



**UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERMAINAN
PESTA SUKAN DAN KEBUDAYAAN PERKHIDMATAN PENDIDIKAN
MALAYSIA**



BOLASEPAK SENIOR DAN VETERAN

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan undang-undang serta Peraturan Am MSKPP Malaysia yang sedang berkuatkuasa sekarang.

2. PEMBENTUKAN PASUKAN

2.1. Senior dan Veteran

2.1.1 Tiap-tiap pasukan akan mengandungi 18 pemain, 1 Pengurus Pasukan, 1 Jurulatih, 1 Fisioterapi dan 1 pengadil.

2.1.2. Jurulatih boleh terdiri daripada salah seorang pemain

3. PENDAFTARAN

3.1. Senior dan Veteran

3.1.1. Tiap-tiap pasukan hendaklah mendaftarkan 19 orang pemain termasuk jurulatih.

3.1.2 Hanya 18 pemain boleh didaftarkan dalam satu-satu perlawanan.

3.2. Senarai nama pemain dan nama pemain gantian serta nombor kad pengenalan masing-masing hendaklah diserahkan kepada pegawai pertandingan 15 minit sebelum perlawanan dimulakan. Senarai yang lengkap hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan.

4. UMUR

4.1. Peringkat veteran

4.1.1. Umur 40 tahun dan keatas yang dikira pada tahun pertandingan.

5. MASA BERMAIN

5.1. Senior

5.1.1. 40 minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat 10 minit sahaja.

5.2. Veteran

5.2.1. 35 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 10 minit sahaja.



6. KELEWATAN

- 6.1. Tiap-tiap pasukan hendaklah berada dipadang permainan 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 6.2. Masa 10 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Jika selepas 10 minit pasukan berkenaan masih belum tiba atau belum bersedia, pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata dan jaringan 3 - 0
- 6.3. Sekurang-kurangnya mesti ada 9 orang pemain bagi satu-satu pasukan berada di padang permainan sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada 9 orang pemain, pasukan tersebut dikira menarik diri.
- 6.4 7 orang pemain gantian adalah dibenarkan.

7. PAKAIAN

- 7.1. Tiap-tiap pemain hendaklah memakai jersi yang bernombor, seperti yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran.
- 7.3. Kasut bola mesti mengikut spesifikasi yang dibenarkan. Semua pemain diwajibkan menggunakan alas betis / "shin-guard"
- 7.4. Hanya pemain veteran dibenarkan memakai seluar trek.
- 7.5. Ketua pasukan mestilah memakai lilitan lengan dan sekiranya diganti, lilitan lengan itu hendaklah diberikan kepada pemain yang mengambil alih tugasnya.

8. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk undang-undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 8)

9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

- 9.1. Cara pemberian mata:
Menang: 3 mata
Seri: 1 mata
Kalah: 0 mata



9.2. Sekiranya keputusan perlawanan dalam kumpulan menyebabkan 2 pasukan atau lebih mendapat mata yang sama, maka pasukan yang menang akan ditentukan mengikut cara seperti berikut:

9.2.1. Pasukan yang mendapat perbezaan gol yang terbanyak akan dikira menang

9.2.2. Jika perbezaan gol masih seri, pasukan yang mendapat bilangan gol yang terbanyak dikira menang.

9.2.3. Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

9.2.4. Jika masih seri juga, cabutan undi akan dijalankan.

9.3. Perlawanan secara kalah mati jika kedudukan seri selepas masa penuh permainan tamat:

9.3.1. Masa rehat 5 minit hendaklah diberi selepas tamat masa perlawanan sebenar dan sebelum masa tambahan dijalankan, semua pemain kedua-dua pasukan tidak dibenarkan keluar padang permainan kecuali dengan kebenaran pengadil.

9.3.2. Permainan masa tambahan – peringkat senior:
Perlawanan disambung semula selama 20 minit, iaitu 10 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan tiada masa rehat diantara kedua-dua separuh masa itu.

9.3.3. Permainan Masa tambahan – peringkat veteran
Perlawanan disambung semula selama 10 minit, iaitu 5 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan tiada masa rehat diantara kedua-dua separuh masa itu.

9.3.4. Peraturan “sudden-death” akan dilaksanakan. Perlawanan akan ditamatkan apabila mana-mana pasukan menjaringkan gol pertama dalam perlawanan masa tambahan tersebut.

9.3.5. Jika keputusan masih seri juga selepas permainan masa tambahan, maka sepakan penalti hendaklah dijalankan.

9.4. **Sepakan Penalti**

Sepakan Penalti akan dijalankan seperti berikut:

9.4.1. Pengadil akan menentukan gol mana yang hendak digunakan.

9.4.2. Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalti secara berselangseli.



- 9.4.3. Ketua pasukan akan mencabut undi untuk menentukan pasukan mana yang akan memulakan sepakan penalti.
- 9.4.4. Pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol akan dikira menang.
- 9.4.5. Hanya pemain-pemain yang berada di dalam padang pada masa tamatnya perlawanan yang dijalankan dalam masa tambahan itu sahaja yang dibenarkan membuat sepakan penalti.
- 9.4.6. Jika selepas 5 sepakan penalti dibuat, kedudukan masih seri lagi maka sepakan penalti hendaklah diteruskan oleh pemain berlainan secara berselang-seli sehingga tercapai keputusan. (secara "sudden-death").
- 9.4.7. Tiap-tiap sepakan penalti hendaklah diambil oleh pemain yang berlainan, termasuk penjaga gol.
- 9.4.8. Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa sahaja semasa sepakan penalti dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.
- 9.4.9. Semua pemain melainkan kedua-dua penjaga gol dan pemain yang akan mengambil sepakan penalti mestilah berada di tengah bulatan sementara sepakan itu dijalankan. Penjaga gol dan rakan kepada pemain yang mengambil sepakan penalti hendaklah berada sekurang-kurangnya 10 ela di luar kawasan penalti.
- 9.4.10 Jawatankuasa Pengelola akan menggunakan budibicara sebaik mungkin untuk memutuskan sesuatu perlawanan jika sekiranya masa tidak mengizinkan berbuat seperti perkara di atas setelah mendapat persetujuan bersama pengurus- pengurus pasukan terlibat.

10. BILANGAN PENGGANTI

10.1. Peringkat Senior

7 orang pemain termasuk penjaga gol boleh ditukarkan pada bila-bila masa di dalam satu-satu perlawanan.

10.2. Peringkat Veteran

7 orang pemain termasuk penjaga gol boleh ditukarkan pada bila-bila masa di dalam satu-satu perlawanan.



11. ALATAN

Setiap pasukan dikehendaki membawa sekurang-kurangnya sebiji bola pertandingan yang akan diberitahu jenisnya oleh Jawatankuasa Pengelola kepada semua PSKPP Negeri melalui surat siaran rasmi nanti.

12. TINDAKAN TATATERTIB

- 12.1 Jawatankuasa Tatatertib Pertandingan Bola Sepak MSKPPM akan berbincang perkara-perkara yang berlaku setelah menerima aduan bertulis daripada Pengadil Bertugas dan pasukan-pasukan yang terlibat. Pasukan yang terlibat dan Pengadil Bertugas tidak boleh mengambil bahagian dalam undian semasa perkara berkenaan sedang dipertimbangkan.
- 12.2 Untuk kesalahan berikut Jawatankuasa Tatatertib tidak akan bersidang dan hukumannya adalah automatik:-
- 12.2.1 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana kesalahan teknikal **(penggantungan 1 perlawanan)**.
 - 12.2.2 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana bermain amat kasar **(penggantungan 2 perlawanan)**.
 - 12.2.3 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana mengeluarkan kata-kata kesat/lucah atau menunjukkan isyarat tidak tertib / tidak sopan atau berkelakuan ganas dan biadap dengan tidak mengira beliau menerima amaran sebelum itu atau tidak **(penggantungan 3 perlawanan)**.
- 12.3 Mana-mana pemain yang menerima 2 amaran bertulis dalam masa pertandingan hendaklah dengan sendirinya digantung bermain bagi satu perlawanan selepas perlawanan yang diterima amaran kedua.
- 12.4 Apabila seseorang pemain yang menerima dua amaran bertulis dalam satu perlawanan tanpa mengambil kira amaran bertulis yang diterima sebelumnya maka pemain tersebut akan digantung satu perlawanan berikutnya.
- 12.5 Jawatankuasa Tatatertib hanya boleh menggantung seseorang pemain daripada terus mengambil bahagian dalam pertandingan ini, jika tindakan yang lebih keras dianggap perlu maka perkara ini perlulah dimaklumkan kepada Jawatankuasa MSKPPM untuk tindakan seterusnya.
- 12.6 Mana-mana pegawai berdaftar yang diperintah keluar meninggalkan kawasan teknikal akan digantung secara automatik dua perlawanan berikutnya. Hukuman yang lebih berat boleh dikenakan tertakluk kepada laporan pegawai perlawanan oleh Jawatankuasa Tatatertib.
- 12.7 Kesemua keputusan Jawatankuasa Tatatertib adalah muktamad dan haruslah tidak tertakluk kepada sebarang rayuan.

13. ALATAN

Setiap pasukan dikehendaki membawa sekurang-kurangnya sebiji bola pertandingan yang akan diberitahu jenisnya oleh Jawatankuasa Pengelola kepada semua PSKPP Negeri melalui surat siaran rasmi nanti.

14. PENGADIL DAN PENJAGA GARISAN

14.1. Tiap-tiap pasukan hendaklah mengadakan seorang pengadil yang bertauliah.

14.2. Tugas pengadil dan penjaga garisan bagi satu-satu perlawanan akan diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

15. BANTAHAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 14)

16. LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 15)

17. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi semua perkara yang tidak dinyatakan, Jawatankuasa Pengelola berhak membuat sebarang keputusan dan semua keputusannya adalah muktamad.



BOLA JARING SENIOR DAN VETERAN (Indoor)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada Peraturan Pertandingan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Bola Jaring Dunia (World Netball) yang terkini.
- 1.2 Sekiranya terdapat percanggahan di antara terjemahan Undang-Undang Permainan Bola Jaring, maka adalah diputuskan bahawa Undang-Undang Permainan Bola Jaring Dunia akan dipatuhi.
- 1.3 Sekiranya timbul perkara yang tidak dikuasai oleh kedua-dua Undang-Undang Permainan, maka keputusan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola, kecuali dari aspek Teknikal.

2. PENDAFTARAN

- 2.1. Pendaftaran Pasukan adalah seperti berikut:
 - 2.1.1. 12 orang pemain (6 orang pemain senior dan 6 orang pemain veteran)
 - 2.1.2. 01 orang Pengurus
 - 2.1.3. 01 orang Jurulatih
 - 2.1.4. 01 orang Fisioterapi
 - 2.1.5. 01 orang Pengerusi teknik
- 2.2. Jumlah Pemain yang bermain dalam sesuatu perlawanan adalah dengan nisbah 4:3 iaitu 4 orang pemain senior dan 3 orang pemain veteran pada setiap masa pertandingan.
- 2.3. Pemain veteran boleh bermain bagi menggantikan pemain senior, tetapi pemain senior tidak boleh bermain untuk kategori veteran. (rujuk peraturan am 8.5)
- 2.4. Semua pegawai pengurusan pasukan hendaklah terdiri daripada wanita.

3. KELAYAKAN

- 3.1. Peringkat Umur Veteran:
 - 3.1.1 Umur 35 tahun dan ke atas yang dikira pada tahun pertandingan.



4. KELEWATAN

- 4.1. Sepuluh minit (10) minit akan diberi untuk masa kelewatan. Jika selepas itu, sesebuah pasukan yang tidak dapat hadir dengan sekurang- kurangnya lima (5) pemain, pasukan itu dikira kalah dalam perlawanan tersebut dengan jaringan 0 berbalas 8.

5. PAKAIAN

- 5.1 Pakaian bermain mestilah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian berkenaan hendaklah dipakai setiap kali bermain di sepanjang pesta ini.
- 5.2 Pemain hendaklah memakai baju / jersi dan seluar track. Seluar pendek dan “tight” tidak dibenarkan.
- 5.3 Setiap pasukan dikehendaki membawa bib. Ketinggian ukuran huruf pada bib hendaklah 6 inci. **Pemain Veteran dikehendaki memakai tanda lilitan pada lengan.**
- 5.4 Sekiranya kedua-dua pasukan memakai bib yang sama warna, maka pasukan yang kedua (away) dalam jadual perlu menukar bib.
- 5.5 Ketua pasukan perlu memakai “*arm band*”

6. SISTEM PERTANDINGAN

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

6.1.1 Pusingan Pertama

- 6.1.1.1 Sekiranya dua belas (12) atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- 6.1.1.2 Johan, Naib Johan, 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



Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

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

6.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

- 6.1.2.1 Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingannya akan dijalankan secara kalah mati.

- 6.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut :

- i/. Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama KUMPULAN akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.
- ii/. 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.
- iii/. 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.

- 6.2 Masa bermain satu perlawanan ialah empat (4) suku dengan masa permainan selama 10 minit bagi tiap-tiap suku dan masa rehat selama 3 minit di antara suku pertama dengan suku kedua dan suku ketiga dengan suku keempat. Masa rehat separuh masa ialah selama 5 minit. Masa rehat boleh dilanjutkan oleh Pengadil untuk menguruskan sebarang kejadian luar jangkaan atau kecemasan. Pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol pada akhir setiap suku.

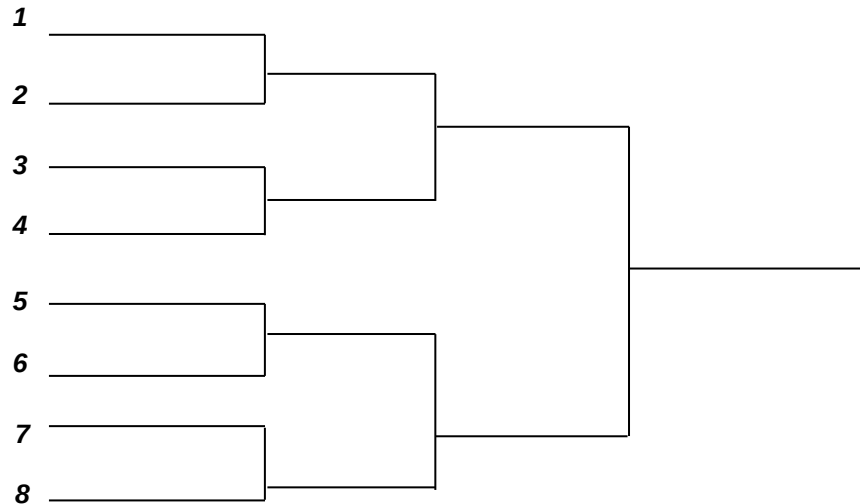


KUMPULAN MENANG

SUKU AKHIR

SEPARUH AKHIR

AKHIR



7. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

7.1 Cara memberi mata :

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

7.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan seperti berikut :

7.2.1 secara **PURATA GOL**, iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena.

7.2.2 Jika purata gol masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara **PERBEZAAN GOL**, iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.

7.2.3 Jika kedudukan masih seri, maka keputusan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.



7.3 Bagi pertandingan yang dijalankan secara **KALAH MATI**, jika keputusannya berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut :

7.3.1 Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan diberi masa rehat selama dua (2) minit.

7.3.2 Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit setiap bahagian akan dimainkan.

7.3.3 Pasukan bertukar kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada hantaran Tengah berikut.

7.3.4 Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa tanpa rehat.

7.3.5 Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan, permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.

8. ALATAN

8.1	Tinggi Tiang	-	10 kaki
	Saiz Bola	-	5
	Lilitan Bola	-	26" – 28"
	Berat Bola	-	10 – 16oz

8.2 Jenama bola akan ditentukan jenisnya oleh Pengelola untuk digunakan dalam pesta ini.

9. PENGADIL

9.1 Tugas pengadil bagi satu-satu perlawanan akan diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola

9.2 Semua Pengadil hendaklah terdiri daripada wanita sahaja.

9.2 Pengadil mestilah menyediakan laporan bertulis jika berlaku sebarang bantahan.

9.3 Setiap Pengadil mesti membawa Buku Undang-Undang Bola Jaring, Wisel dan sebagainya semasa menjalankan tugas.

9.4 Pengadil mesti memakai pakaian berwarna putih dan sesuai untuk berlari (membolehkan ia bergerak dengan selesa).

9.5 Keputusan Pengadil dalam setiap perlawanan adalah muktamad.



10. **PENANGGUHAN**

- 10.1 Sekiranya permainan di luar dewan - keadaan cuaca tidak mengizinkan permainan diteruskan, seperti hujan lebat, petir dan kilat, cuaca gelap dan kedengaran Azan, maka Pengadil dengan persetujuan Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal berhak menangguhkan perlawanan.
- 10.2 Permainan yang ditangguhkan kerana keadaan cuaca akan diteruskan seperti berikut :
 - 10.2.1 sekiranya perlawanan ditangguhkan pada hari yang sama, maka perlawanan akan disambung mengikut baki masa yang tinggal.
 - 10.2.2 Sekiranya perlawanan ditangguhkan kepada hari yang lain, maka perlawanan hendaklah dimainkan semula.
- 10.3 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa untuk menangguhkan atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan dengan serta merta.
- 10.4 Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal akan menetapkan semula tarikh dan masa perlawanan yang tertangguh itu.

11. **BANTAHAN**

Sila rujuk Peraturan AM MSKPP Malaysia (Peraturan 15)

12. **LEMBAGA JURI RAYUAN**

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 16)

13. **PERKARA-PERKARA LAIN**

- 13.1 Jawatankuasa Pengelola berhak menangguhkan sesuatu perlawanan atau membuat perubahan kepada masa atau tempat perlawanan. Dalam hal ini masa pemberitahuan yang cukup akan diberi kepada pasukan yang bertanding.
- 13.2 Jawatankuasa Pengelola berhak untuk menambah dan memutuskan sebarang perkara lain yang tidak dibekalkan di dalam Undang-Undang ini dan Peraturan Am MSKPP Malaysia.



SEPAK TAKRAW SENIOR DAN VETERAN

1. UNDANG-UNDANG

Permainan ini dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Sepak Takraw Persekutuan Sepak Takraw Malaysia dan ASTAF (Gabungan Sepak Takraw Asia).

2. PENYERTAAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

2.1. Pendaftaran Pasukan adalah seperti berikut:

2.1.1. 12 orang pemain

2.3.2. 01 orang Pengurus

2.3.3. 01 orang Jurulatih (boleh terdiri daripada pemain)

2.3.4. 01 orang Fisioterapi

2.3.5. 01 orang Pengadil

2.3.6. Susunan permainan adalah seperti berikut:
Regu Pertama, Regu Kedua dan Regu Ketiga.

2.2. Bilangan Pemain adalah seperti berikut:

2.2.1. Tiap pasukan mempunyai 3 regu (9 pemain)

2.2.2. Susunan regu adalah seperti berikut:

2.2.2.1. Regu Pertama - Senior

2.2.2.2. Regu Kedua - Veteran

2.2.2.3. Regu Ketiga - Senior

3. PENDAFTARAN

Semua pasukan/regu yang mengambil bahagian di dalam pertandingan dikehendaki menyampaikan senarai nama pemain dan susunan regu masing-masing dengan menggunakan borang pendaftaran khas kepada pengadil rasmi pada hari pertandingan, iaitu 30 minit sebelum perlawanan dimulakan dan ditandatangani oleh Pengurus Pasukan.



4. KELAYAKAN

4.1. Peringkat Umur Veteran

4.1.1. Umur 40 tahun dan ke atas dikira pada tahun pertandingan

4.2. Seorang pemain hanya boleh didaftarkan bermain di dalam satu peringkat umur sahaja.

5. KELEWATAN

Satu jangka masa yang tidak lebih daripada 15 minit adalah diberi kepada regu yang lewat dan jika masih juga tidak hadir maka kemenangan percuma akan iberi kepada regu lawannya yang hadir dengan kiraan 15-0, 15-0.

6. PAKAIAN

6.1.1. Semua pemain dikehendaki memakai pakaian (jersi) yang seragam.

6.1.2. Semua jersi pemain dimestikan bernombor.

6.1.3. Pemain yang memakai seluar trek adalah dibenarkan.

6.1.4. Ketua pasukan dikehendaki memakai tanda lengan (arm-band)

7. SISTEM PERTANDINGAN

7.1. Sila rujuk Peraturan Am (9) MSKPP Malaysia

7.2. Sistem kiraan 15 mata dengan servis bergilir-gilir akan digunakan pada kejohanan ini. (Sistem baru kiraan mata dalam sepak takraw)

8. CARA MEMUTUSKAN PEMENANG KUMPULAN

8.1. Pasukan yang menang mendapat 2 mata dan yang kalah mendapat 0 mata.

8.2. Sekiranya selesai semua permainan dalam satu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama oleh 2 pasukan atau lebih, maka kedudukannya akan ditentukan mengikut tertib berikut:

8.2.1. Kiraan perbezaan REGU (difference) daripada jumlah regu menang yang diperolehi pasukan berkenaan.

8.2.2. Kiraan Perbezaan PUSINGAN daripada jumlah pusingan yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.



8.2.3. Kiraan Perbezaan ANGKA-ANGKA MATA daripada jumlah mata yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

9. JENIS BOLA PERTANDINGAN

9.1. Jenis bola akan ditentukan oleh pengelola.

10. PENGADIL DAN PENJAGA MASA

10.1. Tugas pengadil dan penjaga garisan bagi satu-satu perlawanan akan diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola

10.2. Tugas pengadil akan ditentukan oleh Pengadil Rasmi / Ketua Pengadil pertandingan.

11. BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 15)

12. LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 16)

12. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam undang-undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah muktamad



BOLING TENPIN

1. UNDANG-UNDANG

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang yang sedang berkuatkuasa sebagaimana yang diperuntukkan oleh Persatuan Boling Tenpin Dunia dan telah diterima oleh Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC) serta Peraturan AM MSKPP Malaysia.
- 1.2. Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsiran, undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3. Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1. Semua peraturan am akan diputuskan berasaskan peraturan Am MSKPP Malaysia
 - 1.3.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan peraturan MTBC.
- 1.4. Semua keputusan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MSKPP Malaysia.

2. PEMBENTUKAN PASUKAN

- 2.1. Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan satu pasukan campuran yang terdiri daripada:

Bil	Status	Lelaki	Wanita	Jumlah
1	Pengurus	1		1
2	Jurulatih	1		1
3	Peserta	5	5	10
Jumlah				12

3. ACARA YANG AKAN DIPERTANDINGKAN

- 3.1. Pertandingan ini adalah di antara pasukan.
- 3.2. Acara yang akan dipertandingkan adalah :
 - 3.2.1. Perseorangan Lelaki
 - 3.2.2. Perseorangan Wanita
 - 3.2.3. Bergu Lelaki
 - 3.2.4. Bergu Wanita
 - 3.2.5. Trio lelaki
 - 3.2.6. Trio Wanita
 - 3.2.7. Berpasukan Bakers Lelaki
 - 3.2.8. Berpasukan Bakers Wanita
 - 3.2.9. All Event Lelaki dan All Event Wanita



4. SISTEM PERTANDINGAN

4.1. Acara Perseorangan

- 4.1.1 Semua pemain yang mendaftar layak untuk menyertai acara perseorangan lelaki dan wanita
- 4.1.2 Bermain dalam 5 permainan.
- 4.1.3 Pemenang acara ini berdasarkan dengan jumlah jatuhan pin dalam 5 permainan yang dipertandingkan.
- 4.1.4 Sekiranya berlaku keputusan seri, jumlah jatuhan pin pada permainan terakhir akan diambil kira bagi menentukan pemenang.

4.2 Acara Bergu Lelaki dan Wanita

- 4.2.1 Setiap pasukan yang telah mendaftar layak untuk menghantar satu Pasukan Bergu Lelaki dan satu Pasukan Bergu Wanita bagi mewakili PSKPP Negeri masing – masing
- 4.2.2 Setiap pemain acara Bergu Lelaki dan Wanita akan bermain sebanyak 5 permainan.
- 4.2.3 Jatuhan pin keseluruhan yang diperolehi oleh setiap Pasukan Bergu yang mengambil bahagian akan diambil kira untuk menentukan pemenang
- 4.2.4 Sekiranya berlaku keputusan seri bagi kiraan jumlah jatuhan pin, maka kiraan jatuhan pin permainan terakhir dalam acara Bergu akan diambil kira untuk menentukan pemenang

4.3 Acara Trio Lelaki dan Wanita (Tiga Sepasukan)

- 4.3.1 Setiap pasukan yang telah mendaftar layak untuk menghantar satu Pasukan Trio Lelaki dan satu Pasukan Trio Wanita bagi mewakili PSKPP Negeri masing – masing
- 4.3.2 Setiap pemain acara Trio Lelaki dan Wanita akan bermain sebanyak 5 permainan.
- 4.3.3 Jatuhan pin keseluruhan yang diperolehi oleh setiap Pasukan Trio yang mengambil bahagian akan diambil kira untuk menentukan pemenang
- 4.3.4 Sekiranya berlaku keputusan seri bagi kiraan jumlah jatuhan pin, maka kiraan jatuhan pin permainan terakhir dalam acara trio akan diambil kira untuk menentukan pemenang



4.4. Acara Berpasukan Bakers (Lelaki dan Wanita)

- 4.4.1. Semua pasukan akan bermain secara bakers format
- 4.4.2. Setiap pasukan akan bermain 5 permainan.
- 4.4.3. Jatuhan pin keseluruhan yang diperolehi oleh setiap Pasukan Bakers yang mengambil bahagian akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

4.5 Acara All events

- 4.5.1 Setiap peserta yang telah mengambil bahagian dalam acara Perseorangan dan Bergu/Trio sahaja yang layak menyertai acara ini.
- 4.5.2 Pemain yang mendapat jumlah kutipan mata tertinggi bagi acara individu dan bergu/trio dikira sebagai pemenang.

5. PERUBAHAN DALAM SUSUNAN PERMAINAN (BERPASUKAN BAKERS)

- 5.1. Peserta mesti bermain mengikut susunan yang didaftarkan dalam permainan yang pertama.
- 5.2. Akan tetapi, susunan peserta itu boleh diubah dalam permainan kedua dan berikutnya. Aturan baru ini mesti juga mengandungi pemain-pemain asal dan pasukan tidak boleh menggunakan peluang ini untuk menukar pemainnya.(Acara Berpasukan Bakers)
- 5.3. Sekiranya didapati ada pasukan yang menukar peserta semasa pertukaran lorong, pasukan itu akan hilang kelayakannya tanpa apa-apa amaran lagi.

6. TANGGUNGJAWAB PENGURUS PASUKAN

Pengurus pasukan akan bertanggungjawab kepada kelayakan, tatatertib dan kehadiran pasukannya. Beliau akan bertindak sebagai seorang wakil dalam jawatankuasa pengurusan. Beliau juga mempunyai hak untuk memilih wakilnya bagi menghadiri mesyuarat dan bertanggungjawab atas semua bayaran dan tunggakan yang dikenakan terhadap pasukannya.

7. MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN

Sila rujuk peraturan Am MSKPP Malaysia

8. PENGESAHAN KEPUTUSAN

- 8.1. Adalah menjadi tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanannya dalam skor yang disediakan.



- 8.2. Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknik Pertandingan atau wakilnya. Keputusan adalah **muktamad**.

9. GANGGUAN PERMAINAN

- 9.1. Pegawai pertandingan yang bertugas mempunyai kuasa untuk mengarahkan pertukaran lorong sekiranya terdapat kerosakan mesin dimana ianya akan melambatkan permainan. Permainan yang tergendala dan tidak boleh diselesaikan akan disambung di atas lorong yang baik dari mana pengendalian itu berlaku

10. BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 10.1. Bila seseorang pemain bermain diatas lorong yang salah dan kesalahan itu dikesan sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu akan dianggap sebagai bola mati (Dead Ball) dan pemain tersebut dikehendaki bermain *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi. Mata pada *frame* yang salah tadi tidak diambil kira.
- 10.2. Sekiranya kesalahan itu hanya dikesan selepas pemain kemudian yang membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

11. WAKTU MELAPORKAN DIRI

- 11.1 Semua peserta mesti melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum acara bermula. Peserta yang lewat akan bermain pada frame seterusnya selaras dengan pihak lawan. Frame yang sebelumnya dikira mata kosong "0".
- 11.2 Sekiranya pemain/pasukan sampai pada game kedua atau seterusnya maka penyertaan pemain/pasukan pada acara tersebut adalah terbatal.
- 11.3 peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara

12. PACER

Pihak penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seorang "pacer" sekiranya ada "walk over" dalam sesuatu acara atau bilangan peserta dalam sesuatu acara tidak mencukupi.



13. MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 13.1. Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui hak dan obligasinya seperti berikut:
- 13.1.1. Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu (right of way) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya.
 - 13.1.2. Mereka harus memberikan laluan kepada pemain yang berada di atas lorong di sebelah kananya.
 - 13.1.3. Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
 - 13.1.4. Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan 13.1.3. di atas, dia kan 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, pemain tersebut akan diberi kad merah dan sifar (0) mata untuk game tersebut.

14. KEHILANGAN SKOR

Sekiranya terdapat kehilangan skor yang disebabkan oleh kerosakan Monitor TV dan skor-skor itu tidak dapat dikesan, maka pemain-pemain yang terlibat itu mestilah bermain semula permainan yang baru. Akan tetapi, permainan yang dahulu dimana skor-skornya telah dicatat tidak boleh diubah.

15. PAKAIAN

- 15.1 Pemain yang memakai seluar pendek atau singlet tidak dibenarkan bermain. Pemain dikehendaki berpakaian kemas dan dilarang melakukan sebarang kemarahan di atas lorong.
- 15.2 Setiap pemain mestilah memakai seluar slek panjang (slacks) sahaja. Baju T-shirt berkolar, round neck dan yang dibenarkan mengikut peraturan MTBC.
- 15.3 Pemakaian seluar jeans, cargo pants, slek poket bertampal dan track bottom adalah **DILARANG**.



16. ALATAN

- 16.1 Semua pemain hendaklah menggunakan bola yang mematuhi spesifikasi dan peraturan. Penggunaan bola “urethane” adalah tidak dibenarkan sepanjang pertandingan.
- 16.2 “Scalp” bola hanya dibenarkan sekali sahaja iaitu selepas sesi balingan latihan tamat (sebelum pertandingan bermula). Sekiranya didapati peserta “scalp” bola semasa pertandingan sedang berlangsung, peserta akan diberi teguran dan bola berkenaan tidak boleh digunakan dalam permainan sehingga tamat sesuatu acara tersebut.

16. BANTAHAN

- 16.1. Sila rujuk peraturan Am MSKPP Malaysia.
- 16.2. Kelayakan - Bantahan yang melibatkan kelayakan seseorang pemain mestilah ditujukan secara bertulis kepada pengerusi atau setiausaha kejohanan dalam masa 24 jam dari masa dimana kesalahan dituduhi.
- 16.3. Skor - Kesalahan dalam pengiraan skor atau bantahan terhadap keputusan skor mestilah dilaporkan dengan serta merta kepada pegawai pertandingan atas penemuan kesalahan tersebut. Bantahan yang lambat tidak akan dilayani.
- 16.4. Pelanggaran dalam peraturan permainan mestilah dibawa perhatian kepada pegawai teknikal atau lane marshal sebelum balingan bola yang kedua. Tiada aduan atau bantahan dilayani setelah pemain tersebut membuat balingan yang kedua dalam frame itu.

17. NOTA-NOTA TAMBAHAN

- 17.1. Barang-barang makanan dan minuman tidak dibenarkan letak di atas meja pemain semasa permainan dijalankan.
- 17.2. Mana-mana pasukan sengaja menghilangkan skor semasa permainan akan dihukum dan permainannya dibatalkan.

18. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah muktamad.



GOLF

1. UNDANG-UNDANG

- 1.1. Pertandingan ini akan mengikut undang-undang “The Royal And Ancient Golf Club Of At. Andrew “, “USGA dan Undang-undang Tempatan” “Harvard Gold Club”.
- 1.2. Susunan peserta dan giliran pertandingan akan ditetapkan oleh JK Pengelola.
- 1.3. Peserta mesti melapor diri kepada Pegawai Pelepas (starter) 10 minit sebelum “Tee- Off”.
- 1.4. Peserta yang lewat akan didenda 2 pukulan (stroke).
- 1.5. Jawatankuasa Pengelola berhak mengubah Handicap peserta sebelum pukulan bermula tiap-tiap hari.
- 1.6. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.
- 1.7. Sebarang bantahan hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat pertandingan bersama bayaran RM300.00 tunai. Wang bantahan tidak akan dikembalikan jika keputusan bantahan tidak berjaya.

2. JAWATANKUASA PENGELOLA.

- 2.1 Menetapkan tempat, tarikh dan masa pertandingan.
- 2.2 Menetapkan peraturan pertandingan.
- 2.3 Kuasa menukar format dan acara pertandingan.
- 2.4 Menentukan jenis dan bilangan hadiah.
- 2.5 Segala keputusan yang dilaksanakan oleh Jawatankuasa Pengelola berkaitan dengan semua aspek ini adalah muktamad.



3. PESERTA-PESERTA.

- 3.1 Kelayakan peserta adalah mengikut Peraturan Am MSKPPM
- 3.2 Pegawai-pegawai seperti dalam 2.1 yang telah bersara atas jemputan.
- 3.3 Tetamu-tetamu khas yang dijemput oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 3.4 Peserta mestilah menjadi ahli mana-mana golf dan mempunyai handicap sekurang-kurangnya 24 (USGA) bagi Lelaki dan 36 (USGA) bagi Wanita.
- 3.5 Jawatankuasa Pengelola berhak menuntut bukti handicap terakhir daripada mana-mana peserta atau ketua pasukan berkenaan sebelum keputusan diumumkan.

4. BILANGAN PESERTA.

- 4.1 Pertandingan dijalankan untuk pasukan lelaki sahaja.
- 4.2 Setiap persatuan yang bergabung dengan MSKPPM dibenarkan menghantar dua belas (8) peserta yang terdiri daripada :
 - 4.1.1. 1 pasukan gross (4 orang lelaki)
 - 4.1.2. 1 pasukan nett (4 orang lelaki)
- 4.2 Peserta ini boleh juga bertanding dalam acara perseorangan.
- 4.3 Jawatankuasa Pengelola berhak menambah peserta mengikut keadaan bagi acara nett dan perseorangan.
- 4.4 Semua pertukaran peserta atau pasukan boleh dibuat dengan kelulusan Jawatankuasa Pengelola semasa mesyuarat pengurusan pasukan.

5. CORAK PERTANDINGAN DAN HADIAH.

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan secara "Stroke Play" – 2 x 18 lubang (2 hari berturut-turut).
- 5.2 Peserta dikehendaki bertanding atas handicap bulan yang akan ditentukan oleh pengelola. Pengurus / Ketua Pasukan dikehendaki menyediakan kad atau surat pengesahan handicap peserta pada masa pertandingan.



6. ACARA PERTANDINGAN

Acara	Kategori	Bilangan Hadiah
A	Perseorangan Lelaki Gross	15
B	Perseorangan Lelaki Nett	15
C	Berpasukan Lelaki Gross	4
D	Berpasukan Lelaki Nett	4

7. ACARA HARIAN - Pertandingan Medal.

- 8.1. Medal A - Handicap 0
- 8.2. Medal B - Handicap 16 dan Kebawah

8. KEPUTUSAN SERI.

- 9.1 Dalam semua keputusan perseorangan, penentuan akan dibuat mengikut pengiraan kebelakangan (OCB).
- 9.2 Dalam pertandingan berpasukan, penentuan akan dibuat mengikut pengiraan kebelakangan (OCB).
- 9.3 Pasukan yang kekurangan peserta kerana "NR" dikira kalah.

10. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah muktama



BOLA TAMPAR (WANITA)

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan-Peraturan Am PSKPP Malaysia.

2. PEMBENTUKAN PASUKAN

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar:

- 2.1. 1 orang Pengurus Pasukan
- 2.2. 1 orang Jurulatih
- 2.3. 1 orang Fisioterapi
- 2.4. 14 pemain (12 pemain + 2 libero)
- 2.5. 1 Pengadil

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Setiap pasukan boleh mendaftarkan 14 orang pemain (12 pemain + 2 libero) terbuka kepada pasukan senior atau veteran dan dalam borang pendaftaran rasmi mengikut kategori yang telah ditetapkan
- 3.2. Pemain-pemain hendaklah didaftarkan mengikut nombor baju yang dipakai di sepanjang pertandingan ini tanpa mengira apa jua kedudukan pemain tersebut akan bermain. Nombor baju hendaklah dinyatakan di sebelah nama pemain di dalam senarai pendaftaran.
- 3.3. Hanya 2 pemain kebangsaan berada di dalam gelanggang pada satu-satu masa. Jika pemain didaftarkan sebagai libero, pemain tersebut dikecualikan daripada syarat di atas.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am (9) PSKPP Malaysia
- 4.2 Pada pusingan awal, pertandingan akan dijalankan berdasarkan kepada 2 set terbaik **“Best of Three Sets”** dengan kelebihan minima 2 mata (deuce).
- 4.3 Set penentuan (SET 3) dimainkan kepada kiraan mata rally 25 mata tanpa pertukaran gelanggang dengan kelebihan minima 2 mata (deuce).
- 4.4 Bagi pusingan separuh akhir / akhir juga akan dimainkan berdasarkan kepada 2 set terbaik **“Best of Three sets”** kiraan mata rally 25 ketiga-tiga set dengan kelebihan minima 2 mata .



5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERTANDINGAN KUMPULAN

- 5.1. Cara pemberian mata:
- | | | |
|--------|---|--------|
| Menang | : | 3 mata |
| Seri | : | 1 mata |
| Kalah | : | 0 mata |

- 5.2. Jika dua atau lebih pasukan yang memperolehi mata yang sama, maka kaedah berikut akan digunakan:

$$C = A / B$$

A = Jumlah Set Menang (semua perlawanan)

B = Jumlah Set Kalah (semua perlawanan)

C = Nisbah Set Pasukan mendapat nisbah set (nilai C) tertinggi akan dikira menang.

- 5.3. Sekiranya masih berlaku seri, pasukan yang mendapat nisbah mata tertinggi akan dikira menang dengan perkiraan seperti berikut:

$$Z = X / Y$$

X = Jumlah Mata Menang (semua perlawanan)

Y = Jumlah Mata Kalah (semua perlawanan)

Z = Nisbah Mata

- 5.4. Jika masih berlaku seri, pasukan yang mendapat nisbah set tertinggi (di antara pasukan terlibat) akan dikira menang dengan pengiraan:

$$N = L / M$$

L = Jumlah Mata Menang (semua perlawanan)

M = Jumlah Set Kalah (semua perlawanan)

N = Nisbah Mata

- 5.5. Sekiranya masih berlaku seri juga, maka keputusan perlawanan yang telah diadakan antara 2 pasukan itu akan diambil kira. Pasukan yang menang dalam perlawanan itu dikira menang, penangguhan tidak dibenarkan kecuali dengan persetujuan jawatankuasa pertandingan.

6. PAKAIAN

- 6.1. Semua pemain dalam pasukan hendaklah memakai jersi yang seragam dan bernombor depan dan belakang 0 – 99.
- 6.2. Saiz nombor tidak kurang 15 cm tinggi di depan dan 20cm di belakang dan tebal tidak kurang daripada 2 cm.



- 6.3 Pemain libero hendaklah menggunakan jersi yang berlainan warna asas daripada jersi pasukannya.

7. PERLAWANAN YANG DITUNDA / DIBERHENTIKAN

- 7.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa perlawanan tidak dapat diteruskan atas sebab-sebab tertentu seperti cuaca dan sebagainya, Jawatankuasa Pengelola Pertandingan akan memutuskan keputusan yang bersesuaian dengan keadaan semasa (tidak melebihi 4 jam).
- 7.2 Sekiranya bermain semula di gelanggang yang sama, set tergendala akan disambung dengan mata, pemain dan kedudukan yang sama. Set yang terdahulu dikekalkan.
- 7.4 Sekiranya gangguan melebihi 4 jam, keseluruhan permainan akan dimainkan semula.

8. KELEWATAN

Hanya lima belas (15) minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma untuk perlawanan tersebut sahaja.

9. PENGADIL

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 14). Tugas pengadil dan penjaga garisan bagi satu-satu perlawanan akan diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

10. BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia.

11. LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia

12. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah muktamad



KEBUDAYAAN- NYANYIAN

1. UNDANG-UNDANG:

- 1.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua ahli PSKPP;
- 1.2 Setiap negeri dibenarkan menghantar satu pasukan sahaja dengan jumlah maksimum ahli seramai 9 orang
- 1.3 Pertandingan ini berbentuk nyanyian bersama kugiran yang dianggotai oleh;
 - 1.3.1 1 orang penyanyi solo (lelaki atau perempuan) ATAU
 - 1.3.2 2 orang penyanyi (lelaki sahaja, perempuan sahaja atau campuran)
 - 1.3.3 Sekurang-kurangnya 6 orang pemuzik yang terdiri daripada:
 - 1.3.3.1 1 pemain drum
 - 1.3.3.2 1 pemain gitar (penggunaan gitar *semi hollow* adalah digalakkan
 - 1.3.3.3 1 pemain bass (penggunaan *double bass/Upright Bass* adalah dibenarkan).
 - 1.3.3.4 1 pemain alat tambahan (alat muzik *strings, woodwinds, brass, accordion, seruling* dan sebagainya)
 - 1.3.3.5 1 pemain piano/kibod
 - 1.3.3.6 1 pemain perkusi
 - 1.3.3.7 Setiap pasukan dibenarkan untuk menyusun pemuzik dan penyanyi mengikut kesesuaian lagu pilihan serta tidak melebihi jumlah ahli yang telah ditetapkan.
- 1.4 Tema pertandingan ialah nyanyian irama klasik tahun 40an dan 50an sahaja. Cadangan pilihan lagu-lagu bagi persembahan solo dan duo/duet seperti tersenarai di lampiran;
- 1.5 Penggunaan **props ringkas** setiap pasukan bagi kedua-dua kategori persembahan adalah dibenarkan tanpa mengambil masa yang lama bagi persiapan sebelum persembahan;
- 1.6 Penggunaan alatan muzik moden dan bunyian tambahan seperti **handsonic (perkusi elektrik) atau sampler** adalah tidak dibenarkan;



- 1.7 Persembahan hendaklah tidak menyentuh sensitiviti agama, kaum dan keharmonian masyarakat majmuk di Malaysia.
- 1.8 Setiap pasukan dibenarkan menghantar 1 orang Pengurus Pasukan, 1 orang Jurulatih. Pengurus Pasukan dan Jurulatih bertindak sebagai Teknikal Pasukan.
- 1.9 Lantikan panel hakim adalah di bawah penyelarasan PSKPP negeri tuan rumah.

2. FORMAT PERSEMBAHAN :

- 2.1 Persembahan 1 : Nyanyian secara solo dengan iringan muzik kugiran.
- 2.2 Persembahan 2 : Nyanyian secara duo/duet dengan iringan kugiran.

3. PENGHAKIMAN / PEMARKAHAN NYANYIAN

- 3.1 Penganjur / Pengelola akan menyediakan Pengadil-Pengadil terdiri daripada mereka yang mahir dan mempunyai pengalaman dalam bidang yang dipertandingkan.
- 3.2. Markah penuh berjumlah 100% akan diberi berpanduan kepada ciri- ciri berikut:-
- 3.3. Pemarkahan secara persembahan **SOLO**

ITEM	KRITERIA PEMARKAHAN	MARKAH
VOKAL (85%)	PIC	25
	IRAMA TEMPO, ATTACK & RELEASE	15
	KUALITI TON KEJELASAN / LONTARAN / KESEMPURNAAN	20
	SEBUTAN DAN ARTIKULASI	15
	INTERPRETASI DINAMIK DAN EKSPRESI	10
PERSEMBAHAN (15%)	KREATIVITI	10
	KETERAMPILAN	5
JUMLAH MARKAH		100



3.4 Pemarkahan persembahan **DUO/DUET**

ITEM	KRITERIA PEMARKAHAN	MARKAH
VOKAL (85%)	PIC	25
	IRAMA TEMPO, ATTACK & RELEASE	15
	KUALITI TON KEJELASAN / LONTARAN / KESEMPURNAAN	20
	SEBUTAN DAN ARTIKULASI	15
	INTERPRETASI DINAMIK DAN EKSPRESI	10
PERSEMBAHAN (15%)	KESEFAHAMAN/KOLABORASI	10
	KETERAMPILAN	5
JUMLAH MARKAH		100

3.5 Pemarkahan muzik iringan : **KUGIRAN**

ITEM	KRITERIA PEMARKAHAN	MARKAH
MUZIKALITI (85%)	SUSUNAN MUZIK	30
	TEMPO /ATTACK N RELEASE	20
	IMBANGAN BUNYI	15
	INTERPRETASI DINAMIK DAN EKSPRESI	10
PERSEMBAHAN (15%)	KESEFAHAMAN/KOLABORASI	15
	KETERAMPILAN	10
JUMLAH MARKAH		100



3.6 Jika terdapat persamaan markah maka keutamaan akan diberi kepada peserta yang mendapat markah tertinggi mengikut susunan di bahagian vokal.

3.7 Keputusan pengadil adalah MUKTAMAD.

4 PAKAIAN:

Pakaian peserta-peserta hendaklah sopan dan bersesuaian dengan tema pertandingan. Pakaian 'jeans', t-shirt, selipar dan sandal tidak dibenarkan.

5 MASA

5.5.1 Masa persembahan tidak kurang daripada **7 minit** dan tidak melebihi **10 minit**.

5.5.2 Masa persembahan dikira apabila permulaan muzik bagi lagu yang pertama dan berakhir apabila lagu yang kedua selesai dipersembahkan.

5.5.3 5 markah akan dipotong sekiranya ketetapan masa yang diberi terlebih atau terkurang.

6 PENTAKSIRAN PERATURAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa pengelola berhak membuat taksiran. Segala perkara yang tidak disiarkan didalam undang- undang dan peraturan pertandingan ini dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.

7 SENARAI CADANGAN PILIHAN LAGU-LAGU ERA 40-AN DAN 50-AN:

KATEGORI PERSEMBAHAN SOLO (PEREMPUAN)

SALOMA

- 01) TIRU MACAM SAYA - 1953
- 02) SEJAKKU BERTEMU PADAMU - 1955
- 03) SEKAPUR SIRIH SEULAS PINANG - 1956
- 04) LENGANG KANGKUNG - 1956
- 05) ISTANA CINTA - 1956
- 06) KASIHNYA IBU - 1957
- 07) KENEK-KENEK UDANG - 1958
- 08) TARI TUALANG TIGA - 1958

ROKIAH WANDA

- 01) SERI BULAN - 1951
- 03) RINDU ASMARA - 1951
- 04) AWAN BERALIH - 1951
- 05) BULAN DI TUTUP AWAN - 1955



NORMADIAH

- 01) MANUSIA MISKIN KAYA - 1953
- 02) PENGGODAAN - 1956
- 03) SERI DEWI MALAM - 1957
- 04) DEWA DEWI - 1957
- 05) SELENDANG SAYANG – 1957

MOMO LATIF

- 01) AYO KEZAMBO - 1954
- 02) JANGAN MAIN MATA -
- 03) TAK JEMU MENANTI – 1959

ZAHAH AGUS

- 01) KALAU MAU KENAL
- 02) MAT LODE - 1954
- 03) SAYA CEMBURU - 1957
- 04) IKAN KEKEK

RUBIAH

- 01) BAJU KURONG - 1949
- 02) SAYANG DI SAYANG – 1950

KAMARIAH NOOR(1959)

- 01) LAJU-LAJU BUAIKU LAJU
- 02) PERIGI BIRU
- 03) BUNGA ANGERIK

NONA ASIAH

- * JIKALAU ABANG MERINDU – 1959

ZAINAB MAJID

- * SIAPA DIA – 1959

NENG YATIMAH

- * ASMARA TERKENANG – 1950

KATEGORI PERSEMBAHAN SOLO (LELAKI)

R.AZMI

- 01) DARI KERANA MATA - 1957
- 02) DI BAWAH BULAN PURNAMA - 1951
- 03) MEMIKAT HATI - 1959
- 04) HELO HELO SAYANG - 1957
- 05) NONA SINGAPURA - 1955
- 06) MATA KERANJANG - 1955
- 07) HATIKU KECEWA - 1955
- 08) SERBA SALAH - 1955
- 09) HITAM MANIS - 1954



P.RAMLEE

- 01) AZIZAH - 1954
- 02) ANAKKU SAZALI - 1956
- 03) ALUNAN BIOLA - 1957
- 04) BERKORBAN APA SAHAJA - 1957
- 05) TIADA KATA SECANTIK BAHASA - 1957

S.HAMID

- 01) CENDERAWASIH
- 02) LAILA - 1954
- 03) KASIH IBU
- 04) PILIHAN MATA - 1957

BING SLAMET

- 01) NURLELA - 1956
- 02) DIWAJAHMU KU LIHAT BULAN - 1959
- 03) LENGANG MAK LIMAH

ABDULLAH CHIK

- 01) SERAMPANG LAUT -1959
- 02) BURUNG DALAM SANGKAR - 1959

MUSTAPHA OTHMAN

- 01) ZAPIN BUNGA HUTAN - 1959

KATEGORI PERSEMBAHAN DUO/DUET

*** 1949**

- 1) KAIN SONGKET - D.Hamzah & Rokiah Wanda

*** 1951**

- 1) RINDU HATIKU TIDAK TERKIRA - P.Ramlee & Rubiah
- 2) SEMARAK HATI - P.Ramlee & Rubiah
- 3) DIBAWAH BULAN PURNAMA - R Azmi & Rokiah Wanda

*** 1953**

- 1) INGIN TAHU - Abdullah Chik & Nona Asiah

*** 1954**

- 1) TARI SELENDANG - Jasni & Momo Latif

*** 1955**

- 1) ABADI CINTA KITA - P.Ramlee & Salbiah Harun

*** 1956**

- 1) TANYA SAMA HATI - P.Ramlee & Normadiah
- 2) ITULAH SAYANG - P.Ramlee & Normadiah
- 3) JOGET SI PINANG MUDA - P.Ramlee & Normadiah
- 4) ISTANA CINTA - P.Ramlee & Saloma)
- 5) BURUNG PUNGGOK - (Saloma & P.Ramlee)



*** 1957**

- 1) LAJU LAJU (BIDUK KU LAJU - Aziz Jaafar & Nona Asiah
- 2) BELO BELO - Ahmad CB & Saloma
- 3) MANUSIA - P.Ramlee & Saloma

*** 1958**

- 1) TUDUNG PERIUK - P.Ramlee & Saloma
- 2) LAGAK BERANI - Aziz Satar & Momo Latif

*Senarai ini hanyalah cadangan sahaja. Pasukan boleh mempersembahkan lagu lain yang tidak tersenarai sekiranya dapat membuktikan bahawa lagu tersebut diterbitkan dan dinyanyikan semasa era 40-an atau 50-an.



BADMINTON

1. NAMA PERTANDINGAN

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Badminton Majlis Sukan dan Kebudayaan Perkhidmatan Pendidikan Malaysia (MSKPPM)

2. PENGELOLAAN

2.1 Keseluruhan kawalan dan pengurusan pertandingan adalah di bawah Jawatankuasa Pertandingan yang tertakluk kepada peraturan pertandingan.

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 Pertandingan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Badminton Dunia (BWF).

3.2 Pertandingan ini juga dijalankan mengikut Peraturan Am MSKPPM

4. PEMBENTUKAN PASUKAN

4.1. Pertandingan ini terbuka kepada semua guru / pegawai dan kakitangan di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia.

4.2. Kategori yang dipertandingan adalah seperti yang berikut:

4.2.1 Bergu Lelaki Terbuka

4.2.2 Bergu Lelaki Veteran 40 Tahun (1986 dan ke bawah)

4.2.3 Bergu Lelaki Terbuka

4.2.4 Bergu Lelaki Veteran 50 tahun (1976 dan ke bawah)

4.2.5 Bergu Lelaki Campuran (Senior + Veteran)

4.3 Kategori Bergu Perempuan Terbuka

4.3.1 Penyertaan terbuka kepada semua guru / pegawai dan kakitangan di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia.

4.3.2 Dua (2) penyertaan bagi setiap Negeri / Pasukan.

4.3.3 Acara ini tidak termasuk dalam kutipan mata.

4.4 Kategori Jemputan VIP:

4.4.1 Bergu Lelaki VIP

4.4.1.1 Penyertaan terbuka kepada JPN, IPG & KPM, PGB

4.4.1.2 Bergred DG 48 dan Ke Atas

4.4.1.3 Acara ini tidak termasuk dalam kutipan mata

4.4.1.4 Satu (1) penyertaan setiap Negeri / Pasukan



- 4.5. Setiap pegawai hanya layak bertanding dalam satu kategori sahaja dalam setiap perlawanan.(bergantung kepada kelayakan kategori tertentu)
- 4.6. Setiap negeri hanya dibenarkan menghantar 1 pasukan. Pendaftaran untuk satu pasukan maksimum seramai 14 orang termasuk pemain simpanan, Pengurus Pasukan, Ketua Jurulatih dan Pegawai Fisioterapi.
- 4.7. Senarai pendaftaran hendaklah disokong dengan :
 - 4.7.1 Salinan fotostat kad pengenalan yang telah disahkan
 - 4.7.2 Salinan slip gaji yang telah disahkan
 - 4.7.3 Dokumen JPN KP09 / KPPK 09 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara (bagi pemain yang kehilangan kad pengenalan asal)
- 4.8. Jawatankuasa pengelola berhak menolak mana-mana borang pendaftaran yang tidak lengkap.

5. KELAYAKAN DAN STATUS PEMAIN.

- 5.1 Warganegara Malaysia
- 5.2 Seseorang yang sedang berkhidmat dan menerima gaji daripada Kementerian Pendidikan Malaysia sama ada pekerja tetap atau kontrak dari segi perjawatan.
- 5.3 Guru dan kakitangan yang melanjutkan pelajaran secara sepenuh masa dan gajinya masih dibayar oleh pihak sekolah dan jabatan asalnya.
- 5.4 Sebarang pertelingkahan atas hak atau status mana-mana pemain akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang mana keputusannya adalah muktamad.

6. PENDAFTARAN PEMAIN / PEGAWAI

- 6.1 Borang Pendaftaran Pemain/pegawai bagi pasukan yang telah lengkap diisi dan disahkan oleh Setiausaha Agung PSKPP Negeri dan hendaklah diserahkan kepada Urusetia sebelum kejohanan. Tarikh penghantaran borang senarai nama pemain/pegawai secara email ialah pada (**akan ditetapkan dalam mesyuarat pengurus**)
- 6.2 Borang pendaftaran pemain/pegawai yang telah ditandatangani oleh pengurus, salinan fotostat IC, dan salinan slip gaji yang telah disahkan hendaklah diserahkan pada hari kejohanan
- 6.3 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran Pemain sahaja yang boleh mengambil bahagian dalam pertandingan ini.



- 6.4 Hanya pasukan yang telah membayar yuran periyertaan layak bermain dalam kejohanan ini.

7. FORMAT PERTANDINGAN

7.1 Berpasukan

- 7.1.1 Pertandingan ini dijalankan secara liga pusingan pertama dan kalah mati (knock out system) bermula pada suku akhir.
- 7.1.2 Pengiraan mata adalah mengikut undang-undang BWF melainkan diputuskan oleh Referi dan pihak penganjur
- 7.1.3 Keputusan setiap perlawanan ditentukan melalui tiga set terbaik (Best of 3).

7.2 Individu Perempuan dan Jemputan VIP

- 7.2.1 Pertandingan ini dijalankan secara liga pusingan pertama dan kalah mati (knock out system) bermula pada suku akhir.
- 7.2.2 Pengiraan mata adalah mengikut perkiraan 30 mata tanpa deuce akan dijalankan dan pemain yang mendapat mata 30 terlebih dahulu akan dikira sebagai pemenang di peringkat liga pusingan pertama.
- 7.2.3 Pengiraan mata adalah mengikut undang-undang BWF akan digunakan di peringkat suku akhir.
- 7.2.4 Keputusan setiap perlawanan di peringkat separuh akhir dan seterusnya ditentukan melalui tiga set terbaik (Best of 3).

7.3 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN KUMPULAN:

- 7.3.1 Pemberian Mata: Menang (3 mata) Kalah (0 mata)
- 7.3.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat mata yang sama (seri) maka pemenang kumpulan akan ditentukan seperti berikut :
 - 7.3.2.1 Jumlah terbanyak “game” yang dimenangi.
 - 7.3.2.2 Jika masih seri, maka setiap mata yang diperolehi dan yang kalah akan diambil kira.
 - 7.3.2.3 Jika seri juga, maka pemenang ditentukan dengan cara undian.



8. PAKAIAN

- 8.1 Pemain dibenarkan memakai baju “T” sebarang warna dan seluar sebarang warna tetapi ia mestilah tertakluk kepada syarat-syarat pengiklanan dan undang-undang Persekutuan Badminton Dunia (BWF).
- 8.2 Pemain-pemain dibenarkan memakai seluar trek berwarna gelap
- 8.3 Pemain-pemain tidak boleh memaparkan iklan-iklan yang dilarang Termasuk unsur-unsur negatif dan yang menyentuh sensitiviti agama dan kaum.

9. GELANGGANG DAN PERALATAN

- 9.1 Mengikut spesifikasi Undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF).
- 9.2 Jenama bulu tangkis yang digunakan adalah ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal Pengelolaan.

10. KETEPATAN MASA

- 10.1 Semua perlawanan dijalankan mengikut Jadual Pertandingan yang telah di tetapkan kecuali diberitahu oleh Referi atau pihak penganjur. Pemain – pemain hendaklah berada di lokasi (venue) pertandingan 30 minit sebelum perlawanan (match) mereka dimulakan dan bersedia bermain di gelanggang yang kosong (*available courts*). Pertandingan kategori mesti mengikut susunan tie oleh pihak penganjur pengelolaan.
- 10.2 Selepas pengumuman sesuatu perlawanan pemain hendaklah melaporkan diri kepada pengadil perlawanan berkenaan. Pemain yang gagal melaporkan diri dalam masa 5 minit akan dikira kalah dan kemenangan percuma akan diberi kepada pihak lawan.
- 10.3 Masa rehat pada masa “game” pertama ke “game” kedua “game” kedua ke “game” penentuan (jika ada) ialah 2 minit sahaja. Masa rehat dalam sesuatu “game” apabila seseorang pemain mencapai mata ke 11 ialah tidak melebihi 60 saat.
- 10.4 Pemain – pemain dikehendaki melaporkan diri kepada Referi Kehormat/urusetia kejohanan 30 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 10.5 **Order Of Play** perlu di hantar kepada urusetia 30 minit sebelum setiap perlawanan bermula.



11. PENGADIL / HAKIM GARISAN

- 11.1 Semua perlawanan dijalankan mengikut Jadual Pertandingan yang telah ditetapkan kecuali diberitahu oleh Referi atau pihak penganjur. Pemain – pemain hendaklah berada di lokasi (venue) pertandingan 30 minit sebelum perlawanan (match) mereka dimulakan dan bersedia bermain di gelanggang yang kosong (available courts).
- 11.2 Setiap pasukan yang bertanding perlu menyediakan **Satu (1) Hakim Garis** bagi setiap perlawanan.
- 11.3 Semua pasukan **WAJIB** menghantar **Satu (1) PENGADIL** kepada Referi sebelum perlawanan Bermula.

12. PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 12.1 Semua perlawanan dijalankan mengikut Jadual Pertandingan yang telah ditetapkan kecuali diberitahu oleh Referi atau pihak penganjur. Pemain – pemain hendaklah berada di lokasi (venue) pertandingan 30 minit sebelum perlawanan (match) mereka dimulakan dan bersedia bermain di gelanggang yang kosong (available courts).

13. BANTAHAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 14)

14. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 14.1 Sekiranya seseorang pemain menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, maka lawannya akan dikira pemenang.

15. PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

- 15.1 Semua peraturan yang dinyatakan di atas mesti dipatuhi
- 15.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan AM dan Peraturan Pertandingan ini akan diputuskan oleh Referi Kejohanan dan Jawatankuasa Pengelola dan keputusan itu adalah muktamad.

16. ETIKA PEGAWAI

- 16.1 Pengurus Pasukan hendaklah bertanggungjawab memastikan tiap-tiap pegawai dan pemain termasuk penyokong berpegang teguh kepada etika dan tingkah laku yang dihormati berdasarkan semangat sukan yang tulen.
- 16.2 Jawatankuasa Pengelola akan membuat laporan bertulis kepada Pengerusi PSKPP Negeri dan Jabatan Pendidikan Negeri berkenaan, mengenai mana-mana pegawai atau pasukan yang bertindak tidak mengikut peraturan pertandingan atau objektif pertandingan ini keseluruhannya.



- 16.3 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau pemain yang diturunkan masa perlawanan sama ada sengaja atau tidak sengaja adalah dianggap sebagai kesalahan berat dan bertentangan dengan etika permainan
- 16.4 Tindakan memprotes sebarang keputusan dengan tindakan keluar gelanggang permainan adalah juga satu kesalahan berat dan bertentangan dengan etika permainan.

17.AM

- 17.1 Borang penyertaan rasmi hendaklah ditaip dengan lengkap, disahkan oleh Setiausaha Agung PSKPP negeri masing-masing dan dihantar kepada pihak pengelola mengikut tarikh dan masa yang ditetapkan
- 17.2 Sekiranya ada pertukaran pemain/pegawai ianya hendaklah dibuat menggunakan borang rasmi daripada pengelola dan dihantar kepada pihak pengelola mengikut tarikh dan masa yang ditetapkan.
- 17.3 Tarikh pengundian akan ditentukan oleh pihak Pengelola dan Jawatankuasa Teknikal Kejohanan.

18. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- 18.1 Segala hal yang tidak diperuntukan dan segala tafsiran mengenai peraturan dan syarat yang terkandung hendaklah diselenggara oleh Jawatankuasa Pengelola. Sebarang keputusannya adalah muktamad kecuali diputuskan selainnya oleh Jawatankuasa Pengelola.



PETANQUE

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini dijalankan mengikut peraturan dan undang-undang yang dikeluarkan bersama oleh Malaysia Boule Sport Federation (MBSF) dan International Federation of Petanque Jue Provecal. (F.I.P.J.P)

2. PENYERTAAN / PENDAFTARAN PESERTA

- 2.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua guru dan kakitangan pelajaran (yang berdaftar sebagai ahli MSKPP Negeri) dan sedang berkhidmat dengan Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 2.2 Setiap pasukan mestilah mengemukakan Slip Gaji Asal dan Salinan Kad Pengenalan semua peserta kepada urusetia semasa membuat pendaftaran.
- 2.3 Pertandingan Petanque ini dijalankan beregu (double) kategori lelaki, perempuan dan campuran serta bertiga (triple) bagi kategori lelaki, perempuan dan campuran (2 lelaki + 1 perempuan atau 2 perempuan + 1 lelaki).
- 2.4 Setiap pasukan terdiri dari 6 acara:
 - 2.5.1 Beregu Lelaki
 - 2.5.2 Beregu Wanita
 - 2.5.3 Beregu Campuran
 - 2.5.4 Bertiga Lelaki
 - 2.5.5 Bertiga Wanita
 - 2.5.6 Bertiga Campuran
- 2.5 Pertandingan ini akan dijalankan secara terbuka. Setiap pemain boleh bermain dalam mana-mana kategori. Tiada pertukaran pemain.
- 2.7 Jumlah pemain yang didaftarkan ialah maksimum seramai 8 orang lelaki, 7 orang wanita. 1 orang pengurus dan 2 orang jurulatih boleh ditambah.

3. CARA PERTANDINGAN

- 3.1 Pasukan dibahagikan kepada **4 kumpulan (berdasarkan jumlah penyertaan)**.
- 3.2 Pertandingan mengikut format **Dua Kali Kalah Keluar** pada peringkat kumpulan dan **Kalah Mati** pada peringkat seterusnya.



4. PENENTUAN KEMENANGAN

- 4.1 Mata penamat bagi semua perlawanan ialah 13 mata atau pasukan yang mendahului hingga masa tamat dikira pemenang. Masa setiap perlawanan adalah **1 jam 15 minit**. Walau bagaimanapun di atas faktor cuaca pihak penganjur berhak mengurangkan mata penamat atau masa. Jika berlakunya keputusan seri, tambahan 1 End dikira untuk menentukan pemenang.
- 4.2 Pasukan yang mendapat Johan dan Naib Johan kumpulan layak bertanding di peringkat Suku Akhir (Johan A melawan Naib Johan D, Johan B melawan Naib Johan C, Johan C melawan Naib Johan B, Johan D melawan Naib Johan A) . Pemenang akan bertanding di peringkat separuh akhir.

5. PENGADIL RASMI

- 5.1 Pihak Penganjur akan melantik sekurang-kurangnya **2 orang** minimum pengadil rasmi kejohanan
- 5.2 Keputusan pengadil adalah muktamad.

6. BANTAHAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 14)



SOFBOL SLOWPITCH

1. UNDANG-UNDANG

- 1.1 Selain daripada peraturan pertandingan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Sofbol Slowpitch (WBSC).
- 1.2 Sekiranya terdapat percanggahan di antara terjemahan Undang-Undang Permainan Sofbol Slowpitch dan Undang-Undang Sofbol Slowpitch (WBSC), maka adalah diputuskan bahawa Undang-Undang Sofbol Slowpitch (WBSC) akan dipatuhi.
- 1.3 Sekiranya timbul perkara yang tidak dikuasai oleh kedua-dua Undang-Undang Permainan Sofbol Slowpitch, maka keputusan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola, kecuali dari aspek Teknikal.

2. PENDAFTARAN PASUKAN

- 2.1 Setiap pasukan boleh terdiri daripada maksimum 17 orang pemain, 2 orang jurulatih dan 1 orang Pengurus
- 2.2 Jurulatih dan pengurus juga boleh turut serta bermain.
- 2.3 Kesemua pemain mestilah kaki tangan di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 2.4 Bagi tujuan pendaftaran, bawa bersama mykad asal dan salinan penyata gaji yang telah disahkan.

3. PASUKAN BERMAIN

- 3.1 10 pemain bagi pasukan yang memadang namun pasukan boleh bermain dengan 9 orang.
- 3.2 Pasukan dengan kurang daripada 9 orang pemain pada satu-satu masa akan diisytiharkan kalah.
- 3.3 Setiap pasukan **diwajibkan** meletakkan *sekurang-kurangnya 4 orang pemain veteran, 4 orang pemain senior (tidak lebih) dan 2 orang pemain wanita dalam setiap perlawanan. Pertukaran pemain semasa bermain mestilah mengikut syarat tersebut.*

4. MASA PERMAINAN

- 4.11 *jam (60 minit) atau 7 inning* pusingan kumpulan dan kedua;
- 4.2 **Perlawanan akhir** berlangsung selama **1 jam 30 minit ATAU 7 inning**, mana-mana yang tiba dahulu;



4.3 Jika permainan seri selepas satu jam atau tujuh inning, *Tie-breakers* akan diguna pakai iaitu;

4.3.1 Tambahan inning akan dimainkan dengan seorang pelari ditempatkan terus di **base kedua** (pelari adalah pemukul terdahulu dalam giliran).

4.3.2 Permainan diteruskan sehingga satu pasukan memperoleh lebih banyak larian daripada lawan selepas satu inning penuh, atau pasukan kedua memperoleh lebih banyak larian sebelum out ketiga.

4.4 Pasukan mesti berada di padang **20 minit sebelum perlawanan**

4.5 Barisan pemain dan 'batting order' mesti dihantar kepada Umpire in Chief (UIC) **30 minit sebelum perlawanan**.

4.6 Pasukan lewat hanya diberikan **5 minit kelewatan**. Selepas itu, pihak lawan akan menang percuma dengan skor **7-0**.

5. MERCY RULES

5.1 15 larian selepas inning ke 4

5.2 10 larian selepas inning ke 5

5.3 7 larian selepas inning ke 6

6. MEMADANG

6.1.10 orang pemain bagi pasukan yang memadang namun pasukan boleh bermain dengan 9 orang pemain

6.2 Setiap pasukan hendaklah mempunyai *gabungan minimum 4 orang pemain veteran, 4 orang pemain senior (tidak lebih) dan 2 orang pemain wanita* bagi setiap perlawanan.

6.3 Pasukan yang kurang daripada 9 orang pemain pada masa perlawanan dijalankan akan diisytiharkan kalah

7. MEMUKUL

7.1 Pasukan boleh menyenaraikan sehingga 10 atau/dan 3 orang **EP** dalam senarai memukul. Pemain Wanita mestilah berada dalam senarai 10 pemukul terawal.

7.2 Jika pasukan hanya mempunyai 9 orang pemain yang memadang, kesemua 9 orang pemain ini sahaja yang akan memukul. (Hanya bagi pasukan yang kekurangan pemain)

7.3 Tiada undang-undang DP/FLEX (semua pepadang wajib memukul)

7.4 "*Temporary runner*" boleh digunakan untuk "*Pitcher*" Sahaja

7.5 Senarai giliran memukul mesti diserahkan 15 minit sebelum perlawanan bermula.



7.6 Kegagalan mengikut giliran memukul akan dikenakan hukuman OUT.

7.7 Penggunaan helmet pemukul terserah kepada pasukan bertanding (*tidak wajib*)

8. PITCHING, BALL DAN STRIKE

8.1 Ketinggian minimum untuk pitching adalah 6 kaki hingga 15 kaki

8.2 Jarak homeplate dan pitching plate adalah 50 kaki.

8.3 Apabila 1 pitch sempurna dilepaskan dan jatuh pada home plate atau black mat tanpa percubaan memukul daripada pemukul. Pemukul akan OUT

8.3 Merujuk kepada 8.3, jika ada percubaan memukul, pemukul dikenakan 1 strike tambahan. Jika selepas strike kedua, pemukul OUT

8.4 Pemukul yang memukul bola foul selepas strike yang kedua adalah OUT.

8.5 Melakukan bunt adalah OUT

8.6 Membaling bat yang membahayakan juga dikenakan OUT (ke arah pemain lawan, pasukan sendiri, pengadil atau penonton)

8.7 Pitching yang jatuh di luar homeplate atau black mat tanpa sebarang percubaan memukul daripada pemukul adalah "ball".

8.8 Free walk selepas 4 ball.

9. BASE DAN LARIAN BASE

9.1 Jarak antara base adalah 65 kaki

9.2 Pelari hanya boleh berlari apabila bola dipukul. Sebarang percubaan berlari sebelum bola dipukul dianggap sebagai kematian.

9.3 Gelungsur dibenarkan, ***kecuali di 1st base***

9.4 "Safety line" akan diguna pakai.

9.5 *Tidak dibenarkan mencuri base*

10. INFIELD FLY

Bola pukulan tinggi (bukan pukulan linier) yang boleh ditangkap oleh infielder dengan mudah semasa base pertama dan kedua, atau base pertama, kedua dan ketiga diduduki dengan kurang daripada dua out.

11. PERATURAN TAMBAHAN

- 11.1 **Pagar luar:** 260 kaki
- 11.2 Pemukul lelaki yang menerima **base on balls** dan seterusnya adapemain wanita – lelaki mendapat **dua base**. Wanita boleh pilih untuk pukul atau ikut.
- 11.3 **10 saat peraturan** untuk bersedia di kotak pemukul.
- 11.4 **Pakaian seragam** mesti seiras dalam warna dan rekaan.
- 11.5 **Hanya kayu pemukul sofbol dibenarkan**, bukan kayu baseball.
- 11.6 Setiap pemukul bermula dengan 1 ball dan 1 strikes
- 11.7 Penggunaan *metal cleat* tidak dibenarkan.
- 11.8 “Bull Eyes” akan diguna pakai.
- 11.9 Garisan komitmen: Pelari yang telah melepasi garisan komitmen tidak boleh kembali ke tapak ketiga.
- 11.10 Menjaringkan mata: Untuk menjaringkan mata, pelari mesti menyentuh plat skor sebelum penangkap (dengan bola) menyentuh plat rumah asal
“Perlanggaran: Dengan peraturan ini, penangkap berdiri di plat rumah asal manakala pelari berlari ke plat skor yang berbeza, mengelakkan pertembungan fizikal”

12. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

10.1 Cara memberi mata :

Menang	-	2 mata
Kalah	-	0 mata

13. PENGADIL

- 13.1 Jadual pengadil akan di susun. Setiap pasukan bertanding di minta menyediakan pengadil yang akan bertugas mengikut jadual ketika pasukannya tiada perlawanan.

14. UMPIRING JUDGEMENT

- 13.1 Keputusan pengadil adalah muktamad
- 13.2 Sebarang bantahan mestilah disertakan dengan wang tunai rm300.

15. BANTAHAN

Sila rujuk Peratutan AM PSKPP Malaysia (Peraturan 15)



16. LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Peratutan AM PSKPP Malaysia (Peraturan 16)

17. BOLA KEJOHANAN

12.1 Jenis bola ditentukan oleh pengelola.

18. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam undang-undang dan Peraturan Am PSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah mukatama



ORIENTEERING SENIOR DAN VETERAN

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh International Orienteering Federation (IOF).

2. PENDAFTARAN

2.1. Pendaftaran Pasukan adalah terbahagi seperti berikut:

- 2.1.1. 1 Orang Pengurus
- 2.1.2. 1 Orang Jurulatih
- 2.1.3. 2 Orang Lelaki Senior
- 2.1.4. 2 Orang Wanita Senior
- 2.1.5. 2 Orang Lelaki Veteran
- 2.1.6. 2 Orang Wanita Veteran

2.2. Pasukan terdiri daripada 4 kategori:

- 2.2.1. Lelaki Senior
- 2.2.2. Wanita Senior
- 2.2.3. Lelaki Veteran
- 2.2.4. Wanita Veteran

2.3. Pendaftaran nama - nama pemain hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola, hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian.

2.4. Pertukaran nama-nama peserta boleh dilakukan semasa taklimat pengurus pasukan yang akan diadakan sebelum pertandingan.

3. UMUR

3.1. Peringkat Veteran

- 3.1.1. Lelaki berumur 40 tahun dan ke atas yang dikira pada tahun pertandingan
- 3.1.2. Perempuan berumur 35 tahun dan ke atas dikira pada tahun pertandingan

4. MASA BERMAIN

- 4.1. 2 jam (Cut Off Time)
- 4.2. Interval (sela masa) bagi pelepasan peserta ialah 2 minit



5. PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1. Kejohanan ini adalah acara Individu dan Berpasukan. Peserta yang mengambil bahagian juga akan berpeluang memenangi acara individu berdasarkan kepada pencapaian dalam acara Berpasukan.
- 5.2. Setiap pasukan dikehendaki memakai pakaian yang seragam supaya dapat menunjukkan identiti pasukan.
- 5.3. Setiap peserta dikehendaki memakai nombor yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola di hadapan dan belakang baju masing-masing.
- 5.4. Setiap peserta akan dibekalkan dengan peta orienteering dan *dibber*. Kesemua alat-alat tersebut hendaklah dikembalikan kepada Pegawai Bertugas semasa tiba di garis penamat.
- 5.5. Adalah menjadi tanggungjawab Pengurus Pasukan menyediakan setiap peserta dengan satu kompas.
- 5.6. Masa berlepas bagi setiap peserta akan ditetapkan mengikut giliran (*Start List*) yang akan dikeluarkan oleh pihak teknikal pertandingan. Pelepasan akan dibuat dengan cara berperingkat (*Interval Start*).
- 5.7. Setiap pasukan wajib menentukan nombor giliran untuk setiap pelari berdasarkan format yang telah ditetapkan.

6. FORMAT PERTANDINGAN:

- 6.1. Pertandingan kali ini mengguna pakai format pertandingan mengikut kaedah yang di keluarkan oleh International Orienteering Federation (IOF). Istilah yang akan digunakan adalah :

Disqualified (DQ) - Dibatalkan Penyertaan.
Did Not Finish (DNF) - Tidak menamatkan perlumbaan.
- 6.2. Jenis Orienteering
Pertandingan kali ini menggunakan format Foot-O dengan Jenis Lapangan (Course) pertandingan adalah berbentuk Orienteering Jalanraya (*Street-O*) dan Orienteering Bandar (*Urban-O*)
- 6.3. Format Orienteering
Jarak Sederhana (Middle Distance)
- 6.4. Jenis Peta
ISOM 2004 berskala 1 : 5300 dengan keterangan kawalan berbentuk teks.



- 6.5. Peruntukkan masa di berikan ialah 2 jam untuk setiap pelari untuk menyiapkan kesemua titik kawalan. Sekiranya melebihi 2 jam, pelari itu akan dikategorikan sebagai DQ.
- 6.6. Pertandingan kali ini akan menggunakan teknologi perakam masa elektronik "*Sportident*" atau "*Hui Chang*" untuk sistem kawalan titik kawalan "*Check Point - (CP)*" serta kawalan masa pertandingan.

7. PELEPASAN

- 7.1. Peserta perlu berada di lokasi kejohanan pada masa yang ditetapkan pada hari pertandingan, sekiranya panggilan pasukan dibuat sebanyak 3 kali oleh pegawai perlepasan dan pasukan gagal hadir, maka penyertaan terbatal dengan sendirinya.
- 7.2. Peserta akan di lepaskan mengikut kategori.
- 7.3. Setiap pelari akan di bekalkan dengan alat perakam masa yang dipanggil "*DIBBER*" atau "*PUNCH CARD*"
- 7.4. Masa setiap pelari akan diambil kira dari masa mula pelepasan. (*START STATION*)
- 7.5. Jarak masa pelepasan – 2 minit untuk setiap pelepasan (Interval 2 minutes).
- 7.6. Selepas pelepasan, peserta perlu menuju ke khemah PETA UTAMA untuk mendapatkan peta. Peserta yang seterusnya akan bersedia dan mengambil tempat di garisan permulaan.
- 7.7. Peta yang di bekalkan kepada peserta telah siap di tandai TITIK KAWALAN (CP).
- 7.8. Tempat mula ditandai dengan simbol segi tiga bewarna ungu di atas peta.
- 7.9. Perlari perlu pergi titik kawalan (CP) mengikut turutan/landasan yang telah ditetapkan.
- 7.10. Sebelum keluar mencari titik kawalan peserta hendaklah memastikan mempunyai :
 - 7.10.1. PETA mengikut *ROUTE* yang di tetapkan.
 - 7.10.2. *Dibber* atau *Punch Card*
 - 7.10.3. Keterangan kawalan.
 - 7.10.4. Kompas.
 - 7.10.5. Nombor bib.



8. DI LAPANGAN

- 8.1. Pelari perlu pergi titik kawalan (CP) mengikut turutan/landasan yang telah ditetapkan.
- 8.2. Titik kawalan ditandai dengan simbol bulat berwarna ungu beserta dengan nombor kawalan.
- 8.3. Peserta harus mencari titik kawalan (CP) dengan berpandukan peta, kompas dan keterangan kawalan.
- 8.4. Setiap (CP) akan ditandai dengan sebuah penanda kawalan (*Control Marker*) berwarna oren/putih yang telah di tandai dengan nombor kawalan (*Control Number*) serta terdapat sebuah kotak kawalan (*Control Box*) *Sportident* di setiap CP.
- 8.5. Peserta perlu “dib” atau sentuh dengan menggunakan dibber atau *Punch Card* yang telah dibekalkan pada kotak kawalan.
- 8.6. Sekiranya terdapat masalah teknikal pada kotak kawalan (tidak berfungsi), peserta perlu membuat tebukan secara manual di kotak (*reserve*) yang telah disediakan pada peta dengan menggunakan penebuk kawalan (*traditional puncher*).
- 8.7. Bagi peserta yang tersalah titik kawalan, peserta perlu membuat pembetulan dengan cara kembali semula ke titik kawalan terakhir yang betul dan bermula semula. Sekiranya gagal berbuat demikian peserta dikira DQ.

9. PENAMAT

- 9.1. Peserta yang telah selesai mencari titik kawalan perlu kembali ke penamat yang di tandai dengan tanda bulat bertindih di atas peta.
- 9.2. Peserta perlu dib atau sentuh pada kotak kawalan “*FINISH*” untuk menamatkan masa perlumbaan.
- 9.3. Setelah tamat, peserta perlu ke meja penamat untuk menyerahkan peta dan *Dibber* atau *Punch Card* kepada pihak teknikal.
- 9.4. Satu slip masa akan di cetak untuk simpanan peserta.
- 9.5. Bagi peserta yang menamatkan perlumbaan melebihi masa yang ditetapkan akan dikategorikan sebagai DQ. Bagaimanapun catatan masa peserta masih diguna pakai untuk masa keseluruhan pasukan.
- 9.6. Bagi peserta yang tidak menghabiskan perlumbaan akibat kecederaan mahupun perkara yang tidak diingini akan dikategorikan sebagai DNF. Bagaimanapun CP yang perolehi oleh peserta ini tetap akan dikira untuk penentuan masa keseluruhan pasukan.



10. KEHILANGAN

10.1. Peserta yang kehilangan Peta akan di kira sebagai DQ.

10.2. Peserta yang kehilangan *Dibber* atau *Punch Card* akan di kira sebagai DQ dan akan didenda dengan bayaran RM250 bagi 1 peralatan berkenaan.

11. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN:

11.1. Acara Individu:

11.1.1. Peserta yang dapat menamatkan perlumbaan dengan jumlah titik kawalan yang betul akan dikira sebagai pemenang. Sekiranya terdapat persamaan maka catatan masa yang terpantas akan diambil kira.

11.1.2. Masa akan dirakamkan sehingga 00:00:01 saat.

11.1.3. Jika lebih dari seorang peserta mencatatkan masa yang sama mana kaedah berikut akan diambil kira mengikut yang mana terdahulu:-

Peserta yang berlepas dahulu menamatkan larian tanpa membuat sebarang kesilapan di kad perakamnya akan diberi keutamaan.

11.2. Acara Berpasukan:

11.2.1. Purata masa yang diambil daripada 4 peserta terbaik dari setiap kategori dalam satu pasukan akan diambil sebagai catatan masa pasukan. Pasukan yang memperolehi jumlah catatan masa terpantas akan diisytiharkan sebagai pemenang.

$$\text{Catatan Masa Pasukan} = \frac{\text{Jumlah Masa 4 Peserta Terbaik Setiap Kategori}}{4}$$

11.2.2. Bagi pasukan yang mempunyai peserta individu terbaik yang mendapat catatan DQ pada lariannya, 30 minit akan di tambah untuk setiap kesalahan yang di lakukan.

11.2.3. Jika lebih dari satu pasukan mencatatkan masa yang sama maka kaedah berikut akan diambil kira mengikut mana yang terdahulu:-

a. Pasukan yang mempunyai catatan peserta terbaik menamatkan landasan dan merakamkan semua (CP) dan betul akan dikira.

b. Masa terbaik oleh seorang peserta dari pasukan yang terbabit akan dipilih dan dibandingkan. Peserta yang membuat catatan masa terbaik akan memberi kemenangan kepada pasukannya.



- c. Jika masa yang dicatatkan oleh peserta tersebut itu menunjukkan sama maka catatan masa peserta kedua terbaik dan seterusnya peserta-peserta lain mengikut urutan akan dibandingkan seperti kaedah (b) sehingga seorang pemenang dikenal pasti.

12. MASA PERTANDINGAN:

12.1. Kejohanan ini akan dijalankan dalam tempoh 2 hari.

12.1.1. Hari Pertama – Taklimat dan bengkel; dan

12.1.2. Hari Kedua – Pertandingan

12.2. Semua pertandingan akan dijalankan mengikut susunan jadual yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

12.3. Semua peserta yang dijadualkan untuk pertandingan mestilah berada di tempat berlepas 30 minit sebelum pertandingan dimulakan.

12.4. Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan nama peserta-peserta kepada Pengadil Rasmi selepas Taklimat Pengurus Pasukan.

12.5. Pasukan yang gagal hadir di tempat permulaan pada masa yang dijadualkan akan diberi masa tangguhan selama 15 minit. Jika setelah tamat tempoh masa yang diberikan, pasukan tersebut tidak juga hadir maka pasukan tersebut akan dibatalkan.

13. PAKAIAN/PERALATAN:

13.1. Semua peserta dikehendaki memakai pakaian yang bersesuaian dan sopan semasa menyertai pertandingan ini seperti ditetapkan di para 10.2.

13.2. Penggunaan telefon bimbit tidak dibenarkan dalam kejohanan ini.

14. PENGADILAN:

14.1. Pihak Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan juri yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan.

14.2. **KEPUTUSAN RASMI PERTANDINGAN** akan diumumkan selepas satu (1) jam pertandingan tamat.

15. BANTAHAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 15)



16. LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia (Peraturan 16)

17. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi semua perkara yang tidak dinyatakan, Jawatankuasa Pengelola berhak membuat sebarang keputusan dan semua keputusannya adalah muktamat.