

PERATURAN PERMAINAN OLAHRAGA**1. PERATURAN TEKNIKAL**

1.1 Undang - Undang Permainan

1.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, peraturan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **KESATUAN OLAHRAGA MALAYSIA (KOM)**.

1.1.2 Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

1.1.3 Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:

1.1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SUKIPT.

1.1.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-undang Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM).

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

Acara/kategori yang dipertandingkan ialah seperti berikut:

2.1 Kategori Individu

ACARA	BIL.	LELAKI	BIL.	WANITA
INDIVIDU	1.	100 M	1.	100 M
	2.	200 M	2.	200 M
	3.	400 M	3.	400 M
	4.	800 M	4.	800 M
	5.	1500 M	5.	1500 M
	6.	5000 M	6.	5000 M
	7.	10,000 M		-
	8.	110 M LARI BERPAGAR	7.	100 M LARI BERPAGAR
	9.	400 M LARI BERPAGAR	8.	400 M LARI BERPAGAR

	10.	3000 M LARI BERHALANGAN	9.	3000 M LARI BERHALANGAN
	11.	10,000 M JALAN KAKI	10.	5000 M JALAN KAKI
	12.	LOMPAT TINGGI	11.	LOMPAT TINGGI
	13.	LOMPAT JAUH	12.	LOMPAT JAUH
	14.	LOMPAT KIJANG	13.	LOMPAT KIJANG
	15.	MELONTAR PELURU	14.	MELONTAR PELURU
	16.	MELEMPAR CAKERA	15.	MELEMPAR CAKERA
	17.	MEREJAM LEMBING	16.	MEREJAM LEMBING
			17.	HEPTATHLON

2.2 Kategori Berpasukan

ACARA	Bil.	LELAKI	Bil.	WANITA
Berpasukan	18.	4X 100 M	18.	4 X 100 M
	19.	4 X 400 M	19.	4 X 400 M
	20.	4 X 100 M Mix		
	21.	4 X 400 M Mix		

2.3. Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.3.1 Setiap kontinjen hanya boleh mendaftar satu (1) pasukan Olahraga yang terdiri daripada:

2.3.1.1 Seorang (1) Pengurus Pasukan

2.3.1.2 Sembilan (9) orang Pegawai/Jurulatih

2.3.1.3 Maksima Enam Puluh (60) orang Peserta satu Pasukan termasuk lelaki dan wanita

2.3.2 Borang Pendaftaran peserta hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan (mengikut tarikh yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT/ Jawatankuasa Pengelola).

2.3.3 Hanya peserta yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan mengambil bahagian. Kegagalan peserta mendaftarkan nama di dalam pasukan masing-masing akan menyebabkan peserta tersebut tidak layak mengambil bahagian dalam mana-mana acara yang dipertandingkan.

2.3.4 Setiap kontinjen hanya dibenarkan mendaftar satu (1) pasukan sahaja bagi setiap acara berpasukan.

2.3.5 Dalam acara berpasukan, nama-nama peserta mengikut susunan untuk pusingan awal hendaklah diserahkan kepada pihak urusetia kejohanan tidak lewat daripada 1 jam sebelum acara berkenaan berlangsung.

2.3.6 Ringkasan penyertaan

SUKAN	ATLET (Lelaki & Wanita)	PEGAWAI	JUMLAH
Individu dan Berpasukan	60	10	70

2.4 Sistem Pertandingan

2.4.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut acara dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

2.4.2 Susunan acara hendaklah mengikut susunan yang ditetapkan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola dan dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT 2024.

2.4.3 Setiap kontinjen adalah dibenarkan menghantar **TIDAK LEBIH** daripada dua (2) orang peserta bagi setiap acara individu dan satu (1) pasukan bagi acara berpasukan (Lari Berganti-Ganti).

2.4.4 Bilangan maksima penyertaan seseorang peserta adalah seperti berikut:

KATEGORI	INDIVIDU	BERPASUKAN (LARI BERGANTI-GANTI)
Wanita	3	3
Lelaki	3	3

2.4.5 Sesuatu acara hanya dapat dipertandingkan sekiranya **terdapat minimum 6 pasukan berlainan** yang mengambil bahagian.

2.4.6 Cara Memutuskan Keputusan Pertandingan

2.4.6.1 Empat (4) saringan: Tiga (3) pemenang dari setiap saringan dan empat (4) peserta yang mencatat masa terpendek akan layak memasuki peringkat Separuh Akhir.

- 2.4.6.2 Tiga (3) Separuh Akhir:
Dua (2) peserta pemenang dan dua (2) peserta yang mencatat masa yang terbaik daripada ketiga-tiga separuh akhir akan layak memasuki Peringkat Akhir.
- 2.4.6.3 Dua (2) Separuh Akhir:
Tiga (3) peserta pemenang dari setiap separuh akhir dan dua (2) lagi peserta yang mencatat masa terbaik daripada kedua-dua separuh akhir layak ke Peringkat Akhir.
- 2.4.6.4 Sekiranya terdapat bilangan peserta yang mencatatkan masa terbaik lebih daripada bilangan yang dihadkan pada para 2.4.6.1, 2.4.6.2 dan 2.4.6.3, maka penentuan kelayakan akan bergantung kepada kedudukan peserta. Jika berlaku kedudukan yang sama, cabutan undi akan dilakukan oleh Juri Rayuan.
- 2.4.6.5 Semua pengundian lorong untuk acara akhir, semasa kejohanan dijalankan akan dilakukan oleh wakil Teknik (Technical delegate).

2.5 Kelewatan dan Ketidakhadiran

- 2.5.1 Semua peserta mesti melaporkan diri sekurang-kurangnya **30 minit** bagi acara balapan dan **45 minit bagi acara padang**, sebelum waktu acara berkenaan dijadualkan berlangsung. Selepas itu, mereka akan diiringi ke tempat pertandingan oleh Penyelia Peserta.
- 2.5.2 Peserta-peserta yang lewat melaporkan diri, iaitu 15 minit sebelum acara mereka dimulakan, **TIDAK AKAN DIBENARKAN** mengambil bahagian dalam acara tersebut dan akan dianggap sebagai telah menarik diri.
- 2.5.3 Peserta-peserta **TIDAK DIBENARKAN** melaporkan diri terus kepada Pegawai Teknik dalam arena pertandingan.
- 2.5.4 Hebahan tentang panggilan peserta-peserta untuk melaporkan diri bagi acara - acara mereka **TIDAK AKAN DIBUAT**. Maklumat meminta peserta melaporkan diri hanya disiarkan di papan kenyataan di tempat

- Penyelia Peserta. Hebahan hanya akan dibuat sekiranya terdapat sebarang pindaan dalam susunan acara atau program kejohanan.
- 2.5.5 Peserta – peserta hendaklah berpakaian lengkap dan nombor pendaftaran peserta perlu diletakkan di bahagian depan dan belakang baju peserta kecuali bagi acara lompat tinggi dan lompat bergalah sahaja hanya dibenarkan penggunaan nombor di bahagian hadapan.
 - 2.5.6 Apabila melaporkan diri untuk tiap-tiap acara, seseorang peserta mesti menunjukkan “Tag Pengenalan Rasmi” kepada Penyelia Peserta berkenaan. Sekiranya arahan ini tidak dipatuhi, peserta berkenaan **TIDAK AKAN DIBENARKAN** menyertai acara itu.
 - 2.5.7 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan mempunyai kuasa untuk melakukan sebarang pindaan berkenaan jadual pertandingan sama ada menangguh atau mengubah jadual berdasarkan keperluan semasa dengan pemakluman kepada peserta/pasukan.
- 2.6 Penarikan Diri Semasa Kejohanan Dijalankan
- 2.6.1 Jika didapati seseorang peserta setelah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan tidak mengambil bahagian dalam sesuatu acaranya, **KECUALI** jika dapat mengemukakan surat pengesahan sakit/cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, atlet berkenaan tidak akan dibenarkan menyertai acara-acara seterusnya yang didaftarkan atas namanya.
 - 2.6.2 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara selepas mengambil bahagian dalam pusingan awal, tanpa surat pengesahan sakit/cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, adalah dianggap sebagai menarik diri daripada semua acara seterusnya yang didaftar atas namanya.
 - 2.6.3 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara atas nasihat Pegawai Perubatan Kejohanan, hanya boleh mengambil bahagian seterusnya dalam semua acara yang didaftarkan atas namanya dengan mengemukakan surat pengesahan daripada Pegawai Perubatan Kejohanan kepada Pengurus Kejohanan.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

3.1 Rujuk Peraturan Am KOM dan Perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT.

3.2 Pakaian Pertandingan

3.2.1 Paku Kasut: Kejohanan ini akan diadakan di atas balapan jenis sintetik. Panjang maksima paku kasut (spikes) tidak boleh melebihi 09mm, kecuali untuk acara Lompat Tinggi dan Merejam Lembing. Untuk acara-acara tersebut, paku kasut tidak boleh melebihi 12mm.

3.2.2 Pakaian: Semua ahli pasukan bagi acara Lari Berganti-ganti disarankan memakai pakaian yang sama warna bagi pasukan masing-masing.

3.3 Peralatan Pertandingan

3.3.1 Ukuran peralatan akan menggunakan mana-mana pertandingan peringkat dewasa melainkan ada ketetapan lain yang dibuat.

3.3.2 Peralatan: Pihak Pengelola akan menyediakan semua peralatan termasuk blok permulaan, kecuali galah berlombol untuk acara Lompat Bergalah di mana peserta dibenarkan menggunakan galah sendiri dengan syarat ia diserahkan kepada Pengurus Teknik terlebih dahulu untuk disahkan. Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan galah orang lain kecuali dengan kebenaran daripada tuan punya.

3.3.3 Blok Permulaan: Bagi semua acara yang tersebut di bawah blok permulaan (Starting Block) **MESTI DIGUNAKAN**. 100m, 200m, 400m, 100m LP, 110m LP, 400m LP, 4x100m, 4x400m, 4x100m mix dan 4x400m mix.

3.3.4 Sistem keputusan manual/elektronik akan digunakan.

3.4 Ukuran Tinggi/Jarak Permulaan

3.4.1 Acara Lompat Tinggi:

Lelaki:

Percubaan: 1.60m & 1.70m

Permulaan: 1.65m

Wanita:

Percubaan: 1.35m & 1.45m

Permulaan: 1.40m

3.4.2 Acara Lompat Kijang

Lelaki: 11m/13m

Wanita: 9m/11m

3.4.3 Bagi perkara 3.4.1 & 3.4.2, ketetapan permulaan lompatan atau ukuran tinggi boleh diubah mengikut persetujuan semasa mesyuarat pengurus pasukan.

4. HADIAH

4.1 Setiap pemenang akan menerima medal kejohanan.

4.2 Acara Individu sehingga 2000M (Pertama, Kedua dan Ketiga).

4.3 Acara Individu 3000m dan jarak lebih daripadanya (Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat dan Kelima).

4.4 Acara Heptathlon (Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat dan Kelima).

4.5 Acara Pasukan - Enam (6) pingat akan diberikan kepada setiap pasukan yang berjaya menduduki tempat Pertama, Kedua dan Ketiga.

4.6 Jumlah pingat yang ditawarkan:

BIL.	ACARA	PINGAT (LELAKI)			PINGAT (WANITA)		
		EMAS	PERAK	GANGSA	EMAS	PERAK	GANGSA
1.	100m	1	1	1	1	1	1
2.	200m	1	1	1	1	1	1
3.	400m	1	1	1	1	1	1
4.	800m	1	1	1	1	1	1
5.	1500m	1	1	1	1	1	1
6.	5000m	1	1	1 (3)	1	1	1 (3)
7.	10000m	1	1	1 (3)			
8.	100m Lari Berpagar				1	1	1
9.	110m Lari Berpagar	1	1	1			
10.	400m Lari Berpagar	1	1	1	1	1	1
11.	3000m Berhalangan	1	1	1 (3)	1	1	1 (3)
12.	10000m Jalan kaki	1	1	1 (3)			
13.	5000m Jalan Kaki				1	1	1 (3)

14.	Lompat Jauh	1	1	1	1	1	1
15.	Lompat Kijang	1	1	1	1	1	1
16.	Lompat Tinggi	1	1	1	1	1	1
17.	Lempar Cakera	1	1	1	1	1	1
18.	Lontar Peluru	1	1	1	1	1	1
19.	Merejam Lembing	1	1	1	1	1	1
20.	Heptathlon				1	1	1 (3)
21.	4x100m	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)
22.	4x400m	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)	1 (6)
23.	4x100m Mix	1 (6)	1 (6)	1 (6)			
24.	4x400m Mix	1 (6)	1 (6)	1 (6)			
Pingat Ditawarkan		21	21	21	19	19	19