mana-mana bahagian sebarang anggota badannya ke tanah, di luar bulatan atau bahagian atas hujung bulatan atau dengan tidak senonoh melepaskan peluru pada ketika membuat percubaan.
- 5.8 Semasa percubaan, seseorang peserta itu dengan tidak melanggar peraturan-peraturan di atas, boleh menghentikan sesuatu percubaan setelah memulakannya, meletakkan alatnya di dalam atau di luar bulatan dan boleh meninggalkan bulatan (semasa meninggalkan bulatan ia mestilah keluar



dengan mengikut peraturan diberi di bawah) sebelum kembali semula untuk memulakan percubaan yang baru.

- 5.9 Untuk lontaran yang sah, keseluruhan peluru hendaklah jatuh di dalam kawasan di antara dua sisi sebelah dalam garisan 50mm lebar.
- 5.10 Pengukuran bagi tiap-tiap lontaran mestilah dilakukan terus-menerus daripada tanda yang hampir sekali yang dibuat oleh jatuhnya peluru ke bahagian dalam relung bulatan melalui satu garisan dan tanda yang dibuat oleh peluru kepada pusat bulatan.
- 5.11 **Peserta tidak boleh meninggalkan bulatan sebelum peluru menyentuh tanah.** Ia mestilah tinggalkan bulatan dari separuh bulatan belakang yang akan ditandakan dengan garisan lurus putih yang dilukis dari luar melalui bahagian tengah bulatan dan berakhir di luarnya.
- 5.12 Setelah selesai sesuatu lontaran, peluru itu mestilah dibawa balik ke tempat permulaan atau bulatan dan tidak secara dibaling.
- 5.13 Lontaran yang terbaik dari semua lontarannya bagi tiap-tiap peserta, termasuk lontaran yang diambil untuk menyelesaikan seri untuk tempat pertama akan dikira.
- 5.14 Hanya alat-alat yang disediakan oleh pihak Pengelola sahaja boleh digunakan, dan sebarang pengubahan kepada alat-alat tersebut tidak akan dibenarkan ketika pertandingan dijalankan. Tiada sesiapa pun di antara peserta akan dibenarkan membawa masuk alat-alatnya dalam gelanggang. Di pertandingan di antara dua atau lebih, para peserta boleh menggunakan alat-alat sendiri, dengan syarat alat-alat ini diperiksa dan ditanda dengan tanda lulus oleh Pihak Jawatankuasa Pengelola terlebih dahulu sebelum pertandingan dijalankan dan alat-alat itu boleh digunakan oleh semua yang mengambil bahagian.
- 5.15 Untuk menentukan jarak lontaran yang dibuat peserta, jarak perlu diukur sebaik selepas sesuatu lontaran, iaitu daripada tempat peluru mendarat hingga ke bahagian tengah bulatan lontaran. Bagaimanapun, bacaan jarak hanya dikira setakat bahagian dalam papan penanda pada bulatan tersebut. Peserta yang mencapai jarak paling jauh menerusi lontaran yang sah dikira pemenang.
- 5.17 Undang-undang sukan olahraga yang merangkumi acara lontar peluru menetapkan iaitu setiap atlet yang mengambil bahagian dalam sesuatu pertandingan hendaklah **berpakaian yang sesuai dan tidak menjolok mata bagi peserta wanita.** Begitu juga dengan **kasut yang sesuai mengikut keselesaan peserta** dan tidak pula menggangukannya ketika melakukan lontaran.

## 6.0 LANGKAH-LANGKAH KESELAMATAN

- 6.1 Keselamatan adalah faktor yang paling penting bagi peserta lontar peluru, dan juga jurulatih. Berbeza dengan peserta lompatan, ia hanya membahayakan dirinya sendiri jika dia cuai. Bagi peserta lontaran ia juga berkemungkinan membahayakan orang lain di sekeliling kawasan lontaran atau yang berdiri terlampau dekat dengan peserta. Oleh itu adalah penting langkah-langkah ini diperhatikan:
  - a. Selalu pastikan kawasan peluru mendarat sesuai dan bebas dari gangguan.
  - b. Pastikan orang yang berada di keliling peserta memerhatikan apa yang sedang dilakukan dan akan dilakukan oleh peserta.
- 6.3 Pastikan setiap peserta sudah di ajar cara-cara memegang dan membawa peluru dengan cara yang betul. Beri masa yang cukup untuk peserta memegang peluru.
- 6.4 Semua lontaran mesti ke satu arah sahaja. Tidak ke arah kawan mereka.
- 6.5 Peserta mestilah diletakkan sepanjang satu garis lurus dan sekurang-kurang berjarak 5 meter antara satu sama lain.
- 6.6 Pastikan tidak ada peserta yang melintas garisan lontaran selagi lontaran belum lagi dibuat atau peluru mendarat. Mereka mestilah mengikut giliran dalam membuat lontaran.
- 6.7 Jika peluru lembab atau basah, sapu dulu dengan kain.

### **KOD ACARA : (O) LEMPAR CAKERA (LELAKI)**

### **(P) LEMPAR CAKERA (WANITA)**

## 7.0 PERATURAN KHUSUS

- 7.1 Setiap peserta yang mengambil bahagian akan membuat lemparan mengikut susunan yang ditentukan menerusi undian yang telah dijalankan.
- 7.2 Setiap peserta hanya dibenarkan melakukan **tiga** lontaran sahaja berdasarkan keputusan yang telah dibuat.
- 7.3 Setelah pertandingan bermula, peserta tidak dibenarkan menggunakan kawasan pertandingan untuk melakukan lemparan percubaan atau latihan, sama ada dengan peralatan ataupun tanpa peralatan.

- 7.4 Setiap peserta akan ditentukan kedudukannya atau pemenang mengikut jarak lemparan paling jauh dan yang sah.
- 7.5 Cakera hendaklah mula dilempar dari bulatan lemparan yang disediakan dan hendaklah bermula daripada kedudukan statik.
- 7.6 Peserta tidak dibenar meninggalkan bulatan lemparan sebelum cakera mendarat atau menyentuh kawasan pendaratan. cara keluar dari bulatan yang tidak di kira batal.
- 7.7 Untuk menjadikan lemparan itu sah ,cakera hendaklah jatuh di dalam kawasan pendaratan yang disediakan dan peserta tidak menyentuh atau memijak garisan mengelilingi bulatan lemparan.
- 7.8 Ukuran hendaklah dibuat selepas sesuatu lemparan yang sah dibuat oleh setiap peserta, walaupun jarak yang dicapainya lebih dekat daripada jarak lemparan sebelumnya.
- 7.9 Peserta tidak dibenarkan menggunakan sebarang alat bantuan lain yang boleh memberikan kelebihan atau menjauhkan jarak lemparan cakera.
- 7.10 Peserta juga tidak dibenarkan melekatkan sesuatu pada kawasan lemparan atau pada tapak kasut dengan tujuan memberikan kelebihan kepadanya atau lemparannya
- 7.11 Sekiranya terdapat keputusan seri, semakan akan dibuat pada jarak kedua terbaik bagi setiap peserta. Semakan ketiga dilakukan dengan membenarkan setiap peserta berkenaan melakukan satu lemparan tambahan.Peserta yang mencapai jarak lebih jauh daripada lemparan tambahan dikira pemenang.
- 7.12 Peserta hendaklah mematuhi segala aturan dan undang-undang yang ditetapkan,termasuk dari segi pakaian dan peralatan yang digunakan.
- 7.13 Peserta hendaklah menerima keputusan pegawai pertandingan dengan penuh semangat kesukanan,sekiranya lemparan yang dibuat itu batal atau tidak dikira.
- 7.14 Peserta hendaklah melempar cakera mengikut cara dan teknik yang ditetapkan untuk acara ini.