

## MENEMBAK

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada peraturan – peraturan yang terkandung , pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang – undang '**International Shooting Sport Federation' (ISSF)**.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi penafsirannya, maka undang – undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan atau undang – undang berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
  - i. Semua kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am sedia ada.
- 1.4 Sebarang perselisihan dari segi teknikal akan diputuskan oleh Persatuan Menembak Kebangsaan Malaysia berasaskan kepada Undang – Undang '**International Shooting Sport Federation' (ISSF)**.

### 2. REFERI KEHORMAT/ KETUA PENGADIL/ PENGADIL

- 2.1 Pasukan Teknikal Kejohanan adalah daripada **Persatuan Menembak Kebangsaan Malaysia** dan keputusan adalah berdasarkan kepada undang – undang 'International Shooting Sport Federation' (ISSF).

### 3. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Setiap senjata dan kelengkapan lain seperti jaket, seluar, sarung tangan, kasut serta sebarang aksesori bagi atlet 'Rifle' dan kasut serta sebarang aksesori bagi atlet 'Pistol' yang akan digunakan oleh penembak semasa pertandingan hendaklah mematuhi spesifikasi yang telah termaktub di dalam undang – undang 'International Shooting Sport Federation' (ISSF).
- 3.2 'Equipment Control' akan diadakan setiap hari sebelum kejohanan berlangsung di lapang sasaran dan setiap penembak perlu melalui dan mendapat kelulusan semasa proses ini sebelum dibenarkan menyertai pertandingan.

# PERATURAN PERMAINAN SUKAN MASUM

*Bersatu Ke Arah Kejemilangn Sukan Universiti*



## 4. SISTEM PERTANDINGAN/PEMBENTUKAN PASUKAN/PENDAFTARAN

4.1 Pertandingan ini terdiri daripada acara seperti berikut:

KATEGORI	LELAKI	WANITA	LELAKI DAN WANITA
INDIVIDU	Acara 'Air Pistol'	Acara 'Air Pistol'	
	Acara 'Air Rifle'	Acara 'Air Rifle'	
BERPASUKAN	Acara 'Air Pistol'	Acara 'Air Pistol'	
	Acara 'Air Rifle'	Acara 'Air Rifle'	

### 4.1.1 Acara Individu

Acara 'Air Pistol' (Lelaki & Wanita)

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum tiga (3) orang peserta lelaki dan tiga (3) orang peserta wanita bagi acara 'Air Pistol' yang dipertandingkan.

Acara 'Air Rifle' (Lelaki & Wanita)

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum tiga (3) orang peserta lelaki dan tiga (3) orang peserta wanita bagi acara 'Air Rifle' yang dipertandingkan.

### 4.1.2 Acara Berpasukan

Tiga (3) peserta yang bertanding dalam acara individu secara automatik akan dikira sebagai satu (1) pasukan di dalam acara berpasukan.

4.2 Borang Pendaftaran Peserta hendaklah diserahkan kepada Urusetia Kejohanan sebelum pertandingan bermula seperti di dalam maklumat am kejohanan.

### 4.3 'Air Pistol & Air Rifle' Individu Lelaki

4.3.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Individu Lelaki pertandingan akan berlangsung selama 1 jam 15 minit dan setiap penembak akan diberi masa 15 minit untuk persediaan dan menembak sasaran 'sighting' (preparation and sighting period) sebelum pertandingan bermula.

4.3.2 Bagi sasaran 'sighting' penembak boleh menembak tanpa had sebelum menembak sasaran pertandingan (competition target).

4.3.3 Setiap penembak perlu menghabiskan 60 tembakan pada target pertandingan mengikut masa yang telah ditetapkan.

4.3.4 Hanya lapan peserta terbaik akan layak ke pusingan akhir selepas setiap pusingan kelayakan yang telah dijalankan.

## 4.4 Acara 'Air Pistol & Air Rifle' Individu Wanita

- 4.4.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Individu Wanita pertandingan akan berlangsung selama 1 jam 15 minit dan setiap penembak akan diberi masa 15 minit untuk persediaan dan menembak sasaran 'sighting' (preparation and sighting period) sebelum pertandingan bermula..
- 4.4.2 Bagi sasaran 'sighting' penembak boleh menembak tanpa had sebelum menembak sasaran pertandingan (competition target).
- 4.4.3 Setiap penembak perlu menghabiskan 60 tembakan pada target pertandingan mengikut masa yang telah ditetapkan.
- 4.4.4 Hanya lapan peserta terbaik akan layak ke pusingan akhir selepas setiap pusingan kelayakan yang telah dijalankan.

## 4.5 Acara 'Air Pistol & Air Rifle' Berpasukan

- 4.5.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Berpasukan, jumlah markah bagi tiga penembak dari pasukan yang sama akan diambil kira bagi menentukan pasukan yang menang.

## 4.6 Acara 'Air Pistol & Air Rifle Berpasukan Campuran

- 4.6.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Berpasukan Campuran, pertandingan akan berlangsung selama 30 minit dan setiap penembak akan diberi masa 10 minit untuk persediaan dan menembak sasaran 'sighting' (preparation and sighting period) sebelum pertandingan bermula.
- 4.6.2 Bagi sasaran 'sighting' penembak boleh menembak tanpa had sebelum menembak sasaran pertandingan (competition target).
- 4.6.3 Setiap penembak perlu menghabiskan 30 tembakan pada target pertandingan mengikut masa yang telah ditetapkan.
- 4.6.4 Hanya 8 Pasukan dengan markah tertinggi akan ke peringkat semi final.

## 5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

### 5.1 Cara Memutuskan Keputusan Pertandingan Acara Individu

- 5.1.1 Bagi memutuskan keputusan pertandingan bagi acara akhir individu, kedudukan penembak akan mengikut 'Firing Point' R1, A, B, C, D, E, F, G, H, R2. Seramai 8 orang penembak dalam kedudukan teratas yang akan bersaing dalam peringkat akhir berdasarkan mata yang dikumpul pada peringkat saringan.

### 5.1.2 Prosedur Menembak Final

Bagi memutuskan keputusan pertandingan bagi acara individu, penyingkiran markah paling rendah akan dilakukan selepas setiap peserta menembak sebanyak sepuluh (10) tembakan dan penyingkiran seterusnya dilakukan setiap dua (2) tembakan sehingga pemenang pingat emas dan

perak ditentukan. Jumlah keseluruhan tembakan bagi pusingan akhir adalah sebanyak dua puluh empat (24) tembakan.

Selepas tembakan ke 12 – tempat ke 8  
Selepas tembakan ke 14 – tempat ke 7  
Selepas tembakan ke 16 – tempat ke 6  
Selepas tembakan ke 18 – tempat ke 5  
Selepas tembakan ke 20 – tempat ke 4  
Selepas tembakan ke 22 – tempat ke 3 (pemenang pingat gangsa)  
Selepas tembakan ke 24 – pemenang pingat emas dan perak dapat ditentukan.

5.1.3 Sekiranya berlaku persamaan markah semasa pusingan penyingkiran diperingkat akhir, peserta yang mempunyai markah yang sama akan menembak satu (1) tembakan untuk mendapatkan perbezaan markah.

## 5.2 Cara Memutuskan Keputusan Pertandingan Acara Berpasukan

5.2.1 Markah ketiga-tiga penembak setiap pasukan pada peringkat saringan akan dicampur dan akan ditentukan pemenang. Penentuan pingat adalah berdasarkan jumlah markah keseluruhan.

5.3 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.

## 6. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

6.2 Bagi peserta yang lewat, tempoh masa yang diberikan untuk menyertai pertandingan adalah selama 30 minit selepas pertandingan bermula. Namun masa tambahan bagi pertandingan tidak akan diberikan.

6.3 Sekiranya kelewatan lebih daripada 30 minit maka secara automatik peserta itu tidak dapat menyertai pertandingan.

6.4 Bagi ketidakhadiran semasa hari pertandingan secara automatik peserta tersebut tidak layak menyertai pertandingan.

# PERATURAN PERMAINAN SUKAN MASUM

*Bersatu Ke Arah Kejemilangan Sukan Universiti*



## 7. RINGKASAN PENYERTAAN

PERMAINAN	LELAKI	WANITA	PEGAWAI
ACARA 'AIR PISTOL'	3 ORANG	3 ORANG	2 ORANG
ACARA 'AIR RIFLE'	3 ORANG	3 ORANG	2 ORANG
<b>JUMLAH</b>	<b>6 ORANG</b>	<b>6 ORANG</b>	<b>4 ORANG</b>