



PERATURAN PERTANDINGAN PETANQUE SUKAN ANTARA FAKULTI

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Undang-undang Rasmi Permainan Petanque (Official Rules of the Games of Petanque) yang ditetapkan oleh Federation International de Petanque et Jeu Provençal (FIPJP).
- 1.3 Sekiranya terdapat perselisihan dari segi penafsiran undang-undang permainan, undang-undang dalam bahasa Inggeris akan menjadi rujukan.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara 4.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA adalah dirujuk.
- 2.2 Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.3 Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

3.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Untuk pusingan awal, pasukan-pasukan yang bertanding akan diundi dan dikumpulkan. Mereka akan bermain secara liga dalam kumpulan dalam kumpulan masing-masing.
- 3.2 Bagi pusingan seterusnya sehingga final akan dijalankan secara kalah singkir (knock out).
- 3.3 Pertandingan akan dijalankan dengan format permainan bermasa dan akan dijalankan selama 1 jam tiada tambahan end.
- 3.4 Perlawanan tamat pada skor 13 atau tamat had masa selama 60 minit (1 jam). Jika skor seri, tambahan 1 end diberikan dan di end tambahan untuk jack out dari gelanggang permainan, jack tersebut akan diletakkan semula ditempat asal.

4.0 CARA MEMUTUSKAN KUMPULAN SISTEM LIGA DAN 'DOUBLE KNOCK-OUT' SISTEM

4.1 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG SISTEM LIGA

- 4.1.1 Tiga (3) mata akan diberi kepada pasukan yang menang dan kosong (0) mata untuk pasukan yang kalah.
- | | | |
|--------|---|--------|
| Menang | - | 3 mata |
| Kalah | - | 0 mata |
- 4.1.2 Pasukan yang mengumpul mata tertinggi akan menjadi johan kumpulan dan pasukan yang mengumpul mata kedua tertinggi akan mejadi naib johan dan seterusnya.
- 4.1.3 Sekiranya dua (2) pasukan mempunyai mata yang sama, pemenang perlawanan antara mereka akan menjadi penentu kepada pemenang
- 4.1.4 Sekiranya tiga (3) atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama, pemenangnya akan ditentukan dengan urutan berikut:-
- 4.1.4.1 Margin (beza set) yang tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja)
 - 4.1.4.2 Bilangan set menang tertinggi (pasukan terlibat sahaja).
 - 4.1.4.3 Margin (beza skor) yang tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja).
 - 4.1.4.4 Jumlah skor tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja).
 - 4.1.4.5 Sekiranya masih tiada keputusan kaedah yang sama akan digunakan dan melibatkan semua pasukan dalam kumpulan tersebut

5.0 PAKAIAN/ALAT

- 5.1 Pakaian
Pemain-pemain hendaklah memakai pakaian seragam pasukan masing-masing. Seluar jeans tidak dibenarkan.
- 5.2 Kasut
Hanya kasut sukan dibenarkan di dalam gelanggang.
- 5.3 Alat
- 5.3.1 Boules yang boleh digunakan untuk pertandingan adalah yang telah diiktiraf oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia. Peserta yang bermain dengan boules yang tidak sah akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
 - 5.3.2 Jack yang digunakan untuk pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
 - 5.3.3 Pita pengukur (Measuring Tape) bagi tujuan mengukur kejauhan atau mengukur untuk penentuan mata hendaklah disediakan oleh pemain. Namun demikian pihak penganjur turut menyediakan semasa pertandingan berlangsung.

6.0 ACARA YANG AKAN DIPERTANDINGKAN

Kategori Lelaki & Kategori Wanita adalah acara Triples.

7.0 KELEWATAN

- 7.1 Pemain yang tidak hadir selepas 15 minit permainan dimulakan dikira kalah.
- 7.2 Kepada pemain yang muncul ketika perlawanan telah bermula dia tidak boleh menyertai pusingan ini tetapi boleh menyertai pada pusingan yang berikutnya.
- 7.3 Sekiranya pemain muncul 1 jam selepas perlawanan dimulakan dia tidak lagi boleh menyertai perlawanan.

8.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.