



PERATURAN AM PERMAINAN

PETANQUE

KARNIVAL SUKAN KOLEJ PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA 2026 [KASUKMA (XVI)]

**KOLEJ PROFESIONAL MARA
SERI ISKANDAR, PERAK.**

PETANQUE
SINGLE LELAKI, SINGLE WANITA & MIX DOUBLE

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan acara petanque Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA akan dijalankan seperti berikut:
 - 1.1.1 Pusingan Peringkat Kumpulan
 - 1.1.2 Pusingan Kalah Singkir

2.0 PERTANDINGAN PERINGKAT LIGA

- 2.1 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan dalam dua (2) kumpulan (Kumpulan A dan B).
 - 2.1.1 Terdapat Lima (5) pasukan dalam Kumpulan A dan Lima (5) pasukan dalam Kumpulan B.
 - 2.1.2 Pasukan-pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing- masing.
- 2.2 Pertandingan dalam peringkat awal diadakan secara liga satu pusingan mengikut kumpulan.
- 2.3 Mata akan diberi seperti berikut:
 - 2.3.1 Menang : 3 mata
 - 2.3.2 Kalah : 0 mata
- 2.4 Semua pusingan awal kumpulan akan bermain 1 perlawanan selama 45 minit atau penamat dengan kiraan mata 11 (mana yang dahulu). Sekiranya pasukan gagal hadir atau lewat lebih 10 minit, pasukan lawan akan dikira menang 11-0. Tempoh satu (1) minit diberikan kepada setiap pemain sebelum membuat balingan.
- 2.5 Setelah semua perlawanan liga selesai, satu pasukan atau lebih didapati memperolehi bilangan mata yang sama, maka keputusan ditentukan seperti berikut:
 - 2.5.1 perbezaan mata akan menjadi penentuan iaitu pasukan yang mempunyai perbezaan terbesar antara mata '**DAPAT**' dengan mata '**KENA**' hendaklah menduduki tempay yang lebih tinggi.
 - 2.5.2 Jika masih juga seri maka pasukan yang **memenangi perlawanan di peringkat kumpulan** akan dikira berkedudukan lebih tinggi.
 - 2.5.3 Jika masih seri setelah tamat 45 minit, 'END' penentu akan dijalankan.

3.0 PERINGKAT KALAH SINGKIR

- 3.1 Dua (2) pasukan teratas setiap kumpulan layak ke peringkat separuh akhir.
 - 3.1.1 Tempat Pertama Kumpulan A akan melawan tempat Kedua Kumpulan B untuk ke perlawanan akhir.
 - 3.1.2 Tempat Kedua Kumpulan A akan melawan Tempat Pertama Kumpulan B untuk ke perlawanan akhir.
 - 3.1.3 Tempat ketiga akan ditentukan antara kedua-dua pasukan yang kalah.
 - 3.1.4 Pusingkan **kalah singkir (separuh akhir) sehingga akhir** akan dimainkan dengan tempoh **45 minit** atau **penamat dengan kiraan 13** atau mana yang sampai dahulu.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 4.1 Gelanggang Petanque, Kolej Profesional MARA Seri Iskandar, Perak.

5.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 5.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis)** jam **3.00 petang**.
- 5.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pasukan seramai dua (2) orang pemain yang telah didaftarkan beserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.
- 5.3 Senarai pemain yang disahkan semasa taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

6.0 PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN

6.1 Penyertaan

- 6.1.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar pasukan (pelajar) yang berdaftar di Kolej Profesional MARA atau Kolej MARA sahaja yang layak menyertai Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2025.
- 6.1.2 Setiap kolej hanya boleh menghantar satu (1) pasukan sahaja bagi setiap kategori. Tiga (3) Pingat Emas ditawarkan bagi acara ini. Kategori yang dipertandingkan ialah:
 - 6.1.2.1 Single Lelaki
 - 6.1.2.2 Single Wanita
 - 6.1.2.3 Mix Double

6.2 Pendaftaran Pemain

- 6.2.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

pasukan boleh mendaftarkan maksimum dua (2) orang pemain sahaja, iaitu 1 lelaki dan 1 wanita sahaja. Kategori Mix Double diambil daripada pemain sedia ada.

- 6.2.2 Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam undang-undang dan Peraturan Am Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

7.0 JADUAL, WARNA PASUKAN DAN PERALATAN

7.1 Jadual

- 7.1.1 Jawatankuasa Penganjur akan menyusul jadual perlawanan dan akan mengambil bahagian sekurang-kurangnya tujuh (7) hari sebelum bermula pertandingan.
- 7.1.2 Waktu bermula pertandingan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

7.2 Warna Pasukan

- 7.2.1 Semua pasukan adalah digalakkan memakai pakaian yang sama warna sama ada t-shirt atau jeri yang menunjukkan identity kolej dan menutup aurat.
- 7.2.2 Para peserta hendaklah berpakaian kemas dan sesuai dengan sukan pétanque (baju T berkolar/jersi, seluar 'slack' atau track bottom dan berkasut). Seluar pendek, seluar jeans, selipar atau sandal tidak dibenarkan sama sekali.
- 7.2.3 Hanya kasut sukan sahaja yang dibenarkan di dalam gelanggang semasa pertandingan.
- 7.2.4 Pihak penganjur berhak untuk tidak akan membenarkan mana-mana pemain menyertai pertandingan ini sekiranya mereka tidak mematuhi peraturan tersebut.
- 7.2.5 Penggunaan boule adalah mengikut piawaian FIPJP. Boule mestilah tertera jenama bola, jisim boule dan ukur lilit boule/nombor siri boule.
- 7.2.6 Hanya 'match boules' sahaja yang dibenarkan untuk digunakan semasa pertandingan, contoh 'boule' yang dibenarkan adalah dari jenama LA FRANC atau PLASTONG (buatan Thailand), OBUT dan JB (buatan Perancis) dan lain-lain.
- 7.2.7 'Boule training' tidak boleh digunakan.
- 7.2.8 Pemain dikehendaki membawa 'boule' dan 'jack' sendiri. Hanya 'jack' kayu dibenarkan .
- 7.2.9 'Jack' akan disediakan oleh pihak penganjur jika perlu dan harus dipulangkan kembali selepas tamat perlawanan.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

8.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 8.1 Undang-undang permainan hendaklah mengikut undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan oleh Malaysian Boules Sports Federation (MBSF).
- 8.2 Kejadian diluar dugaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan berasaskan 'Peraturan Am Karnival Sukan Petanque Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.
- 8.3 Kejadian diluar Ketua Arbiter dirujuk sebagai Ketua Pengadil adalah individu yang diberikan tauliah untuk memberi keputusan bagi sebarang pertikaian berkaitan teknikal pertandingan dengan merujuk kepada peraturan dan undang-undang terpakai.
- 8.4 Sebarang bantahan rasmi berkaitan teknikal pertandingan akan diberikan pertimbangan sewajarnya oleh Ketua Arbiter bersama Jawatankuasa Teknikal. Seterusnya Ketua Arbiter mencadangkan usul dan berbincang bersama Teknikal Kejohanan sebelum memberikan keputusan yang muktamad.

9.0 PERLAWANAN DITUNDA/DIHENTIKAN

- 9.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangka dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan, maka skor akhir pada masa tersebut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.
- 9.2 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai dan pemain satu pasukan yang tidak memuaskan, maka Jawatankuasa Penganjur boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut :-
 - 9.2.1 Kemenangan diberi kepada pasukan lain dengan kiraan mata 3-0.
 - 9.2.2 Penggantungan pasukan dari terus mengambil bahagian dalam kejohanan ini.

10.0 BANTAHAN

- 10.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima semasa perlawanan sedang berlangsung dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 10.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara perkara fakta yang dibuat oleh pengadil gelanggang permainan.

11.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 11.1 Pegawai pertandingan adalah terdiri daripada kalangan pengadil-pengadil bertauliah yang dilantik.

12.0 ETIKA PERMAINAN

- 12.1 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau dengan sengaja tidak hadir bagi satu-satu perlawanan atau bersikap tidak sopan terhadap seseorang pemain atau pegawai-pegawai yang bertugas atau bertindak keluar gelanggang kerana memprotes keputusan dan permainan adalah antara perbuatan-perbuatan yang harus dianggap bertentangan dengan etika pertandingan dan semangat kesukanan.
- 12.2 Pengurus dan jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan setiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang teguh kepada etika dan tingkah laku yang dihormati berasaskan kepada semangat kesukanan yang tulen.

13.0 HAL-HAL LAIN

- 13.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad