

PERATURAN PERMAINAN MENEMBAK

1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Selain daripada peraturan – peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang – undang ‘International Shooting Sport Federation’ (ISSF).
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi penafsirannya, maka undang – undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan atau undang – undang berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1 Semua kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am sedia ada.
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan dari segi teknikal akan diputuskan oleh Persatuan Menembak Kebangsaan Malaysia berasaskan kepada Undang – Undang ‘International Shooting Sport Federation’ (ISSF).
- 1.4 Perkara Yang Tidak Dinyatakan
 - 1.4.1 Rujuk Peraturan AM SUKIPT IV

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan ini terdiri daripada acara seperti berikut:

KATEGORI	LELAKI	WANITA
INDIVIDU	ACARA ‘AIR PISTOL’	ACARA ‘AIR PISTOL’
	ACARA ‘AIR RIFLE’	ACARA ‘AIR RIFLE’
BERPASUKAN	ACARA ‘AIR PISTOL’	ACARA ‘AIR PISTOL’
	ACARA ‘AIR RIFLE’	ACARA ‘AIR RIFLE’

2.2 Kategori Individu

2.2.1 Acara ‘Air Pistol’ (Lelaki & Wanita)

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum tiga (3) orang peserta lelaki dan tiga (3) orang peserta wanita bagi acara ‘Air Pistol’ yang dipertandingkan.

2.2.2 Acara ‘Air Rifle’ (Lelaki & Wanita)

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum tiga (3) orang peserta lelaki dan tiga (3) orang peserta wanita bagi acara ‘Air Rifle’ yang dipertandingkan.

2.3 Kategori Berpasukan

2.3.1 Tiga (3) peserta yang bertanding dalam acara individu secara automatik akan dikira sebagai satu (1) pasukan di dalam acara berpasukan bagi setiap acara yang dipertandingkan.

2.4 Acara ‘Air Pistol & Air Rifle’ Lelaki

2.4.1 Bagi ‘Air Pistol & Air Rifle’ Individu Lelaki pertandingan akan berlangsung selama 1 jam 30 minit bagi ‘Air Pistol’ dan 1 jam 30 minit bagi ‘Air Rifle’.

2.4.2 Setiap penembak akan diberi 60 keping kertas sasaran pertandingan dan 4 keping kertas sasaran ‘sighting’.

2.4.3 Setiap penembak akan diberi masa 15 minit untuk persediaan dan menembak sasaran ‘sighting’ (*preparation and sighting period*) sebelum pertandingan bermula.

- 2.4.4 Bagi kertas sasaran '*sighting*' penembak boleh menembak tanpa had sebelum menembak kertas sasaran pertandingan (*competition target paper*).
 - 2.4.5 Hanya lapan peserta terbaik akan layak ke pusingan akhir selepas setiap pusingan kelayakan yang telah dijalankan.
- 2.6 Acara 'Air Pistol & Air Rifle' Wanita
- 2.6.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Individu Wanita pertandingan akan berlangsung selama 60 minit bagi 'Air Pistol' dan 60 minit bagi 'Air Rifle'.
 - 2.6.2 Setiap penembak akan diberi 40 keping kertas sasaran pertandingan dan 4 keping kertas sasaran '*sighting*'.
 - 2.6.3 Setiap penembak akan diberi masa 15 minit untuk persediaan dan menembak sasaran '*sighting*' (*preparation and sighting period*) sebelum pertandingan bermula.
 - 2.6.4 Bagi kertas sasaran '*sighting*' penembak boleh menembak tanpa had sebelum menembak kertas sasaran pertandingan (*competition target paper*).
 - 2.6.5 Hanya lapan peserta terbaik akan layak ke pusingan akhir selepas setiap pusingan kelayakan yang dijalankan.
- 2.7 Acara 'Air Pistol & Air Rifle' Berpasukan
- 2.7.1 Bagi 'Air Pistol & Air Rifle' Berpasukan, markah bagi tiga penembak dari setiap pasukan akan diambil kira untuk menentukan pasukan yang menang.
- 2.8 Setiap senjata dan kelengkapan lain seperti jaket, seluar, sarung tangan, kasut serta sebarang aksesori bagi atlet 'Rifle' dan kasut serta sebarang aksesori bagi atlet 'Pistol' yang akan digunakan oleh penembak semasa pertandingan hendaklah mematuhi spesifikasi yang telah termaktub di dalam undang – undang 'International Shooting Sport Federation' (ISSF).
- 2.9 'Equipment Control' akan diadakan bermula dari hari **Latihan Rasmi** dijalankan sehingga ke hari terakhir pertandingan dan 'Random Check' akan dilaksanakan setiap kali selepas pertandingan tamat.
- 2.10 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan
- 2.10.1 Bagi memutuskan keputusan pertandingan bagi acara inividu, penyingkiran markah paling rendah akan dilakukan selepas setiap peserta menembak sebanyak sepuluh (10) tembakan dan penyingkiran seterusnya dilakukan setiap dua (2) tembakan sehingga pemenang pingat emas dan perak ditentukan. Jumlah keseluruhan tembakan bagi pusingan akhir adalah sebanyak dua puluh empat (24) tembakan.

Selepas tembakan ke 12 – tempat ke 8
Selepas tembakan ke 14 – tempat ke 7
Selepas tembakan ke 16 – tempat ke 6
Selepas tembakan ke 18 – tempat ke 5
Selepas tembakan ke 20 – tempat ke 4
Selepas tembakan ke 22 – tempat ke 3 (pemenang pingat gangsa)
Selepas tembakan ke 24 – pemenang pingat emas dan perak dapat ditentukan.
 - 2.10.2 Sekiranya berlaku persamaan markah semasa pusingan penyingkiran peringkat akhir, peserta yang mempunyai markah yang sama akan menembak satu (1) tembakan untuk mendapatkan perbezaan markah.
 - 2.10.3 Bagi memutuskan keputusan bagi Berpasukan Rujuk Perkara 2.7.1.

2.11 Kelewatan Dan Ketidakhadiran

- 2.11.1 Bagi peserta yang lewat, tempoh masa yang diberikan untuk menyertai pertandingan adalah selama 30 minit selepas pertandingan bermula. Namun masa tambahan bagi pertandingan tidak akan diberikan.
- 2.11.2 Sekiranya kelewatan lebih daripada 30 minit maka secara automatik peserta itu tidak dapat menyertai pertandingan.
- 2.11.3 Bagi ketidakhadiran semasa hari pertandingan secara automatik peserta tersebut tidak layak menyertai pertandingan.

3. RINGKASAN PENYERTAAN

BIL	ACARA SUKAN	JUMLAH ATLET LELAKI	JULAH ATLET WANITA	PEGAWAI	JUMLAH
1.	Individu dan Berpasukan	6	6	4	16