



**PERATURAN AM
&
PERATURAN PERTANDINGAN
PERMAINAN
MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**

Mohamed Rafi Bin MS Solaiman

Eddyzulham Bin Abu Bakar

Mohd Fauzi Bin Derani





PERATURAN AM & PERATURAN PERTANDINGAN PERMAINAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK



Diterbitkan Oleh :

Politeknik Ibrahim Sultan
Km 10 Jalan Kong Kong
81700 Pasir Gudang
Johor

Tel : 07-2612488

Faks : 07-2612402

Website : <http://www.pis.edu.my>

PERATURAN AM & PERATURAN PERTANDINGAN PERMAINAN
MAJLIS SUKAN POLITEKNIK

ISBN :

PENULIS :

MOHAMED RAFI BIN M.S SOLAIMAN
EDDYZULHAM BIN ABU BAKAR
MOHD FAUZI BIN DERANI

EDISI 2019

Hak cipta terpelihara. Penulis bertanggungjawab untuk memastikan karyanya tidak melanggar mana-mana hak cipta. Editor dan penerbit tidak bertanggungjawab terhadap sebarang perlanggaran hak oleh penulis



ISI KANDUNGAN

PRAKATA	1-2
Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan	3-11
Peraturan Pertandingan Permainan Bola Sepak	12-15
Peraturan Pertandingan Permainan Bola Jaring	16-20
Peraturan Pertandingan Permainan Bola Tampar	21-24
Peraturan Pertandingan Permainan Bola Tampar Pantai	25-29
Peraturan Pertandingan Permainan Bola Keranjang	30-33
Peraturan Pertandingan Permainan Ragbi	34-40
Peraturan Pertandingan Permainan Hoki	41-49
Peraturan Pertandingan Permainan Sepak Takraw	50-61
Peraturan Pertandingan Permainan Futsal	62-72
Peraturan Pertandingan Permainan Sofbol	73-77
Peraturan Pertandingan Permainan Olahraga	78-84
Peraturan Pertandingan Permainan Tenpin Boling	85-91
Peraturan Pertandingan Permainan Badminton	92-94
Peraturan Pertandingan Permainan Lawn Bowls	95-98
Peraturan Pertandingan Permainan Petanque	99-101
Peraturan Pertandingan Permainan Taekwondo	102-104
Peraturan Pertandingan Permainan Karate	105-108
Peraturan Pertandingan Permainan Pencak Silat	109-113
Peraturan Pertandingan Permainan Tenis	114-117
Peraturan Pertandingan Permainan Catur	118-119
Peraturan Pertandingan Permainan Berbasikal	120-124
Peraturan Pertandingan Permainan Memanah	125-128
Peraturan Pertandingan Permainan Skuasy	129-131
Peraturan Pertandingan Permainan Ping Pong	132-136
Peraturan Pertandingan Permainan Golf	137-139
Rujukan	140
Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MSP	141

Kata Alu-Aluan

Yang Dipertua

Majlis Sukan Politeknik Malaysia

Assalamualaikum w.b.t dan Salam Sejahtera.

Terlebih dahulu, saya memanjatkan syukur ke hadrat Illahi kerana dengan izin dan limpah kurniaNya, Buku Peraturan Am dan Peraturan Pertandingan bagi Majlis Sukan Politeknik dapat diterbitkan dengan jayanya.



Rakaman penghargaan dan ucapan tahniah kepada semua pihak yang telah menggembung tenaga, usaha serta komitmen bagi merealisasikan buku peraturan ini terutamanya Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik. Memandangkan pelbagai sukan di Politeknik Malaysia telah berkembang maju, maka sewajarnya satu buku peraturan diperlukan bagi menetapkan segala peraturan permainan sukan yang dipertandingkan di peringkat Politeknik Malaysia.

Diharapkan semoga dengan penerbitan buku ini, ia dapat dijadikan panduan berguna dalam membangun dan memajukan lagi sukan-sukan di Politeknik Malaysia dan mampu memberikan persaingan yang sihat dengan institusi-institusi tempatan yang lain.

Akhir kalam, semoga sukan Politeknik Malaysia akan terus berkembang maju disamping dapat melahirkan lebih ramai lagi *thinking athletes* pada masa mendatang.

Sekian, tahniah dan terima kasih.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Rumzi". It is written in a cursive style with a horizontal line through it.

Ts. HJ. MUHAMAD RUMZI BIN MAMAT
YANG DIPERTUA
MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA

Kata Alu-Aluan

Pengerusi Teknik & Pertandingan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Salam sejahtera

Tahniah diucapkan kepada Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan serta mereka yang membantu secara langsung mahupun tidak langsung dalam menghasilkan buku peraturan yang boleh dijadikan rujukan dan panduan oleh mereka yang terlibat dengan sukan di Politeknik Malaysia.

Usaha-usaha ke arah mempertingkatkan serta mengembangkan lagi sukan di kalangan para pelajar semakin giat dilaksanakan di kalangan warga Politeknik Malaysia. Seiring dengan perkembangan sukan ini, maka satu penetapan panduan peraturan sukan perlu dihasilkan. Tambahan pula dengan wujudnya pelbagai peraturan-peraturan sukan yang baharu. Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah mengambil inisiatif bagi menghasilkan Buku Peraturan Am dan Peraturan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik agar dapat menjadi panduan kepada mereka yang memerlukan.

Harapan saya, semoga dengan penerbitan buku ini, ianya dapat membantu sedikit sebanyak dalam pembangunan sukan serta menjadi bahan rujukan bagi kurikulum di Politeknik Malaysia.

Sekian, terima kasih.

Rashidah
HJH RASHIDAH BINTI MUSTAPA
PENGERUSI
TEKNIK DAN PERTANDINGAN
MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA



MAJLIS SUKAN POLITEKNIK
PERATURAN AM KARNIVAL ATAU KEJOHANAN SUKAN

1. NAMA

1.1 Kejohanan ini dinamakan ‘**KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**’

2. PENGELOLAAN

2.1 **KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN** ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Politeknik (MSP) dan dikelolakan oleh Politeknik-Politeknik Malaysia.
 2.2 Format pernyertaan pasukan bertanding adalah mengikut **POLITEKNIK NEGERI**.

3. JENIS SUKAN, BILANGAN PEGAWAI DAN PESERTA

3.1 Jenis sukan yang dipertandingkan seperti berikut:

Bil	SUKAN	PENGURUS PASUKAN	JURULATIH PASUKAN	PEGAWAI PERUBATAN	PEMAIN	JUMLAH
3.1.1	Bola Sepak	1	2	1	22	26
3.1.2	Bola Jaring	1	1	1	12	15
3.1.3	Bola Tampar	1	1	1	12	15
3.1.4	Bola Tampar	1	1	1	12	15
3.1.5	Memanah Lelaki	1	2	1	8	12
3.1.6	Memanah Wanita	1	2	1	8	12
3.1.7	Badminton Lelaki	1	1	1	6	9
3.1.8	Badminton Wanita	1	1	1	6	9
3.1.9	Tenpin Boling	1	1	1	4	7
3.1.10	Tenpin Boling Wanita	1	1	1	4	7
3.1.11	Sepak Takraw	1	2	1	15	19
3.1.12	Sofbol Lelaki	1	2	1	17	21
3.1.13	Sofbol Wanita	1	2	1	17	21
3.1.14	Olahraga Lelaki	1	3	1	20	25
3.1.15	Olahraga Wanita	1	3	1	20	25
3.1.16	Ragbi	1	1	1	15	18

Bil	SUKAN	PENGURUS PASUKAN	JURULATIH PASUKAN	PEGAWAI PERUBATAN	PEMAIN	JUMLAH
3.1.17	Ragbi Wanita	1	1	1	15	18
3.1.18	Hoki Lelaki	1	1	1	18	21
3.1.19	Hoki	1	1	1	18	21
3.1.20	Skuasy Lelaki	1	1	1	4	7
3.1.21	Skuasy Wanita	1	1	1	4	7
3.1.22	Ping Pong Lelaki	1	1	1	4	7
3.1.23	Ping Pong Wanita	1	1	1	4	7
3.1.24	Tenis	1	1	1	4	7
3.1.25	Tenis Wanita	1	1	1	4	7
3.1.26	Bola Keranjang Lelaki	1	1	1	12	15
3.1.27	Bola Keranjang Wanita	1	1	1	12	15
3.1.28	Catur	1	1	-	4	6
3.1.29	Catur Wanita	1	1	-	4	6
3.1.30	Lawn Bowls	1	1	1	6	9
3.1.31	Lawn Bowls	1	1	1	6	9
3.1.32	Petanque Lelaki	1	1	1	6	9
3.1.33	Petanque Wanita	1	1	1	6	9
3.1.34	Pencak Silat Lelaki	1	2	1	18	22
3.1.35	Pencak Silat	1	2	1	14	18
3.1.36	Berbasisikal Lelaki	1	2	1	6	10
3.1.37	Berbasisikal Wanita	1	2	1	6	10
3.1.38	Taekwondo Lelaki	1	1	1	16	18
3.1.39	Taekwondo Wanita	1	1	1	16	18
3.1.40	Golf Lelaki	1	1	1	5	8
3.1.41	Golf	1	1	1	5	8
3.1.42	Futsal	1	3	1	20	25
3.1.43	Futsal Wanita	1	3	1	20	25

BIL	SUKAN	PENGURUS PASUKAN	JURULATIH PASUKAN	PEGAWAI PERUBATAN	PEMAIN	JUMLAH
3.1.44	Bola Tampar	1	1	1	2	5
3.1.45	Bola Tampar Pantai	1	1	1	2	5

4. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 4.1 Hanya pelajar Politeknik yang sedang mengikuti **pengajian sepenuh masa** di sistem pendidikan **Politeknik Kementerian Pendidikan Malaysia** layak menyertainya.
- 4.2 Setiap pemain atau atlet hanya dibenarkan mewakili Politeknik Negeri masing-masing.
- 4.3 Pelajar semester akhir yang telah menamatkan pengajian hanya layak mewakili pasukan sehingga semester baharu dibuka (kecuali semester pendek).
- 4.4 Setiap politeknik negeri dibenarkan menghantar satu pasukan sahaja bagi setiap jenis permainan yang dipertandingkan dalam sukan MSP.
- 4.5 Setiap pemain/atlet diwajibkan mengemukakan satu (1) salinan maklumat Pelajar yang dicetak daripada **SPMP/ ePortal PUO** yang disahkan oleh pegawai hal ehwal pelajar politeknik masing-masing untuk disertakan bersama borang pendaftaran pemain.
- 4.6 Setiap pemain/atlet diwajibkan mengemukakan kad matrik pelajar kepada urusetia pertandingan untuk tujuan semakan dan pengesahan status pemain/atlet pada perlawanan pertama sahaja bagi setiap pasukan. Semakan seterusnya akan dilakukan sekiranya ada keperluan.
- 4.7 Mana-mana pemain yang gagal mematuhi **peraturan am perkara 4.1** hingga **4.6** tidak akan dibenarkan menyertai karnival sukan atau kejohanan tersebut.

5. PENDAFTARAN

- 5.1 Setiap politeknik negeri dibenarkan mendaftar bilangan pegawai dan pemain/atlet seperti yang ditetapkan dalam borang penyertaan yang telah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola atau Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP.
- 5.2 Setiap pemain/atlet hanya dibenarkan mendaftar bagi satu (1) jenis sukan sahaja, manakala bagi sukan olahraga setiap atlet dibenarkan mengambil bahagian dalam tiga (3) acara perseorangan dan dua (2) acara berpasukan.
- 5.3 Borang-borang penyertaan/pendaftaran



- 5.3.1 Borang Pengesahan Penyertaan yang disahkan oleh Ketua Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan/Ketua Unit Sukan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola selewat-lewatnya 30 hari sebelum tarikh pertandingan.
 - 5.3.2 Borang Pendaftaran Pasukan yang disahkan oleh Ketua Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan/Ketua Unit Sukan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola selewat-lewatnya (7) tujuh hari sebelum tarikh pertandingan.
- 5.4 Pertukaran Pemain/Atlet
- 5.4.1 Pertukaran pemain tidak dibenarkan selepas daripada tarikh akhir pendaftaran.
 - 5.4.2 Pasukan hanya dibenarkan melakukan pertukaran bagi pemain/atlet yang mengalami kecederaan dengan disertakan pengesahan dari Pegawai Perubatan Berdaftar/Hospital Kerajaan/Klinik Kerajaan semasa Mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan sehari sebelum pertandingan bermula.
 - 5.4.3 Hanya nama-nama yang telah disahkan dalam mesyuarat pengurus pasukan sahaja akan layak untuk menyertai pertandingan tersebut kecuali acara olahraga.

6. PAKAIAN

- 6.1 Setiap pemain/atlet yang mengambil bahagian dalam karnival sukan atau kejohanan sukan MSP mestilah berpakaian sukan yang sesuai dan kemas. Pemain/atlet digalakkan untuk berpakaian menutup aurat.
- 6.2 Peraturan pakaian yang ditetapkan seperti termaktub dalam undang-undang permainan hendaklah dipatuhi.
- 6.4 Pemain/atlet yang terlibat dengan upacara penyampaian hadiah diwajibkan berpakaian sukan yang lengkap.
- 6.5 Pengurus dan jurulatih pasukan juga diwajibkan berpakaian kemas dan berkasut semasa bersama pemain sewaktu perlawanan berlangsung. Pemakaian seluar jeans **tidak dibenarkan sama sekali** semasa berada di dalam situasi pertandingan.

7. TANGGUNGJAWAB JAWATANKUASA PENGELOLA

Jawatankuasa Pengelola Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan MSP akan ditetapkan Majlis Sukan Politeknik dan bertanggungjawab:

- 7.1 Melantik Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan MSP bertindak sebagai Ketua Jawatankuasa Teknikal Kejohanan.
- 7.2 Pengadil kejohanan yang bertauliah dilantik oleh jawatankuasa pengelola yang disahkan pengurusi teknik dan pertandingan untuk menjayakan karnival sukan atau kejohanan sukan tersebut.
- 7.3 Memastikan padang/ gelanggang/ peralatan permainan bersesuaian dengan merujuk kepada spesifikasi yang ditetapkan oleh pengerusi teknik dan pertandingan permainan MSP.

8. SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Sesuatu acara tidak akan dipertandingkan sekiranya penyertaan kurang daripada empat (4) pasukan.
- 8.2 *Ranking* pasukan bertanding adalah berdasarkan kepada *ranking* kejohanan sebelumnya (*ranking* terbatal sekiranya sesuatu acara tidak dipertandingkan dalam tempoh 2 tahun).
- 8.3 Sistem pertandingan adalah merujuk kepada peraturan pertandingan permainan berkenaan

9. PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN

Jika pertandingan dijalankan secara karnival sukan maka Johan Keseluruhan akan ditentukan melalui kaedah berikut:

- 9.1 Penentuan menggunakan format jumlah pungutan pingat yang diperolehi dalam karnival.
- 9.2 Kontinjen yang memungut atau mendapat pingat emasterbanyak akan dikira sebagai johan keseluruhan.
- 9.3 Jika bilangan pingat emas sama, kiraan pungutan pingat perak akan menjadi penentu dan jika bilangan pingat perak sama, kiraan pungutan pingat gangsa pula akan menjadi penentu johan keseluruhan.

atau menggunakan format sedia ada seperti ketetapan di bawah:

- 9.4 Permainan acara berpasukan, **Johan** mendapat **lapan (8) mata**, **Naib Johan** mendapat **lima (5) mata**, **Ketiga** mendapat **tiga (3) mata** dan **Keempat** mendapat **dua (2) mata**.
- 9.5 Bagi permainan dijalankan secara Individu dan melibatkan satu (1) acara sahaja, **Johan** mendapat **lima (5) mata**, **Naib Johan** mendapat **tiga (3) mata**, **Ketiga** mendapat **dua (2) mata** dan **Keempat** mendapat **satu (1) mata**.



- 9.6 Johan keseluruhan adalah berdasarkan hasil jumlah mata keseluruhan yang diperolehi oleh Politeknik tersebut.

Jadual Pemberian Mata ialah seperti berikut:

KEDUDUKAN	INDIVIDU	BERPASUKAN
Pertama	5	8
Kedua	3	5
Ketiga	2	3
Keempat	1	2
Ke 5 – ke 8	-	1

10. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 10.1 Pasukan tidak dibenarkan menarik diri selepas pengesahan penyertaan dilakukan.
- 10.2 Setiap pasukan perlu menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan datang atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 10.3 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang dilantik oleh pihak penganjur.

11. BANTAHAN

- 11.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh pengurus pasukan dan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya dalam tempoh satu (1) jam selepas tamat perlawanan atau mengikut masa yang ditetapkan oleh permainan tersebut dengan disertakan wang tunai sebanyak **RM250.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Lima Puluh Sahaja)** sebagai wang proses.
- 11.2 Wang proses tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tidak diterima dan wang tersebut akan disalurkan ke akaun MSP.

- 11.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan maka wang proses sebanyak **RM200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja)** sahaja akan dikembalikan dan **RM50.00 (Ringgit Malaysia Lima Puluh Sahaja)** sebagai wang proses dan wang tersebut akan disalurkan ke akaun MSP.
- 11.4 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.
- 11.5 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Rayuan dan Bantahan.
- 11.6 Keputusan Jawatankuasa Rayuan dan Bantahan adalah muktamad.

12. JURI RAYUAN DAN BANTAHAN

Ahli Juri Rayuan dan Bantahan hendaklah terdiri daripada lima (5) orang (minimum) atau tujuh (7) orang (maksimum) sekurang-kurangnya dua (2) wakil daripada politeknik yang berkecuali.

- 12.1 Ahli Juri Rayuan dan Bantahan (minimum) terdiri daripada:
 - 12.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola MSP atau wakilnya sebagai Pengerusi.
 - 12.1.2 Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan MSP atau wakilnya
 - 12.1.3 Ketua Pengadil Pertandingan atau wakilnya
 - 12.1.4 Dua (2) atau Empat (4) orang wakil daripada politeknik yang berkecuali

13. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

- 13.1 Lembaga ini terdiri daripada:
 - 13.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Disiplin atau wakilnya sebagai Pengerusi.
 - 13.1.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya sebagai Setiausaha.
 - 13.1.3 Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan MSP.
 - 13.1.4 Dua (2) orang ahli yang terdiri daripada wakil dua (2) politeknik yang berkecuali.
- 13.2 Lembaga disiplin bertanggungjawab untuk:
 - 13.2.1 Mengambil tindakan mengenai disiplin peserta, pegawai pasukan bagi semua perkara semasa kejohanan/karnival dijalankan seperti berikut:
 - 13.2.1.1 memberi amaran atau
 - 13.2.1.2 menggantung penyertaan bagi jangka masa tertentu atau
 - 13.2.1.3 pasukan didenda RM 1000.00



DAN

- 13.2.1.4 menyingkirkan pasukan permainan berkenaan daripada keseluruhan kejohanan/karnival.

13.2.2 Mengambil tindakan mengenai penarikan diri merujuk perkara 10.

- 13.2.2.1 menggantung penyertaan bagi jangka masa tertentu atau

- 13.2.2.2 pasukan didenda RM 1000.00

DAN

- 13.2.2.3 menyingkirkan pasukan permainan berkenaan daripada keseluruhan kejohanan/karnival.

13.2.3 Mengambil tindakan mengenai pemalsuan dokumen pemain.

- 13.2.3.1 menggantung pengurus dan jurulatih pasukan daripada menyertai mana-mana kejohanan yang dianjurkan oleh MSP bagi jangka masa tertentu atau

- 13.2.3.2 pasukan didenda RM 1000.00

DAN

- 13.2.3.3 menyingkirkan pasukan permainan berkenaan daripada keseluruhan kejohanan/karnival.

14. PEMATUHAN PERATURAN

Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi kecuali ada dinyatakan berlainan dalam peraturan permainan yang berkenaan. Sekiranya berlaku pertikaian berkaitan peraturan am MSP maka hanya peraturan am terkini sahaja akan digunakan.

15. KEHILANGAN DAN KESELAMATAN

Jawatankuasa Pengelola tidak bertanggungjawab di atas kehilangan barang-barang atau harta benda kepunyaan pegawai atau peserta di dalam kawasan kejohanan dan tempat penginapan dan sebarang kemalangan, kecederaan dan kematian pada masa pertandingan dijalankan. Walaubagaimanapun beberapa persediaan dan langkah keselamatan hendaklah disediakan bagi mengelak kehilangan dan kemalangan semasa kejohanan berlangsung.

16. KELEWATAN

- 16.1 Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang 30 minit sebelum perlawan dimulakan.

- 16.2 Pasukan yang lewat 15 minit dari masa yang telah dijadualkan tanpa alasan yang munasabah adalah dianggap memberi kemenangan percuma kepada pihak lawannya.

17. HADIAH

Hadiah akan disediakan oleh penganjur untuk pemenang-pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga sahaja atau mengikut tawaran pingat setiap permainan.

18. PENYALAHGUNAAN DADAH

Penggunaan dadah yang tidak dibenarkan seperti penyalahgunaan dadah merbahaya adalah diharamkan

19. KENYATAAN AKHBAR

- 19.1 Semua pegawai atau pemain/atlet yang menyertai ‘KARNIVAL SUKAN atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK’ di larang membuat sebarang kenyataan akhbar/media elektronik dan cetak kecuali dengan kebenaran.
- 19.2 Kenyataan akhbar yang dibuat pemain/peserta hendaklah diiringi pegawai pasukan.

20. PERKARA YANG TIDAK ADA DALAM PERATURAN AM DAN PERATURAN PERTANDINGAN.

- 20.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.
- 20.2 Semua pasukan diwajibkan hadir ke Majlis Penyampaian Hadiah atau Majlis Penutup yang ditetapkan oleh Pengelola. Surat Tunjuk Sebab akan diberikan oleh Pengerusi Jawatankuasa Pengelola kepada pasukan yang tidak hadir dan perlu dibalas dalam tempoh 14 hari dari tarikh surat dikeluarkan.



PERATURAN PERTANDINGAN BOLA SEPAK

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang **PERSATUAN BOLA SEPAK ANTARABANGSA (FIFA) DAN PERSATUAN BOLA SEPAK MALAYSIA (FAM)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan ini.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berdasarkan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL ATAU KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berdasarkan kepada Undang-Undang **PERSATUAN BOLA SEPAK ANTARABANGSA (FIFA)** dan **PERSATUAN BOLA SEPAK MALAYSIA (FAM)**
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2 KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

3 PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN:

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/atau cara kalah mati seperti berikut:

- 4.1.1 Peringkat Karnival
 - i. Sistem pertandingan dijalankan secara liga kumpulan.
 - ii. Dua pasukan teratas dalam kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir.
 - iii. Penentuan berikut dilakukan sekiranya berlaku persamaan mata:

- a. Perbezaan jaringan, jika sama;
 - b. Jumlah jaringan, jika sama;
 - c. Mengambil kira jumlah kad kuning dan kad merah yang diterima dalam Peringkat Kumpulan (Sila rujuk ‘Penentuan kedudukan dalam Kumpulan menggunakan Kriteria Fair Play di bawah, jika sama;
 - d. Undian mengikut kaedah yang diputuskan oleh JKT dan JKP hingga mendapat keputusan yang mana adalah muktamad.
- 4.1.2 Penentuan Kedudukan dalam Kumpulan menggunakan Kriteria FairPlay sebagaimana yang diperuntukkan dalam pengiraan mata di atas (5.3.1.3 d), skor yang lebih sedikit dikira mengikut bilangan kad kuning dan merah yang diterima dalam kumpulan perlawanan akan dikira seperti berikut:
- Setiap pasukan akan menerima mata untuk menerima kad merah dan kuning seperti yang ditunjukkan dibawah:
- i. setiap kad kuning - satu (1) mata
 - ii. setiap kad merah akibat daripada dua (2) kad kuning - tiga (3) mata
 - iii. setiap kad merah langsung - tiga (3) mata
 - iv. setiap kad kuning dan diikuti dengan kad merah langsung - empat (4) mata
 - v. Pasukan yang menerima paling sedikit mata akan menduduki tempat yang tertinggi.
- 4.1.3 Peringkat Kalah Singkir
- i. Sekiranya perlawanan berkeputusan seri, perlawanan akan diteruskan dalam tambahan masa 10 minit bagi separuh masa.
 - ii. Jika tamat tambahan masa keputusan masih juga seri, keputusan pemenang akan ditentukan melalui sepakan penalti sebanyak lima (5) kali.

4.2 KELEWATAN

- 4.2.1 Pasukan-pasukan yang bertanding wajib mematuhi jadual pertandingan yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.
- 4.2.2 Masa menunggu bagi pasukan yang lewat daripada perlawanan sebenar bermula ialah 10 minit.
- 4.2.3 Pasukan yang hadir akan diberikan kemenangan percuma dengan tiga (3) mata dan jaringan 3-0.



4.3 MENARIK DIRI

- 4.3.1 Dalam apa jua keadaan sekalipun memberi kemenangan percuma tidak dibenarkan sama sekali. Jika terdapat mana-mana pasukan yang memberi kemenangan percuma, tindakan tatatertib akan dikenakan terhadap pasukan tersebut.

4.4 PENANGGUHAN

- 4.4.1 Perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pertandingan/Penyelaras Kejohanan.

4.5 PAKAIAN

- 4.5.1 Setiap pasukan mestilah menyediakan 2 set jersi yang berlainan warna dan mengisyiharkan warna jersi tuan rumah. Pasukan tuan rumah adalah nama pasukan yang disebut dahulu di dalam jadual pertandingan. Jersi ini wajib dipakai semasa pasukan bermain sebagai pasukan tuan rumah. Pasukan Pelawat hendaklah memakai warna jersi berlainan daripada warna jersi Pasukan Tuan Rumah.
- 4.5.2 Jika berlaku persamaan warna jersi, pasukan pelawat wajib menukar warna jersi tersebut. Jika tiada penyelesaian, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan atau Venue Koordinator (VK) akan membuat keputusan mengenai warna jersi tersebut dan keputusan adalah muktamad.
- 4.5.3 Pemain hendaklah memakai nombor jersi seperti yang didaftarkan dalam borang pendaftaran pemain.
- 4.5.4 Semua pemain perlu mematuhi peraturan pemakaian pemain yang telah ditetapkan oleh FAM/FIFA.

4.6 PENGIRAAN MATA

- i. Menang (3 mata)
- ii. Seri (1 mata)
- iii. Kalah (0 Mata)

4.7 TINDAKAN TATATERTIB

- 4.7.1 Dua (2) amaran dalam masa perlawanan digantung satu (1) perlawanan.
- 4.7.1 Perintah keluar padang (biadap) digantung dua (2) perlawanan.
- 4.7.1 Perintah keluar padang (ganas) digantung semua perlawanan dan dibawa kepada Jawatankuasa Tatatertib.

4.7.1 Bagi peringkat kalah singkir, kad amaran dihapuskan manakala hukuman yang dikenakan adalah dikekalkan.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING

2. PERATURAN AM

- 4.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang **PERSEKUTUAN BOLA JARING ANTARABANGSA (IFNA)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan ini.
- 4.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 4.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 2.3.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL ATAU KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK.**
 - 2.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **PERSEKUTUAN BOLA JARING ANTARABANGSA (IFNA)**
- 2.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

3. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

5. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan kalah mati seperti berikut:

4.1.1 Pusingan Awal (Liga)

Pusingan awal terbahagi kepada **DUA (2)** kumpulan yang terdiri daripada:

Kumpulan A – **ENAM (6)** pasukan

Kumpulan B – **ENAM (6)** pasukan

Format pertandingan dijalankan secara LIGA.

4.1.2 Peringkat Separuh Akhir dan Akhir (Kalah Mati)

Setiap Johan dan Naib Johan kumpulan akan bertanding di peringkat Separuh Akhir. Pasukan yang Kalah di Separuh Akhir akan menentukan tempat Ke-3 dan Ke-4. Pasukan yang menang di Separuh Akhir akan menentukan tempat Johan dan Naib Johan.

4.2 MASA PERLAWANAN

4.2.1 Jangkamasa perlawanannya bagi adalah seperti berikut:

Perkara	Masa
Bahagian Pertama	10 minit
Rehat	3 minit
Bahagian Kedua	10 minit
Jumlah	23 minit

4.3 PENGGANTIAN PEMAIN

- 4.3.1 **Penggantian** berlaku apabila pemain keluar gelanggang dan diganti oleh pemain yang lain.
- 4.3.2 **Pertukaran posisi** dalam gelanggang berlaku apabila posisi pemain disusun semula dalam gelanggang.
- 4.3.3 Kedua-dua pasukan boleh membuat penggantian atau pertukaran posisi pemain dalam tempoh berikut:
- semasa rehat
 - semasa permainan diberhentikan kerana kecederaan atau sakit. Walau bagaimanapun dalam kes ini, pemain yang cedera atau sakit yang menyebabkan permainan diberhentikan perlu digantikan dengan pemain lain.
- 4.3.4 Sebarang penggantian pemain hendaklah mengisi **Borang Penggantian Pemain** dan dihantar selepas perlawanannya tamat.

4.4 PEGAWAI DAN PEMAIN DIBANGKU SIMPANAN

- 4.4.1 Hanya **pengurus pasukan,jurulatih, pembantu perubatan dan 5 pemain simpanan** sahaja yang perlu berada di bangku simpanan.

4.5 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.5.1 Semua padang, aksesori padang dan peralatan permainan hendaklah mengikut spesifikasi yang telah ditetapkan oleh IFNA



4.5.2 Padang perlawanan akan diuruskan oleh pihak Pengelola dan Jawatankuasa Teknik & Pertandingan manakala peralatan peribadi pemain adalah tanggungjawab pasukan sendiri.

4.6 KELEWATAN

- 4.6.1 Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang **TIGA PULUH (30)** minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.6.2 Pasukan yang lewat **LIMA BELAS (15)** minit dari masa yang telah dijadualkan tanpa alasan yang munasabah adalah dianggap memberi kemenangan percuma kepada pihak lawannya yang berada di gelanggang dengan jaringan **10 - 0**.

4.7 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 4.7.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.8 PENANGGUHAN

- 4.8.1 Tiap-tiap perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang telah dijadualkan tetapi sekiranya pada pendapat Pegawai Perlawanan dan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan, keadaan padang tidak sesuai untuk sesuatu perlawanan ataupun ditangguhkan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan dijalankan di tempat dan pada masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan. Keputusan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dalam hal ini adalah muktamad.
- 4.8.2 Jika selepas bermain separuh masa permainan diberhentikan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, maka permainan itu dianggap telah tamat tempoh permainannya dan kedudukan jaringan masa itu akan diambil kira.
- 4.8.3 Jika permainan diberhentikan sebelum separuh masa maka permainan itu akan disambung dari masa ia diberhentikan dengan kedudukan kekal sebelum permainan ditangguhkan di suatu tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

4.9 PAKAIAN

- 4.9.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

- 4.9.2 Setiap pasukan hendaklah memakai jersi seragam iaitu corak, bentuk dan warna yang sama.
- 4.9.3 Setiap pasukan dikehendaki membawa **DUA (2)** set bib berlainan warna yang ketinggian hurufnya adalah 6 inci.
- 4.9.4 Jika berlaku pertembungan warna bib, nama pasukan pertama dalam jadual dikehendaki menukar bib.

4.10 BILANGAN PEMAIN

- 4.10.1 Jumlah pemain dalam satu pasukan adalah 12 orang yang terdiri daripada 7 pemain utama dan 5 pemain simpanan.

4.11 PENGIRAAN MATA

- 4.11.1 Sistem pemberian mata bagi pertandingan bola jaring secara liga adalah seperti berikut:

MENANG	3 Mata
SERI	1 Mata
KALAH	0 Mata

4.11.2 Keputusan Seri

Jika di peringkat Pusingan Awal terdapat dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama pemenang akan ditentukan seperti berikut:

- 4.11.3 Jika kedua-dua pasukan seri atau jika lebih daripada dua pasukan mempunyai jumlah mata yang sama di akhir perlawanan, purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).
- 4.11.4 Jika purata gol masih seri, maka perbezaan gol akan digunakan (iaitu: jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).
- 4.11.5 Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisyiharkan sebagai pemenang.
- 4.11.6 Sekiranya berlaku seri semasa perlawanan di Peringkat Kalah Mati (Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir Dan Akhir)
- 4.11.7 Pasukan hendaklah diberi masa rehat **DUA (2)** minit setelah perlawanan berakhir.
- 4.11.8 Masa tambahan selama **DUA (2) x LIMA (5)** minit setiap bahagian akan dimainkan.



- 4.11.9 Pasukan akan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada hantaran tengah berikutnya.
- 4.11.10 Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa tanpa rehat.
- 4.11.11 Sekiranya berlaku **SERI** di akhir Masa Tambahan, pemenang akan ditentukan dengan **TIGA (3)** Hantaran Tengah.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA TAMPAR DEWAN (LELAKI DAN WANITA)

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandung di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) 2017 – 2020.**
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berdasarkan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK.**
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berdasarkan kepada **Peraturan Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) 2017 – 2020.**
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.1.2 Semua pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada kumpulan dan perlawanan awal akan dijalankan secara liga kumpulan.
- 4.1.3 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan diperingkat awal akan layak ke pusingan seterusnya, undian akan dibuat untuk menentukan lawan diperingkat kalah mati.
- 4.1.4 Pusingan awal sehingga separuh akhir dan penentuan tempat ke-3 dan ke-4, ditentukan dengan dua (2) set dari tiga (3) set permainan.



- 4.1.5 Pusingan akhir ditentukan dengan tiga (3) set dari lima (5) set permainan.
- 4.1.6 Setiap set dimainkan dengan kiraan mata 25. Sekiranya kedudukan terikat 24 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Deuce).
- 4.1.7 Set ketiga (pusingan awal sehingga separuh akhir dan penentuan tempat ke-3 dan ke-4) dan set kelima (perlawanan akhir) atau set penentuan dimainkan dengan kiraan mata 15. Sekiranya kedudukan terikat 14 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Deuce).

4.2 KELEWATAN

- 4.2.1 Rujuk perkara 16 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.3 MENARIK DIRI

- 4.3.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.4 PENANGGUHAN

- 4.4.1 Sekiranya pengadil berpendapat gelanggang tidak sesuai untuk dimainkan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, permainan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan dan sekiranya melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti:

4.4.1.1 Sekiranya bermain semula digelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.

4.4.1.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.

4.4.1.3 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.

4.4.1.4 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

- 4.4.2 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.

4.5 PAKAIAN

- 4.5.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.5.2 Pakaian semasa pertandingan mestilah seragam.
- 4.5.3 Peserta wanita dibenarkan memakai pakaian yang bersesuaian mengikut keperluan permainan.
- 4.5.4 Pakaian yang sesuai dengan permainan bola tampar dan mempunyai nombor di hadapan dan di belakang jersi. Jersi hendaklah bernombor yang berukuran 15 cm tinggi ditengah – tengah hadapan dan 20 cm di belakang.

4.6 PENGIRAAN MATA

- 4.6.1 Penentuan mata adalah seperti jadual di bawah:

Menang	Kalah	Lucut Teknikal
2 mata	0 mata	0 mata

- 4.6.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah seperti berikut:

Nisbah Mata (M),

$$m = \frac{\text{jumlah mata menang (semua perlawanan)}}{\text{jumlah mata kalah (semua perlawanan)}}$$

Jika masih seri, Nisbah set tertinggi (S),

$$s = \frac{\text{jumlah set menang (semua perlawanan)}}{\text{jumlah set kalah (semua perlawanan)}}$$

Jika masih seri,

$$s1 = \frac{\text{jumlah set menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{jumlah set kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$$

Jika masih seri,

$$m1 = \frac{\text{jumlah mata menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{jumlah mata kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$$

- 4.6.3 Jika sekiranya masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan, maka keputusan perlawanan yang telah diadakan di antara kedua-dua pasukan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang pernah menang diperlawanan tersebut dikira pemenang.



4.6.4 Sekiranya masih tidak boleh ditentukan pemenang antara tiga (3) atau lebih pasukan, maka cabutan undi akan dijalankan.

4.7 PENGADIL

- 4.7.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi permainan yang dipertandingkan sepanjang kejohanan ini.
- 4.7.2 Keputusan pengadil dalam setiap perlawanan adalah **muktamad**.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KARNIVAL/ KEJOHANAN

- 6.1 Rujuk perkara 13 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN

BOLA TAMPAR PANTAI

6. PERATURAN AM

- 4.4 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang **FIVB “OFFICIAL BEACH VOLLEYBALL RULES” 2017 – 2020** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan ini.
- 4.5 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 6.3.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
 - 6.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **FIVB “OFFICIAL BEACH VOLLEYBALL RULES” 2017 – 2020**.
 - 6.3.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 6.4 Semua keputusan yang dibuat oleh **Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP** adalah muktamad.

7. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

9. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am, Karnival Sukan atau Kejohanan sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.1.2 Perlawanan akan dimenangi oleh pasukan yang memenangi dua (2) set dari tiga (3) set permainan.
- 4.1.3 Setiap set dimainkan dengan kiraan mata 21. Sekiranya kedudukan terikat 20 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Deuce).

- 4.1.4 Set ketiga atau set penentuan dimainkan dengan kiraan mata 15. Sekiranya kedudukan terikat 14 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Deuce).

4.2 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

- 4.2.1 Cara memberi mata:

MENANG 2-0	MENANG 2-1	KALAH 1-2	KALAH 0-2	LUCUT TEKNIKAL
3 mata	2 mata	1 mata	0 mata	0 mata (21-0, 21-0)

- 4.2.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah seperti berikut:

- Diperingkat yang dijalankan secara liga, jika terdapat dua atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama:
 - Bilangan perlawanan yang dimenangi akan menentukan kedudukan tempat teratas.
 - Sekiranya masih terdapat keadaan seri:

$$C = \frac{\text{Jumlah set yang menang}}{\text{Jumlah set yang kalah}} \quad (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah lebih tinggi menduduki tempat teratas.

- Sekiranya masih terdapat keadaan seri:

$$= \frac{\text{Jumlah mata yang menang}}{\text{Jumlah mata yang kalah}} \quad (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah lebih tinggi menduduki tempat teratas.

- Sekiranya keadaan seri masih berlaku antara 3 pasukan atau lebih:

$$= \frac{\text{Jumlah set menang}}{\text{Jumlah set kalah}} \quad (\text{perlawanan antara pasukan terlibat})$$

Pasukan yang nisbah lebih tinggi menduduki tempat teratas.

- v. Sekiranya masih terdapat keadaan seri antara 3 pasukan atau lebih:

$$= \frac{\text{Jumlah mata menang}}{\text{Jumlah mata kalah}} \quad (\text{perlawanan antara pasukan terlibat})$$

Pasukan yang nisbah lebih tinggi menduduki tempat teratas.

- vi. Sekiranya masih terdapat keadaan seri antara dua pasukan, keputusan perlawanan antara dua pasukan yang berkenaan akan diambilkira. Pasukan yang menang perlawanan itu menduduki tempat atas.
- vii. Sekiranya keadaan masih berlaku cabutan undi akan dibuat untuk menentukan kedudukan akhir.

4.3 PENGADIL

- 4.3.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi permainan yang dipertandingkan sepanjang kejohanan ini.
- 4.3.2 Keputusan pengadil dalam setiap perlawanan adalah **muktamad**.

4.4 PAKAIAN

- 4.4.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.4.2 Pakaian yang bersesuaian dengan permainan Bola Tampar dan seragam iaitu jersi dan seluar.
- 4.4.3 Jersi hendaklah bernombor yang berukuran sekurang-kurangnya 10 cm tinggi di hadapan pada paras dada atau pada hadapan seluar pendek/panjang.
- 4.4.4 Nombor jersi hendaklah 1 dan 2 sahaja.

4.5 KELEWATAN

- 4.5.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21 – 0, 21 – 0.



4.6 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

4.6.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.7 PENANGGUHAN

4.7.1 Sekiranya pengadil pertama berpendapat gelanggang tidak sesuai untuk dimainkan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, permainan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanannya diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan dan sekiranya melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti:

4.7.1.2 Sekiranya bermain semula digelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama. Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.

4.7.1.3 Sekiranya perlawanannya dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama. Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

4.7.1.4 Sekiranya berlaku gangguan perlawanannya melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanannya akan dimainkan semula.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN BOLA KERANJANG (LELAKI DAN WANITA)

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut **PERATURAN RASMI PERSEKUTUAN BOLA KERANJANG ANTARABANGSA (FIBA BASKETBALL OFFICIAL RULES)** atau **PERATURAN 3X3 FIBA (FIBA 3X3 RULES OF THE GAME)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN RASMI PERSEKUTUAN BOLA KERANJANG ANTARABANGSA (FIBA BASKETBALL OFFICIAL RULES)** atau **PERATURAN 3X3 FIBA (FIBA 3X3 RULES OF THE GAME)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1. Rujuk kepada Perkara 4 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Majlis Sukan Politeknik Malaysia.

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Rujuk perkara Perkara 5 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan MSP

4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Masa perlawanan untuk gelanggang penuh (5 on 5) dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa untuk setiap sukuan adalah 10 minit.
 - i. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 adalah 2 minit. Masa Rehat antara sukuan 2 & 3 ialah 5 minit.

- ii. Sekiranya terdapat seri pada akhir sukuan 4, sukuan tambahan akan dimainkan. Masa untuk sukuan tambahan adalah 5 minit selepas masa rehat 2 minit diberikan.
- iii. Sekiranya berlakunya bilangan pasukan terlalu ramai atau kekangan cuaca dan masa pihak jawatankuasa pengelola berhak mengubah masa permainan mengikut kesesuaian.
- iv. Masa terperinci adalah seperti berikut:

Sukuan 1	R	Sukuan 2	R	Sukuan 3	R	Sukuan 4	R	Sukuan Tambahan n
10 minit	2	10 minit	5	10 minit	2	10 minit	2	5 minit

4.2 PENGANTIAN PEMAIN

- 4.2.1 Merujuk kepada **Peraturan Rasmi Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (Fiba Basketball Official Rules)** atau **Peraturan 3x3 Fiba (Fiba 3x3 Rules of The Game)**.

4.3 PEGAWAI DAN PEMAIN DIBANGKU SIMPANAN

- 4.3.1 Merujuk kepada **Peraturan Rasmi Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (Fiba Basketball Official Rules)** atau **Peraturan 3x3 Fiba (Fiba 3x3 Rules of The Game)**.

4.4 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.4.1 Merujuk kepada **Peraturan Rasmi Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (Fiba Basketball Official Rules)** atau **Peraturan 3x3 Fiba (Fiba 3x3 Rules of The Game)**.
- 4.4.2 Bola Keranjang yang digunakan sepanjang Karnival Sukan atau Kejohanan adalah:
 - 4.4.2.1 Lelaki : Saiz 7 Molten MBGM7
 - 4.4.2.2 Wanita : Saiz 6 Molten MBGM6

4.5 KELEWATAN

- 4.5.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan MSP.

4.6 MENARIK DIRI

- 4.6.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan MSP.



4.7 PENANGGUHAN

- 4.7.1 Sekiranya jawatankuasa teknikal/ pengadil berpendapat bahawa venue kejohanan tidak sesuai untuk dijalankan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal/Pengelola.

4.8 PAKAIAN

- 4.9.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah mematuhi peraturan pakaian yang ditetapkan seperti termaktub dalam peraturan permainan FIBA.
- 4.9.2 Peserta wanita dibenarkan memakai pakaian yang bersesuaian mengikut keperluan permainan.
- 4.9.3 Setiap pasukan mesti mempunyai dua set jersi iaitu satu (1) set berwarna cerah (digalakkkan putih) dan satu lagi berwarna gelap.
- 4.9.4 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi warna yang sama, pasukan yang namanya mula-mula dicatatkan dalam jadual pertandingan mestilah memakai jersi berwarna cerah dan pasukan berlawanan memakai jersi berwarna gelap.

4.9 BILANGAN PEMAIN

- 4.9.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan MSP.

4.10 PENGIRAAN MATA

- 4.10.1 Merujuk kepada Peraturan **Rasmi Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (Fiba Basketball Official Rules)** atau **Peraturan 3x3 Fiba (Fiba 3x3 Rules of The Game)**.

4.11 TINDAKAN TATATERTIB

- 4.11.1 Merujuk kepada Peraturan **Rasmi Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (Fiba Basketball Official Rules)** atau **Peraturan 3x3 Fiba (Fiba 3x3 Rules of The Game)**.

4.13 PENGADIL

- 4.13.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh jawatankuasa pengelola bagi pemainan yang dipertandingkan mulai dengan peringkat awal.

4.13.2 Referi Kehormat/ Ketua Pengadil akan disediakan oleh jawatankuasa pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingan jika perlu.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KARNIVAL/ KEJOHANAN

6.1 Rujuk perkara 13 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN RAGBI

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **World Rugby” (WR)** yang terbaru sebagaimana yang dikuatkuasakan oleh **“Malaysia Rugby” (MR)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN** atau **KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada **World Rugby” (WR)** yang terbaru sebagaimana yang dikuatkuasakan oleh **“Malaysia Rugby” (MR)** yang terkini.
 - 1.2.3 Jika ada timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam bahasa inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Semua pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan yang akan bermain secara liga satu pusingan pada pusingan pertama.

- 4.1.2 Pusingan kedua akan dijalankan secara kalah singkir. Format adalah seperti berikut:

4.1.2.1 Kategori Lelaki

- a. Perlakuan adalah berdasarkan kedudukan ranking keseluruhan pasukan yang bertanding.

- b. Penentuan adalah seperti berikut:

- i. Ranking 1 sehingga 8 akan bermain di peringkat suku akhir *Cup/Plate Division*.

- ii. Ranking 9 sehingga 16 akan bermain di peringkat suku akhir *Bowl/Shield Division*.
- iii. Pasukan Ranking 19 sehingga 22 akan bermain perlawanan *playoff* dan pemenang akan bermain menentang pasukan Ranking 17 dan 18 di separuh akhir *Spoon Division*.
- iv. Format yang digunakan adalah bergantung kepada bilangan pasukan yang menyertai kejohanan.

4.1.2.2 Kategori Wanita

- a. Perlaksaan adalah berdasarkan kedudukan ranking keseluruhan pasukan yang bertanding.
- b. Penentuan adalah seperti berikut:-
 - i. Pasukan ranking 8 dan 9 akan bermain di peringkat *playoff* dan pemenang akan bermain Suku Akhir *Cup/Plate* (4) menentang pasukan ranking 1.
 - ii. Pasukan ranking 1 hingga 7 akan bermain *Suku Akhir Cup/Plate* (1-3).
 - iii. Pemenang Suku Akhir akan bermain Separuh Akhir *Cup* manakala pasukan yang tewas akan bermain Separuh Akhir *Plate*.
 - iv. Pemenang Separuh Akhir *Plate* akan bermain peringkat akhir *Plate* dan pemenang Separuh Akhir *Cup* akan bermain peringkat akhir *Cup*.
 - v. Format yang digunakan adalah bergantung kepada bilangan pasukan yang menyertai kejohanan.

4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Semua perlawanan bagi edisi kali ini akan dijalankan selama tujuh (7) minit setiap separuh masa dengan satu (1) minit waktu rehat sehingga perlawanan akhir (7-1-7 minit).



4.3 PENGANTIAN PEMAIN

- 4.3.1 Pemain gantian hanya terdiri daripada pemain yang berdaftar sahaja.
- 4.3.2 Format ‘Roolling Substitution’ 5 kali pertukaran untuk kategori Lelaki dan Wanita yang boleh dilakukan pada bila-bila masa sahaja termasuk masa tambahan.
- 4.3.3 Penggantian tidak dibenarkan semasa penalti dan tanpa kebenaran pengadil perlawanan.
- 4.3.4 Penggantian tidak dibenarkan ke atas pemain yang dikenakan tindakan buang padang.

4.4 PENANGGUHAN

- 4.4.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa keadaan semasa tidak sesuai untuk dijalankan perlawanan disebabkan cuaca atau hal-hal yang tidak diduga, perlawanan tersebut akan dilangsungkan pada masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 4.4.2 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan oleh pengadil setelah dimulakan, atas apa-apa sebab, maka penentuan keputusan perlawanan adalah seperti berikut:
 - i. Jika perlawanan terpaksa ditamatkan selepas waktu rehat dan tidak dapat disambung 10 minit kemudian, maka keputusan perlawanan adalah kekal.
 - ii. Jika perlawanan terpaksa ditamatkan sebelum waktu rehat dan tidak dapat disambung 10 minit kemudian, maka keputusan adalah dianggap seri dengan kedudukan mata (skor) adalah kekal (bagi perlawanan peringkat awal) atau kedudukan adalah seri dengan keputusan perlawanan akan dibuat melalui sepakan “conversion” / penalti secara “sudden death” (bagi perlawanan kalah mati).

4.5 PAKAIAN

- 4.5.1 Setiap pasukan dikehendaki menyediakan 2 set jersi yang sesuai dengan nombor yang jelas.
- 4.5.2 Jika terdapat persamaan jersi (mengikut pendapat pengadil perlawanan) maka pertukaran jersi akan ditentukan di mana pasukan home (pasukan dengan nama di depan yang merujuk jadual kejohanan) dikehendaki menukar jersi.
- 4.5.3 Setiap pemain adalah disarankan menggunakan nombor jersi yang sama pada setiap kali bermain.

4.6 PENGIRAAN MATA

- 4.6.1 Mata kemenangan (peringkat awal) akan diberikan seperti berikut:
Jika terdapat persamaan mata di antara pasukan di dalam kumpulan yang sama selepas tamat pusingan liga, maka kedudukan pasukan akan ditentukan melalui kriteria berikut:
- i. Pasukan dengan **perbezaan skor terbanyak**, jika masih sama;
 - ii. Pasukan dengan **Jumlah skor terbanyak**, jika masih sama;
 - iii. Pasukan yang mempunyai **bilangan gol terbanyak**, jika masih sama;
 - iv. Pasukan yang mempunyai **bilangan kad kuning terendah dan seterusnya kad merah**, jika masih sama;
 - v. Pemenang pasukan akan ditentukan dengan kaedah **Iambungan syiling (3 kali Iambungan)**.
- 4.6.2 Jika perlawanan peringkat kalah singkir dan perlawanan akhir berakhir dengan keputusan seri setelah tamat masa penuh permainan, maka pemenang perlawanan akan ditentukan mengikut urutan berikut:
- i. Jika keputusan seri dengan skor, pasukan yang pertama mendapat skor dalam perlawanan tersebut akan dikira sebagai pemenang.
 - ii. Jika keputusan perlawanan seri tanpa skor, masa tambahan selama LIMA (5) minit akan diberikan dengan format Sudden Death. Pasukan yang pertama memperolehi skor dikira pemenang,
 - iii. Jika masih seri maka, Iambungan syiling (best of 3) akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

4.7 TINDAKAN TATATERTIB

- 4.7.1 Pemain yang dikenakan kad kuning akan digantung dari bermain (sin bin) selama 2 minit masa permainan.
- 4.7.2 Jika pemain yang sama dilayangkan kad kuning kedua penggantungan adalah secara automatik satu perlawanan.
- 4.7.3 Jika pemain menerima 2 kad kuning dalam satu perlawanan, pemain tersebut akan dikenakan penggantungan 1 perlawanan. Pengiraan penggantungan adalah dikira pada perlawanan yang berikutnya.



- 4.7.4 Pemain yang menerima kad merah ataupun keluar padang oleh pengadil secara terus, tidak dibenarkan bermain sehingga Lembaga Disiplin Kejohanan bersidang bagi menyemak dan memutuskan untuk menambah penggantungan atau sebaliknya berdasarkan kepada '**Regulation 17 World Rugby' (WR)**'. Perkara ini tidak sama dengan yang dinyatakan pada perkara 9.3.
- 4.7.5 Pegawai pasukan yang dilaporkan oleh pegawai perlawanan atau pegawai teknikal kejohanan kerana melanggar disiplin pertandingan boleh dikenakan tindakan berdasarkan kepada '**World Rugby (WR)**' **Regulation 17**'.
- 4.7.6 Pasukan yang bertanding tidak di benarkan sama sekali memberikan kemenangan percuma (walkover) sepanjang kejohanan berlangsung.

4.8 PENGADIL

- 4.8.1 Pengadil yang bertugas adalah terdiri daripada pengadil yang telah ditauliahkan oleh "*Malaysia Rugby*".
- 4.8.2 Setiap keputusan yang dibuat pengadil adalah muktamad.

4.9 MASA MELAPOR

- 4.9.1 Setiap pasukan **WAJIB** mengikut jadual masa yang telah ditetapkan oleh penganjur.
- 4.9.2 Pasukan yang yang lewat 3 minit & tidak mematuhi jadual yang ditetapkan akan dikenakan tindakan iaitu memberikan kemenangan percuma kepada lawan dengan skor 28-0.
- 4.9.3 Setiap pasukan harus mempunyai sekurang-kurangnya 8 orang pemain sebelum memulakan sesuatu perlawanan.

5. PERUBATAN

- 5.1 Penggantian Pemain atas sebab kecederaan.
- 5.2 Penggantian Kekal Seorang pemain boleh digantikan sekiranya mengalami kecederaan. Sekiranya penggantian kekal dilakukan, pemain tersebut mestilah tidak kembali dan bermain dalam perlawanan tersebut. Penggantian untuk pemain yang tercedera mestilah dilakukan apabila bola telah berhenti dan dengan kebenaran daripada pengadil perlawanan.

- 5.3 Keputusan Pengantian Kekal Seorang pemain yang tercedera boleh digantikan atas nasihat pegawai perubatan yang terlatih. Jika tidak terdapat pegawai perubatan yang hadir, pemain tersebut boleh digantikan atas nasihat pengadil perlawanan.
- 5.4 Kuasa pengadil perlawanan untuk menghentikan pemain yang tercedera daripada meneruskan perlawanan. Jika pengadil perlawanan menentukan dengan atau tanpa nasihat doktor atau pegawai perubatan terlatih yang pemain tersebut telah tercedera dan perlu berhenti daripada meneruskan perlawanan, pengadil boleh mengarahkan pemain tersebut untuk keluar daripada padang. Pengadil juga boleh mengarahkan pemain yang tercedera untuk keluar padang bagi mendapatkan pemeriksaan perubatan.
- 5.5 Konkusi (*Concussion*)
- Konkusi adalah kecederaan otak, yang serius dan boleh dialami oleh pemain dalam semua peringkat umur. Konkusi atau disyaki konkusi perlu dipandang serius oleh semua yang terlibat dalam perlawanan untuk melindungi keselamatan, kesihatan dan kebaikan pemain.
- 5.5.1 Sebarang kes melibatkan konkusi atau disyaki konkusi perlu dilaporkan segera kepada Pegawai Pertandingan dan Perubatan bertugas tidak lewat 48 jam daripada kecederaan.
- 5.5.2 Pemain yang terlibat hendaklah tidak dibenarkan untuk meneruskan perlawanan dan menjalani proses pemeriksaan dan tindakan selanjutnya seperti yang disarankan dalam Panduan Konkusi *Malaysia Rugby*.
- 5.5.3 Mana-mana pemain yang mengalami konkusi atau disyaki konkusi:
- i. hendaklah segera dan dikeluarkan secara kekal daripada perlawanan atau latihan;
 - ii. diperiksa oleh pegawai perubatan terlatih;
 - iii. tidak boleh kembali ke dalam perlawanan pada hari yang sama dan sehingga bebas simptom;
 - iv. hendaklah menjalani rehat sepenuhnya dari segi fizikal dan mental sekurang-kurangnya 24 jam;
 - v. hendaklah melalui rehat secara fizikal (hanya aktiviti yang tidak menyebabkan atau meningkatkan symptom) untuk sekurang-kurangnya 1 minggu (termasuk 24 jam rehat sepenuhnya pada hari pertama) sebelum memulakan program kembali kepada sukan (*Graduated Return To Play*). Pemain hendaklah bebas simptom sepenuhnya sebelum memulakan GRTP;
 - vi. Hendaklah mengikuti GRTP dengan jaya dan lengkap;



vii. Perlu menerima pengesahan daripada seorang Pegawai Perubatan yang terlatih sebelum memulakan latihan kontak sepenuhnya dan menunjukkan bukti pengesahan secara bertulis untuk kebenaran kembali menyertai perlawanan kepada Pegawai Kejohanan sebelum perlawanan dimulakan. Kegagalan mengemukakan bukti pengesahan secara bertulis boleh menyebabkan pemain tersebut tidak dibenarkan bermain demi melindungi keselamatan., kesihatan dan kebajikan pemain.

6. BANTAHAN & RAYUAN

6.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

7.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. KESELAMATAN

8.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

9. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN

HOKI

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **PERSEKUTUAN HOKI ANTARABANGSA (FIH)** dan **KONFEDERASI HOKI MALAYSIA (MHC)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut;
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN atau KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang **PERSEKUTUAN HOKI ANTARABANGSA (FIH)** yang terkini.
 - 1.2.3 Jika ada timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam bahasa inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/atau cara kalah mati seperti berikut:

- 4.1.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 12 atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- ii. Johan, Naib Johan, Tempat Ketiga dan Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan - Kumpulan A

Naib Johan - Kumpulan B

Ketiga - Kumpulan C



Keempat - Kumpulan D

iii. Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan. Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

Pusingan Kedua (Suku Akhir)

- i. Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
- ii. Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:
 - a. Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama Kumpulan akan didahulukan untuk ditempatkan di Kedudukan 1,3,5 dan 7.
 - b. Undian bagi 2 pasukan Pemenang Kedua Kumpulan untuk ditempatkan di Kedudukan 2 atau 4, jika Pasukan Pemenang Pertama Kumpulannya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala 2 Pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
 - c. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.

4.1.2 Cara Liga Tiga Kumpulan

Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 9 hingga 11 pasukan mengambil bahagian, maka mereka hendaklah dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu A, B dan C. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
 - ii. Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:
 - Kumpulan A - Johan tahun lalu
 - Kumpulan B - Naib Johan tahun lalu
 - Kumpulan C - Tempat Ketiga tahun lalu
 - iii. Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut melalui undian.

- iv. Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

Pusingan Kedua

- i. Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan ditempatkan ke dalam kumpulan X dan Y dengan mengadakan undian.
- ii. Undian akan dibuat selepas sahaja tamat pusingan pertama.
- iii. Dari 3 Johan, satu akan ditempatkan ke kumpulan X dan 2 ditempatkan ke kumpulan Y.
- iv. Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan di kumpulan lain dari Johan kumpulannya.

Pusingan Separuh Akhir

- i. Johan Kumpulan X akan melawan Naib Johan Kumpulan Y dan Johan Kumpulan Y akan melawan Naib Johan Kumpulan X.
- ii. Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

Pusingan Akhir

- i. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah (bagi sukan tertentu sahaja) akan bermain untuk menentukan tempat ketiga dan keempat

4.1.3 Cara Liga 2 kumpulan.

Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 6 hingga 8 pasukan mengambil bahagian, pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B.
- ii. Johan dan Tempat Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam Kumpulan A dan Naib Johan serta tempat ketiga ditempatkan dalam kumpulan B.
- iii. Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam 2 kumpulan dengan cabutan undi.
- iv. Sekiranya pasukan diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.



Pusingan kedua

- i. Johan Kumpulan A akan melawan Naib Johan Kumpulan B dan Johan Kumpulan B akan melawan Naib Johan Kumpulan A.
- ii. Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

Pusingan Akhir

- i. Johan Kumpulan A atau Naib Johan kumpulan B akan melawan Johan Kumpulan B atau Naib Johan Kumpulan A untuk menentukan Johan dan Naib Johan
- ii. Pasukan kalah didalam kedua-dua perlawanan di atas akan menentukan tempat ketiga dan keempat

4.1.4 Cara Liga Satu Kumpulan

- i. Sekiranya empat hingga lima pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisyiharkan sebagai JOHAN.
- ii. Sekiranya terdapat tiga atau kurang pasukan yang mengambil bahagian pertandingan tidak akan dilangsungkan

4.2 MASA PERLAWANAN

4.2.1 Tempoh masa bagi sesuatu perlawanan adalah seperti berikut:

4.2.1.1 Bagi Pusingan Awal, Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir untuk kategori Lelaki dan Wanita ialah 15minit x 2 minit x 15 minit x 10 minit x 15 minit x 2 minit x 15 minit.

4.2.1.2 ATAU mengikut ketentuan pihak Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dan Pengelola

4.2.2 Jadual akan dijalankan seperti yang dijadualkan. Jika ada pasukan yang gagal hadir dalam tempoh 15 minit maka pasukan tersebut dikira memberi 'Walk-Over'.

4.3 PENGGANTIAN PEMAIN

4.3.1 Pemain boleh diganti dan dimasukkan semula pada bila-bila masa sesuatu perlawanan terhadap pemain yang didaftarkan ('rolling substitution').

4.3.2 Semua pemain yang terlibat dalam prosedur gantian haruslah dari senarai pemain yang telah didaftarkan dan disahkan

4.3.3 Masa permainan hanya kan dihentikan sekiranya:

4.3.3.1 Pertukaran pemain yang tercedera parah atau kehilangan keupayaan untuk bermain

- 4.3.3.2 Pertukaran penjaga gol.
- 4.3.4 Semua pertukaran pemain hendaklah dilakukan dihadapan meja teknikal dan dikawalselia oleh Pegawai Teknikal yang bertugas.
- 4.3.5 Sekiranya pertukaran pemain adalah dengan ketua pasukan, pasukan berkenaan tidak perlu melantik seorang daripada pasukannya yang berada di dalam padang untuk menggantikan ketua pasukan melainkan pergantungan.
- 4.3.6 Seorang pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digantikan dalam tempoh penggantungan.
- 4.3.7 Seorang penjaga gol boleh digantikan dengan penjaga gol simpanan dengan syarat gentian itu dilakukan terhadap seorang pemain dalam pasukan itu yang sedang bernain (Field Player).

4.4 PEGAWAI DAN PEMAIN DIBANGKU SIMPANAN

- 4.4.1 Hanya 3 pegawai pasukan dan 7 pemain gantian dibenarkan di bangku simpanan semasa perlawanan.

4.5 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.5.1 Semua padang, aksesori padang dan peralatan permainan hendaklah mengikut spesifikasi yang telah ditetapkan oleh FIH atau MHC
- 4.5.2 Padang perlawanan akan diuruskan oleh pihak Pengelola dan Jawatankuasa Teknik & Pertandingan manakala peralatan peribadi pemain adalah tanggungjawab pasukan sendiri.

4.6 KELEWATAN

- 4.6.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.7 MENARIK DIRI

- 4.7.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.8 PENANGGUHAN

- 4.8.1 Tiap-tiap perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang telah dijadualkan tetapi sekiranya pada pendapat Pegawai Perlawanan dan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan, keadaan padang tidak sesuai untuk sesuatu perlawanan ataupun ditangguhkan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan dijalankan di tempat dan pada masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan. Keputusan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dalam hal ini adalah muktamad.



- 4.8.2 Jika selepas bermain separuh masa iaitu 30 minit permainan diberhentikan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, maka permainan itu dianggap telah tamat tempoh permainannya dan kedudukan jaringan masa itu akan diambil kira.
- 4.8.3 Jika permainan diberhentikan sebelum 30 minit maka permainan itu akan disambung dari masa ia diberhentikan dengan kedudukan kekal sebelum permainan ditangguhkan di suatu tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

4.9 PAKAIAN

- 4.9.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP
- 4.9.2 Tiap-tiap pasukan dikehendaki mendaftar 2 pasang Jersi yang berlainan warna dan bernombor. Jersi semua pemain hendaklah bernombor di belakang (kecuali penjaga gol dihadapan dan dibelakang).
- 4.9.3 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang berwarna sama, maka satu pasukan mestilah menukar jersinya. Pasukan yang namanya tercatat dahulu dalam Jadual Pertandingan dikehendaki menukar jersinya. Pengurus Pasukan diminta berbincang dengan Pengurus Pasukan lawan sebelum perlawanan untuk mengelak persamaan warna.
- 4.9.4 Pemain-pemain bagi semua peringkat umur diwajibkan memakai 'shin-pad'. Shin-pad ini perlu diliputi sepenuhnya dengan stoking.
- 4.9.5 Jika ada pemain yang memakai/menggunakan 'leotards' warnanya mesti sama dengan seluar / skirt atau stoking yang dipakai.
- 4.9.6 Jika ada pemain perempuan memakai skaf, ia mestilah sama dengan warni jersi atau berwarna hitam tanpa mempunyai 'corak' iaitu 'plain colour' sahaja. Pemakaian topi tidak dibenarkan.
- 4.9.7 Pemakaian topi, pengikat kepala (headband) dan skaf tidak dibenarkan untuk pemain lelaki.
- 4.9.8 Jersi Penjaga Gol mestilah dari warna yang lain dan berlainan dari jersi kedua-dua pasukan serta bernombor di hadapan dan di belakang.
- 4.9.9 Ketua Pasukan perlu memakai lilitan tangan (armband) atau riben yang disediakan oleh pasukan masing-masing sepanjang perlawanan.
- 4.9.10 Penjaga Gol mesti memakai Pelindung Kepala (Helmet) sepanjang perlawanan, kecuali semasa mengambil Pukulan Penalti (Penalty Stroke), Pelindung Dada (Chest Guard). Penjaga Gol mesti diliputi sepenuhnya oleh jersinya.
- 4.9.11 Penjaga Gol yang digantung boleh diganti dengan Penjaga Gol yang lain yang didaftar. Jika demikian, seorang pemain padang mesti dikeluarkan terlebih dahulu. Pilihan untuk menggantikan Penjaga Gol yang digantung dengan

pemain yang lain dibenarkan. Pemain yang mengganti Penjaga Gol mesti memakai pelindung kepala sepanjang masa perlawanan.

- 4.9.12 Semua pemain perlu memakai jersi dengan kemas sepanjang perlawanan.

4.10 BILANGAN PEMAIN

- 4.10.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP
4.10.2 ATAU mengikut ketetapan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dan Pengelola

4.11 PENGIRAAN MATA

- 4.11.1 Perlawanan secara liga/ pusingan awal:

Kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan jumlah mata yang dikumpul oleh setiap pasukan.

- 4.11.2 Cara pemberian mata

Menang : 3 Mata

Seri : 1 Mata

Kalah : 0 Mata

- 4.11.3 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

4.11.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

4.11.3.2 Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira sebagai pemenang.

4.11.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang.

4.11.3.4 Jika masih seri juga, penentuan pukulan “penalty stroke” akan dijalankan untuk menentukan pemenang. (Rujuk perkara 4.11.5)

- 4.11.4 Pusingan kalah mati (Separuh Akhir dan Akhir)

4.11.4.1 Johan dan Naib Johan akan layak ke peringkat pusingan kalah mati.

4.11.4.2 Jika diakhiri perlawanan keputusan adalah seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara penentuan “penalty shoot-out”. (Rujuk perkara 4.11.6)

- 4.11.5 Sistem “Penalty Stroke”

4.11.5.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti. Pemain yang dalam hukuman penggantungan adalah tidak dibenarkan.

4.11.5.2 Pengurus pasukan bertanggungjawab untuk mendaftarkan tiga (3) orang pemain untuk mengambil pukulan penalti dari tanda penalti yang dijalankan secara berselang-seli.



4.11.5.3 Jika keputusan masih seri, pukulan penalti akan diulang secara kalah mati. Pemain yang sama tidak dibenarkan mengambil pukulan tersebut dua kali berturut-turut dan perlu berselang dengan pemain lain.

4.11.5.4 Pengadil perlawanan akan menentukan pintu gol mana pukulan penalti akan dijalankan.

4.11.6 Sistem "Penalty Shoot-out"

4.11.6.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti. Pemain yang dalam hukuman penggantungan adalah tidak dibenarkan.

4.11.6.2 Pengurus pasukan bertanggungjawab untuk mendaftarkan tiga (5) orang pemain untuk mengambil pukulan penalti yang dijalankan secara berselang-seli.

4.11.6.3 Jika keputusan masih seri, pukulan penalti akan diulang secara kalah mati.

4.11.6.4 Pengarah kejohanan akan menentukan pintu gol mana pukulan penalti akan dijalankan.

4.12 TINDAKAN TATATERTIB

4.12.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.12.2 Berikut adalah mata yang akan dikenakan dan masa penggantungan untuk sebarang jenis kesalahan semasa bermain sepanjang kejohanan ini:

Kad Hijau : 0 mata/ 2 minit

Kad Kuning : 4 mata/ 5 atau 10 minit (bergantung kepada pengadil perlawanan)

Kad merah : 8 mata/ keluar padang

4.12.3 Berikut adalah tindakan disiplin berdasarkan mata yang terkumpul:

8 Mata : Gantung 1 perlawanan

12 Mata : Gantung 2 perlawanan

16 Mata : Gantung 3 perlawanan

20 Mata : Gantung sepanjang kejohanan

Tertakluk kepada keputusan J/Kuasa Tatatertib.

Jumlah mata terkumpul tidak akan dibawa ke pusingan kalah mati.

4.13 PENGADIL

4.13.1 Jawatankuasa Teknik Dan Pertandingan dan Pengelola bertanggungjawab melantik pengadil-pengadil untuk pertandingan ini.

4.13.2 Keputusan pengadil adalah MUKTAMAD dan TIDAK boleh dipertikaikan.

4.13.3 Sebarang bantahan terhadap lantikan pengadil-pengadil TIDAK akan dilayan

4.13.4 Perlawanan yang dihentikan atau ditangguhkan akan dibuat oleh pengadil-pengadil yang bertugas semasa perlawanan tersebut.

5. BANTAHAN & RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW (LELAKI)

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan menurut **Undang-undang Permainan Gabungan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF)** yang berkuatkuasa pada ketika ini.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan atau undang-undang berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM MAJILIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-undang, **Persatuan Gabungan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF)** dan yang dipraktikkan oleh **Persatuan Sepaktakraw Malaysia (PSM)**.
 - 1.2.4 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP dan Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

4.1.1 Antara Pasukan

4.1.1.1 Jika penyertaannya terdiri daripada dua puluh empat (24) pasukan atau lebih, maka pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam (8) kumpulan. Jika penyertaannya terdiri daripada dua puluh tiga (23) hingga tujuh belas (17) pasukan, maka pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam (6) kumpulan. Jika penyertaannya terdiri daripada enam belas (16) pasukan ke bawah, maka pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam (4) kumpulan.

4.1.1.2 Pembahagian kumpulan, undian-undian ataupun jadual perlawanan adalah tertakluk kepada budi bicara dan Jawatankuasa Pengelola.

4.1.1.3 Pasukan-pasukan yang berjaya menjadi pemenang pertama dan kedua kumpulan, adalah layak memasuki perlawanan seterusnya yang akan dijalankan secara Kalah-Mati seperti rajah perlawanan.

4.1.1.4 Untuk menentukan kedudukan pasukan-pasukan dalam rajah perlawanan Kalah-Mati di atas supaya tidak bertemu semula dengan pasukan yang sama dalam kumpulan masing-masing kecuali perlawanan akhir, maka undian akan dibuat melalui dua (2) peringkat:-

- a. Undian bagi empat (4) pasukan pemenang pertama setiap kumpulan.
- b. Undian bagi dua (2) pasukan pemenang kedua setiap kumpulan untuk ditempatkan di kedudukan 2 atau 4, jika pasukan pemenang pertama kumpulanya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala dua (2) pasukan pemenang kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.

4.1.1.5 Perlawanan suku akhir dan perlawanan berikutnya yang dijalankan secara Kalah-Mati, mana-mana pasukan yang memenangi lawannya dengan 2 regu berturutan, maka perlawanan bagi regu 3 tidak akan diadakan lagi.

4.1.1.6 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki perlawanan akhir bagi menentukan johan dan naib johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan mendapat tempat ketiga (3).

4.1.1.7 Pertandingan acara berpasukan akan mengandungi tiga (3) regu perlawanan iaitu: Regu I, Regu II dan Regu III, dan akan dijalankan dengan tertib menurut senarai regu atau barisan pemain-pemain yang telah diserahkan oleh pasukan-pasukan kepada pengadil rasmi 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

4.1.1.8 Mana Pasukan yang memenangi lawannya sama ada 3-0 atau 2-1 mendapat dua (2) mata manakala pasukan yang kalah tidak mendapat sebarang mata (0 mata).



- 4.1.1.9 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama oleh dua (2) pasukan sahaja, maka keputusan perlawanan awal antara dua (2) pasukan berkenaan akan diambil kira bagi menentukan kedudukan pemenang.
- 4.1.1.10 Jika kiraan mata diperolehi sama oleh tiga (3) pasukan atau lebih, maka kedudukannya akan ditentukan dengan kaedah berikut:-
 - i. Kiraan perbezaan set daripada jumlah set menang yang diperolehi oleh pasukan berkenaan; jika sama
 - ii. Kiraan perbezaan angka-angka mata (points) daripada jumlah angka-angka mata yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

4.1.2 Antara Regu

- 4.2.1.1 Setiap pasukan hendaklah diwakili oleh dua (2) regu dengan lima (5) orang pemain setiap regu. Tidak ada pasukan pilihan atau "seeded" semua pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.
- 4.2.1.2 Pertandingan akan dijalankan secara Kalah-Mati, mana-mana regu yang kalah digugurkan daripada Rajah Perlawanan.
- 4.2.1.3 Dua (2) regu yang kalah di perlawanan separuh akhir akan mendapat tempat ketiga (3).
- 4.2.1.4 Sebelum sesuatu perlawanan dimulakan, regu/pasukan yang akan bertanding hendaklah menyerahkan senarai regu/pasukan atau barisan pemain-pemain termasuk pemain simpanan kepada pengadil rasmi bertugas dengan menggunakan borang yang disediakan.
- 4.2.1.5 Setiap regu/pasukan hendaklah berkesanggupan untuk bertanding lebih dari satu (1) perlawanan sehari. Jika dijadualkan, maka tempoh rehat selama tidak kurang 30 minit akan diberi antara perlawanan berkenaan.
- 4.2.1.6 Seorang pemain hanya boleh bermain bagi satu regu sahaja dalam sesuatu perlawanan.

4.2 PENGGANTIAN PEMAIN

- 4.2.1 Mana-mana pemain tidak dibenarkan bermain dalam regu yang lain di dalam acara berpasukan.

- 4.2.2 Gantian pemain boleh dibenarkan pada bila-bila masa semasa bola tidak di dalam permainan.
- 4.2.3 Setiap regu dibenarkan membuat 2 pertukaran pemain bagi setiap set. Pemain yang telah keluar dibenarkan masuk semula pada set yang sama. Seorang (1) atau dua (2) orang pertukaran pemain boleh untuk acara Regu atau pun Berpasukan.
- 4.2.4 Dalam acara regu, setiap regu boleh menamakan maksimum dua (2) orang pemain simpanan bagi setiap perlawanan di samping 3 pemain yang sedia ada.
- 4.2.5 Dalam acara berpasukan, setiap pasukan boleh menamakan maksimum (3) tiga orang pemain simpanan bagi setiap perlawanan.
 - 4.2.5.1 Setiap pasukan dibenarkan menggunakan dua (2) pemain simpanan daripada tiga (3) bagi satu regu.
 - 4.2.5.2 Pemain simpanan yang telah bermain cuma boleh bermain pada regu tersebut sahaja.
 - 4.2.5.3 Baki pemain simpanan cuma boleh bermain pada regu seterusnya.
 - 4.2.5.4 Pasukan tersebut tidak dibenarkan membuat pertukaran pemain jika ketiga-tiga (3) pemain simpanan telah digunakan.
- 4.2.6 Jika regu memulakan set dengan pemain yang berbeza dari set yang sebelumnya, maka dianggap pertukaran telah dilakukan untuk set yang baru.
- 4.2.7 Setiap regu dibenarkan membuat pertukaran pemain atas sebab kecederaan sekiranya kedua-dua pertukaran pemain belum dilakukan di dalam set tersebut. Jika kedua-dua pertukaran pemain telah dilakukan dan pemain yang cedera tersebut tidak boleh bermain lagi, maka perlawanan dihentikan dan regu ini dianggap kalah pada set itu sahaja.
- 4.2.8 Mana-mana regu yang mempunyai kurang daripada 3 orang pemain tidak dibenarkan meneruskan perlawanan dan dianggap kalah pada set tersebut.
- 4.2.9 Jika pemain diperintah keluar gelanggang (dikenakan kad merah) maka regu tersebut dibenarkan membuat pertukaran pemain sekiranya kedua-dua pertukaran masih belum dilakukan di dalam set tersebut. Jika kedua-dua pertukaran telah dilakukan dalam set tersebut, maka perlawanan akan ditamatkan dan regu pemain yang dikenakan kad merah dianggap kalah pada set tersebut.



4.4 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

4.4.1 Gelanggang

- i. Keluasan gelanggang adalah $13.4\text{ m} \times 6.1\text{ m}$ bebas dari sebarang gangguan sehingga ketinggian 8 m yang diukur dari lantai gelanggang.
- ii. Lebar semua garisan gelanggang tidak melebihi 0.04 m diukur ke dalam dari penjuru ukuran gelanggang.
- iii. Garisan Tengah
Garisan tengah selebar 0.02 m membahagikan gelanggang kepada dua bahagian yang sama besar.
- iv. Garisan Suku Bulatan
Garisan Suku Bulatan hendaklah digaris dari garisan tepi ke garisan tengah berukuran jejari 0.9 m .
- v. Bulatan Sepak Mula
Bulatan Sepak Mula berjejari 0.3 m hendaklah digariskan di tengah-tengah kiri dan kanan petak gelanggang, di mana hendaklah 2.45 m dari garisan belakang gelanggang dan 3.05 m dari garisan tepi gelanggang. Garisan 0.04 m lebar ini hendaklah diukur dan digaris menghala keluar dan jejarinya 0.3 m .
- vi. Kawasan Bebas
Gelanggang hendaklah bebas daripada halangan sejauh 3.0 m daripada tepi garisan.

4.4.2 Peralatan

- i. Ketinggian tiang ialah 1.55 m diukur dari permukaan gelanggang dan iaanya hendaklah teguh dan kukuh untuk regangan jaring. Jejarinya tidak melebihi 0.04 m . Kedudukan tiang-tiang hendaklah didirikan 0.3 m jaraknya dari garisan tepi dan sebaris dengan garisan tengah gelanggang.
- ii. Jaring hendaklah diperbuat dari nylon yang halus dan siratnya berukuran 0.06 m hingga 0.08 m anyaman. Lebar jaring adalah berukuran 0.7 m lebar dan panjang jaring tidak kurang dari 6.10 m dan tepi kedua-dua hujung jaring dilekatkan pita pada 0.05 m sebagai sempadan dari atas ke bawah dikedudukan menegak dengan garisan tepi. Ketinggian jaring adalah 1.52 m ditengah dan 1.55 m ukuran ketinggian di tiang gelanggang.

- iii. Bola takraw berbentuk bulat dan ianya diperbuat daripada satu lapis fiber sintetik. Bola takraw mestilah mempunyai ciri-ciri seperti berikut:-
- mempunyai 12 lubang.
 - mempunyai 20 pertemuan silang.
 - ukuran garis lilitnya mestilah diantara 0.41 m hingga 0.43 m untuk pemain lelaki.
 - berat bola sebelum dimainkan di antara 170 g hingga 180 g untuk pemain lelaki.
 - bola takraw boleh mempunyai satu warna, pelbagai warna dan warna yang terang tetapi tidak mempunyai warna yang boleh mengganggu prestasi pemain.
 - bola takraw juga boleh diperbuat daripada getah sintetik atau pun bahan lembut tahan lama (durable material) bagi membaluti permukaan bola dan ianya tidak akan boleh mencederakan pemain. Pengeluar bola takraw ini hendaklah mendapat kelulusan daripada ISTAF sebelum dimainkan dimana – mana kejohanan.

4.5 KELEWATAN

- Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang lewat lima belas (15) minit dari masa yang telah dijadualkan tanpa alasan yang munasabah adalah dianggap memberi kemenangan percuma kepada pihak lawannya.

4.6 MENARIK DIRI

- Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan pertandingan yang dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang pertandingan seterusnya. Mata yang diperolehi pasukan lain yang terlibat dalam perlawanan yang terdahulu dengannya tidak diambil kira untuk menentukan keputusan kumpulan.

4.7 PAKAIAN

- Semua pakaian pemain hendaklah bersesuaian dan menepati ciri-ciri kejohanan sepaktakraw. Mana-mana peralatan yang boleh menolong

melajukan bola, meninggikan pemain atau mempercepatkan pergerakan pemain dan membahayakan pemain dan juga pihak lawan adalah dilarang sama sekali.

- 4.7.2 Setiap pasukan mestilah mempunyai dua (2) set baju yang berlainan warna iaitu putih/cerah dan warna gelap.
- 4.7.3 Jika kedua-dua pasukan yang bertanding memakai warna jersi yang sama maka jersi pasukan tuan rumah hendaklah ditukar. Pasukan tuan rumah ialah pasukan yang dinamakan dahulu dalam pendaftaran/jadual perlawanan.
- 4.7.4 Pemain hendaklah memakai Jersi, seluar pendek, stoking, dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit. Pakaian adalah merupakan sebahagian daripada anggota badan. Jersi hendaklah dimasukkan ke dalam seluar semasa permulaan perlawanan dan setelah perlawanan dijalankan pemain dibenarkan mengeluarkan jersi mereka bagi bebaskan pergerakan.
- 4.7.5 Nombor baju hendaklah bermula dari nombor 1 hingga nombor 36 dan sama untuk keseluruhan kejohanan dengan menggunakan huruf biasa, tinggi nombor hendaklah tidak kurang dari 19 cm dibelakang dan 10 cm di bahagian hadapan.
- 4.7.6 Sekiranya cuaca sejuk, pemain dibenarkan memakai track-suits.
- 4.7.7 Ketua regu wajib memakai arm band di lengan kiri. Warnanya hendaklah berbeza dengan warna jersi.

4.8 PENGIRAAN MATA

- 4.8.1 Apabila perkara batal dilakukan oleh pihak sepak mula atau penerima sepak mula, satu mata akan diberi kepada pihak lawan.
- 4.8.2 Setiap set dimenangi oleh regu yang mendapat mata dua puluh satu (21) dengan kelebihan minimum dua (2) mata.
- 4.8.3 Bila regu terikat mata 20-20, set tersebut dimenangi apabila mana-mana regu mendapat kelebihan dua (2) mata atau mana-mana regu mencapai mata dua puluh lima (25) (yang mana dahulu) dalam keadaan ini, pengadil akan mengumumkan ‘Lanjutan ke mata 25’
- 4.8.4 Setiap perlawanan dijalankan dalam 3 set (best of 3) dengan dua minit rehat antaranya. Set akan dikenali dengan set pertama, kedua dan ketiga. Mana-mana regu yang menang 2 set akan dikira sebagai pemenang.

4.9 TINDAKAN TATATERTIB

- 4.9.1 Semua pengurus/jurulatih dan pemain-pemain yang berdaftar dikehendaki menyertainya dengan penuh semangat kesukunan dan muhibah, disamping menghormati serta mematuhi segala undang-undang dan peraturan yang ditentukan.
- 4.9.2 Mana-mana pemain yang telah diberi amaran dengan dua (2) kad kuning oleh pengadil bertugas dengan sendirinya digantung satu (1) perlawanan berikutnya.
- 4.9.3 Mana-mana pemain yang menerima kad merah dari pengadil bertugas akan diarahkan keluar gelanggang dan tindakan tataterrib akan diambil ke atasnya. Pemain berkenaan tidak dibenar bermain dalam pertandingan berikutnya sehingga Jawatankuasa Tataterib Kejohanan MSPM mengambil sesuatu keputusan.

4.10 PERKARA-PERKARA BATAL

4.10.1 Pihak Sepak Mula

- i. Apit yang membuat campakan, memain-mainkan bola (menghempas, mencampak, memberi bola kepada pemain lain dan lain-lain cara) selepas pengadil mengumumkan mata.
- ii. Mana-mana apit mengangkat kaki atau memijak garisan tengah atau melintasi atau menyentuh jaring semasa membuat campakan untuk sepak mula.
- iii. Tekong masih belum bersedia selepas masa undang-undang 15 saat tamat untuk kali kedua.
- iv. Semasa tekong melakukan sepakan (servis), tekong mengangkat kaki (kaki yang tidak menyepak berada dalam bulatan sepak mula) semasa melakukan sepak mula atau kaki terkeluar garisan bulatan sepak mula semasa melakukan sepakan (servis).
- v. Tekong (server) tidak menyepak bola yang dicampak kepadanya.
- vi. Bola menyentuh pemain regunya terlebih dahulu sebelum melepassi ke gelanggang lawan.
- vii. Bola melintasi jaring tetapi jatuh di luar gelanggang.
- viii. Bola tidak melepassi jaring.
- ix. Pemain menggunakan tangan atau lain-lain bahagian tangan semasa melakukan sepakan walaupun tangan tidak menyentuh bola tetapi menyentuh lain objek atau lantai.



- x. Apit yang membuat campakan, mencampakkan bola sebelum pengadil mengumumkan mata buat kali kedua atau beberapa kali dalam perlawanan.

4.10.2 Pihak Sepak Mula Dan Penerima Sepak Mula.

- i. Dengan sengaja menganggu dengan menjerit, membuat bising, menengking pihak lawan atau melalui isyarat setelah pengadil mengira mata.

4.10.3 Kedua-dua Pihak Semasa Permainan.

- i. Mana-mana pemain menyentuh bola di kawasan pihak lawan.
- ii. Mana-mana bahagian anggota pemain memasuki kawasan gelanggang lawan sama ada di atas atau di bawah jaring kecuali semasa ‘follow –through’.
- iii. Memainkan bola melebihi tiga kali berturutan.
- iv. Bola menyentuh tangan.
- v. Memberhentikan atau mengepit bola di bawah tangan/lengan antara kedua - dua paha/kaki atau badan.
- vi. Sebarang anggota atau peralatan pemain seperti kasut, jersi, pelilit kepala dan lain-lain menyentuh jaring, tiang, kerusi pengadil atau jatuh ke kawasan gelanggang lawan.
- vii. Bola terkena siling, bumbung, dinding atau lain-lain benda.
- viii. Mana-mana pemain memegang atau menyentuh objek bagi membantu melakukan sepakan.

4.11 REHAT (TIME-OUT)

- 4.11.1 Setiap Regu berhak meminta satu minit rehat (Time out) sekali untuk setiap set.
- 4.11.2 Rehat boleh diminta oleh pengurus pasukan atau jurulatih semasa bola tidak berada dalam permainan.
- 4.11.3 Cuma dua (2) orang yang berlainan pakaian daripada pemain yang ada dibenarkan berada di belakang garisan gelanggang semasa rehat.

4.12 PERMAINAN TERGENDALA

- 4.12.1 Pengadil boleh memberhentikan permainan tidak melebihi 5 minit untuk setiap regu jika berlaku kecederaan kepada pemain dan memerlukan rawatan segera.

- 4.12.2 Pemain yang tercedera dibenarkan menggunakan masa selamat 5 minit untuk waktu kecederaan. Jika selepas 5 minit, pemain tidak berupaya bermain, maka gantian pemain mestilah dibuat. Jika regu ini telah membuat kedua-dua pertukaran pemain maka regu lawan akan dikira sebagai pemenang untuk set tersebut. Waktu kecederaan hendaklah tidak melebihi 5 minit untuk satu regu.
- 4.12.3 Cuma Pengadil Rasmi sahaja boleh memberhentikan perlawanan apabila berlaku gangguan atau halangan dengan kebenaran Jawatankuasa Pertandingan.
- 4.12.4 Semasa tempoh permainan diberhentikan, semua pemain tidak dibenarkan keluar dari gelanggang kecuali dengan kebenaran Pengadil Rasmi.
- 4.12.5 Sepak semula hendaklah dilakukan apabila pengadil:
- 4.12.5.1 Tidak dapat membuat apa-apa keputusan akan apa yang berlaku dan umumkan 'sepak semula'
- 4.12.5.2 Mendapati ada gangguan semasa permainan.

4.13 TATATERTIB (DISIPLIN)

- 4.13.1 Semua pemain mestilah mematuhi undang-undang permainan.
- 4.13.2 Hanya Ketua Regu sahaja dibenarkan berjumpa pengadil jika ada sebarang pertanyaan atau inginkan kepastian mengenai keputusan yang dibuat dan pengadil hendaklah memberi penerangan terhadap keputusan yang telah dibuatnya.
- 4.13.3 Mana-mana pengurus/jurulatih rasmi, pegawai dan pemain dilarang membantah keputusan pengadil semasa pertandingan sedang berjalan atau menunjukkan sebarang perbuatan yang boleh menjelaskan kelancaran pertandingan tersebut boleh di ambil tindakan disiplin terhadap pegawai berkenaan.

4.14 HUKUMAN

4.14.1 Amaran

Pemain dikenakan Kad Kuning apabila melakukan kesalahan berikut:

- i. Tidak menunjukkan semangat kesukanan dan melakukan perkara-perkara yang bertentangan dengan etika sukan yang boleh menjelaskan keseluruhan pertandingan.
- ii. Mengeluarkan kata-kata kesat atau dengan perbuatan kepada pegawai pertandingan.



- iii. Berulang kali melanggar undang-undang permainan dan peraturan pertandingan.
- iv. Melambat-lambatkan permainan. Masuk dan keluar gelanggang tanpa kebenaran pengadil.

4.14.2 Pemain di keluarkan

Kesalahan-kesalahan yang perlu dihukum, di mana pemain boleh diberi 'kad merah' jika melakukan kesalahan berikut:

- i. Bermain dengan merbahaya.
- ii. Berkelakuan ganas dengan niat untuk mencederakan pihak lawan.
- iii. Meludah kepada pihak lawan, pegawai atau penonton.
- iv. Memaki dan mengeluarkan kata-kata kesat atau dengan isyarat.
- v. Menerima Kad Kuning yang kedua dalam perlawanan yang sama.

4.14.3 Kad Kuning

Tindakan disiplin perlu diterima oleh semua pihak bagi mana-mana pemain yang melakukan kesalahan sama ada di dalam atau di luar gelanggang terhadap pihak lawan, pemain, pengadil, pembantu pengadil atau sesiapa sahaja dimana Kad Kuning telah dikeluarkan dan hukuman seterusnya akan diambil,

i. Kesalahan: **Kad Kuning Pertama**

Hukuman: Amaran biasa

ii. Kesalahan: **Kad Kuning Kedua** diterima oleh pemain dalam perlawanan yang lain tetapi didalam kejohanan yang sama. **Hukuman:** Digantung satu perlawanan

iii. **Kesalahan: Kad Kuning Ketiga** diterima setelah digantung satu perlawanan di kejohanan yang sama.

Hukuman: Digantung 2 perlawanan

iv. **Kesalahan: Kad Kuning Keempat** diterima setelah digantung dua perlawanan di kejohanan yang sama.

Hukuman: Digantung serta-merta dari bermain perlawanan seterusnya sehingga lembaga disiplin membuat keputusan.

v. **Kesalahan:** Pemain menerima 2 **Kad Kuning** dalam perlawanan yang sama.

Hukuman: Digantung dua perlawanan. Diberi **Kad Merah** di atas kesalahan disiplin ketiga dalam mana-mana perlawanan di kejohanan yang sama.

4.14.4 Kad Merah

- i. Kad merah dikeluarkan kepada pemain yang diperintah keluar gelanggang bagi kesalahan sama ada di dalam atau diluar gelanggang terhadap pihak lawan, rakan sepasukan, pegawai pertandingan atau mana-mana orang semasa pertandingan.
- ii. Hukuman kepada pemain yang diperintah keluar gelanggang adalah di gantung serta merta daripada bermain dalam mana-mana perlawanan sehingga Lembaga Disiplin membuat keputusan.

4.15 KELAKUAN BURUK OLEH PEGAWAI-PEGAWAI PASUKAN

- 4.15.1 Tindakan perlu diambil terhadap pegawai-pegawai pasukan yang berkelakuan buruk atau menimbulkan kekacauan semasa kejohanan dijalankan sama ada di dalam atau di luar gelanggang.
- 4.15.2 Mana-mana pegawai yang berkelakuan buruk dan menganggu kelancaran pertandingan akan diiringi keluar oleh Pegawai Pertandingan dari gelanggang perlawanan. Pengadil akan memberhentikan pertandingan serta-merta sehingga Pegawai Pertandingan atau Lembaga Disiplin Persatuan Sepaktakraw memberi isyarat meneruskan pertandingan.
- 4.15.3 Pegawai pasukan melakukan kesalahan disiplin hendaklah dikenakan tindakan.

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN FUTSAL

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan di jalankan mengikut undang-undang **Permainan Futsal** yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan dan disiarkan oleh FIFA, '**The Futsal Laws of The Game**' dan terjemahan FAM.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasas kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN** atau **MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA (MSP)**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berdasarkan kepada peraturan-peraturan dan prosedur-prosedur **Persatuan Bolasepak Malaysia (FAM)** dan Undang-undang **Permainan Futsal Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA)**.
 - 1.2.3 Jika ada timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga satu pusingan atau liga empat kumpulan;

4.1.1 Empat Kumpulan

4.1.1.1 Pusingan Awal

Sekiranya dua belas hingga enam belas pasukan mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan A, B, C dan D. Format pertandingan dijalankan secara liga satu pusingan.

4.1.2 Liga Satu Pusingan

4.1.2.1 Format pertandingan di jalankan secara liga satu pusingan.

4.1.2.2 Pusingan Kedua (Rujuk Jadual di bawah)

- i. Pusingan kedua dijalankan secara kalah mati.
- ii. Empat pasukan Johan Kumpulan akan diundi pada kedudukan 9, 10, 11 dan 12. Manakala dua pasukan Johan Kumpulan akan diundi pada kedudukan 1 dan 5.
- iii. Enam pasukan Naib Johan Kumpulan akan diundi pada kedudukan 2, 3, 4, 6, 7 dan 8. Kaedah undian ialah jika pasukan Johan Kumpulan telah diundi pada kedudukan 1, 9 dan 10, maka pasukan Naib Johan Kumpulannya akan diundi pada kedudukan 6, 7 dan 8. Begitu juga jika pasukan yang Johan Kumpulan telah diundi pada kedudukan 5,11 dan 12, maka pasukan Naib Johan Kumpulannya akan diundi pada kedudukan 2, 3 dan 4.

4.2.3 Satu Kumpulan

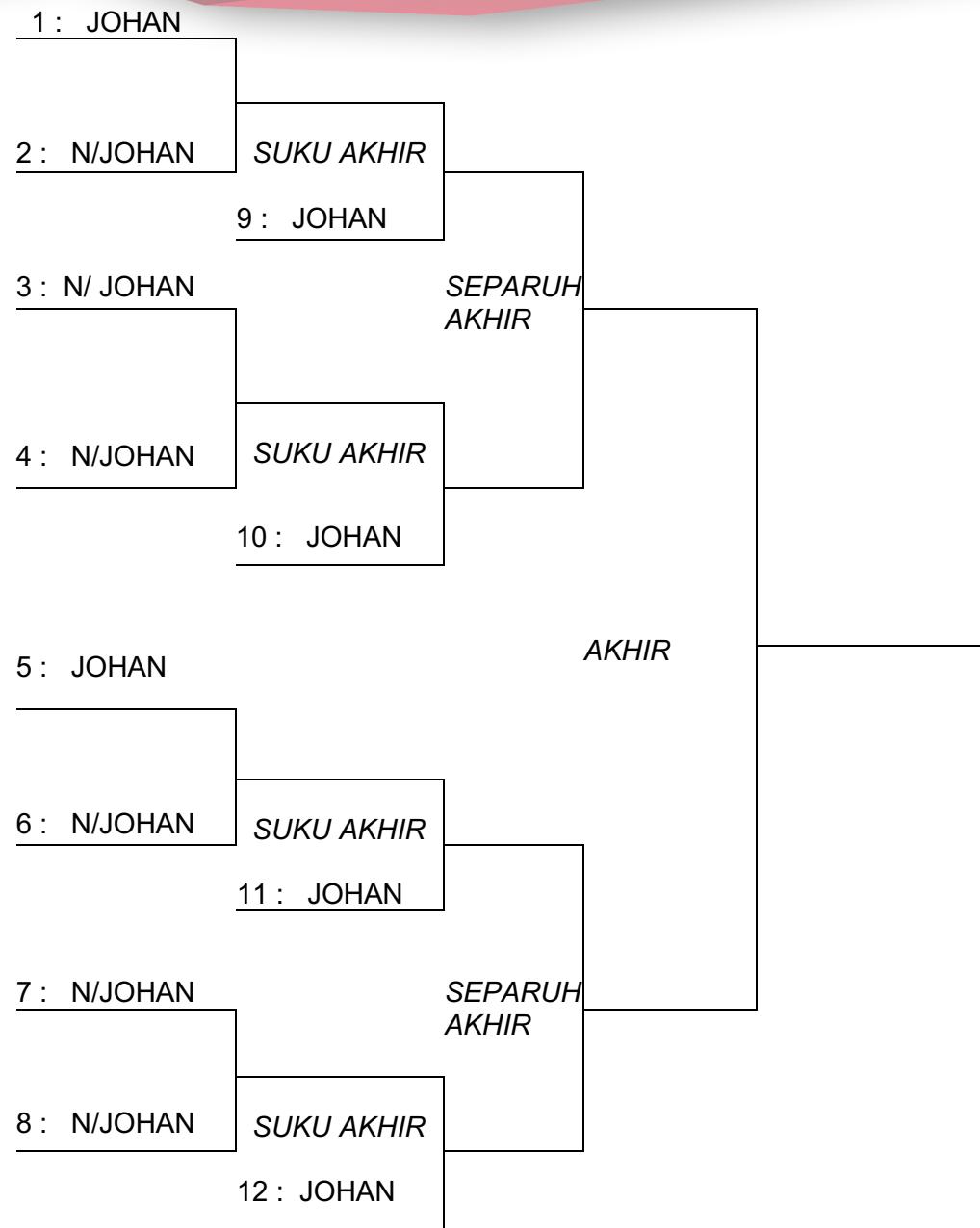
4.2.3.1 Pusingan Awal

- i. Sekiranya lima atau kurang daripada lima pasukan yang mengambil bahagian pertandingan secara liga satu pusingan akan dijalankan.

4.2.3.2 Pusingan Akhir

- i. Johan dan Naib Johan dalam liga satu pusingan akan bertemu pada perlawanan akhir untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

Jadual Enam Kumpulan:



4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP sahaja.
- 4.2.2 Jika waktu bermula sesuatu perlawanan hampir atau sama dengan waktu kedengaran azan, maka perlawanan hendaklah dimainkan selepas tamat azan tersebut. Jika permainan sedang dijalankan dan

azan kedengaran, permainan hendaklah dihentikan dan disambung semula selepas azan tamat.

4.2.3 Waktu bermulanya bagi semua perlawanan terakhir peringkat kumpulan yang sama, hendaklah dimainkan pada masa dan tarikh yang sama kecuali ditetapkan berlainan oleh Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP.

8.2.4 Jangka Masa Perlawanan:

8.2.4.1 Masa permainan ialah 20 minit bagi separuh masa pertama dan 20 minit bagi separuh masa kedua (stoppage time) dengan 2 kali Penghentian Masa selama 1 minit setiap separuh masa permainan (time out). Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 15 minit, kecuali dengan izin Pengadil, bagi kategori lelaki. Manakala bagi kategori wanita, masa permainan ialah 15 minit bagi separuh masa pertama dan 15 minit bagi separuh masa kedua (stoppage time) dengan 2 kali Penghentian Masa selama 1 minit setiap separuh masa permainan (Time Out). Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 10 minit, kecuali dengan izin pengadil.

8.2.4.2 Sekiranya tiada gol atau tiada pemenang di akhir perlawanan maka tendangan penalti perlu dijalankan mengikut kehendak yang telah dicadangkan oleh FIFA.

4.3 PENGGANTIAN PEMAIN

4.3.1 Hanya sembilan (9) orang maksimum pemain gantian dibenarkan. Tiada had bilangan pemain gantian dibuat semasa tempoh permainan (flying substitutions). Pemain yang telah diganti dibenarkan masuk bermain semula sebagai pemain gantian. Semua prosedur pemain gantian “Laws of the Game” mesti dipatuhi.



4.4 PEGAWAI DAN PEMAIN DIBANGKU SIMPANAN

- 4.4.1 Maksimum lima (5) orang Pegawai dan sembilan (9) orang Pemain simpanan dibenarkan duduk di bangku simpanan kecuali ditetapkan berlainan oleh Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP.
- 4.4.2 Hanya seorang Pegawai sahaja yang boleh memberi arahan taktikal kepada Pemain dan selepas arahan tersebut pegawai berkenaan mestilah kembali ke Bangku Simpanan.
- 4.4.3 Warna pakaian Pegawai dan Pemain di Bangku Simpanan hendaklah berlainan daripada warna pakaian Pegawai Pertandingan dan Pemain-pemain yang berada di dalam gelanggang.
- 4.4.4 Kelakuan Pegawai Pasukan di bangku simpanan hendaklah sentiasa bersopan dan bertanggungjawab.
- 4.4.5 Pegawai Pasukan dan Pemain di Bangku Simpanan dilarang sama sekali melakukan perkara-perkara berikut:
 - 4.4.5.1 Memasuki gelanggang permainan tanpa kebenaran Pengadil.
 - 4.4.5.2 Provokasi sama ada dengan perkataan atau perbuatan, mengeluarkan kata-kata yang menyinggung perasaan atau isyarat lucah kepada Pegawai Pasukan, Pemain, Pegawai Pertandingan, Pegawai dan pemain pasukan lain atau kepada sesiapa sahaja yang berada di gelanggang permainan.
 - 4.4.5.3 Membantah atau sentiasa membantah keputusan Pengadil sama ada dengan perkataan, perbuatan atau niat yang boleh menimbulkan keresahan penonton.
 - 4.4.5.4 Merokok dibangku simpanan atau dalam kawasan teknikal.
 - 4.4.5.5 Merosakan peralatan bangku simpanan atau melakukan perkara-perkara yang boleh merosakkan bangku simpanan dan kawasan teknikal.
 - 4.4.5.6 Membaling atau melontar sebarang objek ke arah atau ke dalam gelanggang permainan atau dalam kawasan teknikal.
 - 4.4.5.7 Memastikan Pemain yang sedang bermain dan juga pemain yang berada di bangku simpanan atau Pegawai Pasukan tidak minum air di dalam gelanggang.

4.5 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.5.1 Venue pertandingan dan latihan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola serta mengikut spesifikasi yang ditetapkan Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP).

4.5.2 Pengelola hendaklah menyediakan sekurang-kurangnya SATU (1) gelanggang permainan mengikut spesifikasi FIFA.

4.6 KELEWATAN

4.6.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.7 MENARIK DIRI

4.7.1 Sekiranya pasukan menarik diri daripada perlawanan, pasukan tersebut akan dikenakan tindakan seperti berikut:

4.7.1.1 Jika pasukan tidak melaporkan diri untuk satu perlawanan kecuali sebab-sebabnya kemudian diterima oleh Lembaga Tatatertib atau jika pasukan tersebut enggan meneruskan permainan atau meninggalkan padang sebelum tamatnya perlawanan, maka pasukan yang ingkar itu dianggap telah kalah dan kemenangan diberikan kepada lawannya dengan jaringan gol 3-0 atau lebih kiranya itulah jaringan gol pada saat meninggalkan padang.

4.7.1.2 Pasukan tersebut boleh disekat daripada terus mengambil bahagian di dalam pertandingan ini dan dihadapkan ke Lembaga Tatatertib.

4.7.1.3 Dalam apa jua keadaan sekali pun memberi kemenangan percuma tidak dibenarkan. Jika terdapat mana-mana pasukan yang memberi menangan percuma, maka tindakan sesuai akan dikenakan.

4.7.1.4 Mana-mana pasukan yang gagal menamatkan jadual perlawanannya dalam pertandingan tanpa mendapat persetujuan Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal, maka pasukan tersebut dikira terkeluar daripada pertandingan dan keputusan perlawanan-perlawanan yang terdahulu dikira batal dan dihadapkan ke Lembaga Tatatertib.

4.8 PENANGGUHAN

4.8.1 Sekiranya Pengadil memutuskan perlawanan tidak boleh dimainkan atau ditangguh kerana sebab-sebab luar jangka atau bencana alam, maka perlawanan tersebut itu hendaklah dilangsungkan pada masa



dan tempat yang ditetapkan oleh Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP. Jika perlawanan ini terpaksa ditangguhkan lagi, maka tarikh baru perlawanan atau yang ditangguhkan itu atau menentukan satu kaedah untuk mendapatkan pemenang akan ditentukan oleh Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP keputusannya adalah muktamad serta wajib dipatuhi oleh pasukan-pasukan yang terlibat.

- 4.8.2 Sekiranya Pengadil menghentikan perlawanan kerana sikap penonton, pegawai atau pemain satu pasukan yang tidak memuaskan, maka kemenangan diputuskan oleh Lembaga Tatatertib setelah menerima laporan daripada pegawai-pegawai pertandingan akan diberi kepada pasukan yang satu lagi dengan tiga (3) mata dan jaringan gol 2-0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.

4.9 PAKAIAN

- 4.9.1 Semua pasukan wajib mendaftar dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mengisyiharkan warna jersi yang dipakai semasa menjadi pasukan tuan rumah. Pasukan tuan rumah adalah nama pasukan yang disebut dahulu di dalam jadual pertandingan. Jersi ini wajib dipakai semasa pasukan bermain sebagai pasukan tuan rumah. Pasukan Pelawat hendaklah memakai warna jersi berlainan daripada warna jersi Pasukan Tuan Rumah.
- 4.9.2 Jika berlaku persamaan warna jersi, pasukan pelawat wajib menukar warna jersi tersebut. Jika tiada penyelesaian, pegawai perlawanan/pegawai teknikal akan membuat keputusan mengenai warna jersi tersebut dan keputusan adalah muktamad.
- 4.9.3 Pasukan Pelawat iaitu pasukan yang disebut namanya kedua di dalam jadual pertandingan hendaklah membawa satu set jersi simpanan di dalam setiap perlawanan.
- 4.9.4 Pemain wajib memakai nombor jersi yang didaftarkan sahaja. Nombor jersi yang didaftarkan hendaklah bermula daripada nombor 1 hingga 20 sahaja. Jersi penjaga gol mestilah mempunyai warna yang berlainan daripada pemain-pemain lain. Pemain-pemain yang didapati memakai nombor jersi lain daripada yang didaftarkan akan dikenakan tindakan tatatertib.

4.10 BILANGAN PEMAIN

4.10.1 Setiap kontinjen hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan 25 orang termasuk pemain dan pegawai) yang terdiri daripada:-

- 4.10.1.1 Pengurus Pasukan 1 orang
- 4.10.1.2 Jurulatih 3 orang
- 4.10.1.3 Fisioterapi 1 orang
- 4.10.1.4 20 orang pemain (Pendaftaran pemain semasa mesyuarat pengurus pasukan) (Hanya pemain-pemain yang berdaftar semasa tarikh tutup dibenarkan mengambil bahagian)

4.10.2 Bilangan Pemain Yang Mencukupi

4.10.2.1 Pada permulaan sesuatu perlawanan, setiap Pasukan mesti mempunyai lima (5) pemain termasuk seorang Penjaga Gol. Sekiranya kurang dari 5 orang Pemain dari salah satu Pasukan turun ke padang apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka Pasukan yang mempunyai 5 orang Pemain yang berada di dalam gelanggang, hendaklah diberi kemenangan percuma dan jaringan 3-0 dan Pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP akan mengambil tindakan yang difikirkan perlu.

4.10.2.1 Jika kedua-dua Pasukan yang telah hadir di gelanggang perlawanan tetapi tidak dapat menurunkan 5 orang Pemain apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP akan membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.

4.10.2.1 Jika permainan dihentikan, kerana salah satu Pasukan mempunyai kurang dari tiga (3) orang Pemain, maka Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP akan membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.



4.11 PENGIRAAN MATA

- 4.11.1 Tiga (3) mata akan diberikan bagi pasukan yang menang, satu (1) mata bagi seri dan tiada (0) mata bagi yang kalah. Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain sesuatu permainan, pasukan lawan akan diberi tiga mata dengan keputusan jaringan 3 gol kosong. Jika terdapat mana-mana pasukan menarik diri dari pertandingan tanpa sesuatu sebab atau digantung, maka keseluruhan mata dan jaringan gol yang diperolehi dan kena, tidak diambil kira.
- 4.11.2 Dalam perlawanan liga peringkat kelayakan, penentuan pasukan-pasukan teratas atau pemenang mengikut susunan hirarki seperti berikut:
- 4.11.2.1 Pasukan yang mendapat mata yang tertinggi, jika sama;
 - 4.11.2.2 Pasukan yang mempunyai perbezaan gol yang terbanyak, jika sama;
 - 4.11.2.3 Pasukan yang mempunyai jumlah jaringan gol yang terbanyak, jika sama;
 - 4.11.2.4 Pasukan yang mendapat jumlah kemenangan yang terbanyak, jika sama;
 - 4.11.2.5 Pasukan yang menang dalam perlawanan dengan pihak lawannya perlawanan terdahulu, jika seri;
 - 4.11.2.6 Diputuskan oleh Pegawai Teknikal dan keputusan ini adalah muktamad.
- 4.11.3 Dalam pertandingan kalah mati iaitu Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir, Penentuan Tempat ke-3/4 dan Akhir, penentuan pemenang adalah mengikut susunan hirarki berikut:
- 4.11.3.1 Pasukan yang menang dalam perlawanan penuh masa, jika seri;
 - 4.11.3.2 Keputusan perlawanan masa tambahan, jika seri;
 - 4.11.3.3 Pasukan yang menang sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan FIFA.

4.12 TINDAKAN TATATERTIB

- 4.12.1 Peraturan Tatatertib Persatuan Bolasepak Malaysia dan Majlis Sukan Politeknik Malaysia akan dikuatkuasakan.

- 4.12.2 Pemain yang menjalani hukuman penggantungan automatik, mesti melaksanakan hukuman pada perlawanan berikutnya iaitu selepas perlawanan yang ia menerima hukuman.
- 4.12.3 Pemain yang menerima dua (2) Kad Kuning di dalam perlawanan yang berlainan diperingkat liga atau Peringkat Kumpulan akan digantung automatik satu (1) perlawanan berikutnya di mana Pasukannya bermain.
- 4.12.4 Kad Kuning akan tamat pada perlawanan terakhir Peringkat Kumpulan. Jika Pemain mendapat Kad Kuning ketiga (3) dalam perlawanan terakhir peringkat liga atau kumpulan, maka pemain tersebut akan digantung automatik satu perlawanan dipusingan berikutnya, jika pasukannya layak.
- 4.12.5 Pemain yang menerima dua (2) Kad Kuning di dalam perlawanan yang berlainan diperingkat Kalah Mati akan digantung automatik satu (1) perlawanan berikutnya dimana Pasukannya bermain.
- 4.12.6 Pemain yang mendapat satu (1) Kad Merah kerana kesalahan menerima dua (2) Kad Kuning dalam satu perlawanan digantung automatik satu (1) perlawanan berikutnya di mana Pasukannya bermain.
- 4.12.7 Pemain yang mendapat satu (1) Kad Merah terus dalam satu (1) perlawanan digantung automatik dua (2) perlawanan berikutnya di mana pasukannya bermain samada di peringkat Liga atau Kalah Mati.
- 4.12.8 Pasukan mestilah menyimpan rekod tata tertib Pasukan berdasarkan borang tertentu yang diserahkan oleh Pegawai Pertandingan sebaik-baik sahaja tamat perlawanan.
- 4.12.9 Mana-mana Pemain atau Pemain-Pemain yang mengingkari Peraturan, Perkara 8.9 Perenggan 8.9.1 hingga 8.9.8 maka Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP akan membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.
- 4.12.10 Mana-mana pegawai yang diperintah meninggalkan bangku simpanan kerana sentiasa membantah keputusan Pengadil akan digantung automatik satu (1) perlawanan berikutnya.
- 4.12.11 Mana-mana pegawai yang diperintah meninggalkan bangku simpanan kerana mengeluarkan kata-kata yang menyinggung perasaan Pegawai Perlawanan akan digantung automatik tiga (3) perlawanan berikutnya.
- 4.12.12 Pegawai atau pemain yang menyerang Pengadil samada dengan perbuatan atau niat atau melakukan kesalahan yang serius akan



digantung terus daripada pertandingan dan digantung empat (4) musim.

4.12.13 Mana-mana Pegawai atau Pemain Pasukan telah menyerang Pegawai dan Pemain Pasukan yang satu lagi atau menyerang Pegawai Pertandingan atau menyerang sesiapa sahaja yang berada di gelanggang permainan, maka Pasukan, Pegawai dan Pemain berkenaan di kenakan tindakan-tindakan berikut:

- i) Pasukan adalah terkeluar daripada Pertandingan.
- ii) Pasukan akan di lucut hak bertanding dan tindakan susulan akan ditentukan oleh Pegawai Teknikal dan Pertandingan Futsal MSP.
- iii) Pegawai yang berkenaan di gantung empat (4) musim.
- iv) Pemain berkenaan di gantung dua (2) musim.

4.12.14 Mana-mana pegawai, pemain atau penonton-penonton sesuatu Pasukan yang dilaporkan oleh Pegawai Perlawanan kerana berkelakuan tidak bersopan, tidak bertertib atau berkelakuan ganas sama ada di gelanggang, di padang latihan, di luar padang atau di bilik persalinan atau penonton-penonton, pemain-Pemain simpanan atau Pegawai yang masuk ke dalam padang tanpa kebenaran Pengadil atau merosakkan harta awam akan dikenakan tindakan-tindakan.

4.12.5 Lain-lain tindakan kesalahan mengikut sebagaimana yang diperuntukkan dalam Peraturan Am Kejohanan Sukan atau Karnival Sukan MSP.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

9. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

**PERATURAN PERTANDINGAN
PERMAINAN SOFBOL (LELAKI DAN WANITA)**

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut peraturan-peraturan **Persatuan Sofbol Malaysia (SAM)** dan **Undang-undang Permainan Sofbol Persekutuan Sofbol Antarabangsa (ISF/WBSC)**.
- 1.2 Kejadian di luar jangka dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Semua kejadian am akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN atau KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK.**
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan-peraturan dan prosedur-prosedur **Persatuan Sofbol Malaysia (SAM)** dan **Undang-undang Permainan Sofbol Persekutuan Sofbol Antarabangsa (ISF/WBSC) 2018-2021** yang terkini.
 - 1.2.3 Jika timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, makan undang-undang dalam bahasa Inggeris akan yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Semua perlawanannya pusingan awal hingga separuh akhir adalah perlawanannya masa terhad selama 1 jam 20 minit atau 7 innings mana yang dahulu. Hanya perlawanannya akhir akan dijalankan selama 2 jam atau 7 innings mana yang dahulu.
- 4.1.2 Jika sesuatu pasukan melebihi lawannya dengan 15 larian atau lebih selepas innings ketiga, 10 larian innings keempat, 7 larian innings



kelima perlawanan tersebut hendaklah ditamatkan dan pasukan tersebut dikira menang. (Mercy Rules)

- 4.1.3 Tie-Breaker akan dikuatkuasakan pada innings kelapan, jika kedua-dua pasukan masih lagi seri setelah tamat masa yang ditetapkan.
- 4.1.4 Pemilihan (home/visitors) duduk akan ditentukan dengan lambungan duit syiling sebelum perlawanan dimulakan bagi semua perlawanan.

4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Waktu Bermula Sesuatu Perlawanan:

4.2.1.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Pengurus Teknik dan Pertandingan Sofbol MSP sahaja.

4.2.1.2 Jika waktu bermula sesuatu perlawanan hampir atau sama dengan waktu kedengaran azan, maka perlawanan hendaklah dimainkan selepas tamat azan tersebut. Jika permainan sedang dijalankan dan azan kedengaran, permainan hendaklah dihentikan dan disambung semula selepas azan tamat.

4.2.1.3 Waktu bermulanya bagi semua perlawanan terakhir Peringkat Kumpulan, hendaklah dimainkan pada masa dan tarikh yang sama kecuali ditetapkan berlainan oleh Pengurus Teknik dan Pertandingan Sofbol MSP.

4.2 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.2.1 Venue pertandingan dan latihan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola serta mengikut spesifikasi yang ditetapkan Majlis Sukan Politeknik.

4.2.2 Pengelola hendaklah menyediakan sekurang-kurangnya lapan (8) buah padang (Diamond) permainan.

4.2.3 Lawatan pemeriksaan venue hendaklah dilakukan selewat-lewatnya satu (1) bulan sebelum pertandingan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP.

- 4.2.4 Rajah padang softbol:

4.3 KELEWATAN

4.3.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.3 MENARIK DIRI

4.3.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.4 PAKAIAN

4.4.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am MSP

4.4.2 Pemain/atlet dalam sesuatu pasukan mestilah berpakaian seragam yang telah ditetapkan. Nombor mestilah dilekatkan di hadapan dan belakang baju. Dua pasukan yang bertanding tidak dibenarkan memakai jersi yang sama warna. Jika ini berlaku, pasukan yang disebut dahulu dalam jadual dikehendaki menukar jersi mereka.

4.4.3 Face Mask, Throat Protector, Chest Guard, Catcher's Helmet dan Leg Guard DIWAJIBKAN bagi catcher semasa perlawanan berlangsung.

4.4.4 Batter's Helmet MESTI dipakai oleh pemukul menunggu, pemukul dan pelari di base.

4.4.5 Double base di tapak pertama akan digunakan.

4.4.6 Warna Dan Nombor Jersi:

- i. Semua pasukan wajib mendaftar dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mengisyiharkan warna jersi yang dipakai semasa menjadi pasukan tuan rumah. Pasukan tuan rumah adalah nama pasukan yang disebut dahulu di dalam jadual pertandingan. Jersi ini wajib



dipakai semasa pasukan bermain sebagai pasukan tuan rumah. Pasukan Pelawat hendaklah memakai warna jersi berlainan daripada warna jersi Pasukan Tuan Rumah.

- ii. Jika berlaku persamaan warna jersi, pasukan yang engkar wajib menukar warna jersi tersebut. Jika tiada penyelesaian, ‘*Umpire In Chief*’ (*UIC*) akan membuat keputusan mengenai warna jersi tersebut dan keputusan adalah muktamad.
- iii. Nombor jersi adalah wajib ditunjukkan dibahagian hadapan dan belakang bermula dari nombor 1 hingga 99 dengan saiz yang bersesuaian.

4.5 PENGIRAAN MATA

- 4.5.1 Pemberian mata dalam pusingan awal adalah seperti berikut:

Menang	2 mata
Kalah	1 mata
Forfeit	0 mata (7-0)

- 4.5.2 Jika seri, kedudukan akan ditentukan seperti berikut:

- i. Keputusan perlawanan antara semua pasukan diambil kira. Pasukan yang mempunyai bilangan kalah paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang paling tinggi. Jika seri,
- ii. Keputusan perlawanan antara pasukan terbabit akan diambil kira. Pasukan yang menang akan diletakkan dikedudukan lebih tinggi (jika 2 pasukan terlibat). Jika seri.
- iii. Jumlah larian kena setelah tamat pusingan awal diambil kira. Pasukan yang mempunyai larian kena paling rendah akan diletakkan dikedudukan paling tinggi (jika 3 atau lebih pasukan terlibat). Jika seri,
- iv. Jumlah larian kena setelah tamat pusingan awal diambil kira (pasukan yang berkaitan sahaja). Jumlah larian kena paling rendah bagi pasukan yang terlibat sahaja akan diletakkan dikedudukan yang paling tinggi. Jika seri,
- v. Melalui cabutan undi. Pasukan pertama yang dipilih akan diletakkan di kedudukan yang paling tinggi

*Definisi ‘larian kena’- jumlah larian yang diperolehi pihak lawan.

4.6 PENGADIL

- 4.6.1 MSP akan melantik Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan Sofbol MSP sebagai Ketua Teknikal Delegate Kejohanan, manakala pengadil-pengadil dan pegawai teknikal akan di sediakan oleh politeknik yang menganjurkan kejohanan sukan tersebut. Politeknik pengajur juga akan menyediakan borang pendaftaran pemain, borang senarai susunan pemain, penyediaan gelanggang, jaring (back-stop), khemah, kerusi rehat pemain, pemungut bola dan minuman.
- 4.6.2 Sekiranya perlawanan tersebut tidak dapat dijalankan atau diteruskan oleh sebab-sebab yang tidak dapat di elakkan, permainan tersebut akan di nilai mengikut undang-undang yang telah di tetapkan oleh ISF/WBSC.
- 4.6.3 Jawatankuasa Pengelola akan melantik tiga (3) orang pencatat mata (scorer) pertandingan untuk satu padang.

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

9. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan MSP akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dan keputusan adalah **MUKTAMAD**.



PERATURAN PERTANDINGAN OLAHRAGA (LELAKI DAN WANITA)

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan dilutuskan berasaskan kepada undang-undang **Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh **Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP** adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Ketinggian dalam acara Lompat Tinggi Lelaki/Wanita adalah seperti berikut:
 - i) Lompat Tinggi Lelaki
 - Untuk latihan, ketinggian palang adalah 1.50 meter. Untuk pertandingan ketinggian palang akan bermula 1.60 meter dan julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 5 sentimeter sehingga pada ketinggian 1.70 meter. Selepas ketinggian 1.70 meter, julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 4 sentimeter sehingga pada ketinggian 1.82 meter. Selepas ketinggian

1.82 meter, julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 3 sentimeter sehingga tinggal hanya seorang peserta yang menang.

ii) Lompat Tinggi Wanita

- Untuk latihan, ketinggian palang adalah 1.10 meter. Untuk pertandingan, ketinggian palang akan bermula 1.15 julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 5 sentimeter sehingga pada ketinggian 1.25 meter. Selepas ketinggian 1.25 meter, julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 4 sentimeter sehingga pada ketinggian 1.41 meter. Selepas ketinggian 1.40 meter, julat ketinggian palang yang akan dinaikkan selepas setiap pusingan adalah sebanyak 3 sentimeter sehingga tinggal hanya seorang peserta yang menang.

4.1.2 Syarat penyertaan minimum bagi setiap acara untuk dipertandingkan:

- Bagi acara individu, 3 peserta dari 2 pasukan yang berbeza.
- Bagi acara berpasukan, 2 pasukan yang berbeza.
- Namun demikian, penggunaan peraturan ini tertakluk kepada Jawatankuasa Pengelola.

4.1.3 Cara memutuskan saringan, pusingan, undian dan kelayakan:-

- Semua undian lorong akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal Kejohanan.
- Cara memutuskan saringan, pusingan, undian dan kelayaka pusingan awal (saringan) hendaklah dijalankan bagi acara-acara balapan yang disertai oleh terlalu ramai pelari. Jika pusingan awal dijalankan, semua peserta mesti bertanding dan melayakkan diri dalam semua pusingan tersebut.
- Undian lorong bagi semua pusingan akan dijalankan oleh Jawatankuasa Teknikal Kejohanan.
- Jadual berikut hendaklah jika tiada keadaan yang benar-benar mendesak, digunakan bagi menentukan bilangan pusingan, bilangan saringan dalam setiap pusingan yang perlu dijalankan dan tatacara kelayakan setiap pusingan acara balapan :

100m, 200m, 400m, 100m LP, 110m LP dan 400m LP



Contoh memahami jadual:

Peserta Berdaftar	Layak Pusingan 1			Layak Pusingan 2		
	Saringan	Kedudukan	Masa	Saringan	Kedudukan	Masa
9-16	2	3	2			
17-24	3	2	2			
25-32	4	1	4			
33-40	5	1	3			
41-48	6	3	6	3	2	2
49-56	7	3	3	3	2	2
57-64	8	2	8	3	2	2
65-72	9	3	5	4	2	
73-80	10	3	2	4	2	

- a) Bilangan peserta 33-40.
- Lima (5) Saringan (bilangan maksimum saringan yang boleh terus adakan peringkat akhir) dijalankan.
 - Hanya satu (1) peserta iaitu pemenang dari setiap saringan dan tiga (3) lagi peserta yang mencatat masa terbaik dari kelima-lima adalah layak memasuki peringkat Akhir.
- b) Bilangan peserta 57-64
- Lapan (8) Saringan akan dijalankan.
 - Hanya dua (2) peserta dari tiap-tiap saringan dan lapan (8) lagi peserta yang mencatat masa terbaik dari kelapan-lapan saringan layak memasuki peringkat Separuh Akhir.
 - Tiga (3) Peringkat Separuh Akhir akan dijalankan. Hanya dua (2) peserta dari setiap separuh akhir dan dua (2) lagi peserta yang mencatatkan masa yang terbaik dari ketiga-tiga Separuh Akhir adalah layak memasuki peringkat Akhir.

4.2 MASA MELAPORKAN DIRI

4.2.1 Acara Balapan

Semua peserta hendaklah melaporkan diri kepada Penyelia Peserta 30 minit sebelum acara-acara mereka bermula.

4.2.2 Acara Padang

Semua peserta hendaklah melaporkan diri kepada Penyelia Peserta 45 minit sebelum acara-acara mereka bermula.

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

4.2.4 Peserta-peserta yang lewat melaporkan diri iaitu 30 minit sebelum acara dimulakan, TIDAK AKAN DIBENARKAN mengambil bahagian dalam acara tersebut dan akan dianggap sebagai telah menarik diri.

4.3 PENGGANTIAN PESERTA

- 4.3.1 Bagi acara lari berganti-ganti, penggantian pelari boleh dibuat dengan peserta yang telah didaftarkan sahaja. Dengan itu semua nama peserta yang mengambil bahagian hendaklah diserahkan kepada Pegawai bertugas bersama dengan Borang Penyertaan.
- 4.3.2 Seseorang peserta yang diterima sebagai pengganti dibenarkan mengambil bahagian dalam acara-acara yang telah didaftarkan oleh peserta yang menarik diri dan hendaklah dibuat semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 4.3.3 Bagi acara perseorangan dan berpasukan, peserta yang telah didaftarkan sahaja yang layak mengambil bahagian. Peserta gantian (tidak mendaftar) tidak dibenarkan

4.4 PERALATAN

- 4.4.1 Semua alat pertandingan termasuk Blok Permulaan (Starting Block) akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola. Sebarang peralatan persendirian yang hendak digunakan dalam kejohanan perlu diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola untuk diperiksa.
- 4.4.2 Bagi ketinggian pagar dalam acara berpagar Lelaki/Wanita akan menggunakan had ketinggian seperti yang digunakan dalam mana-mana pertandingan senior.

Ukuran ketinggian pagar bagi acara berpagar

	Lelaki	Wanita
110H/100H	1.067m/ 42 inci	83.8 cm 33.0 inci
400H	91.4 cm / 36 inci	76.2 cm/ 30 inci

- 4.4.3 Spesifikasi bagi alat-alatan sukan seperti Peluru, Cakera dan Lembing Lelaki/Wanita akan menggunakan spesifikasi yang digunakan dalam mana-mana pertandingan senior.

i) Spesifikasi peluru

	Lelaki	Wanita
Berat	7.26 kg	4 kg
Garis pusat minimum	110 mm	95 mm
Garis pusat maksimum	130 mm	110 mm

ii) Spesifikasi cakera

	Lelaki		Wanita
Berat	2 kg		1 kg
Garis pusat luar rim logam	Min	219 mm	180 mm
	Mak	221 mm	182 mm
Garis pusat lapisan logam atau bahagian rata ditengah	Min	50 mm	50 mm
	Mak	57 mm	57 mm
Ketebalan pada bahagian rata ditengah	Min	44 mm	37 mm
	Mak	46 mm	39 mm
Ketebalan Rim (6mm dari tepi)	Min	12 mm	12 mm
	Mak	13 mm	13 mm

iii) Spesifikasi Lembing

Berat Penuh (termasuk lilitan pemegang)	Lelaki		Wanita
Berat minimum dibenarkan untuk pertandingan dan diterima sebagai rekod	800 gm		600 gm
Panjang keseluruhan	Min	2.60m	2.20m
	Mak	2.70m	2.30m
Panjang logam kepala	Min	250mm	250mm
	Mak	330mm	330mm
Jarak antara hujung logam ke pusat gravit	Min	0.9mm	0.8mm
	Mak	1.06mm	0.92mm

Garis pusat batang pada bahagian paling besar	Min Mak	25mm 30mm	20mm 25mm
Lebar lilitan pemegang	Min Mak	150mm 160mm	140mm 150mm

4.5 MENARIK DIRI

- 4.5.1 Semua peserta yang telah melayakkan diri dari pusingan awal ke pusingan berikutnya, tidak dibenarkan menarik diri daripada menyertai acara tersebut.
- 4.5.2 Sekiranya berlaku, maka peserta berkenaan akan dibatalkan daripada acara berikutnya kecuali dengan kebenaran Doktor (jika kecederaan).

4.6 PENANGGUHAN

- 4.6.1 Sekiranya cuaca buruk, pengelihatan kurang jelas, Jawatankuasa Pengelola berkuasa untuk menangguhkan acara.

4.7 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 4.7.1 Pakaian: Peserta-peserta dalam semua acara hendaklah berpakaian sesuai, bersih dan tidak menjolok mata. Peserta-peserta juga tidak dibenarkan memakai pakaian yang boleh menghalang penglihatan hakim-hakim.
- 4.7.2 Kasut: Peserta-peserta boleh bertanding dengan berkaki ayam, berkasut atau memakai hanya sebelah kasut. Sekiranya pertandingan dijalankan di atas permukaan sintetik, panjang maksima paku kasut (spikes) tidak boleh melebihi 9mm dan bagi acara Merejam Lembing dan Lompat tinggi tidak melebihi 12mm. Bilangan maksima paku kasut tidak boleh melebihi 11 batang.
- 4.7.3 Nombor Peserta: Peserta tidak dibenarkan bertanding melainkan mereka memakai ABJAD/NOMBOR yang ditentukan di hadapan dan di belakang badan. Hanya peserta Lompat Tinggi dan Lompat Bergalah sahaja dibenarkan memakai satu nombor.

4.9 REFERI KEHORMAT/PENGADIL/PEGAWAI PERTANDINGAN

- 4.9.1 Pengadil/ Pegawai Teknikal (KOM) yang bertauliah perlu dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 4.9.2 Keputusan Pegawai Teknikal dalam setiap pertandingan adalah muktamad.



5. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 5.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum kejohanan bermula.
- 5.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta bersama dengan kad matrik/pelajar dan kad pengenalan. Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan kecuali penarikan diri.
- 5.3 Sebarang penggantian peserta akan dilakukan oleh setiap kontinjen 1 minggu dari tarikh rasmi kejohanan dan bukannya semasa taklimat pengurus pasukan.
- 5.4 Senarai peserta yang disahkan oleh Pengerusi Teknik dan Pertandingan Olahraga MSP semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

6. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 6.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik

7. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

- 7.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. KESELAMATAN

- 8.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

9. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN TEN PIN BOWLING (LELAKI DAN WANITA)

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC)
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut;
 - 1.2.1 Semua peraturan am akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**"
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC)**
 - 1.2.3 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP Majlis Sukan Politeknik dan Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am Karnival Sukan Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk perkara 5 Peraturan Am Karnival Sukan Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Tiap-tiap satu permainan (game) akan dilangsungkan di atas sepasang lorong. Individu atau pasukan akan bermain satu (1) frame pada satu (1) lorong dan frame yang berikutnya pada lorong yang di sebelahnya. Cara permainan ini akan digunakan sehingga permainan itu tamat.
- 4.1.2 Perubahan dalam susunan permainan (order of play)



Peserta-peserta acara berpasukan mesti bermain mengikut susunan yang telah didaftarkan.

4.3 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.3.1 Semua peserta dikehendaki menggunakan bola mengikut spesifikasi dan mematuhi kehendak-kehendak peraturan. Peserta yang bermain dengan bola tanpa mengikut spesifikasi dan peraturan akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
- 4.3.2 Sekiranya ada peserta yang membuat perubahan pada bolanya atau membuat '*plugging*' semula pada bola yang telah diluluskan sebelum ini, bola tersebut harus juga didaftar semula dan disahkan sekali lagi sebelum ia boleh digunakan.

4.4 KELEWATAN

- 4.5.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.4 MENARIK DIRI

- 4.4.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi '*walk-over*').
- 4.4.2 Pasukan atau individu yang menarik diri atau memberi '*walk-over*' dalam suatu permainan akan hilang kelayakannya untuk bermain dalam acara-acara kemudian dan segala kedudukan atau hadiah yang telah dimenangi olehnya terlebih dahulu akan terbatal.
- 4.4.2 Pasukan atau peserta individu hanya dibenar menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan suatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingannya.
- 4.4.2 Pasukan atau peserta individu yang menarik diri dari sesuatu acara tanpa sebab yang baik akan dirujukkan kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal untuk tindakan disiplin.

4.5 PENANGGUHAN

- 4.5.1 Pengurus Teknik dan Pertandingan Tenpin Boling MSP mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.

- 4.5.2 Permainan (game) yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

4.6 PAKAIAN

- 4.6.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan. Pemain/atlet digalakkan untuk berpakaian menutup aurat
- 4.6.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya.
- 4.6.3 Peserta wanita dibenarkan memakai pakaian yang bersesuaian mengikut keperluan permainan.

4.7 PENGIRAAN MATA

- 4.7.1 Sekiranya berlaku keputusan seri dalam setiap kategori yang melibatkan peserta atau kumpulan, jumlah mata game terakhir tertinggi dianggap sebagai penentuan tempat. Jika masih seri jumlah mata game kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.



4.8 PENGESAHAN KEPUTUSAN

- 4.8.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanannya dalam skor yang disediakan.
- 4.8.2 Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknik dan Pertandingan Tenpin Boling MSP.

4.9 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 4.9.1 Bila seseorang peserta bermain dalam lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu akan dianggap sebagai 'bola mati' (*Dead Ball*) dan peserta tersebut dikehendaki bermain *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 4.9.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas peserta kemudian membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan peserta tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

4.10 WAKTU MELAPOR DIRI

- 4.10.1 Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang terlewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu.
- 4.10.2 Peraturan ini akan dikuatkuasakan dalam semua acara, termasuk acara Masters.

4.11 'PACER'

- 4.11.1 Pihak penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seseorang 'pacer' sekiranya ada 'walk over' dalam sesuatu acara atau bilangan peserta dalam acara itu tidak mencukupi.

4.12 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 4.12.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut :-
- i. Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap peserta yang berada di atas lorong sebelah kirinya.
 - ii. Mereka harus memberi laluan kepada peserta yang berada di atas lorong di sebelah kanannya.
 - iii. Semua peserta harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
 - iv. Sekiranya didapati ada peserta yang tidak mematuhi peraturan di atas, dia akan diberi amaran dengan isyarat **kad putih** untuk kesalahan yang pertama (tiada penalti), dan **kad kuning** atas kesalahan yang kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan yang ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, peserta tersebut akan diberi **kad merah** dan sifar (0) mata untuk game tersebut.
 - v. Nota : Amaran yang diberikan itu tidak akan dibawa dari satu blok ke satu blok yang lain.

4.13 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 4.13.1 Sekiranya berlaku sebarang '*black out*' dalam TV Monitor dimana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulih, maka peserta-peserta yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Akan tetapi, jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari frame mana ia berhenti sebelum ini.
- 4.13.2 Game-game yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan.
- 4.13.2 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimain semula pada waktu '*black out*' seumpama ini.



4.14.1 NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG

- 4.14.1 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut kod politeknik yang ditetapkan.
- 4.14.2 Semua peserta mesti pamerkan kodnya dibahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor ini tidak akan dibenarkan untuk mengambil bahagian.
- 4.14.3 Peruntukan lorong juga akan ditetapkan terlebih dahulu mengikut nombor kod politeknik.

4.15 LARANGAN (PROHIBITION)

- 4.15.1 Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau dibawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.
- 4.15.2 Sekiranya didapati ada peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan diarah supaya berhenti dari pertandingan ini.
- 4.15.3 Sekiranya berlaku perkara seperti ini, Jawatankuasa Pengelola harus membawa kes ini kepada Lembaga Tatatertib supaya peserta ini digantung dari seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.
- 4.15.4 Minuman bukan alkohol adalah dibenarkan.
- 4.15.5 Minuman dan tepung serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja konsole.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

7. KEHILANGAN DAN KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN SIRKIT BADMINTON (LELAKI DAN WANITA)

5. PERATURAN AM

- 5.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **PERSEKUTUAN BADMINTON ANTARABANGSA (BWF)**. Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 21 mata atau *Rally Point Scoring System (3X21)* mengikut Peraturan BWF.
- 5.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 5.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN** atau **KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**
 - 5.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-undang **PERSEKUTUAN BADMINTON ANTARABANGSA (BWF)**.
 - 5.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MPS adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

3. PENDAFTARAN PESERTA

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

Pertandingan akan diadakan secara sistem ‘kalah mati’ (**knock-out system**) bagi setiap acara yang dipertandingkan.

4.2 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.2.1 Raket yang digunakan mesti mematuhi piawaian BWF.
- 4.2.2 Bulu tangkis yang digunakan mesti mematuhi piawaian BWF.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.3.2 Hanya 5 minit sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat bermula dari masa pengadil berada di dalam gelanggang dan membuat panggilan. Selepas itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21-0, 21-0.

4.5 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 4.4.1 Sekiranya sesebuah pasukan/pemain menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan pertandingan yang dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang pertandingan seterusnya. Mata yang diperolehi pasukan lain yang terlibat dalam perlawanan yang terdahulu dengannya tidak diambil kira untuk menentukan keputusan kumpulan.

4.5 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 4.5.1 Pengadil boleh mengisytiharkan penangguhan mana-mana perlawanan atas sebab-sebab kegelapan dan keadaan gelanggang.
- 4.5.2 Mata kiraan akan dikekalkan dan disambung semula sekiranya penangguhan dibuat tidak melebihi 24 jam.
- 4.5.3 Jika penangguhan dibuat melebihi 24 jam, maka mata kiraan terdahulu terbatal dan perlawanan akan dimulakan semula.

4.6 PAKAIAN

- 4.6.1 Setiap pemain/atlet yang mengambil bahagian dalam sirkit atau kejohanan sukan MSP mestilah berpakaian sukan yang sesuai dan kemas.
- 4.6.2 Peraturan pakaian yang ditetapkan seperti termaktub dalam undang-undang permainan hendaklah dipatuhi.
- 4.6.4 Pemain/atlet yang terlibat dengan upacara penyampaian hadiah diwajibkan memakai *tracksuit* dan berkasut sukan.
- 4.6.5 Pengurus dan jurulatih pasukan juga diwajibkan berpakaian kemas (baju T atau kemeja berkollar) dan berkasut semasa bersama pemain sewaktu perlawanan berlangsung. Pemakaian seluar jeans tidak dibenarkan sama sekali semasa berada di dalam situasi pertandingan.



4.7 PENGIRAAN MATA SIRKIT BADMINTON

4.7.1 Skema perolehan mata bagi peserta yang mengambil bahagian

	Pencapaian	Mata
1	Johan	400
2	Naib Johan	200
3	Tempat Ketiga dan Keempat	100
4	Suku Akhir	50
5	Pusingan 16	25
6	Pusingan 32	10

4.7.2 Pemilihan peserta yang akan bermain di Grand Finale Sirkit Badminton Politeknik Malaysia adalah berdasarkan pungutan mata dari sirkit yang disertai.

4.8 PENGADIL-PENGADIL/ PEGAWAI TEKNIKAL

- 4.8.1 JPP/MSP/Penganjur akan melantik Pengurus Teknik dan Pertandingan Permainan Badminton manakala pengadil-pengadil dan pegawai teknikal akan di sediakan oleh politeknik yang menganjurkan kejohanan sukan tersebut untuk menyediakan borang pendaftaran pemain, borang senarai susunan pemain, penyediaan gelanggang, jaring, kerusi rehat pemain, bulu tangkis, dan minuman.
- 4.8.2 Sekiranya perlawanan tersebut tidak dapat dijalankan atau diteruskan oleh sebab-sebab yang tidak dapat di elakkan, permainan tersebut akan di nilai mengikut undang-undang yang telah di tetapkan oleh BWF.
- 4.8.3 Jawatankuasa Pengelola akan melantik enam (4-6) orang penjaga garisan pertandingan untuk satu gelanggang bergantung kepada keperluan daripada Jawatankuasa Teknikal dan Kepengadilan.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KEHILANGAN DAN KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

9. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN LAWN BOWLS

10. PERATURAN AM

- 4.6 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang **World Bowls** dan **Persekutuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan ini.
- 4.7 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 10.3.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
- 10.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **World Bowls** dan **Persekutuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM)**.
- 10.3.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 10.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

11. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

12. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

13. UNDANG – UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Kejohanan ini adalah dijalankan mengikut disiplin permainan.
- 4.1.2 Setiap perlawanan akan berlangsung sama ada mengikut masa atau hingga perolehan *ends* oleh mana-mana pasukan mengikut yang mana terdahulu seperti jadual berikut:

Bil.	Disiplin	Ends	Masa	Penggunaan Bowls
1.	Singles	21 shots	1 jam 30 minit	4 bowls setiap pemain
2.	Pairs	15 ends	1 jam 30 minit	4 bowls setiap pemain
3.	Triples	15 ends	1 jam 30 minit	3 bowls setiap pemain
4.	Fours	15 ends	1 jam 30 minit	2 bowls setiap pemain

4.1.3 Untuk acara *singles*, pemain dibenarkan melihat perubahan pada *head* selepas meleretkan bowls ketiga dan untuk acara berpasukan hanya skip sahaja yang dibenarkan melihat *head*. Pemain-pemain yang lain tidak dibenarkan sama sekali.

4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Masa bermain bagi acara *singles* adalah 1 jam 30 minit atau apabila salah seorang dari pemain tersebut mencapai mata 21 *shots* yang mana terdahulu. Manakala bagi acara *Pairs*, *Triples* dan *Fours* adalah selama 1 jam 30 minit atau 15 *ends* yang mana terdahulu.
- 4.2.2 Tiada *trial end* dibenarkan sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.2.3 Pengurus atau atlet perlulah mendapatkan *score card* 15 minit sebelum perlawanan bermula.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Setiap pasukan hendaklah berada di padang tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.3.2 Setiap perlawanan hendaklah dimulakan sebaik sahaja isyarat bermain diberikan oleh Ketua Pengadil.
- 4.3.3 Mana-mana perlawanan yang tidak dapat dijalankan setelah isyarat bermain diberikan dari kelewatan mana-mana pasukan, penalti skor akan dikenakan.
- 4.3.4 Mana-mana pasukan yang lewat 5 minit akan memberi satu (1) skor kepada pihak lawan dan lima minit seterusnya sehinggalah melebihi 15 minit maka kemenangan percuma diberikan kepada pihak lawan dengan skor 7-0.

4.4 MENARIK DIRI

4.4.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.5 PENANGGUHAN

4.5.1 Jika permainan telah berlangsung lebih 1 jam atau 8 ends dan berlaku gangguan cuaca, keputusan permainan akan diambil kira. Jika gangguan cuaca berlangsung dan perlawanan tidak melebihi 1 jam atau 8 ends, perlawanan akan diberhentikan selama 30 minit dan keputusan perlawanan akan ditentukan oleh Mesyuarat Jawatankuasa Teknikal Lawn Bowls MSP dan akan dimaklumkan 30 minit selepas diberhentikan.

4.6 PAKAIAN

- 4.6.1 Setiap pasukan hendaklah menggunakan pakaian yang seragam dalam setiap perlawanan.
- 4.6.2 Jersi atau baju T yang berkollar sahaja dibenarkan. Baju *round neck* **TIDAK** dibenarkan sama sekali.
- 4.6.3 Pemakaian seluar trek/track suit adalah dibenarkan dengan syarat semua pemain menggunakan warna seluar trek yang seragam.
- 4.6.4 Kasut hendaklah tidak bertumit dan kasut bertapak rata sahaja yang dibenarkan.
- 4.6.5 Bowls yang telah *expired* tidak dibenarkan untuk digunakan semasa pertandingan.

4.7 PENGIRAAN MATA

4.7.1 Penentuan mata adalah seperti jadual di bawah:

Menang	Seri	Kalah
2 mata	1 mata	0 mata

- 4.7.2 Pasukan yang mendapat **jumlah mata yang tertinggi** akan dikira sebagai pemenang.
- 4.7.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan **net shot (margin) yang terbanyak** akan dikira sebagai pemenang.
- 4.7.4 Jika masih seri juga, pasukan yang memperolehi **shot yang terbanyak** akan dikira pemenang.
- 4.7.5 Jika masih seri, pasukan yang **memenangi antara kedua-duanya** akan dikira pemenang



- 4.7.6 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah kemenangan **ends terbanyak** akan dikira pemenang
- 4.7.7 Jika masih tiada keputusan, sistem '**Sudden Death Bowls**' akan dilakukan (penentuan akan ditentukan berdasarkan 1 end).

4.8 PENGADIL

- 4.8.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi permainan yang dipertandingkan mulai dengan peringkat awal.
- 4.8.2 Referi Kehormat/Ketua Pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang dipertandingkan sekiranya perlu.

4.9 RE – SPOT JACK

- 4.9.1 Tiada *dead end* dalam permainan.
- 4.9.2 Jika jack telah keluar dari *rink* ianya akan diletakkan pada point 'T'.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

**PERATURAN PERTANDINGAN
PETANQUE (LELAKI DAN WANITA)**

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut **UNDANG-UNDANG RASMI PERMAINAN PETANQUE (OFFICIAL RULES OF THE GAME OF PETANQUEU)** yang ditetapkan oleh *Federation International de Petanque Et Jeu Provincal (FIPJP)*.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berdasarkan kepada **PERATURAN-PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berdasarkan undang-undang **RASMI PERMAINAN PETANQUE (OFFICIAL RULES OF THE GAME OF PETANQUEU)** yang ditetapkan oleh *Federation International de Petanque Et Jeu Provincal* yang terkini.
 - 1.2.3 Sekiranya terdapat perselisihan dari segi pentafsiran undang- undang permainan, undang- undang dalam Bahasa Inggeris akan menjadi rujukan.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Pertandingan akan berlangsung dua (2) peringkat iaitu peringkat pusingan pertama dan peringkat pusingan kedua.
- 4.1.2 Pertandingan pusingan pertama akan dijalankan dengan format Double Knockout atau Liga Kumpulan



- 4.1.3 Pertandingan pusingan kedua akan dijalankan secara knockout (kalah mati). Pertandingan akan dijalankan mengikut kaedah sistem permainan bermasa.
- 4.1.4 Perlawanan dianggap tamat sekiranya terdapat pasukan mencapai mata penuh iaitu tiga belas (13) atau tempoh had masa permainan telah selesai iaitu 1 jam 30 minit. Sekiranya tempoh masa telah tamat. End yang sedang berlangsung perlu diteruskan sehingga selesai. Jika skor seri (terikat), tambahan 1 End lagi diberikan untuk menentukan pemenang.
- 4.1.5 Pasukan yang gagal hadir setelah panggilan perlawanan diumumkan, 5 minit pertama akan membolehkan pihak lawan akan mendapat satu (1) mata dan satu (1) lagi setiap 5 minit seterusnya sehingga 30 minit.
- 4.1.6 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana peserta, jika lawannya gagal berada di gelanggang selepas 30 minit dari masa perlawanan dengan memberikan kemenangan mata 13-0.
- 4.1.7 Untuk balingan jek, balingan adalah sah jika jek berada minimum 50cm dari garis sempadan tepi, dan minimum 1 meter dari garis sempadan hujung.
- 4.1.8 Jika balingan didapati tidak sah (selepas 1 cubaan sahaja) jek diserahkan kepada pihak lawan untuk diletakkan ke jarak sah main mengikut pilihannya. Pihak lawan juga boleh undurkan kedudukan gelung ke belaknag sehingga jarak maksimum 10 meter) dapat dimainkan.
- 4.1.9 Bagi perlawanan penentu, sekiranya dalam perlawanan jek dikeluarkan, maka jek perlu diletakkan di tempat asal jek berada (pastikan jek ditandakan setiap balingan jek)

4.2 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.2.1 Boules mestilah memenuhi kriteria ditetapkan oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia.
- 4.2.2 Jack pertandingan akan disediakan oleh pihak pengajur dan harus dikembalikan selepas tamat perlawanan
- 4.2.3 Pita Pengukur bagi tujuan mengukur jarak atau penentuan mata perlu disediakan oleh setiap pemain atau pasukan yang bertanding Kad akreditasi atau kad matrik hendaklah dipamerkan sekiranya perlu.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.7 MENARIK DIRI

- 4.3.1 Peserta atau pemain yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan akan dianggap sebagai menarik diri
- 4.3.2 Pasukan atau pemain yang menarik diri atau member walk-over dalam satu-satu permainan akan kehilangan kelayakan untuk bermain permainan seterusnya. Semua permainan yang dilakukannya dengan sendirinya terbatal
- 4.3.3 Pasukan atau pemain dibenarkan menarik diri atau menghentikan permainan atas sebab-sebab kecederaan atau kesihatan yang sah. Apa jua kedudukan mata pada ketika itu akan diterima sebagai keputusan pertandingan muktamad.
- 4.3.4 Pasukan atau pemain yang menarik diri secara tidak sah tidak layak untuk memperolehi hadiah.
- 4.3.5 Pasukan atau pemain yang menarik diri dari satu acara tanpa sebab yang wajar akan dirujuk kepada Juri Bantahan untuk tindakan disiplin.

4.4 PAKAIAN

- 4.4.1 Pemain dimestikan memakai pakaian seragam pasukan masing-masing. Baju roundneck/berkollar, berseluar slack/track bottom dan berkasut sukan sahaja dibenarkan semasa pertandingan.

5. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN TAEKWONDO

8. PERATURAN AM

- 8.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan **PERTANDINGAN WORLD TAEKWONDO (WT)** dan **TAEKWONDO MALAYSIA (TM/WTF)**
- 8.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut;
 - 8.2.1 Semua peraturan am akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**.
 - 8.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Peraturan Pertandingan Taekwondo Malaysia (TM/WTF).
 - 8.2.3 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 8.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP Majlis Sukan Politeknik dan Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.

9. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 9.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am Karnival Sukan Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik Malaysia

10. PENDAFTARAN

- 10.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

11. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Acara Kyorugi: Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati
- 4.1.2 Masa pertandingan bagi acara kyorugi adalah selama 2 minit bagi setiap pusingan dan 3 pusingan akan diperuntukkan (2, 1, 2, 1, 2) untuk setiap perlawanan. Bagaimanapun ianya tertakluk kepada sebarang perubahan semasa pertandingan.
- 4.1.3 Semua peserta acara kyorugi DIWAJIBKAN untuk menjalani sesi timbang berat sehari sebelum pertandingan bermula. Berat semua

peserta mestilah tetap mengikut kategori yang didaftarkan. Peserta akan digugurkan sekiranya melebihi atau berada di bawah berat kategori yang didaftarkan.

- 4.1.4 Semasa kejohanan berlangsung, sebanyak 3 panggilan akan diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma.
- 4.1.5 Pasukan yang menghantar 2 orang peserta bagi setiap kategori, kedudukan pertandingan akan diasingkan (satu di atas dan satu di bawah).

4.2 MENARIK DIRI

- 4.2.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi ‘walk-over’).
- 4.2.2 Pasukan atau peserta individu hanya dibenar menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan suatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingannya.
- 4.2.3 Pasukan atau peserta individu yang menarik diri dari sesuatu acara tanpa sebab yang baik akan dirujukkan kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal untuk tindakan disiplin.

4.3 PAKAIAN

- 4.3.1 Peralatan pertandingan hendaklah dibawa sendiri oleh pasukan masing-masing. Contoh: Head Gear, Body Protector dan lain-lain.
- 4.3.2 Jika pertandingan di jalankan menggunakan system “Protective Scoring System-PSS”, maka electronic head gear, electronic body protector dan sensor sock harus di guna pakai oleh pihak penganjur SAHAJA.
- 4.3.3 Semua pemain di WAJIBKAN memakai groin guard dan mouth guard semasa dalam pertandingan.
- 4.3.4 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian rasmi yang dibenarkan dalam permainan taekwondo

4.4 PENGIRAAN MATA

- 4.4.1 Sekiranya berlaku keputusan seri dalam setiap kategori yang



mata game kedua terakhir diambil kira dan akhir penentu kemenangan di tentukan oleh pusingan “golden point”.

12. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

12.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan iaitu :

KATEGORI LELAKI	KATEGORI WANITA
FIN (Tidak lebih 54 kg)	FIN (Tidak melebihi 46 kg)
FLY (54 kg – 58 kg)	FLY (46 kg – 49 kg)
BANTAM (58 kg – 63 kg)	BANTAM (49 kg – 53 kg)
FEATHER (63 kg – 68 kg)	FEATHER (53 kg – 57 kg)
LIGHT (68 kg – 74 kg)	LIGHT (57 kg – 62 kg)
WELTER (74 kg – 80 kg)	WELTER (62 kg – 67 kg)
MIDDLE (80 kg – 87 kg)	MIDDLE (67 kg – 73 kg)
HEAVY (87 kg ke atas)	HEAVY (73 kg ke atas)

13. BANTAHAN DAN RAYUAN

6.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am KARNIVAL SUKAN atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA.

14. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

7.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am KARNIVAL SUKAN atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA.

15. KEHILANGAN DAN KESELAMATAN

8.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

16. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN PERMAINAN KARATE

17. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut **PERATURAN PERTANDINGAN WORLD KARATE FEDERATION** dan **MALAYSIA KARATE FEDERATION (MAKAF)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut;
 - 1.2.1 Semua peraturan am akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN PERTANDINGAN MALAYSIA KARATE FEDERATION (MAKAF)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP Majlis Sukan Politeknik dan Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.

18. KELAYAKAN

- 18.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am “**KARNIVAL SUKAN** atau **KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA**”

19. PENDAFTARAN PERMAINAN

- 19.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

20. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat minima 3 pasukan dari pasukan berlainan yang mengambil bahagian. Manakala bagi acara individu, pertandingan hanya akan dijalankan sekiranya terdapat minima 3 penyertaan pasukan berlainan atau mengikut peraturan sukan berkenaan.
- 4.2 Pertandingan Kumite akan dijalankan mengikut sistem repechage seperti peraturan WKF (Peraturan Semasa) @ MAKAF.
- 4.3 Masa Pertandingan: Bagi acara Individu KUMITE lelaki adalah 3 minit dan Individu KUMITE wanita adalah 2 minit.
- 4.4 3 panggilan akan diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma.

- 4.5 Pasukan yang menghantar 2 orang peserta bagi setiap kategori, kedudukan pertandingan akan diasingkan (satu di atas dan satu di bawah).
- 4.6 Acara yang dipertandingkan:

No	Kumite Individu Lelaki
1	- 55 kg
2	- 60 kg
3	- 67 kg
4	- 75 kg
5	- 84 kg
6	+ 84 kg

No	Kumite Individu Perempuan
1	- 50 kg
2	- 55 kg
3	- 61 kg
4	- 68 kg
5	+ 68 kg

4.2 KELEWATAN

- 4.2.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.3 MENARIK DIRI

- 4.3.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi 'walk-over').
- 4.3.2 Pasukan atau peserta individu hanya dibenar menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan suatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingannya.
- 4.3.3 Pasukan atau peserta individu yang menarik diri dari sesuatu acara tanpa sebab yang baik akan dirujukkan kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal untuk tindakan disiplin.

4.4 PAKAIAN

- 4.4.1 Rujuk Undang – Undang WKF (Peraturan Semasa) @ MAKAF.
- 4.4.2 Beberapa peralatan keselamatan yang WAJIB dipakai oleh setiap peserta adalah seperti berikut;
- 4.4.3 “Mitts” yang diluluskan oleh WKF @ MAKAF (seorang peserta memakai merah & seorang warna Biru).
- 4.4.4 Pelindung Badan dan Mulut (Mouth guard).
- 4.4.5 ‘Gum Shield’
- 4.4.6 Pelindung badan bagi lelaki dan wanita (Body Protector) yang diluluskan oleh WKF @ MAKAF
- 4.4.7 Pelindung Dada bagi wanita (Female chest protector) yang diluluskan oleh WKF @ MAKAF
- 4.4.8 Pelindung Betis (Shin Pad) yang diluluskan oleh WKF @ MAKAF (seorang peserta memakai merah & seorang warna Biru)
- 4.4.9 Pelindung kaki (foot protector) yang diluluskan oleh WKF@ MAKAF (seorang peserta memakai merah & seorang warna Biru)
- 4.4.10 Antara peralatan yang berkaitan dengan karate dan tidak dinyatakan hendaklah di rujuk dalam Undang – Undang WKF (Peraturan Semasa) @ MAKAF.

4.5 PENGESAHAN KEPUTUSAN

- 4.5.1 Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknik dan Pertandingan Karate MSP.

4.6 WAKTU MELAPOR DIRI

- 4.6.1 Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 5 minit sebelum sesuatu acara bermula di bahagian “inspection” pertandingan. Peserta yang terlewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu.
- 4.6.2 Peraturan ini akan dikuatkuasakan dalam semua kategori.

4.7 LARANGAN (PROHIBITION)

- 4.7.1 Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau dibawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.
- 4.7.2 Sekiranya didapati ada peserta yang melanggar peraturan ini, peserta akan diarah supaya berhenti dari pertandingan ini.
- 4.7.3 Sekiranya berlaku perkara seperti ini, Jawatankuasa Pengelola harus membawa kes ini kepada Lembaga Tatatertib supaya peserta ini digantung dari seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.
- 4.7.4 Minuman bukan alkohol adalah dibenarkan.



21. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am “KARNIVAL SUKAN atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA”

22. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am “KARNIVAL SUKAN atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA”

23. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

24. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN

PENCAK SILAT

14. PERATURAN AM

- 4.8 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan akan dijalankan mengikut undang-undang **PERSILAT (Persekutuan Pencak Silat Antarabangsa)** dan **PESAKA (Persekutuan Silat Kebangsaan)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan.
- 4.9 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 4.9.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
- 4.9.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **PERSILAT (Persekutuan Pencak Silat Antarabangsa)** dan **PESAKA (Persekutuan Silat Kebangsaan)**
- 4.9.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 14.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

15. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

16. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Silat Olahraga (Tanding)
- 4.1.1.1 Pertandingan ini dijalankan dengan mengikut Undang-undang dan Peraturan Silat Persekutuan Pencak Silat Antarabangsa (PERSILAT).
- 4.1.1.2 Pertandingan akan diadakan secara kalah-mati setiap perlawanan mengandungi tiga (3) pusingan. Tempoh setiap pusingan adalah dua (2) minit dan masa rehat diantara



pusingan adalah satu (1) minit. Walau bagaimana pun, ia tertakluk kepada sebarang perubahan semasa perlawanan.

4.1.1.3 Setelah pesilat disahkan layak bertanding dalam kelas yang ditentukan mengikut beratnya, maka dia akan diundi bagi menentukan jadual perlawanan dalam kelas itu.

4.1.1.4 Semua pesilat hendaklah melaporkan diri di gelanggang pertandingan iaitu 30 minit sebelum pertandingan dimulakan. Jika gagal hadir selepas panggilan yang ketiga oleh ketua pertandingan, peserta berkenaan akan dikira kalah dan kemenangan akan diberi kepada pihak lawannya.

4.1.1.5 Semasa pendaftaran, sesi timbang tidak akan di jalankan, walau bagaimana pun, peserta DIWAJIBKAN untuk menjalani sesi timbang 10 minit sebelum setiap perlawanan. Jika berat melebihi kategori semasa timbang ulang, maka penyertaan pesilat akan di batalkan.

4.1.2 Silat Seni

4.1.2.1 Jumlah masa peragaan adalah 3 minit.

4.1.2.2 Jurus Tunggal

- i. Persembahan solo oleh pesilat kategori putera dan puteri
- ii. Pesilat menggayakan jurus yang diperkenalkan oleh PERSILAT
- iii. Hanya 2 senjata yang ditetapkan iaitu golok/parang dan tongkat panjang yang telah ditetapkan ukurannya oleh PERSILAT
- iv. Mengenakan pakaian pencak silat yang lengkap dengan aksesori tradisi masyarakat pencak silat dari pelbagai tempat di nusantara.

4.1.2.3 Jurus Wajib (Regu)

- i. Diwakili oleh 3 pesilat kategori putera dan puteri.
- ii. Mengikut jurus dan undang-undang yang ditetapkan oleh PERSILAT.
- iii. Mengenakan pakaian seragam silat berwarna hitam dengan potongan melayu yang diikta sabuk/bengkung berwarna putih berukuran 10cm.

4.1.2.2 Tempur (Ganda)

- i. Seni tempur yang diperagakan oleh 2 pesilat kategori putera dan puteri.
- ii. Menggunakan tiga (3) jenis senjata sahaja. Senjata wajib adalah parang/golok dan tongkat (ukuran sama seperti senjata jurus tunggal) dan satu senjata nusantara iaitu keris, pisau, celurit atau tekpi sahaja.
- iii. Mengenakan pakaian pencak silat yang lengkap dengan aksesorinya tradisi masyarakat pencak silat dari pelbagai tempat di nusantara.
- vi. Sebarang senjata yang ingin digunakan mesti ditunjukkan dan diluluskan oleh wasit juri terlebih dahulu.

4.2 KELEWATAN

- 4.2.1 Hanya 5 minit sahaja akan diberikan kepada peserta yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 5-0.

4.3 PENANGGUHAN

- 4.3.1 Tarikh, tempat dan masa perlawanan yang telah ditetapkan/jadualkan sama sekali tidak boleh di minta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 4.3.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan di beritahu terlebih dahulu atau di putuskan dengan serta-merta.
- 4.3.3 Mana-mana perlawanan yang di tangguhkan oleh Jawatankuasa Pengelola hendaklah menetapkan semula perlawanan yang di tangguhkan itu.

4.4 PAKAIAN

- 4.4.1 Setiap pesilat hendaklah memakai pakaian seragam silat berwarna hitam dengan potongan melayu.
- 4.4.2 Setiap pesilat hendaklah memakai pelindung badan.
- 4.4.3 Setiap pesilat hendaklah memakai pelindung kemaluan yang diperbuat daripada plastik.



- 4.4.4 Perlindungan sendi yang nipis (berspan) hanya satu lapis sahaja dan bersesuaian dengan fungsinya. Pelindung sendi dibenar dengan kelulusan PESAKA Malaysia.

4.5 PENGADIL

- 4.5.1 Pengadil bertauliah dan diiktiraf oleh Persekutuan Silat Kebangsaan Malaysia (PESAKA) akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bagi tiap-tiap permainan yang di pertandingkan mulai dengan peringkat awal.
- 4.5.2 Referi kehormat/Ketua Pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang di pertandingkan sekiranya perlu.
- 4.5.3 Semua keputusan yang dibuat oleh pengadil-pengadil adalah muktamad.
- 4.5.4 Sistem bendera akan digunakan untuk mengisyiharkan pemenang.

4.6 PEMERIKSAAN KESIHATAN

- 4.6.1 Semua pesilat mestilah disahkan sihat dan layak bertanding oleh pemeriksa kesihatan.
- 4.6.2 Surat akuan sihat, cergas dan layak bertanding bagi tiap-tiap pesilat hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola MSPM ketika mendaftar.
- 4.6.3 Pesilat yang tidak mengemukakan surat akuan sihat, cergas untuk bertanding daripada pegawai kesihatan tidak layak menyertai pertandingan ini.

4.7 MUZIK

- 4.7.1 Setiap peserta yang mengambil bahagian dalam Kategori Seni Solo Kreatif sahaja boleh menggunakan muzik iringan dan muzik yang dibenarkan sama ada secara live atau tape dan sekiranya pasukan yang menggunakan tape hendaklah menyerahkannya kepada pihak pengajur sehari sebelum pertandingan berlangsung.

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN TENIS

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **PERSEKUTUAN TENIS ANTARABANGSA (ITF) UNDANG-UNDANG** dan **PERSATUAN LAWN TENIS MALAYSIA (LTAM)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN** atau **KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-undang **Persekutuan Tenis Antarabangsa (ITF)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.2 Semua acara tenis akan menggunakan sistem kiraan *pro set, first to reach 9 (8/8 tie break)*.
- 4.1.3 Seseorang pemain (lelaki/wanita) hanya boleh bermain dalam dua (2) kategori sahaja (perseorangan dan beregu). Acara-acara yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut:
 - 4.1.3.1 Perseorangan Lelaki
 - 4.1.3.2 Beregu Lelaki
 - 4.1.3.3 Perseorangan Wanita
 - 4.1.3.4 Beregu Wanita
- 4.1.4 Setiap Politeknik boleh mendaftarkan maksimum dua (2) peserta untuk acara individu dan maksimum dua (2) pasangan untuk acara beregu.

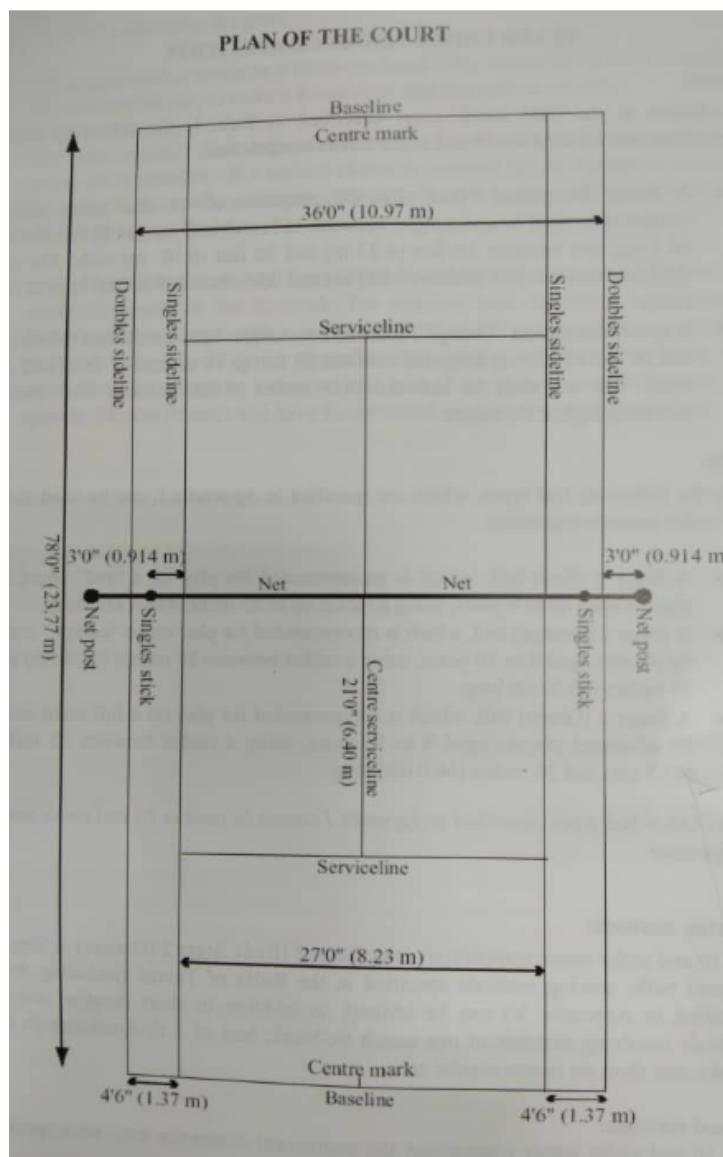
4.2 MASA PERLAWANAN

4.2.1 Masa perlawanan adalah mengikut kiraan *pro set* yang telah ditetapkan iaitu *first to reach 9 (8/8 tie break)*.

4.3 PEGAWAI DAN PEMAIN DIBANGKU SIMPANAN

4.4.1 Pegawai dan pemain yang berada di bangku simpanan tidak boleh membuat bising semasa perlawanan sedang berlangsung.

4.4 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN



4.5 KELEWATAN

4.5.1 Rujuk perkara 16 dalam Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP



4.6 MENARIK DIRI

4.5.1 Rujuk perkara 10 dalam Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

4.7 PENANGGUHAN

- 4.7.1 Pengadil boleh mengisytiharkan penangguhan mana-mana perlawanan atas sebab-sebab cuaca dan keadaan gelanggang.
- 4.7.2 Mata kiraan akan dikekalkan dan disambung semula sekiranya penangguhan dibuat tidak melebihi 24 jam.
- 4.7.3 Jika penangguhan dibuat melebihi 24 jam, maka mata kiraan terdahulu terbatal dan perlawanan akan dimulakan semula.

4.8 PAKAIAN

4.8.1 Rujuk perkara 6 dalam Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

4.9 BILANGAN PEMAIN

4.9.1 Rujuk perkara 3 dalam Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan MSP

4.10 PENGIRAAN MATA

- 4.10.1 Pertandingan akan diadakan secara sistem 'kalah mati' (*knock-out system*) bagi setiap acara yang dipertandingkan.
- 4.10.2 Pusingan awal dan suku akhir akan ditentukan dengan kiraan *pro set*, *first to reach 9 (8/8 tie break)*.
- 4.10.3 Keputusan perlawanan separuh akhir dan akhir akan ditentukan dengan tiga set terbaik (*Best of 3 set*).
- 4.10.4 Sistem kiraan tambahan (*Tie Break System*) akan dijalankan apabila kiraan *game'* meningkat Enam (6) sama di dalam sesuatu set.

4.11 PENGADIL

4.11.1 MSP akan melantik Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan Tenis manakala pengadil-pengadil dan pegawai teknikal akan disediakan oleh politeknik yang menganjurkan kejohanan sukan tersebut bagi menyediakan borang pendaftaran pemain, borang senarai susunan pemain, penyediaan gelanggang, jaring, kerusi rehat pemain, dan bola.

- 4.11.2 Sekiranya perlawanan tersebut tidak dapat dijalankan atau diteruskan oleh sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, permainan tersebut akan dinilai mengikut undang-undang yang telah di tetapkan oleh ITF.
- 4.11.3 Pada peringkat awal sehingga suku akhir, pengadil yang disediakan adalah secara “Rooming Empire”. Pada peringkat separuh akhir dan akhir “Chair Empire” akan disediakan.

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERMAINAN CATUR

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **PERSEKUTUAN CATUR ANTARABANGSA (FIDE)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut : -
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN** atau **KARNIVAL SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang **PERSEKUTUAN CATUR ANTARABANGSA (FIDE)** yang terkini.
 - 1.2.3 Jika ada timbul perselisihan dari segi pentafsirannya,maka undang-undang dalam bahasa inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatkuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik
- 4.1.2 Pertandingan adalah dijalankan secara Sistem Swiss, Pairing System Tujuh Pusingan atau Sembilan Pusingan atau Sebelas Pusingan atau Tiga Belas Pusingan mengikut jumlah penyertaan yang diterima oleh Pengelola.
- 4.1.3 Dalam 2 pusingan terakhir, mana-mana pemain yang memiliki mata melebihi 50% dalam pusingan tersebut tidak boleh berlawan dengan pemain dari pasukan yang sama.
- 4.1.3 Pertandingan yang dipertandingkan adalah:
 - i. Individu Lelaki
 - ii. Individu Perempuan
 - iii. Kumpulan Lelaki

iv. Kumpulan Perempuan

4.2 MASA PERLAWANAN

- 4.2.1 Masa permainan adalah 45 minit dan 30 saat tambahan bagi setiap pergerakan untuk setiap pemain
- 4.2.2 Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Pemain yang datang selepas 20 minit permainan dimulakan dikira kalah.
Pihak lawan akan memperolehi 1 mata secara percuma dan pihak yang lewat akan dikira 0 mata.

4.4 MENARIK DIRI

- 4.4.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik

4.5 PAKAIAN

- 4.5.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik
- 4.5.2 Pemain hendaklah berpakaian kemas, tidak menjolok mata serta tidak mengganggu penglihatan pihak lawan.
- 4.5.3 Pemain hendaklah berpakaian seragam dengan pasukan IPT masing-masing sepanjang kejohanan termasuk hari pembukaan, hari perasmian, hari penyampaian hadiah dan hari penutup.
- 4.5.4 Selipar tidak dibenarkan.

4.6 PENGIRAAN MATA

- 4.6.1 Setiap pemain akan diberi mata seperti berikut:

Keputusan	Mata
Menang	1
Seri	$\frac{1}{2}$
Kalah	0

- 4.6.3 Sekiranya terdapat pemain yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir, sistem pemutus-seri (tie-break) berikut akan digunakan:
- Buchholz
 - Sonneborn-Berger
 - Cumulative



- 4.6.4 Bagi acara berpasukan, mata selepas pusingan terakhir dari empat pemain dalam pasukan yang sama akan dijumlahkan untuk menentukan pemenang.
- 4.6.5 Sekiranya terdapat pasukan yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir, sistem pemutus-seri (tie-break) berikut akan digunakan:
 - i) Jumlah agregat kedudukan individu setiap pemain
 - ii) Buchholz
 - iii) Sonneborn-Berger

4.7 PENGADIL

- 4.7.1 Rujuk Perkara 7 Peraturan Am Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.8 REKOD PERMAINAN

- 4.8.1 Setiap pemain dikehendaki merekod setiap pergerakan yang dilakukan

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

**PERATURAN PERTANDINGAN
BASIKAL (LELAKI DAN WANITA)**

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut **undang-undang Union Cycliste Internationale (UCI)** dan **Persatuan Berbasikal Kebangsaan Malaysia (PKBM)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KARNIVAL atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada undang-undang **Union Cycliste Internationale (UCI)** dan **Persatuan Berbasikal Kebangsaan Malaysia (PKBM)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 16.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

4. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 4.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am “**KARNIVAL atau KEJOHANAN SUKAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK**”

5. PENDAFTARAN

- 5.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik

6. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

6.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1.1 Hanya peserta yang berdaftar sahaja dibenarkan berkayuh di litar pertandingan semasa latihan penyesuaian litar dan semasa pertandingan.
- 6.1.2 Ketua Komisar boleh membatalkan pertandingan disebabkan cuaca yang buruk setelah berbincang dengan pihak pengajur dan ‘*Technical Delegate*’.
- 6.1.3 Latihan penyesuaian litar yang rasmi hendaklah dijalankan sekurang-kurangnya 24 jam sebelum pertandingan dijalankan.
- 6.1.4 Pengurus pasukan atau wakil perlu menghadiri Mesyuarat Pengurus Pasukan di mana kad akreditasi dan jersi akan diperiksa. Nombor

pelumba diagihkan dan lain-lain perkara yang berkaitan dengan pertandingan dibincangkan.

- 6.1.5 Pengurus pasukan atau wakil perlu mengemukakan senarai nama terkini peserta yang akan bertanding di dalam Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 6.1.6 Kelayakan peserta adalah sebagaimana Peraturan Am Majlis Sukan Politeknik (MSP)
- 6.1.7 Nombor pelumba hendaklah dipasang di ‘Handle Bar’ basikal dan di sisi kanan badan peserta dan peserta dikehendaki menamatkan perlumbaan dengan menggunakan basikal serta nombor ‘Handle Bar’ yang sama.
- 6.1.8 Peserta hendaklah memakai Jersi pasukan masing-masing yang seragam.
- 6.1.9 Hanya Basikal Bukit dengan saiz roda 26”, 27.5” dan 29” dibenarkan untuk digunakan dalam pertandingan.
- 6.1.10 Peserta diwajibkan memakai topi keledar.
- 6.1.11 Peserta wajib menandatangani senarai nama kehadiran di tempat permulaan pertandingan.
- 6.1.12 Susunan peserta semasa permulaan pertandingan Cross Country Olympic (XCO) adalah mengikut keputusan senarai pemenang acara Cross Country Time Trial (XCT).
- 6.1.13 Susunan peserta semasa permulaan pertandingan acara Cross Country Time Trial (XCT) adalah berdasarkan undian.
- 6.1.14 Peserta akan dipanggil berada di tempat permulaan pertandingan sekurang-kurangnya 20 minit sebelum acara bermula di mana pengumuman dibuat lagi 5 minit, 3 minit, 2 minit, 1 minit, 30 saat dan 15 saat sebelum peserta dilepaskan.
- 6.1.15 Satu taklimat pertandingan akan diberikan kepada peserta sebelum pertandingan dimulakan.
- 6.1.16 Bagi acara Cross Country Olympic (XCO) peserta akan dilepaskan sekali di mana pemenang akan ditentukan berdasarkan peserta yang sampai ke garisan penamat terlebih dahulu.
- 6.1.17 Bagi menentukan pemenang berpasukan akan ditentukan berdasarkan jumlah masa tersingkat 3 peserta terbaik dari pasukan tersebut.
- 6.1.18 Bagi acara Cross Country Time Trial (XCT) peserta akan dilepaskan seorang demi seorang berdasarkan undian di mana pemenang akan ditentukan berdasarkan peserta yang mencatatkan masa yang tersingkat.
- 6.1.19 Bagi acara Cross Country Marathon (XCM) peserta akan dilepaskan sekali di mana pemenang akan ditentukan berdasarkan peserta yang sampai ke garisan penamat terlebih dahulu.

- 6.1.20 Peserta perlu bertanding dengan semangat kesukunan dan tidak menghalang peserta lain yang ingin mendahului.
- 6.1.21 Peserta hanya dibenarkan bertanding di laluan litar yang telah ditentukan.
- 6.1.22 Jika peserta tersasar dari litar pertandingan, peserta tersebut perlu memasuki semula litar pertandingan di mana tempat dia tersasar.
- 6.1.23 Peserta yang telah di *Over Lap* dan peserta yang masanya 80% lebih perlahan dari pendahulu pertandingan semasa hendaklah dikeluarkan dari perlumbaan dengan arahan komisar bagi acara XCO.
- 6.1.24 Bantuan teknikal memperbaiki semua kerosakan basikal selain dari menukar rangka basikal dari pegawai pasukan hanya boleh dibuat dalam zon bantuan teknikal dan sajian sahaja.
- 6.1.25 Petugas pasukan tidak dibenarkan berlari beriring atau menolak peserta semasa pertandingan.
- 6.1.26 Peserta atau dengan bantuan rakan sepasukan boleh membawa peralatan dan membaiki basikal di luar zon bantuan teknikal sepanjang perlumbaan.
- 6.1.27 Penukaran basikal adalah dilarang.
- 6.1.28 Peserta hendaklah menjaga dan tidak mencemarkan alam sekitar.
- 6.1.29 Peserta tidak dibenarkan menggunakan apa-apa alat komunikasi.
- 6.1.30 Tidak dibenarkan menggunakan tayar yang dipasang dengan spike besi atau seumpamanya.
- 6.1.31 Menyiram air kepada peserta di sepanjang perlumbaan adalah dilarang.
- 6.1.32 Pastikan tiada apa-apa halangan yang boleh menyebabkan kemalangan di tempat permulaan dan penamat pertandingan.

4.2 PENANGGUHAN

- 4.2.1 Sekiranya cuaca buruk, pengelihatan kurang jelas, Jawatankuasa Pengelola berkuasa untuk menangguhkan acara.

4.3 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 4.3.1 Peserta-peserta dalam semua acara hendaklah memakai pakaian yang bersesuaian serta menutup aurat.
- 4.3.2 Peserta perlu menggunakan basikal dan membuat penyelenggaraan sendiri.
- 4.3.3 Peserta perlu memasang nombor-nombor yang dibekalkan semasa pengesahan pendaftaran bagi tujuan semakan pegawai-pegawai teknikal semasa pertandingan dijalankan. Peserta perlu memakai kasut dan memakai topi keselamatan semasa pertandingan dijalankan.



4.4 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 4.4.1 Pihak pengelola perlu melantik pegawai teknikal yang bertauliah.
- 4.4.2 Keputusan Pegawai Teknikal dalam setiap pertandingan adalah muktamad.

4.5 FORMAT PERTANDINGAN

- 4.5.1 Cross Country Olympic (XCO)
 - i. Tempoh masa pertandingan bagi acara Cross Country Olympic (XCO) Lelaki dan Wanita adalah 1 jam 30 minit.
 - ii. Jarak litar antara 3 hingga 5 kilometer satu pusingan dan peserta dikehendaki melengkapkan bilangan pusingan yang telah ditetapkan bagi layak memenangi pertandingan di mana peserta-peserta yang telah di "overlap" akan dikeluarkan mengikut arahan komisar.
 - iii. Jumlah pusingan litar akan ditentukan berdasarkan masa pemenang acara Cross Country Time Trial (XCT).
 - iv. Penyediaan Zon Bantuan Teknikal dan Sajian dengan jarak yang sesuai ditempatkan pada permukaan laluan mendatar atau mendaki dalam litar.
 - v. Bantuan Teknikal dan Sajian hanya boleh diberi di dalam kawasan atau zon yang telah ditetapkan sahaja.
 - vi. Peserta tidak dibenarkan berpatah balik menyongsang laluan pertandingan untuk mendapatkan bantuan teknikal dan sajian.
 - vii. Hanya pegawai pasukan sahaja boleh berada di zon bantuan teknikal dan sajian dan zon ini hendaklah diasingkan dari penonton.
 - viii. Pertandingan hendaklah dimulakan dalam satu kumpulan.
 - ix. Hanya peserta dan pegawai pasukan sahaja yang dibenarkan berada di dalam litar semasa latihan penyesuaian litar yang rasmi dan pertandingan dijalankan.
- 4.5.2 Cross Country Time Trial (XCT)
 - i. Jarak pertandingan adalah di antara 3 hingga 5 kilometer.
 - ii. Pertandingan hendaklah dijalankan secara ujian masa perseorangan.
- 4.5.3 Cross Country Marathon (XCM)
 - i. Pertandingan hendaklah dijalankan serentak dengan semua peserta.
 - ii. Peserta perlu menamatkan perlumbaan mengikut litar yang ditetapkan.

- iii. Penyediaan Zon Bantuan Teknikal dan Sajian dengan jarak yang sesuai di tempatkan pada permukaan laluan mendatar atau mendaki dalam litar.
- iv. Bantuan Teknikal dan Sajian hanya boleh diberi di dalam kawasan atau zon yang telah ditetapkan sahaja.
- v. Peserta tidak dibenarkan berpatah balik menyongsang laluan pertandingan untuk mendapatkan bantuan teknikal dan sajian.
- vi. Hanya pegawai pasukan sahaja boleh berada di zon bantuan teknikal dan sajian dan zon ini hendaklah diasingkan dari penonton.

5 BANTAHAN DAN RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 dan 12 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

6 LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN / KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

7 KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

8 INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN PERMAINAN MEMANAH (LELAKI DAN WANITA)

1. PERATURAN AM

- 1.1. selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan ini akan dijalankan mengikut **UNDANG-UNDANG WORLD ARCHERY (WA)** yang berkuatkuasa dari masa ke masa dan undang-undang tempatan (local rules) yang ditetapkan oleh **JAWATANKUASA PENGANJUR DAN PENGELOLA**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Semua kejadian am akan diputus berasaskan kepada **PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN atau KARNIVAL SUKAN Majlis Sukan Politeknik (MSP)**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada **Undang-Undang World Archery (WA)**.
 - 1.2.3 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik (MSP) adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem 70m / 50m Round dan Olympic Round.
- 4.1.2 Acara Individu
 - 4.1.2.1 Pusingan Kelayakan (Qualification Round)
 - a. Setiap pemanah akan bertanding di dalam pusingan kelayakan (70m Round & 50m Round) dengan memanah pada jarak 70m bagi kategori Recurve dan 50m bagi kategori Compound.
 - 4.1.2.2 Pusingan Kalah Mati (Olympic Round)
 - a. 64 pemanah terbaik daripada pusingan kelayakan (32 pemanah jika peserta kurang daripada 64) akan dipilih untuk pertandingan di dalam pusingan olimpik. Setiap

- pemanah akan disusun mengikut jadual pertandingan yang telah ditetapkan (lihat undang-undang WA).
- b. Bagi kategori recurve, pemanah akan memanah pada jarak 70m dengan menggunakan ‘target face’ 122cm di mana kiraan menggunakan “set system” (lihat undang-undang WA).
 - c. Bagi kategori compound, pemanah akan memanah pada jarak 50m dengan menggunakan ‘target face’ 80cm (6 rings) dimana kiraan menggunakan “score system” (lihat undang-undang WA).
 - d. Setiap pertandingan menemukan dua (2) peserta dan pemenang akan maju ke peringkat seterusnya.

4.1.3 Acara Berpasukan

4.1.3.1 16 pasukan (8 pasukan jika pasukan kurang daripada 16 dengan 3 orang pemanah setiap pasukan) teratas akan dipilih berdasarkan daripada markah-markah yang dikumpulkan oleh pemanah-pemanah dalam pusingan kelayakan.

4.1.3.2 Pasukan tersebut akan bertanding secara kalah mati dengan memanah pada jarak 70m bagi kategori recurve dan 50m bagi kategori compound dengan menggunakan jadual pertandingan yang dikeluarkan oleh WA (lihat undang-undang WA).

4.1.3.3 Setiap pertandingan menemukan dua (2) pasukan dan pemenang akan maju ke peringkat seterusnya.

4.1.4 Acara Berpasukan Campuran

4.1.4.1 Dalam setiap kategori, setiap pasukan terdiri daripada dua peserta iaitu seorang (lelaki) dan seorang (wanita) dipilih berdasarkan skor terbaik mereka semasa pusingan kelayakan individu. 16 pasukan (8 pasukan jika pasukan kurang daripada 16) teratas akan dipilih berdasarkan daripada markah-markah yang dikumpulkan oleh pemanah-pemanah dalam pusingan kelayakan.

4.1.4.2 Pasukan tersebut akan bertanding secara kalah mati dengan memanah pada jarak 70m bagi kategori recurve dan 50m bagi kategori compound dengan menggunakan jadual pertandingan yang dikeluarkan oleh WA (lihat undang-undang WA). Pemanah lelaki dan wanita yang dibentuk untuk berpasukan campuran mesti daripada pasukan dan kategori yang sama.

RECURVE		COMPOUND
<u>Lelaki/Wanita</u> Jarak 70m 70m Round 6 ends (6 arrow/end) Target Face 122cm	Pusingan Kelayakan	<u>Lelaki/Wanita</u> Jarak 50m 50m Round 6 ends (6 arrow/end) Target Face 80 cm (6 rings)
Jarak 70m Target Face 122cm 5 sets (3 arrow/set) Set system	Pusingan Olimpik Individu	Jarak 50m Target Face 80cm (6 rings) 5 ends (3 arrow/end) Cumulative scoring
Jarak 70m Academic Round Target Face 122cm 4 ends (6 arrow/end) Set system	Pusingan Olimpik Berpasukan	Jarak 50m Academic Round Target Face 80cm (6 rings) 4 ends (6 arrow/end) Cumulative scoring
Jarak 70m Academic Round Target Face 122cm 4 ends (4 arrow/end) Set system	Pusingan Olimpik Berpasukan Campuran	Jarak 50m Academic Round Target Face 80cm (6 rings) 4 ends (4 arrow/end) Cumulative scoring

4.1.4 Peraturan Pertandingan

1.2.1.1 Kategori Individu

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada empat (4) orang peserta lelaki dan empat (4) orang peserta wanita kategori Recurve dan Compound.

1.2.1.2 Kategori Berpasukan

Satu pasukan hendaklah mengandungi sekurang-kurangnya tiga (3) orang dan tidak lebih daripada empat (4) orang peserta bagi setiap kategori Recurve dan Compound.

4.2 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/ALATAN

4.2.1 Peralatan Recurve dan Compound serta kelengkapan berkaitan yang tidak melanggar undang-undang WA.

4.3 KELEWATAN

4.3.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.4 MENARIK DIRI

4.4.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.5 PAKAIAN

4.5.1 Pakaian hendaklah yang bersesuaian dan tidak melanggar undang-undang WA.

5. BANTAHAN & RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN PERMAINAN SKUASY

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan akan dijalankan mengikut Undang-Undang **Persekutuan Skuasy Sedunia (WSF)** dan **Persatuan Skuasy Malaysia (SRAM)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
 - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **Persekutuan Skuasy Sedunia (WSF)**
 - 1.2.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh **Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP** adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4. UNDANG – UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Sistem pertandingan akan dijalankan secara sistem sirkit atau kalah mati.
- 4.1.2 Pertandingan dijalankan secara 3 set atau 5 set yang terbaik dengan kiraan 11 mata setiap set.
- 4.1.3 Jika pertandingan dijalankan secara liga, mata kemenangan akan diberikan seperti berikut:

Menang: 2 Mata

Kalah: 0 Mata

- 4.1.4 Sekiranya pada akhir perlawanian dalam sesuatu kumpulan memperolehi kiraan mata yang sama lebih daripada satu, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

- 4.1.4.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, maka pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira sebagai pemenang.
- 4.1.4.2 Jika lebih daripada dua pasukan yang terlibat, maka pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan (*difference*) dari jumlah perlawanan (*matches*), set dan mata (*score*) yang diperolehi pasukan-pasukan berkenaan.

4.2 SPESIFIKASI GELANGGAN/PADANG/PERALATAN

- 4.2.1 Bola yang dibenarkan sepanjang pertandingan adalah jenis **Dunlop Double Yellow Dot** atau setaraf dengannya yang akan disediakan oleh pihak pengelola.
- 4.2.2 Setiap pemain digalakkan memakai pelindung mata "**Eye-Wear**" atau "**Eye Mask**" manakala pemain yang berumur 19 tahun dan ke bawah diwajibkan memakai peralatan tersebut semasa berada di dalam gelanggang ketika bermain.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Rujuk perkara 16 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.4 MENARIK DIRI

- 4.4.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.5 PENANGGUHAN

- 4.5.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan tidak boleh ditangguh. Jawatankuasa Pengelola adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan atas sebab tertentu.

4.6 PAKAIAN

- 4.8.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP.

4.7 PENGADIL

- 4.7.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi setiap permainan yang dipertandingkan.
- 4.7.2 Semua keputusan yang dibuat oleh Pengadil dalam setiap pertandingan adalah muktamad.



5. BANTAHAN & RAYUAN

51 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

PERATURAN PERTANDINGAN

PING PONG

17. PERATURAN AM

- 4.10 Selain daripada kandungan di dalam peraturan pertandingan, pertandingan akan dijalankan mengikut undang-undang **Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF)** dan **Persatuan Ping Pong Malaysia (TTAM)** yang sedang berkuatkuasa dan diakui sepanjang masa kejohanan.
- 4.11 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 4.11.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
 - 4.11.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF)**.
 - 4.11.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

2. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.1.3 Pertandingan akan dijalankan dalam dua (2) katogeri iaitu individu dan berkumpulan.
- 4.1.4 Bagi kategori individu, seseorang pemain (lelaki/wanita) dibenarkan bermain dalam dua (2) acara iaitu perseorangan dan salah satu bergu atau bergu campuran. Acara-acara yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut:
 - i. Perseorangan Lelaki



- ii. Bergu Lelaki
 - iii. Perseorangan Wanita
 - iv. Bergu Wanita
 - v. Bergu Campuran
- 4.1.5 Setiap pasukan boleh mendaftarkan dua (2) peserta (maksimum) untuk acara perseorangan (L/P), dua (2) pasangan (maksimum) untuk acara bergu(L/P) dan dua (2) pasangan maksimum untuk acara bergu campuran.
- 4.1.6 Bagi pertandingan acara individu, pusingan pertama akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
- 4.1.7 Dua peserta teratas Johan dan Naib Johan dalam kumpulan layak memasuki pusingan ‘kalah mati’ (knock-out system) bagi setiap acara yang dipertandingkan.
- 4.1.8 Bagi kategori berkumpulan. Setiap politeknik boleh menghantar 1 pasukan sahaja.
- 4.1.9 Setiap pasukan mempunyai 4 orang pemain:
- i. Perseorangan 1
 - ii. Bergu 1
 - iii. Perseorangan 2
- 4.1.10 Bagi pertandingan acara berkumpulan, pusingan pertama akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
- 4.1.11 Dua pasukan teratas Johan dan Naib Johan dalam kumpulan layak memasuki pusingan ‘kalah mati’ (knock-out system) bagi setiap acara yang dipertandingkan.

4.2 SPESIFIKASI GELANGGANG/PADANG/PERALATAN

- 4.2.1 Peralatan pertandingan yang diguna pakai semasa pertandingan adalah mengikut undang-undang Permainan Ping Pong seperti yang telah ditetapkan oleh Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF).
- 4.2.2 Para peserta hanya perlu membawa bad ping pong sendiri semasa kejohanan.
- 4.2.3 Getah Bad Ping Pong mestilah berwarna hitam dan bahagian sebelah lagi berwarna merah.
- 4.2.4 Sekiranya bad tersebut hanya ditampal dengan sebelah getah sahaja. Maka, getah tersebut mesti berwarna merah dan dibahagian tidak ditampal getah mesti diwarnakan dengan warna hitam.

- 4.2.5 Tidak benar menggunakan getah yang diubahsuai dan sekiranya terdapat aduan, pemain tersebut boleh disingkirkan daripada kejohanan.
- 4.2.6 Bola Nittaku Premium 40+ 3 star berwarna putih sahaja digunakan pada kejohanan ini.

4.3 KELEWATAN

- 4.3.1 Rujuk perkara 16 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.4 MENARIK DIRI

- 4.4.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.

4.5 PENANGGUHAN

- 4.5.1 Sekiranya pengadil berpendapat gelanggang tidak sesuai untuk dimainkan disebabkan oleh cahaya dewan yang kurang terang atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, permainan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan dan sekiranya melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti:

- 4.5.1.1 Sekiranya bermain semula digelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.

- 4.5.1.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.
 - 12.1.3 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.

- 4.5.1.3 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

- 4.5.2 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.

4.6 PAKAIAN

- 4.6.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am Karnival Sukan atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik.
- 4.6.2 Peraturan pakaian yang ditetapkan seperti termaktub dalam undang-undang permainan hendaklah dipatuhi.



- 4.6.4 Pemain/atlet yang terlibat dengan upacara penyampaian hadiah diwajibkan memakai *tracksuit* dan berkasut sukan.
- 4.6.5 Pengurus dan jurulatih pasukan juga diwajibkan berpakaian kemas (baju T atau kemeja berkollar) dan berkasut semasa bersama pemain sewaktu perlawanan berlangsung. Pemakaian seluar jeans tidak dibenarkan sama sekali semasa berada di dalam situasi pertandingan.

4.7 BILANGAN PEMAIN

- 4.7.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP
- 4.7.2 Setiap pasukan mempunyai 4 orang pemain:
 - i. Perseorangan 1
 - ii. Bergu 1
 - iii. Perseorangan 2

4.8 PENGIRAAN MATA

- 4.8.1 Semua perlawanan akan dijalankan secara 5 permainan (set) dan terbaik daripada 5 permainan (set) dengan kiraan 11 mata bagi setiap permainan (set) mengikut ketentuan berikut:
 - 4.8.1.1 Setiap pasukan/individu yang mendapat keputusan 3-0
 - 4.8.1.2 Setiap pasukan/individu yang mendapat keputusan 3-1
 - 4.8.1.3 Setiap pasukan/individu yang mendapat keputusan 3-2
 - 4.8.1.4 Sekiranya dalam permainan berlaku keputusan sama pada mata 10. Maka, tambahan 2 mata perlu dilakukan dengan syarat salah seorang permain mendapat 2 mata secara terus dengan servis secara bergilir-gilir.

4.9 PENGADIL

- 4.9.1 MSP akan melantik Pengerusi Teknik dan Pertandingan Permainan Ping Pong manakala pengadil-pengadil dan pegawai teknikal akan disediakan oleh politeknik yang menganjurkan kejohanan sukan tersebut untuk menyediakan borang pendaftaran pemain, borang senarai susunan pemain, penyediaan gelanggang, meja ping pong, net, bola nitthaku, kerusi rehat pemain, penghadang gelanggang dan minuman.
- 4.9.2 Sekiranya perlawanan tersebut tidak dapat dijalankan atau diteruskan oleh sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, permainan tersebut

akan di nilai mengikut undang-undang yang telah di tetapkan oleh Persatuan Ping Pong Malaysia (TTAM).

- 4.9.3 Jawatankuasa Pengelola akan melantik seorang pengadil dan seorang penjaga skor card di dalam satu pertandingan.

5. BANTAHAN & RAYUAN

- 5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

- 6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

- 7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



PERATURAN PERTANDINGAN GOLF

2. PERATURAN AM

- 1.1 Peraturan pertandingan akan dijalankan mengikut undang-undang **Rules of Golf** yang telah diluluskan oleh **Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A)** dan 'Local Rules' yang telah disahkan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP dan **Persatuan Golf Malaysia (MGA)**.
- 17.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 17.3.1 Sebarang kejadian akan diputus berasaskan kepada **Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan Majlis Sukan Politeknik**.
 - 17.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang **Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A)**.
 - 17.3.3 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 17.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan MSP adalah muktamad.

18. KELAYAKAN PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

19. PENDAFTARAN

- 3.1 Rujuk Perkara 5 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

20. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

4.1 SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1.1 Sistem permainan yang digunakan dalam kejohanan ini adalah **System 36 Stableford**.
- 4.1.2 Susunan "flight" pemain-pemain di hari pertandingan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan.
- 4.1.3 Kategori Berpasukan
 - i. Setiap pasukan akan diwakili oleh 4 peserta sahaja. Jumlah mata 3 pemain akan dikira sebagai skor pasukan. Pasukan yang mempunyai jumlah mata tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
 - ii. Jika keputusan seri, jumlah mata pemain ke empat diambil kira. Pemain ke empat dalam pasukan yang mempunyai mata

yang lebih tinggi akan diistiharkan menang. Jika masih berlaku seri, penentuan handikap menentukan pemenang.

- iii. Jika sebarang pasukan tidak menurunkan pemain keempat, maka pasukan tersebut dikira kalah dalam kiraan semula.

4.1.5 Kategori Individu

- i. Semua peserta yang bertanding layak untuk memenangi kategori ini. Skor yang diperolehi oleh peserta-peserta individu dalam acara berpasukan akan diambil kira untuk acara individu.

4.1.6 Tiga (3) acara “Novelties” juga dipertandingan iaitu “Longest Drive”, “Nearest To The Line” dan “Nearest To The Pin”. Setiap pemain hanya layak menerima satu (1) hadiah *novelty* sahaja.

4.1.7 Jika keputusan seri, pemenang akan ditentukan berdasarkan *On Count Back* (OCB).

4.1.7.1 OCB akan dikira berdasarkan:

- i. Jumlah skor bagi 9 lubang terakhir
- ii. Jumlah skor bagi 6 lubang terakhir
- iii. Jumlah skor bagi 3 lubang terakhir
- iv. Jumlah skor bagi lubang terakhir

4.2 MASA PERLAWANAN

4.2.1 Peserta-peserta dikehendaki melaporkan diri kepada Pegawai Pelepas (*Official Starter*) 10 minit sebelum masa bermula.

4.3 KELEWATAN

4.3.1 Jika peserta tiba di ‘tee box’ permulaan (bersetuju untuk bermain) dalam masa 5 minit selepas masa bermula maka penalti akan dikenakan mengikut peraturan perkara 33-7 Rules of Golf (gagal bermula pada waktu yang ditetapkan) penalti 2 pukulan tanpa penyertaan dibatalkan.

4.3.2 Penalti akan dikenakan bagi kelewatan yang lebih daripada 5 minit daripada masa permulaan akan dibatalkan daripada pertandingan (*Disqualified*).

4.4 MENARIK DIRI

4.4.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP



4.5 PENANGGUHAN

4.5.1 Jika pertandingan tergendala disebabkan cuaca atau lain-lain sebab yang tidak dapat dielakkan, maka Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan memutuskan keputusan atau lain-lain kaedah yang difikirkan munasabah.

4.6 PAKAIAN

4.6.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

4.7 BILANGAN PEMAIN

4.7.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP
4.7.2 ATAU mengikut ketetapan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan dan Pengelola

4.8 TINDAKAN TATATERTIB

4.8.1 Melambatkan permainan:
Pemain yang melambatkan permainan akan dikenakan tindakan merujuk kepada peraturan perkara 6-7 ***Rules of Golf***.

4.9 PENGADIL

4.9.1 Jawatankuasa Pengelola akan melantik Pengadil/ Pegawai Pertandingan yang berkelayakan dan bertauliah.

5. BANTAHAN & RAYUAN

5.1 Rujuk Perkara 11 & 12 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

6. LEMBAGA TATATERTIB KEJOHANAN/KARNIVAL

6.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

7. KESELAMATAN

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am Karnival Atau Kejohanan Sukan MSP

8. INTERPRETASI

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola kejohanan/karnival yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

RUJUKAN

1. Peraturan Am SUKIPT V 2020
2. Undang-Undang dan Peraturan Pertandingan Sukan Institusi Pendidikan Malaysia (SIPMA) Ke-8, 2019
3. Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan Majlis Sukan Politeknik
4. Buku Syarat dan Peraturan Pro Evolution Soccer 2019



JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN MAJLIS SUKAN POLITEKNIK (MSP)

Hjh Rashidah Binti Mustapa
Pengerusi Teknikal dan Pertandingan MSP

Mohamed Rafi Bin MS Solaiman
Ketua Penyelaras Teknikal dan Pertandingan MSP

Rasyidi Bin Abdullah
Penolong Penyelaras Teknikal dan Pertandingan MSP

PENGERUSI TEKNIK & PERTANDINGAN MSP	SUKAN
Wan Mohamad Khairil Basha Bin Ali Basha	Bola Sepak
Hasnizam bin Hassan	Badminton
Mohamad Azwan Bin Ikhwah	Hoki
Mohd Tajuddin bin Ahmad	Sepak Takraw
Koo Kean Eng	Bola Keranjang
Kamarudin bin Kamit	Tenis
Afshur Matsud	Bola Tampar
Azlan bin Ali	Olahraga
Mustaffa Kamal bin Mohamad	Ping Pong
Mohd Azirudin bin Sahludin	Ragbi
Mohd Shah Rizan Nizam bin Abd. Manap	Ten Pin Bowling
Rosmawati Binti Jalal	Bola Jaring
Panneer Selvem a/l Indiran	Taekwondo
Mohd Hasni bin Angterian	Skuasy
Zaharudin Bin Mohd Nor	Akuatik
Mohd Farizzal bin Dolah Muhamad	Sofbol
Mohd Fariz Bin Che Amat	Golf
Faizol bin Abu Bakar	Silat Olahraga
Mohd Zamry bin Mokhtar	Futsal
Eric Yeo Cheng Aun	Lawn Bowls
Wahadhir Bin Hamdan	Petanque
Muhamad Anuar Bin Marsib	Catur
Muhamad Sapawi bin Ibrahim	Basikal



MAJLIS SUKAN POLITEKNIK MALAYSIA