

PERATURAN PERTANDINGAN DART BERPASUKAN

1.0 NAMA

Pertandingan ini dinamakan **PERTANDINGAN DART BERPASUKAN CAMPURAN, KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS 2017.**

2.0 PENYERTAAN

- 2.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi dalam Peraturan Am Kejohanan yang telah ditetapkan oleh **JAWATANKUASA PEMBANGUNAN SUKAN STAF.**
- 2.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum **tujuh (7) orang pemain lelaki, tiga (3) pemain wanita dan seorang (1) pengurus pasukan.**
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar pada borang pendaftaran rasmi sahaja dibenarkan bermain. **PERTUKARAN PEMAIN TIDAK DIBENARKAN SELEPAS MESYUARAT PENGURUS PASUKAN.**
- 2.4 **PEMAIN IMPORT TIDAK DIBENARKAN**

3.0 SISTEM PERTANDINGAN / JADUAL PERMAINAN

3.1 Pingat ditawarkan

Bil	Acara	Pingat
1	Dart Berpasukan Campuran	1 Emas (10 Unit) 1 Perak (10 Unit) 1 Gangsa (10 Unit)

3.2 Format dan sistem pertandingan

3.2.1 Pertandingan ini dijalankan secara individu:-

Bil	Acara	Permainan	Pecahan Pemain	
			Lelaki	Wanita
1.	Foursome	701 (1Leg)	3	1
2.	Perseorangan lelaki	501, 501,501	1	0
3.	Bergu lelaki	501,501,501	2	0
4	Perseorangan wanita	301,301,101	0	1
5.	Bergu campuran	501,501,501	1	1
Jumlah			7	3

- 3.2.2 Seorang pemain boleh bermain hanya **bermain dua (2) kali sahaja dalam satu perlawanan sama ada “foursome” dan perseorangan atau foursome bergu sahaja.**
- 3.2.3 Sekiranya kedua-dua pemain berada dalam mata 2, kedua-dua pemain akan diberi 3 percubaan (9 balingan dart) untuk *checkout*. Sekiranya tiada pemenang penentuan kemenangan dibuat secara 1 set balingan (3dart) berdasarkan jumlah mata tertinggi.
- 3.2.4 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan.
- 3.2.3 Johan dan naib johan setiap kategori untuk setiap kategori akan layak ke peringkat seterusnya mengikut Peraturan Jawatankuasa Pembangunan Sukan Staf.
- 3.2.4 Bagi pusingan separuh akhir dan seterusnya akan dijalankan secara kalah mati.
- 3.2.5 Kedudukan pasukan-pasukan yang layak ke pusingan seterusnya adalah seperti berikut:-

JOHAN A	VS	NAIB JOHAN B
NAIB JOHAN A	VS	JOHAN B

3.3 Pemberian mata dan penentuan kemenangan

- 3.3.1 Setiap peserta/pasukan yang bertanding diperingkat awal akan diberikan mata berdasarkan kepada format berikut :-
- 3.3.1.1 Menang - 3mata
- 3.3.1.2 Kalah - 0 mata
- 3.3.2 Mata dalam kumpulan akan dikira berdasarkan jumlah mata kemenangan. Mata tertinggi akan dikira sebagai johan kumpulan dan seterusnya.
- 3.3.3 Sekiranya sebarang kutipan mata yang sama antara kontigen dalam kumpulan, maka kaedah mengikut urutan berikut akan digunakan:-
- 3.3.3.1 Beza jumlah perlawanan (perlawanan menang – perlawanan kalah)
- 3.3.3.2 Keputusan bertemuan terakhir antara kedua pasukan terlibat akan diambil kira (*head to head match*).

4.0 PERATURAN PERMAINAN

- 4.1 Semua permainan dimulakan dengan ***Straight Start*** dan ditamatkan dengan ***Doublekecuali perseorangan wanita***.
- 4.2 Bagi perseorangan wanita permainan akan ditamatkan secara ***straight check-out***.
- 4.2 Didalam permainan bergu, pemain yang tercatat sebagai pemain pertama akan memulakan permainan.
- 4.3 Hanya dart yang **melekat di dartboard** akan diambil kira sebagai skor setelah ketiga-tiga dart dilontar.
- 4.4 Pemain tidak dibenarkan mencabut darnya dari dartboard sehingga ia bersetuju untuk skor yang diperolehi sebelum chalker membuat kiraan.
- 4.5 Mana-mana salah kira yang dibuat oleh chalker mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu chalker kesalahan berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain seterusnya meneruskan balingan. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak maka kesilapan itu ditetapkan dan sebarang perubahan selepas itu tidak akan dilayan.
- 4.6 **Pertukaran pemain tidak dibenarkan selepas pengesahan didalam mesyuarat pengurus pasukan.**

5.0 PERALATAN

- 5.1 Pemain hanya dibenarkan menggunakan dart board yang disediakan Pusat Sukan.
- 5.2 **Pemain dikehendaki membawa dart sendiri. Pusat Sukan tidak menyediakan dart sepanjang pertandingan.**

6.0 PENGADILAN/"CHALKER"

Pihak penganjur akan menyediakan **chalker** sepanjang pertandingan berlangsung

7.0 MASA PERTANDINGAN

- 7.1. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut susunan jadual yang telah ditetapkan oleh penganjur.
- 7.2 Semua pasukan yang dijadualkan untuk bermain hendaklah berada digelanggang permainan 10 minit sebelum perlawanan bermula.
- 7.3 Pasukan yang gagal hadir di gelanggang pada masa yang dijadualkan diberi masa tangguhan 5 minit. Jika pasukan tersebut tidak hadir kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir dengan kiraan 5-0.

8.0 KELEWATAN

8.1 Rujuk perkara 4.3 syarat khusus

9.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

9.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 14.0

10.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

10.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 15.0