

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## PERATURAN AM SUPSAT 2024

### 1. NAMA

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 2. PENGELOLA

SUPSAT ini dikelola oleh Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) dengan kerjasama Pusat Sukan UMK.

### 3. SUKAN YANG DIPERTANDINGKAN

Sukan yang dipertandingkan adalah seperti berikut:

- 3.1 Dart
- 3.2 Karom
- 3.3 Petanque Mixed Triple
- 3.4 Sepak Penalti
- 3.5 Tenpin Boling Campuran Berpasukan
- 3.6 Woodball

### 4. KELAYAKAN

- 4.1 Semua Pusat Sukan Universiti Awam di Malaysia yang bergabung dengan MASUM dan pasukan jemputan MASUM layak menyertai SUPSAT.
  - 4.1.1 Semua staf yang berstatus Tetap/ Kontrak/ Pekerja Sambilan Harian (PSH) dan bertugas di Pusat Sukan Universiti Awam adalah layak mengambil bahagian dalam kejohanan ini.

### 5. PENDAFTARAN PASUKAN

- 5.1 Semua pasukan dimestikan menggunakan borang pendaftaran yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.
- 5.2 Borang Pendaftaran Pasukan hendaklah ditandatangani oleh Pengarah atau Ketua Pusat/Unit Sukan.
- 5.3 Hanya pemain yang berdaftar di dalam Borang Pendaftaran sahaja layak mengambil bahagian.

### 6. BILANGAN PEGAWAI/PESERTA

Bilangan pegawai dan peserta adalah mengikut peraturan permainan sukan berkenaan.

### 7. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL

- 7.1 Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi tiap-tiap permainan.
- 7.2 Ketua Pengadil atau Pengadil yang bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola sepanjang pertandingan dijalankan bagi semua permainan yang

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



dipertandingkan.

- 7.3 Segala keputusan pengadil adalah muktamad. Sebarang bantahan terhadap keputusan pengadil tidak akan dilayan.

## 8. PAKAIAN

- 8.1 Setiap pemain/pasukan hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.
- 8.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan pelawat yang tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya atau mengikut peraturan permainan berkenaan.
- 8.3 Peserta wanita dibenarkan memakai pakaian yang bersesuaian mengikut keperluan permainan.

## 9. PERALATAN

Semua jenis peralatan permainan akan ditetapkan dan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## 10. SISTEM PERTANDINGAN

- 10.1 Sistem Pertandingan adalah mengikut peraturan permainan sukan berkenaan
- 10.2 Undian dan Jadual Pertandingan
- 10.2.1 Undian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Pengelola dan susunan jadual pertandingan akan dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola mengikut format yang ditetapkan.
- 10.2.2 Pemberian Mata

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

- 10.2.3 Atau mengikut syarat pemberian mata peraturan permainan yang mempunyai sistem pemberian mata sendiri.

## 11. KELEWATAN

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

## 12. PENANGGUHAN

- 12.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/jadualkan sama sekali tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 12.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



dengan serta-merta.

- 12.3 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.

## **13. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

- 13.1 Setiap pasukan dimestikan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 13.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Tuan Rumah/ Jawatankuasa Pengelola.

## **14. BANTAHAN**

- 14.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh pengurus pasukan dan disahkan oleh Pengarah/ Ketua Pusat Sukan Universiti berkenaan dan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat perlawanan atau mengikut masa yang ditetapkan oleh permainan tersebut dengan disertakan wang tunai sebanyak RM300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus Sahaja) dan tidak akan dikembalikan.
- 14.2 Semua bantahan hendaklah ditulis dalam Bahasa Malaysia.
- 14.3 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada Jawatankuasa Bantahan.

## **15. JAWATANKUASA BANTAHAN**

- 15.1 Jawatankuasa bantahan terdiri daripada 5 orang seperti berikut:-
  - 15.1.1 Pengarah Kejohanan atau wakil dari kalangan ahli MASUM.
  - 15.1.2 Penyelaras Teknikal Permainan berkenaan.
  - 15.1.3 Tiga orang Pengurus Pasukan permainan berkenaan yang berkecuali.

## **16. DENDA DAN HUKUMAN**

- 16.1 Mana-mana universiti yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain akan diambil tindakan seperti berikut :
  - 16.1.1 Penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan.

## **17. HADIAH**

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

## **18. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

- 18.1 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan TIDAK

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



- 
- DIBENARKAN semasa taklimat Pengurus Pasukan.
- 18.2 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 18.3 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUPSAT dan keputusannya adalah muktamad.

## WOODBALL BERPASUKAN

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persatuan Woodball Antarabangsa.

### 2. PERMAINAN

2.1 Permainan yang dipertandingkan adalah :-

2.1.1 Berpasukan Lelaki

2.1.2 Berpasukan Wanita

### 3. PENDAFTARAN PERMAINAN / PEMBENTUKAN PASUKAN

3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari 4 orang pemain lelaki dan 4 orang pemain wanita.

3.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan.

### 4. SISTEM PERTANDINGAN

Perlawanan akan dijalankan secara stroke play 7 gate.

### 5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

6.1 Pemenang akan ditentukan melalui:-

6.1.1 Jumlah pukulan 3 pemain terendah

6.1.2 Jika seri, Jumlah pukulan pemain yang keempat akan diambil kira dan seterusnya.

### 6. PAKAIAN/ALAT

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 7. KELEWATAN

Masa diberi 15 minit dari mula masa permainan. Sekiranya lewat kesemua pasukan dibatal dari menyertai perlawanan.

### 8. PERLAWANAN YANG DITUNDA / DIBERHENTIKAN

Sekiranya cuaca buruk, penglihatan kurang jelas, kekurangan gelanggang dan masa, jawatankuasa kerja berkuasa mengadakan tiap-tiap perlawanan kepada 5 fairway sahaja di mana pemain yang mendapat pukulan terendah bagi 5 gate pertama.

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## DART

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Dart Malaysia.

### 2. PERMAINAN

Permainan Dipertandingkan dalam bentuk berpasukan lelaki dan wanita (*Double*).

### 3. PENDAFTARAN PERMAINAN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari 3 orang pemain bagi setiap pasukan yang terdiri daripada 3 lelaki dan 3 wanita.
- 3.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan.
- 3.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

### 4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Perlawanan akan dijalankan secara liga pada peringkat kumpulan.
- 4.2 Bagi peringkat kalah singkir dua pasukan terbaik bagi setiap kumpulan akan layak ke peringkat seterusnya sehingga ke perlawanan akhir.
- 4.3 Sistem permainan adalah beregu (501 best of 3 legs) bagi kategori lelaki dan (301 best of 3 legs) bagi kategori wanita.
- 4.4 Semua permainan dimulakan dengan *straight start* dan ditamatkan dengan kiraan angka ganda dua (*Double to finish*).
- 4.5 Dalam semua perlawanan kiraan 'BUST' akan digunakan apabila jumlah score melebihi atau menyamai jumlah baki nya tanpa 'checkout'.
- 4.6 Hanya dart yang melekat di dartboard sahaja diambil kira sebagai point score setelah ketiga-tiga dart di baling.
- 4.7 Pemain tidak dibenarkan mencabut dartersnya dari dartboard sehingga ia bersetuju dengan score yg di perolehi atau sebelum chalker membuat kiraan.
- 4.8 Sebarang perubahan terma dan syarat atau penambahbaikan, penganjur/ pengelola akan beri taklimat sebelum game bermula. Perlawanan akan dijalankan secara *round robbin* pada peringkat awal dan kalah mati pada pusingan kedua. Johan dan Naib Johan kumpulan akan layak ke pusingan kedua.

### 5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 5.1 Cara Memberi Mata:- Menang : 3 mata  
Kalah : 0 mata
- 5.2 Jika terdapat pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan melalui:-
  - 5.2.1 Jumlah set menang tertinggi
  - 5.2.2 Jumlah set kalah terendah

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## 6. PAKAIAN/ALAT

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

## 7. KELEWATAN

Masa menunggu diberi 15 minit dari mula masa permainan. Kemenangan diberi kepada pihak lawan dengan kiraan 3-0

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## KAROM BERPASUKAN

### 1.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-Undang Pertandingan Kebangsaan.

### 2.0 PERATURAN TAMBAHAN

Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat Penganjuran Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan (SUPSAT).

### 3.0 PENYERTAAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 4.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

4.1 Setiap Jabatan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap Jabatan boleh mendaftar penyertaan terhad seperti berikut:

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	1 (Satu) Regu Lelaki	3 orang
2	1 (Satu) Regu Wanita	3 orang

4.3 Pertukaran dan penggantian nama pemain dibenarkan sebelum perlawanan dimulakan.

### 5.0 ACARA PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan dijalankan secara kalah mati.

5.2.1 Beregu Lelaki

5.2.3 Beregu Wanita

### 6.0 PAKAIAN PERTANDINGAN

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 7.0 PERALATAN PERTANDINGAN

7.1 Board/Papan Karom:

7.1.1 Ukuran papan karom '29 x 29'

7.1.2 Buah : 9 biji putih, 9 biji hitam dan 1 biji merah

7.1.3 Permukaan papan karom bukan DARIPADA JENIS YANG BERKILAT

7.1.4 Striker boleh masuk keempat-empat poket melalui permukaan board:



# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



- 7.1.4.1 Tidak boleh diletakkan benda bagi menambahkan berat timbangan kecuali sebagai tanda dengan syarat mendapat kebenaran daripada pengadil/penganjung pertandingan.

## 8.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 8.1 Membuat Pukulan
- 8.1.1 Hanya pergelangan tangan dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
- 8.1.2 Siku atau badan tidak boleh melebihi UFUK ketika membuat pukulan
- 8.1.3 Bila menggunakan bulatan UFUK (MOON) pemain mestilah menutupi bulatan penuh (FULL MOON) dan tidak menyentuh garisan ARROW.
- 8.1.4 Kerusi tempat duduk tidak boleh dialihkan semasa membuat pukulan.
- 8.2 Semasa permainan, sekiranya terdapat buah yang terpelanting keluar, buah tersebut mestilah diletakkan di bulatan merah tengah, jika terdapat buah lain di tengah bulatan merah, buah yang terpelanting mestilah diletakkan di atas yang sedia ada.
- 8.3 Buah Karom keluar dan meniti di atas bingkai lalu jatuh semula ke dalam permukaan board dikira masih dalam permainan.
- 8.4 Jika striker masuk poket semasa pukulan pertama (*break*) tiada denda dikenakan atau hutang sekiranya buah tidak masuk. Denda hanya dikira selepas pukulan pertama (*break*) sahaja.
- 8.5 Denda 1 biji dan hilang giliran bila memasukkan buah dan striker serentak ke dalam poket kecuali buah yang terakhir.
- 8.6 Denda satu biji dan hilang giliran sekiranya striker masuk ke dalam poket.
- 8.7 Denda satu biji dan hilang giliran jika memukul buah yang sedia ada MATI dengan tiada '*connection*'. Sekiranya situasi ini terjadi kedudukan buah tidak boleh dialihkan selepas pukulan dilakukan.
- 8.8 Denda satu biji dan hilang giliran jika tersentuh mana-mana buah sama ada hidup atau mati semasa dalam permainan. Sekiranya situasi ini terjadi kedudukan buah tidak boleh dialihkan selepas sentuhan dilakukan.
- 8.9 Denda hendaklah diletakkan oleh pihak lawan atau pengadil dalam ruang bulatan MERAH.

## 9.0 LAIN-LAIN HAL

- 9.1 Penggunaan Power Karom dibenarkan semasa dalam perlawanan dijalankan dengan persetujuan pihak lawan.
- 9.2 Ujian Striker hendaklah dilakukan sebelum perlawanan dimulakan.
- 9.3 Pemain tidak dibenarkan meniup buah semasa permainan sedang dijalankan.
- 9.4 Ketika pemain membuat pukulan didapati STRIKERnya terlepas tetapi tidak melebihi DUA GARISAN UFUK ia diberi peluang sekali lagi untuk meneruskan gilirannya.
- 9.5 Pemain tidak dibenarkan menukar buah kecuali buah itu terpelanting keluar dari permukaan board. Buah atau set yang ada di dalam permainan tidak boleh

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



disentuh atau diubah daripada tempat asal kecuali pengadil sahaja yang berhak membuat begitu atas sebab- sebab tertentu.

- 9.6 Jawatankuasa Pertandingan berhak menentukan dan meminda sebarang SYARAT/UNDANG-UNDANG/PERATURAN KAROM, maka keputusan akan dirujuk kepada jemaah pengadil yang mana keputusannya adalah muktamad.
- 9.7 Buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan bagi setiap permainan.
- 9.8 Mana-mana pemain yang memasukkan buah karom ke dalam poket dan habis dahulu dikira sebagai pemenang.

## 10.0 HAD MASA PERMAINAN

- 10.1 Had masa tidak dihadkan pada setiap set bagi semua acara.

## 11.0 PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

- 11.1 Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut:
  - 11.1.1 Merokok, makan dan minum.
  - 11.1.2 Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
  - 11.1.3 Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
  - 11.1.4 Menukar gundu (*striker*) dalam permainan kecuali dibenarkan pengadil.

## 12.0 MENARIK DIRI ATAU MENYERAH KALAH

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

## 13.0 PENGADILAN

- 13.1 Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
- 13.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bacara pengadil.
- 13.3 Keputusan pengadil adalah muktamad.
- 13.4 Pengadil yang mengadili perlawanan adalah pengadil yang dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.

## 14.0 BANTAHAN

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

## 15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

## PETANQUE MIXED TRIPLE

### 1.0 PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Pertandingan adalah tertakluk kepada Undang-undang Am dan Peraturan-peraturan Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti(SUPSAT) yang sedia ada.
- 1.2 Pertandingan juga adalah tertakluk kepada Undang-undang Rasmi Permainan Petanque (*Official Rules of the Game of Petanque*) yang ditetapkan oleh **Federation Internasionalde Petanque et Jeu Provençal (FIPJP)** dan **Malaysian Boules Sports Federation (MBSF)** yang sedia terpakai dan pindaan-pindaannya yang berkuatkuasa pada Disember2020.
- 1.3 Setiap pasukan hanya boleh menghantar penyertaan Mixed Triple (2L1W@2W1L)
- 1.4 Semua bantahan berkaitan dengan perkara teknikal akan diputuskan oleh Ketua Pengadil.
- 1.5 Semua bantahan berkaitan dengan peraturan pertandingan akan diputuskan bersama oleh Pengarah Kejohanan dan Ketua Pengadil.
- 1.6 Apa jua keputusan yang dibuat oleh Ketua Pengadil adalah **MUKTAMAD**.

### 2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Sistem Pertandingan
  - 2.1.1 Pertandingan dijalankan melalui dua (2) peringkat iaitu;
    - 2.1.1.1 Peringkat pertama adalah melibatkan pertandingan kaedah *Double Knockout* secara berkumpulan.
    - 2.1.1.2 Manakala, peringkat kedua adalah melibatkan pertandingan kaedah kalah mati (*direct knockout*).
  - 2.1.2 Bagi pertandingan peringkat pertama, agihan pasukan ke dalam kumpulan adalah melalui kaedah undian.
  - 2.1.3 Hanya dua peserta terbaik daripada setiap kumpulan akan layak ke peringkat kedua pertandingan.
  - 2.1.4 Pihak penganjur atau jawatankuasa teknikal pertandingan adalah berhak untuk mengubah kaedah pertandingan atau menggunakan kaedah pertandingan yang lain.
  - 2.1.5 Kaedah pertandingan adalah merujuk kepada **kaedah pertandingan bermasa atau kaedah mata penamat iaitu 13 mata, atau yang mana terdahulu**.
  - 2.1.6 Keputusan perlawanan bagi setiap gelanggang perlu dicatatkan pada borang markah dengan lengkap dan tepat. Borang markah yang telah lengkap perlu disemak dan ditandatangani oleh kedua-kedua peserta atau pasukan bertanding, dan seterusnya disahkan oleh pengadil atau arbiter pertandingan yang bertugas.
  - 2.1.7 Tiada bantahan boleh dilakukan sekiranya peserta tidak mengesahkan borang markah perlawanan.

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## 2.2 Peralatan Dan Lesen Pemain

- 2.2.1 Boules yang boleh digunakan untuk pertandingan adalah yang telah diiktiraf oleh FIPJP atau MBSF.
- 2.2.2 Gelung dan Jack akan disediakan oleh Jawatankuasa Pertandingan dan ianya perlu kembalikan selepas tamat sesuatu perlawanan.
- 2.2.3 Pita pengukur (*Measuring Tape*) bagi tujuan mengukur kejauhan atau mengukur untuk penentuan mata hendaklah disediakan sendiri oleh pemain atau pasukan yang bertanding. Peserta tidak dibenarkan melakukan anggaran jarak menggunakan pandangan mata atau anggota tubuh.

## 2.3 Pakaian Semasa Pertandingan

- 2.3.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

## 2.4 Menarik Diri Daripada Pertandingan (*Walk Over*)

- 2.4.1 Pasukan atau peserta yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan akan dianggap sebagai menarik diri.
- 2.4.2 Pasukan atau pemain yang menarik diri atau memberi *walk-over* dalam satu-satu permainan akan hilang kelayakan untuk bermain permainan seterusnya. Semua permainan yang telah dilakukannya dengan sendirinya terbatal.
- 2.4.3 Pasukan atau pemain dibenarkan menarik diri atau menghentikan permainannya atas sebab-sebab kecederaan atau masalah kesihatan yang sah. Apa jua kedudukan mata pada ketika itu akan diterima sebagai keputusan pertandingan yang muktamad.
- 2.4.4 Sekiranya pasukan atau pemain yang menarik diri layak memperolehi hadiah, kelayakan ini akan ditarik balik.

## 2.5 Taklimat Pengurus Pasukan

- 2.5.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan dimaklumkan kemudian.

## 2.6 Gangguan Permainan

- 2.6.1 Sekiranya di atas sesuatu sebab satu permainan atau permainan tidak dapat diteruskan, Jawatankuasa Pengelola akan memutuskan masa yang sesuai untuk menyambung semula permainan yang tertangguh. Keputusan berkaitan dengannya akan dimaklumkan kepada pegawai-pegawai pasukan secara rasmi sekurang-kurangnya satu (1) jam sebelum permainan dimulakan.
- 2.6.2 Jawatankuasa Pengelola boleh menetapkan permainan yang tertangguh diadakan di gelanggang yang berlainan.

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## BOLA SEPAK PENALTI

### 1.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

### 2.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) yang berkuatkuasa pada ketika ini.

### 3.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 4.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

#### 4.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	
	MINIMUM	MAKSIMUM
Lelaki	4	6
Wanita	1	2
Jumlah	5	8

4.2 Pemain hendaklah mendaftar di meja pendaftaran 15 minit sebelum setiap perlawanan dimulakan.

4.3 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran pasukan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

4.4 Tidak dibenarkan membuat pertukaran pemain selepas perlawanan dimulakan.

### 5.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

### 6.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

6.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT).

6.2 Mengenakan pakaian sukan dan berkasut. Penganjur berhak menghalang pemain dari menyertai kejohanan jika tidak mematuhi arahan berkenaan.

6.3 Peralatan seperti bola dan "bib" akan disediakan oleh penganjur. Selain peralatan yang tidak dinyatakan, adalah menjadi tanggungjawab pasukan/gabungan masing-masing.

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## 7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Setiap pasukan perlu menghabiskan lapan (8) sepakan dalam peringkat kumpulan.
- 7.2 Penjaga gawang (*goalkeeper*) boleh bergilir dalam kalangan pemain lelaki sepasukan.
- 7.3 Johan dan naib johan kumpulan akan layak ke peringkat kalah mati.
- 7.4 Jika masih seri, lentingan syiling akan dilakukan oleh pegawai perlawanan. Pasukan yang memenangi lentingan syiling boleh memilih samada mengambil tendangan atau bertahan. Jika jaringan dapat dilakukan, pasukan tersebut dikira sebagai pemenang namun jika jaringan tidak dapat dilakukan, pihak lawan akan dikira pemenang.

## 8.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

### 8.1 Secara liga

#### 8.1.1 Cara memberi mata

8.1.1.1	Menang	- 3 mata
8.1.1.2	Seri	- 1 mata
8.1.1.3	Menang Sudden Death	- 1 mata
8.1.1.4	Kalah	- 0 mata

#### 8.1.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 9.1.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan golakan dikira pemenang
- 9.1.2.2 Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira pemenang
- 9.1.2.3 Jika masih sama, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira pemenang.

### 8.2 Pusingan kedua, suku akhir, separuh akhir dan akhir

#### 8.2.1 Perlawanan akan dijalankan secara kalah mati.

## 9.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu, pihak lawannya akan diberikan kemenangan.

## 10.0 MENARIK DIRI

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

## 11.0 BANTAHAN

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## **12.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN**

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

## **14.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT)

## TENPIN BOLING

### 1. UNDANG-UNDANG/ PERATURAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Pusat Sukan Universiti (SUPSAT) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini dan mengikut undang-undang Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan Federation Internationale des Quilleurs (FIQ)
- 1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.

### 2. PENDAFTARAN PERMAINAN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 2.1 Tiap-tiap universiti dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 5 atlet Lelaki/ Wanita.
- 2.2 Acara-acara yang dipertandingkan **Empat (4) Sepasukan (Team Of Four)** dengan seorang pemain simpanan.

### 3. PERATURAN PERTANDINGAN

- 3.1 Setiap pasukan diwajibkan bermain sebanyak Tiga (3) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 3.2 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas 1 permainan (*games*)
- 3.3 Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (*Team High Game*) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.
- 3.4 **Pengesahan Keputusan**
  - 3.4.1 Adalah menjadi tanggungjawab peserta untuk mengesahkan jumlah jatuhan pin yang dilakukannya dengan menandatangani borang keputusan yang disediakan.
  - 3.4.2 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah jika terdapat perbezaan dengan catatan komputer dan mestilah mendapat kebenaran Pengerusi Teknikal atau wakilnya.
- 3.5 **Gangguan Permainan**
  - 3.5.1 Pengerusi Teknikal mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung menghadapi masalah yang sukar di atasi.
  - 3.5.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan berlaku.



# PERATURAN PERMAINAN SUPSAT

Bersatu Kearah Kegemilangan Sukan Universiti



## 3.6 Bermain di atas lorong yang salah

- 3.6.1 Bila seorang pemain bermain di lorong yang salah dan kesalahan itu ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu dianggap sebagai 'bola mati' (*dead ball*) dan pemain tersebut dikehendaki bermain di *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 3.6.2 Sekiranya kesalahan tadi hanya disedari selepas pemain kemudian daripadanya membuat balingan, maka mata yang diperolehi akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki menyambung permainan di *frame* berikutnya di lorong yang salah tadi.

## 3.7 Kelewatan dan *Blind Score*

- 3.7.1 Semua pemain dikehendaki melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara dimulakan.
- 3.7.2 Sekiranya permainan telah dimulakan dan terdapat pemain yang datang lewat, pemain tersebut dibolehkan bermain dengan syarat pemain-pemain lain belum menghabiskan *frame* yang Ke-3 dalam game yang pertama. *Frame* pertama dan kedua bagi pemain ini akan diberi skor kosong.
- 3.7.3 Sekiranya pemain-pemain telah membalik bola dalam *frame* Ke-3 untuk game pertama pemain ini tidak dibenar untuk bermain bagi game pertama dan *blind score* akan diguna pakai. Pemain ini hanya dibenarkan bermain untuk game kedua dan seterusnya.
- 3.7.4 Tetapi jika pemain ini sampai selepas game pertama selesai, beliau tidak lagi boleh bertanding dan *blind score* akan diberikan kepada pasukannya.

## 3.8 Kehilangan skor semasa gangguan elektrik

- 3.8.1 Sekiranya berlaku sebarang '*black-out*' dalam monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta berkenaan dikehendaki bermain semula permainan tersebut. Akan tetapi jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari *frame* di mana ia berhenti sebelum ini.
- 3.8.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 3.8.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu '*black out*' seumpama ini.

## 4. ETIKA PAKAIAN

- 4.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dan berseluar panjang.

## 5. HADIAH PEMENANG

- 5.1 Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga bagi acara yang dipertandingkan.