

# DART



# PERATURAN KEJOHANAN DART

- \* Kejohanan ini dinamakan sebagai “Kejohanan Dart Pesta Sukan Muhibbah JKM Ke-12.

# SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

- \* Kejujutan ini adalah terbuka kepada semua anggota perkhidmatan yang bertugas di Jabatan-Jabatan di bawah Jabatan Ketua Menteri. Kakitangan/pegawai yang menyertai Pesta Sukan Muhibbah hendaklah dibekalkan salinan surat perlantikan atau surat melapor diri bertugas atau slip gaji yang dibayar oleh Jabatan bagi kakitangan/pegawai bertugas adalah Jabatan dibawah Jabatan Ketua Menteri dan pengesahan oleh Ketua Jabatan masing- masing adalah diperlukan.
- \* Setiap pasukan boleh mendaftarkan seramai 12 orang pemain yang merupakan anggota perkhidmatan Jabatan berkenaan seperti berikut:-
- \* 6 orang Lelaki (5 pemain & 1 simpanan)
- \* 6 orang Perempuan (5 pemain & 1 simpanan).
- \* Walau bagaimanapun, mana-mana pasukan boleh memutuskan untuk tidak mendaftarkan pemain simpanan.

# SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

- \* Hanya pemain yang didaftarkan dalam acara berpasukan yang layak bermain untuk acara Perseorangan dan Bergu.
- \* Pemain yang tidak didaftarkan ataupun tidak memenuhi syarat di para 3.1 di atas tidak dibenarkan mewakili pasukannya. Sekiranya berlaku pelanggaran syarat ini, maka penyertaan pasukan berkenaan akan terbatal secara automatic. Semua perlawanan yang telah disertai oleh pasukan tersebut akan dianggap tidak sah dan pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma.
- \* Setiap pasukan perlu menggunakan/melengkapkan borang pendaftaran JTU-DRT-PSM-JKM12/2017 yang disediakan oleh pihak Penganjur. Tarikh tutup penerimaan Borang Pendaftaran ini ialah pada jam 08.30 pagi, 18hb Sept 2017. Bagaimanapun, bagi acara Perseorangan dan Bergu, pendaftaran hanya akan dibuat pada 19hb Sept 2017.

# YURAN PENYERTAAN

- \* Tiada yuran penyertaan yang dikenakan bagi menyertai kejohanan ini.

# TARIKH, TEMPAT DAN JADUAL KEJOHANAN

- \* Tarikh: 18hb - 20hb Sept 2011
- \* Tempat: Dewan Wisma Jabatan Tanah dan Ukur  
Kota Kinabalu.
- \* Jadual Perlawanan akan disediakan setelah Undian Kumpulan diadakan.

# FORMAT PERTANDINGAN

## \* **Acara Berpasukan**

- \* Semua pasukan yang bertanding akan diundi dalam kumpulan yang sama dan akan bermain secara Round Robin (liga).
- \* Susunan perlawanan antara pasukan akan ditentukan melalui lambungan duit syiling. Pemenang lambungan berkenaan akan bermain dahulu dan diikuti secara bergilir-gilir antara pasukan dalam perlawanan selanjutnya.

# FORMAT PERTANDINGAN

- \* Susunan perlawanan adalah seperti berikut:
- \* 1001 x 1 leg            Foursome
- \* 501 x 3 legs            Perseorangan lelaki
- \* 501 x 3 legs            Perseorangan Wanita
- \* 501 x 3 legs            Bergu lelaki
- \* 501 x 3 legs            Bergu Campuran
- \* 501 x 3 legs            Bergu Wanita



# Acara Perseorangan Lelaki dan Perseorangan Wanita

- \* Setiap pasukan boleh mendaftarkan dua (2) orang peserta untuk acara Perseorangan Lelaki dan dua (2) orang peserta untuk acara Perseorangan Wanita.
- \* Peserta/pasukan akan dibahagikan kepada 2 kumpulan. Peserta/pasukan dalam Agensi/Jabatan yang sama akan diundi dalam kumpulan yang berasingan. Setiap peserta/Pasukan dalam kumpulan yang sama tersebut akan bermain secara Round Robin (liga) berdasarkan perlawanan 501 x 3 legs.
- \* Hanya dua pemenang teratas dalam setiap kumpulan yang akan terpilih untuk bermain dipusingan kedua (separuh akhir).
- \* Pada Pusingan Kedua (Separuh Akhir) dan Pusingan Akhir akan dijalankan secara fixed knock out format (format tetap kalah mati).

# Acara Bergu Lelaki, Bergu Wanita dan Bergu Campuran

- \* Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan untuk acara bergu Lelaki dan Wanita.
- \* Semua pasukan yang bertanding akan diundi dalam kumpulan yang sama dan akan bermain secara Round Robin (liga).

# Acara Bergu Lelaki, Bergu Wanita dan Bergu Campuran

- \* Bagi Bergu Campuran, setiap pasukan boleh mendaftarkan dua (2) pasukan untuk acara ini.
- \* Peserta/pasukan akan dibahagikan kepada 2 kumpulan. Peserta/pasukan dalam Agensi/Jabatan yang sama akan diundi dalam kumpulan yang berasingan. Setiap peserta/Pasukan dalam kumpulan yang sama tersebut akan bermain secara Round Robin (liga) berdasarkan perlawanan 501 x 3 legs.
- \* Hanya dua pemenang teratas dalam setiap kumpulan yang akan terpilih untuk bermain dipusingan kedua (separuh akhir).
- \* Pada Pusingan Kedua (Separuh Akhir) dan Pusingan Akhir akan dijalankan secara fixed knock out format (format tetap kalah mati).

# SYARAT DAN PERATURAN KEJOHANAN

- \* Kejohanan ini dijalankan secara 'In-House Rules' Kejohanan Dart Sukan Muhibah JKM 2017.
- \* Interpretasi bagi peraturan ke atas Kejohanan ini adalah ditentukan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pelaksana/Jawatankuasa Teknikal kepada kejohanan yang mana keputusan mereka adalah muktamad.
- \* Semua peserta hendaklah mengekalkan tahap disiplin yang tinggi dan memupuk semangat kesukanan sepanjang tempoh kejohanan ini berlangsung. Pihak Jawatankuasa pelaksana tidak akan teragak-agak mengambil tindakan tegas kepada pemain yang secara sengaja mengganggu pemain lawan/lain semasa pertandingan berjalan.

# SYARAT DAN PERATURAN KEJOHANAN

- \* Pemain dan Penyokong/Penonton adalah sama sekali tidak dibenarkan Merokok atau Meminum Minuman Beralkohol/Keras di dalam Dewan Pertandingan sepanjang kejohanan ini berlangsung.
- \* .
- \* Pemain hendaklah berpakaian kemas sepanjang masa kejohanan berjalan. Pemakaian selipar, sandal, track pants, baju tidak berkolar atau singlet adalah tidak dibenarkan.
- \* Pemain yang gagal berada di gelanggang permainan dalam tempoh lima (5) minit setelah permainan dimulakan akan dibatalkan permainannya dan mata kemenangan akan diberikan kepada lawannya

# SYARAT DAN PERATURAN KEJOHANAN

- \* Setiap pemain akan dibenarkan membuang 6 dart (practice dart) sebelum pertandingan dimulakan.
- \* Semasa pertandingan dijalankan, pemain adalah dikehendaki menyelesaikan balingan 3 dart dalam masa 40 saat
- \* Pengiraan Mata (Chalker) akan dibuat secara bergilir-gilir antara pemain dalam pasukan yang bertanding.
- \* Selepas pertandingan tamat, pemenang adalah bertanggungjawab menyerahkan borang permarkahan ke meja urusetia pertandingan.
- \* Pihak Jawatankuasa Pelaksana adalah tidak bertanggungjawab ke atas segala kemalangan, kecelakaan dan kehilangan harta benda kepada mana-mana peserta atau pegawai sepanjang kejohanan ini berlangsung.

# SYARAT BERMAIN

- \* Pengurus Pasukan/Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan borang susunan pemain kepada Urusetia dalam tempoh 15 minit sebelum pertandingan dimulakan.
- \* Bagi **Acara Berpasukan**, seorang pemain hanya boleh bermain dua kali sahaja iaitu dalam mana-mana set Foursome, dan perseorangan atau bergu. Bagi set foursome, pemain mestilah terdiri daripada tiga (3) orang pemain lelaki dan seorang pemain wanita.
- \* Bagi **Acara Perseorangan dan Bergu**, seorang pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja samada untuk acara Perseorangan ataupun Bergu.

# PERTUKARAN PEMAIN

- \* Pertukaran pemain tidak boleh dibuat setelah Borang Susunan Pemain dikemukakan kepada Urusetia atau setelah pertandingan dijalankan.
- \* Pertukaran pemain hanya boleh dibuat bagi pemain yang berdaftar sahaja.



# PEMAIN MATA DAN PENENTUAN PEMENANG

## \* **Acara Berpasukan**

- \* Pengiraan mata adalah berdasarkan kepada perlawanan yang dimenangi oleh pasukan iaitu setiap perlawanan yang dimenangi akan mendapat satu mata.
- \* Pemenang akan ditentukan melalui agregat menang/kalah iaitu pasukan yang paling banyak mendapat legs yang dimenangi dikira sebagai pemenang.
- \* Jika berlaku persamaan jumlah mata dan/atau agregat menang/kalah, maka pemenang ditentukan melalui permainan Four Some (1001) sebanyak 1 leg.

## \* **Acara Perseorangan (Lelaki/Wanita) dan Bergu (Lelaki/Wanita/Campuran)**

- \* Pengiraan mata adalah berdasarkan kepada perlawanan yang dimenangi oleh pasukan iaitu setiap perlawanan yang dimenangi akan mendapat satu mata.
- \* Pemenang akan ditentukan melalui agregat menang/kalah iaitu pasukan yang paling banyak mendapat legs yang dimenangi dikira sebagai pemenang.
- \* Jika berlaku persamaan jumlah mata dan/atau agregat menang/kalah, maka pemenang ditentukan melalui permainan 701 sebagai 1 leg.

# KEMENANGAN PERCUMA

- \* Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika lawannya melakukan kesalahan-kesalahan berikut:-
- \* Menyenaraikan pemain yang tidak layak menyertai Kejohanan atau yang tidak didaftarkan,
- \* Gagal berada dalam gelanggang permainan selepas lima (5) minit pertandingan dimulakan.
- \* Tidak mahu meneruskan permainan.
- \* Melanggar mana-mana syarat dan peraturan kejohanan.
- \* Tidak berdisiplin.

# BANTAHAN DAN RAYUAN

- \* Pasukan yang bertanding boleh membuat bantahan atau rayuan ke atas sesuatu keputusan yang telah dibuat secara bertulis dengan mengemukakannya kepada Urusetia Kejohanan dalam tempoh 30 minit selepas sesuatu pertandingan tamat.
- \* Setiap bantahan atau rayuan hendaklah disertakan dengan Wang Tunai sejumlah RM200.00 (Ringgit Malaysia : Dua Ratus sahaja) sebagai taruhan. Wang ini akan dikembalikan sekiranya bantahan atau rayuan diterima dan tidak dikembalikan sekiranya ia ditolak.
- \* Keputusan akan diberi dalam tempoh satu (1) jam selepas bantahan atau rayuan diterima dan segala keputusan yang dibuat adalah muktamad.

# PEMBERIAN PINGAT

ACARA	PINGAT		
	EMAS	PERAK	GANGSA
Berpasukan	1	1	1
Perseorangan Lelaki	1	1	1
Perseorangan Wanita	1	1	1
Bergu Lelaki	1	1	1
Bergu Campuran	1	1	1
Bergu Wanita	1	1	1
<b>JUMLAH</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

# UNTUK PENGURUSAN/KETUA PASUKAN DAN CABUTAN UNDI

- \* Jam 08.30 pagi, 18hb Sept 2017
- \* Cabutan undi bagi penentuan kumpulan akan diadakan selepas taklimat tamat.

# PERKARA-PERKARA LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN/DICATATKAN

- \* Pihak Jawatankuasa Pelaksana akan membuat ketetapan bagi mana-mana peraturan yang tidak dicatatkan/dinyatakan.
- \* Pihak Jawatankuasa Pelaksana berhak menangguhkan, memindah atau mengubah sesuatu pertandingan dengan pemberitahuan atau diputuskan serta merta.
- \* Pihak Jawatankuasa Pelaksana berhak menetapkan semula masa pertandingan yang ditangguhkan.

# PERKARA-PERKARA LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN/DICATATKAN

- \* Jawatankuasa Pelaksana berhak meminda mana-mana peraturan kejahatan ini pada bila-bila masa diperlukan disamping boleh menolak mana-mana penyertaan yang tidak mengikut garis panduan yang ditetapkan.
- \* Segala keputusan Jawatankuasa Pelaksana adalah muktamad.