

**PERATURAN PERTANDINGAN
DART BERPASUKAN
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Dart Berpasukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia

2.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

- 2.1 Semua pertandingan hendaklah mengikut undang-undang pertandingan Persatuan Dart Malaysia dan peraturan Am Persatuan Badan Berkanun Malaysia beserta dengan undang-undang dan peraturan yang disediakan oleh pihak penganjur

3.0 PENYERTAAN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia

4.0 YURAN PENYERTAAN

- 4.1 Perkara (7.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

5.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

- 5.1 Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 5.2 Setiap pasukan hanya boleh menghantar satu (1) pasukan seperti berikut:

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pegawai Pasukan	2 orang
3	Pemain Lelaki	6 orang
4	Pemain Wanita	4 orang
JUMLAH		12 orang

- 5.3 Hanya pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan bermain di sepanjang pertandingan ini.

6.0 ACARA / FORMAT PERTANDINGAN

- 6.1 Pertandingan ini dijalankan secara berikut:

Foursome	:	1001 (1 leg)
Perseorangan Lelaki	:	501 (best of 3 legs)
Bergu Lelaki	:	501 (best of 3 legs)
Bergu Wanita	:	501 (best of 3 legs)
Bergu Campuran	:	501 (best of 3 legs)

6.2 Hanya pemain yang bermain acara foursome sahaja yang dibenarkan

bermain dua (2) acara.

6.3 Pengurus dan jurulatih dibenarkan bermain sekiranya nama mereka terdapat dalam daftar pemain.

7.0 PAKAIAN PERTANDINGAN

7.1 Sila rujuk Perkara (10.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

7.2 Pemain hendaklah berpakaian kemas, bermain tanpa memakai kasut, berseluar pendek atau menggunakan selipar atau memakai kameja T tanpa kolar atau tanpa lengan adalah tidak dibenarkan.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

8.1 Sistem pertandingan akan mengikut perkara (9.0) Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia dan peraturan pihak penganjur.

8.2 Permainan akan dijalankan secara liga di peringkat kumpulan manakala pusingan seterusnya akan dijalankan secara kalah singkir sehingga ke peringkat akhir.

8.3 Pertandingan akan dimulakan secara undian yang akan dilakukan oleh pengadil (chalker) secara lambungan duit syiling (Toss of a Coin).

8.4 Semua permainan dimulakan dengan straight start dan ditamatkan dengan double.

8.5 Di dalam permainan bergu, pemain yang namanya tercatat sebagai pemain pertama akan memulakan permainan.

8.6 Pemain dibenarkan berbincang atau mendapat buah fikiran dari mana-mana pemain dalam "in between throws".

8.7 Hanya dart yang melekat di Dartboard diambil kira sebagai score setelah ketiga-tiga dart dibaling.

8.8 Pemain tidak dibenarkan mencabut darnya dari Board sehingga ia bersetuju dengan score yang diperolehi atau sebelum chalker membuat kiraan.

8.9 Mana-mana salah kira yang dibuat chalker mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu chalker berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain tersebut meneruskan balingannya. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak, maka kesilapan itu akan ditetapkan sah dan sebarang perubahan atau score tersebut tidak akan dilayan.

8.10 Kemenangan di kira set. Kemenangan setiap pasukan adalah dikira mengikut set yang menang dan kalah (rujukan: ketua Teknikal).

- 8.11 Pengambilan minuman keras sebelum dan semasa pertandingan adalah dilarang sama sekali. Mana-mana pasukan yang didapati melanggar peraturan ini akan disingkirkan daripada pertandingan.
- 8.12 Bagi permainan di peringkat kalah singkir, Jawatankuasa Kecil Teknikal Pertandingan boleh menamatkan sesuatu pertandingan jika sekiranya terdapat mana-mana pasukan yang telah mencapai set menang 7-0 atau 8-1.
- 8.13 Bagi permainan di peringkat kalah singkir, jika pasukan yang bertanding mempunyai jumlah set yang sama, maka permainan "Foursome" akan dimainkan semula.

9.0 PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 9.1 Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasarkan kepada format berikut: -
- Menang - 3 mata
 - Seri - 1 mata
 - Kalah - 0 mata
- 9.2 Sekiranya terdapat lebih daripada satu pasukan yang mendapat jumlah mata yang sama maka kaedah berikut akan digunakan.
- Jumlah Perlawanan / game menang bagi semua pertandingan;
 - Jumlah Perlawanan / game kalah bagi semua pertandingan;
 - Nisbah Perlawanan / game
- 9.3 Sekiranya keputusan masih seri maka kaedah berikut akan digunakan:
- Jumlah set menang bagi semua pertandingan;
 - Jumlah set kalah bagi semua pertandingan;
 - Nisbah set. Pasukan yang mendapat nisbah mata yang tertinggi dikira menang.
- 9.4 Sekiranya selepas kiraan tersebut di atas masih berlaku seri untuk (2) pasukan maka pasukan yang menang dalam perlawanan di antara mereka dikira menang. Sekiranya (3) pasukan yang berkedudukan seri maka acara *foursome* akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

10.0 CHALKER

- 10.1 Chalker hanya disediakan pada acara pertama kategori berpasukan (*foursome*), peringkat separuh akhir dan akhir bagi setiap kategori yang dipertandingkan
- 10.2 Setiap pasukan hendaklah menyediakan chalker sendiri bagi acara berpasukan. Pemenang akan menjadi chalker secara automatik untuk perlawanan seterusnya.

11.0 PERTUKARAN PEMAIN

- 11.1 Perkara (6.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

12.0 MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

12.1 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

13.0 BANTAHAN

13.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (17.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

14.0 KEADAAN LUAR JANGKA

14.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia diguna pakai.