

## PERATURAN PERTANDINGAN DART

### 1. AM

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Dart Penjara Malaysia 2006

### 2. PENGANJUR / PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh Penjara Kluang, Johor.

### 3. PENDAFTARAN

- 3.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia.
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar lapan (8) orang pemain termasuk pemain simpanan. Pendaftaran pemain hendaklah menggunakan **Borang** yang telah disediakan.
- 3.3 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian penyertaan pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.

### 4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 4.1 Perlawanan akan diadakan di lokasi \_\_\_\_\_
- 4.2 Perlawanan ini akan dijalankan dalam tempoh dua (2) hari bermula pada 9 Disember 2006 dan berakhir pada 10 Disember 2006. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut jadual yang akan disediakan oleh Jawatankuasa Pertandingan.

### 5. FORMAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan ini adalah di antara pasukan.
- 5.2 Pertandingan adalah berdasarkan kepada 'Best of 3 set' bagi acara perseorangan dan beregu sahaja. Acara 'four sum' hanya satu set sahaja.
- 5.3 Seorang pemain hanya boleh bermain dua (2) kali sahaja dalam sesuatu perlawanan sama ada 'four sum', perseorangan atau beregu.
- 5.4 Seorang pemain hanya boleh didaftarkan dalam satu (1) pasukan sahaja. Jika terdapat seorang pemain yang pasukannya telah kalah/menang dan kemudian bermain untuk pasukan lain, maka penyertaan kedua-dua pasukan akan dibatalkan.
- 5.5 Pertukaran nama-nama pemain boleh dilakukan semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan yang akan diadakan sehari sebelum pertandingan.
- 5.6 Semua pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B. Perlawanan pusingan awal dalam sesuatu kumpulan akan dijalankan secara liga. Johan dan Naib Johan Kumpulan A akan bertemu secara menyilang dengan Naib Johan dan Johan Kumpulan B dalam perlawanan separuh akhir yang akan dijalankan secara kalah mati.
- 5.7 Kiraan mata akan menentukan kedudukan pasukan.
- 5.8 Susunan perlawanan sepanjang kejohanan adalah seperti berikut;
  - i. Empat sepasukan (Four Sum)
  - ii. Perseorangan pertama
  - iii. Beregu pertama
  - iv. Perseorangan kedua
  - v. Beregu kedua
- 5.9 Format pertandingan adalah seperti berikut;
  - i. Empat sepasukan (Four Sum) dimulakan dengan 1,001
  - ii. Perseorangan dimulakan dengan 501
  - iii. Beregu dimulakan dengan 501
- 5.10 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan yang

jika pasukan lawan gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit perlawanan sepatutnya dimulakan.

- 5.11 Bagi Pengurus dan Ketua Pasukan mereka hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil rasmi sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 5.12 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan ialah enam (6) orang. Pasukan yang menurunkan kurang daripada enam (6) orang pemain dalam satu perlawanan akan dibatalkan perlawanannya dan dikira kalah. Pasukan lawan yang mempunyai cukup pemain untuk memulakan perlawanan akan diberi kemenangan percuma.

## 6. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 6.1 Setiap pasukan yang bertanding akan diberikan mata permainan seperti berikut:
  - i. Menang - 3 mata
  - ii. Kalah - 0 mata
- 6.2 Sekiranya terdapat lebih daripada satu pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka kaedah berikut akan digunakan:
  - i. Jumlah acara (games) menang bagi semua pertandingan.
  - ii. Jumlah acara (games) kalah semua pertandingan.
- 6.3 Sekiranya keputusan masih seri maka kaedah berikut akan digunakan:
  - i. Jumlah set menang bagi semua pertandingan.
  - ii. Jumlah set kalah bagi semua pertandingan.
- 6.4 Sekiranya keputusan masih seri lagi, pertandingan Acara Empat Sepasukan (Four Sum) akan diadakan semula. Untuk menentukan pemenang (senarai pemain terdiri dari pemain yang didaftarkan).

## 7. KEMENANGAN PERCUMA

- 7.1 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawannya didapati melakukan kesalahan seperti berikut :
  - i. Menyenaraikan pemain yang tidak didaftarkan dalam mana mana perlawanan seperti dinyatakan dalam Perkara 3.2
  - ii. Gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa perlawanan sepatutnya dimulakan seperti dinyatakan dalam perkara 5.10
  - iii. Gagal menyediakan sekurang-kurangnya enam (6) pemain dalam sesuatu perlawanan seperti dinyatakan dalam perkara 5.12
  - iv. Tidak mahu meneruskan perlawanan.
- 7.2 Pasukan yang diberi kemenangan percuma akan menang dengan kiraan mata 2-0 (9-0).
- 7.3 Pasukan yang bertanding tidak dibenarkan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawan. Jika berlaku juga keadaan sedemikian, pasukan tersebut secara automatik terkeluar dari kejohanan ini dan perlawanan sebelumnya dibatalkan. Ini hanya melibatkan perlawanan dalam liga kumpulan pusingan pertama.

## 8. ETIKA BERPAKAIAN DAN LARANGAN

- 8.1 Pemain tidak dibenarkan memakai pakaian yang menjolok mata semasa pertandingan.
- 8.2 Pemain mesti memakai pakaian yang kemas (selipar tidak dibenarkan).
- 8.3 Dilarang merokok, makan dan minuman alkohol dalam pertandingan.
- 8.4 Pemain tidak dibenarkan keluar dari gelanggang perlawanan semasa pertandingan sedang berlangsung.

## 9. PENGADILAN

Pengadil yang mengadili perlawanan adalah pengadil yang dilantik oleh urusetia pengelola Kejohanan Dart Penjara Malaysia 2006

## 10. BANTAHAN

Segala bantahan boleh dibuat dengan merujuk kepada **Jawatankuasa Bantahan** yang dilantik oleh pihak penganjur kejohanan ini.