

PERATURAN PERMAINAN PETANQUE

1. NAMA

Rujuk perkara 1 Peraturan Am Sukan Institusi Pengajian Tinggi Malaysia (SUKIPT).

2. PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan SUKIPT yang dikuatkuasakan sepanjang kejoanan ini.

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 Undang-Undang dan Peraturan Pertandingan adalah tertakluk kepada;

3.1.1 Peraturan Rasmi Sukan Petanque (*OFFICIAL RULES FOR THE SPORT OF PÉTANQUE*) oleh Federation International de Petanque Et Jeu Provincial (FIPJP) merujuk kepada edisi terkini.

3.1.2 Sekiranya timbul perselisihan dalam pentafsiran peratiuran, maka pentafsiran dalam bahasa Inggeris adalah diutamakan..

4. KELAYAKAN

Rujukan perkara 3 peraturan Am SUKIPT.

5. FORMAT PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan akan dijalankan secara individu dan terbahagi kepada enam (6) kategori acara;

5.1.1 Single Lelaki

5.1.2 Single Wanita

5.1.3 Double Lelaki

5.1.4 Double Wanita

5.1.5 Triple Lelaki

5.1.6 Triple Wanita

5.2 Peserta disarankan menyertai satu acara sahaja.

5.3 Walaubagaimanapun, seorang peserta dibenarkan menyertai lebih daripada satu acara dengan syarat bahawa peserta yang berkenaan hanya menyertai salah satu acara antara acara single atau acara double.

6. PENDAFTARAN PEMAIN

Pendaftaran pasukan seperti pegawai dan pemain mesti melalui sistem pendaftaran secara dalam talian ‘*online registration system*’ yang disediakan oleh penganjur. Pendaftaran perlu mematuhi prosedur yang ditetapkan oleh sekretariat penganjuran kejohanan.

6.1 Bilangan pegawai dan pemain bagi setiap pasukan petanque kontinjen IPT adalah seperti berikut;

Petanque	Single	Double	Triple	Jumlah
Pengurus	Maksimum 2			2
Jurulatih	Maksimum 2			2
Peserta Lelaki	1	2	3	6
Peserta Wanita	1	2	3	6
JUMLAH				16

Catatan : Pemain *Single* tidak dibenarkan menyertai acara *Double*, dan sebaliknya; tetapi dibenarkan menyertai acara *Triple* sebagai acara kedua.

7. REFERI KEHORMAT / KETUA PENGADIL / PENGADIL

Rujuk perkara 6 peraturan Am SUKIPT

8. PAKAIAN DAN PERALATAN

8.1 Pemain mesti memakai pakaian bertema kontinjen masing-masing. Nama pasukan disarankan tertera pada bahagian belakang pakaian. Pakaian bagi ahli pasukan acara double atau triple mesti seragam antara satu sama lain.

8.2 Pakaian perlulah sentiasa dalam keadaan terurus dan kemas. Pemain mesti berkasut sukan dan berstokin.

8.3 Pakaian berasaskan kain jeans ‘denim’ atau pakaian terlalu ketat adalah tidak dibenarkan. Pemain mesti berseluar panjang samada casual atau track bottom.

8.4 Pihak penganjur dan jawatankuasa teknikal pertandingan berhak untuk tidak membenarkan mana-mana peserta yang bertanding sekiranya tidak mematuhi peraturan pemakaian yang telah dinyatakan.

- 8.5 *Boule* dan *jack* yang memenuhi spesifikasi dan diiktiraf oleh Badan Sukan Antarabangsa (FIPJP) sahaja yang boleh digunakan untuk pertandingan. Setiap peserta mesti menyediakan set *boule* pertandingan masing-masing.
- 8.6 Peserta dikehendaki untuk menyediakan alat ukur bagi sebarang pengukuran jarak dalam permainan.

9. SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 Pertandingan akan dijalankan dalam dua (2) peringkat iaitu peringkat Pusingan Pertama dan Pusingan Kedua / Akhir.
 - 9.1.1 Pertandingan **Pusingan Pertama** dijalankan secara '*Double Knockout*'. Peserta / pasukan bertanding akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian. Dua pasukan terbaik daripada setiap kumpulan layak ke Pusingan Akhir.
 - 9.1.2 Urusetia pertandingan berhak untuk menggunakan kaedah pertandingan lain bagi pusingan pertama iaitu sistem pertandingan swiss. Sekiranya sistem pertandingan swiss digunakan, kedudukan pasukan ditentukan mengikut keutamaan iaitu merujuk kepada jumlah mata kemenangan tertinggi, diikuti nilai buchholz 1 tertinggi, dan diikuti nilai buchholz 2 tertinggi dan seterusnya margin / beza skor permainan yang mana lebih tinggi. Empat (4) atau lapan (8) atau enam belas (16) pasukan terbaik dari pusingan pertama akan layak ke pusingan akhir bergantung kepada bilangan penyertaan.
 - 9.1.3 Pertandingan **Pusingan Akhir** akan dijalankan secara '*knockout*' - Kalah Mati.
 - 9.1.4 Permainan menggunakan Kaedah Permainan Bermasa dengan satu end tambahan. End tambahan adalah satu end yang mesti dimainkan selepas masa permainan tamat. Sesuatu end yang baharu dikira bermula atau diaktifkan sebaik sahaja *boule* terakhir bagi sesuatu end telah dibalingkan dan berhenti.
 - 9.1.5 Sekiranya kedua-dua pasukan seri atau mata terikat setelah tempoh masa permainan tamat termasuk end tambahan telah dimainkan, maka END penentuan akan dimainkan bagi menentukan pemenang. Jack bagi end penentuan tidak

dibenarkan keluar gelanggang atau mati. Sekiranya ia berlaku, jack diletakkan semula ke kedudukan terakhir sebelum mati.

- 9.1.6 Pemain yang terakhir melakukan balingan bola, bertanggung jawab untuk melakukan pengukuran bagi menentukan pasukan yang memegang mata. Pasukan lawan masih boleh mencabar keputusan dengan melakukan ukuran semula. Sebarang perselisihan dirujuk kepada pengadil perlawanan.
- 9.1.7 Pemain yang tersalah giliran akan dirujuk sebagai kesalahan di bawah Artikel 24 Peraturan Sukan petanque.
- 9.1.8 Mata permainan perlu sentiasa dikemaskini pada borang pertandingan. Borang pertandingan perlu disemak oleh kedua-dua pasukan sepanjang pertandingan berlangsung. Kedua-dua pasukan mesti mengesahkan keputusan perlawanan sebelum diserahkan kepada urusetia pertandingan.

10. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

- 10.1 Pasukan yang tidak hadir ke tempat perlawanan / gelanggang yang telah ditetapkan setelah panggilan perlawanan dilakukan, akan dikenakan denda dimana 1 mata diberikan kepada pihak lawan bagi setiap 5 minit permainan berlalu. Pasukan yang tidak hadir akan hilang kelayakan untuk bermain selepas 30 minit kelewatan hadir ke gelanggang, dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan.
- 10.2 Ahli pasukan yang hadir boleh memulakan permainan tanpa menggunakan boule ahli pasukan yang tidak hadir. Ahli pasukan yang lewat hadir hanya dibenarkan menyertai permainan pada end berikutnya, dengan syarat ia tiba sebelum 30 minit permainan berlangsung.
- 10.3 Peserta yang ingin meninggalkan 'sementara' perlawanan mesti memaklumkan kepada pengadil. Walaubagaimanapun, perlawanan tetap diteruskan dan masa perlawanan terus berjalan. Sekiranya tiba giliran bagi pemain berkenaan untuk bermain, tempoh 1 minit mula dihitung untuk pemain berkenaan hadir dan memainkan boule. Boule akan dibatalkan bagi setiap 1 minit ketidakhadiran pemain berkenaan.
- 10.4 Peserta yang didapati secara sengaja cuba untuk lewat-lewatkan permainan akan dikenakan tindakan mengikut Artikel 21 & Artikel 35 Peraturan Sukan Petanque.

11. MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 11.1 Mesyuarat pengurus pasukan akan diadakan sebelum kejohanan berlangsung atau selewat-lewatnya satu (1) hari sebelum pertandingan dimulakan.
- 11.2 Hanya penyertaan yang telah disahkan oleh pihak sekretariat kejohanan sahaja yang akan dibenarkan untuk bertanding.
- 11.3 Senarai peserta yang bertanding akan disahkan ketika mesyuarat pengurus pasukan dan sentiasa tertakluk kepada peraturan am kejohanan.
- 11.4 Undian pertandingan akan dilakukan semasa mesyuarat sekiranya ia belum dilakukan.

12. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Rujuk Perkara 12 Peraturan Am SUKIPT.

13. BANTAHAN

Rujuk Perkara 13 dan 14 Peraturan Am SUKIPT.

14. PENANGGUHAN PERLAWANAN

Rujuk Perkara 11 Peraturan Am SUKIPT

15. HADIAH

Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT

KATEGORI ACARA	EMAS	PERAK	GANGSA	JUMLAH
Single Lelaki	1 (1)	1 (1)	1 (1)	3 (3)
Double Lelaki	1 (2)	1 (2)	1 (2)	3 (6)
Triple Lelaki	1 (3)	1 (3)	1 (3)	3 (9)
Single Wanita	1 (1)	1 (1)	1 (1)	3 (3)
Double Wanita	1 (2)	1 (2)	1 (2)	3 (6)
Triple Wanita	1 (3)	1 (3)	1 (3)	3 (9)
JUMLAH	6 (12)	6 (12)	6 (12)	18 (36)

16. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SUKIPT