

PETANQUE

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Rasmi Antarabangsa oleh FIPJP dan Peraturan- Peraturan Am SUPER UiTM.
- 1.2 Pertandingan adalah tertakluk kepada undang-undang Am dan Peraturan- Peraturan Am sukanSUPER UiTM.
- 1.3 Sekiranya terdapat perselisihan dari segi pentafsiran undang-undang permainan, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan menjadi rujukan.
- 1.4 Semua bantahan berkaitan dengan perkara teknikal akan diputuskan oleh Teknikal Kejohanan.
- 1.5 Semua bantahan berkaitan dengan peraturan pertandingan akan diputuskan bersama oleh Pengerusi dan Teknikal Kejohanan.
- 1.6 Apa jua keputusan yang dibuat oleh Teknikal atau Pengerusi pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Perseorangan (Single), Beregu (Double), Trio Campuran (Mix Triple) dan Berpasukan Campuran

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 3.1 Lelaki / Wanita
- 3.2 Tiap-tiap kampus hanya dibenarkan mendaftarkan 1 Pasukan sahaja yang terdiri dari 5 orang lelaki dan 4 orang wanita:-

JAWATAN	LELAKI	WANITA
Pengurus	1	
Jurulatih	1	
Atlet	5	4

- 3.3 Senarai pendaftaran pemain hendaklah diserahkan kepada Urusetia pertandingan sebelum tarikh undian.
- 3.4 Penambahan senarai pemain tidak dibenarkan semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan kecuali hanya dibenarkan pertukaran pemain sahaja iaitu bagi pemain yang namanya belum didaftarkan lagi.

4.0 ACARA BERPASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftarkan sembilan (9) orang pemain.
- 4.2 Seorang pemain hanya boleh bermain untuk satu acara sahaja pada setiap perlawanan.

5.0 ACARA INDIVIDU

- 5.1 Hanya satu wakil pasukan sahaja boleh mengambil bahagian di dalam setiap kategori yang dipertandingkan.
- 5.2 Tiada pertukaran pemain dibenarkan selepas pendaftaran acara individu dilakukan.
- 5.3 Setiap pasukan diwajibkan untuk mendaftarkan 2 pemain lelaki dan seorang wanita untuk acara Mixed Trio.
- 5.4 Setiap pasukan hanya boleh menghantar penyertaan dengan kadar maksimum seperti berikut;

ACARA	BILANGAN ATLET		MAKSIMUN PENYERTAAN	
	Lelaki	Wanita	Lelaki	Wanita
PERSEORANGAN	1	1	1	1
BERGU	2	2	1	1
TRIO CAMPURAN	2	1	1	

6.0 UNDIAN

- 6.1 Undian akan diadakan semasa mesyuarat Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 6.2 Undian induvidu akan diadakan semasa mesyuarat pengurus pasukan.

7.0 PEMAIN PILIHAN (RANKING)

- 7.1 Bagi acara perseorangan, pemain-pemain yang pernah mewakili Negara atau negeri dalam SUKMA tahun semasa dan satu (1) tahun sebelumnya atau mempunyai pencapaian yang lebih cemerlang juga akan diberi keutamaan (*seeded player*)
- 7.2 Pemain-pemain yang pernah mewakili UiTM di dalam Kejohanan SUKIPT, MASUM dan Pemenang KARISMA Edisi Sebelumnya akan diberi keutamaan sebagai pemain pilihan (*seeded player*) bagi acara perseorangan.

- 7.3 Pemenang pingat emas dan pingat perak sahaja bagi acara beregu dan trio campuran akan diberi keutamaan sebagai pasukan pilihan (*seeded*).

8.0 SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN ACARA BERPASUKAN

- 8.1 Pertandingan pusingan pertama akan dijalankan secara **LIGA BERKUMPULAN** bagi acara berpasukan.
- 8.2 Pertandingan Suku Akhir akan dijalankan secara kalah singkir.
- 8.3 Pertandingan akan dijalankan dengan format permainan bermasa dan akan dijalankan selama 1 jam tambahan 15 minit tambahan 1 *end*.
- 8.4 Pertandingan akan dijalankan satu (1) gelanggang sahaja.
- 8.5 Perlawanan tamat pada skor 13 atau tamat had masa selama 75 minit (1 jam 15 minit) tambahan 1 *end*. Jika masa dan tambahan 1 *end* telah tamat, pasukan yang memperolehi skor tertinggi dikira pemenang. Jika skor seri, tambahan 1 *end* diberikan dan di *end* tambahan untuk jack out dari gelanggang permainan, jack tersebut akan diletakkan semula ditempat asal.
- 8.6 Pertandingan mungkin bermula lebih awal daripada masa yang ditetapkan sekiranya ada kekosongan gelanggang.

9.0 SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN ACARA INDIVIDU

- 9.1 Pertandingan acara individu akan dijalankan secara kalah singkir (knock out).
- 9.2 Pertandingan akan dijalankan dengan format permainan tidak bermasa dengan mata penamat skor 13 sekiranya mempunyai 16 gelanggang.
- 9.3 Bagi gelanggang kurang daripada 16 gelanggang akan menggunakan format permainan bermasa dan akan dijalankan selama 1 jam tambahan 15 minit tambahan 1 *end*.
- 9.4 Pertandingan akan dijalankan satu (1) gelanggang sahaja.
- 9.5 Bagi format bermasa, perlawanan tamat pada skor 13 atau tamat had masa selama 75 minit (1 jam 15 minit) tambahan 1 *end*. Jika masa dan tambahan 1 *end* telah tamat, pasukan yang memperolehi skor tertinggi dikira pemenang. Jika skor seri, tambahan 1 *end* diberikan dan di *end* tambahan untuk jack out dari gelanggang permainan, *jack* tersebut akan diletakkan semula ditempat asal.
- 9.5 Pertandingan mungkin bermula lebih awal daripada masa yang ditetapkan sekiranya ada kekosongan gelanggang.

10.0 PENGESAHAN PASUKAN

Adalah menjadi tanggungjawab pasukan atau peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanannya dengan menurunkan tandatangan di atas borang marka yang disediakan. Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah dengan persetujuan pengerusi Pertandingan.

11.0 PENENTUAN KEMENANGAN BAGI SISTEM LIGA ACARA BERPASUKAN

- 11.1 Tiga (3) mata akan diberi kepada pasukan yang menang dan kosong (0) mata untuk pasukan yang kalah.
- 11.2 Pasukan yang mengumpul mata tertinggi akan menjadi johan kumpulan dan pasukan yang mengumpul mata kedua tertinggi akan menjadi naib johan dan seterusnya.
- 11.3 Sekiranya dua (2) pasukan mempunyai mata yang sama, pemenang perlawanan antara mereka akan menjadi penentu kepada pemenang.
- 11.4 Sekiranya tiga (3) atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama, pemenang akan ditentukan dengan urutan berikut:-
 - 11.4.1 Margin (beza set) yang tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja)
 - 11.4.2 Bilangan set menang tertinggi (pasukan terlibat sahaja).
 - 11.4.3 Margin (beza skor) yang tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja).
 - 11.4.4 Jumlah skor tertinggi diistihar sebagai pemenang (pasukan terlibat sahaja).
 - 11.4.5 Sekiranya masih tiada keputusan kaedah yang sama akan digunakan dan melibatkan semua pasukan dalam kumpulan tersebut

12.0 PAKAIAN

- 12.1 Pemain-pemain hendaklah memakai pakaian seragam pasukan masing-masing dan seluar slack atau track bottom dibenarkan semasa pertandingan.
- 12.2 Hanya kasut sukan dibenarkan di dalam gelanggang.
- 12.3 Pengelola Pertandingan tidak akan membenarkan pemain-pemain menyertai pertandingan sekiranya mereka tidak mematuhi peraturan tersebut.

13.0 KELEWATAN

- 13.1 Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada Pengadil Kehormat setelah namanya diumumkan untuk bermain.
- 13.2 Masa selama 15 minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma.

14.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai, keadaan cuaca buruk, kekacauan atau kerana hal-hal tidak dijangkakan dan perlawanan tidak dapat dimainkan atau diteruskan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu hendaklah dilangsungkan pada, tempat dan masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

15.0 BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am SUPER UiTM .

16.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am SUPER UiTM.

17.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan SUPER UiTM yang berkenaan dan keputusan adalah **MUKTAMAD**.