

**PERATURAN PERMAINAN OLAHRAGA**

**1. Peraturan Teknikal**

**1.3 Undang - undang permainan**

- 1.3.4 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, peraturan ini akan dijalankan mengikut undang-undang KESATUAN OLAHRAGA MALAYSIA (KOM).
- 1.3.5 Sekiranya berlaku sebarang perselihan dari segi pentafsirnya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3.6 Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :
  - 1.3.6.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SUKIPT.
  - 1.3.6.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-undang Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM).

**1.4 Perkara yang tidak dinyatakan**

- 1.4.1 Rujuk Peraturan AM SUKIPT IV.

**2. Peraturan Pertandingan**

**2.1 Acara/Kategori yang dipertandingkan**

**2.1.1 Kategori Individu**

ACARA	Bil.	LELAKI	Bil.	WANITA
<b>Individu</b>	1	100 M	1	100 M
	2	200 M	2	200 M
	3	400 M	3	400 M
	4	800 M	4	800 M
	5	1500 M	5	1500 M
	6	5000 M	6	5000 M
	7	10,000 M	7	10,000 M
	8	110 M LARI BERPAGAR	8	100 M LARI BERPAGAR
	9	400 M LARI BERPAGAR	9	400 M LARI BERPAGAR
	10	3000 M LARI BERHALANG	10	3000 M LARI BERHALANG
	11	10,000 M JALAN KAKI	11	5000 M JALAN KAKI
	12	LOMPAT TINGGI	12	LOMPAT TINGGI
	13	LOMPAT JAUH	13	LOMPAT JAUH
	14	LOMPAT KIJANG	14	LOMPAT KIJANG
	15	LOMPAT BERGALAH	15	LOMPAT BERGALAH
	16	MELONTAR PELURU	16	MELONTAR PELURU
	17	MELEMPAR CAKERA	17	MELEMPAR CAKERA
	18	MEREJAM LEMBING	18	MEREJAM LEMBING
	19	DECATHLON	19	HEPTATHLON

### 2.1.2 Kategori berpasukan

ACARA	Bil.	LELAKI	Bil.	WANITA
Berpasukan	20	4 X 100 M	20	4 X 100 M
	21	4 X 400 M	21	4 X 400 M

## 2.2 Pendaftaran dan pembentukan Pasukan

### 2.2.1 Kategori Individu

2.2.1.1 Setiap kontinjen hanya boleh mendaftar satu (1) pasukan olahraga lelaki dan satu (1) pasukan olahraga wanita sahaja yang terdiri daripada :

2.2.1.1.1 Seorang (1) Pengurus Pasukan

2.2.1.1.2 Sembilan (9 ) orang Pegawai

2.2.1.1.3 Maksima Tiga Puluh (30) orang Peserta Lelaki

2.2.1.1.4 Maksima Tiga Puluh (30) orang Peserta Wanita

2.2.1.2 Borang Pendaftaran peserta hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan (mengikut tarikh yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT/ Jawatankuasa Pengelola).

2.2.1.3 Hanya peserta yang namanya didaftarkan dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan mengambil bahagian. Kegagalan peserta mendaftarkan nama di dalam pasukan masing-masing akan menyebabkan peserta tersebut tidak layak mengambil bahagian dalam mana-mana acara yang dipertandingkan.

### 2.2.2 Kategori berpasukan (Lari Berganti-ganti)

2.2.2.1 Setiap kontinjen hanya dibenarkan mendaftar satu (1) pasukan sahaja bagi setiap acara berpasukan.

2.2.2.2 Dalam acara berpasukan, nama-nama peserta mengikut susunan untuk pusingan awal hendaklah diserahkan kepada pihak urusetia kejohanan tidak lewat daripada 1 jam sebelum acara berkenaan berlangsung.

2.2.2.3 Hanya peserta yang namanya didaftarkan dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan mengambil bahagian. Kegagalan peserta mendaftarkan nama di dalam pasukan masing-masing akan menyebabkan peserta tersebut tidak layak mengambil bahagian dalam mana-mana acara yang dipertandingkan.

## 2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut acara dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

- 2.3.2 Susunan acara hendaklah mengikut susunan yang ditetapkan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola dan dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT.
- 2.3.3 Setiap Kontinjen adalah dibenarkan menghantar TIDAK LEBIH daripada dua (2) orang peserta bagi setiap acara individu dan satu (1) pasukan bagi acara Lari Berganti-Ganti.
- 2.3.4 Bilangan maksima penyertaan seseorang peserta adalah seperti berikut :

KATEGORI	INDIVIDU	BERPASUKAN (LARI BERGANTI-GANTI)
Wanita	3	2
Lelaki	3	2

- 2.3.5 Sesuatu acara hanya dapat dipertandingkan sekiranya terdapat minimum 3 peserta/pasukan mengambil bahagian.
- 2.3.6 **Cara Memutuskan Keputusan Pertandingan**

2.3.6.1 **SEPARUH AKHIR**

2.3.6.1.1 Empat (4) Separuh Akhir

Pemenang setiap separuh akhir dan empat (4) pencatat masa terpanjang akan layak memasuki Peringkat Akhir

2.3.6.1.2 Tiga (3) Separuh Akhir

Dua (2) peserta pemenang dan dua (2) peserta yang mencatat masa yang terbaik bagi ketiga-tiga separuh akhir akan layak memasuki Peringkat Akhir

2.3.6.1.3 Dua (2) Separuh Akhir

Tiga (3) peserta pemenang dari setiap separuh akhir dan dua (2) lagi peserta yang mencatat masa terbaik daripada kedua-dua separuh akhir layak ke Peringkat Akhir.

2.3.6.1.4 Sekiranya terdapat bilangan peserta yang mencatatkan masa terbaik lebih daripada bilangan yang dihadkan pada para 2.3.6.1.1, 2.3.6.1.2 dan 2.3.6.1.4, maka penentuan kelayakan akan bergantung kepada kedudukan peserta. Jika berlaku kedudukan yang sama, cabutan undi akan dilakukan oleh Juri Rayuan.

2.3.6.1.5 Semua pengundian lorong untuk acara akhir, semasa kejohanan dijalankan akan dilakukan oleh Jawatankuasa Kecil Perangkaan dan Pertandingan dengan pengawasan / penyeliaan ahli-ahli Juri Rayuan dengan mengambil kira perkara berikut:

2.3.6.1.5.1 Undian pertama adalah untuk empat peserta atau pasukan yang mencatat masa terpanjang bagi

memutuskan tempat mereka di lorong 3, 4, 5 dan 6.

2.3.6.1.5.2 Undian kedua adalah untuk empat peserta atau pasukan lain yang telah melayakkan diri bagi memutuskan tempat di lorong 1, 2, 7 dan 8.

### **2.3.7 Kelewatan dan Ketidakhadiran**

2.3.7.1 Semua peserta mesti melaporkan diri sekurang-kurangnya 30 minit bagi acara balapan dan 45 minit bagi acara padang, sebelum waktu acara berkenaan dijadualkan berlangsung. Selepas itu, mereka akan diiringi ke tempat pertandingan oleh Penyelia Peserta.

2.3.7.2 Peserta-peserta **TIDAK DIBENARKAN** melaporkan diri terus kepada Pegawai Teknik dalam arena pertandingan.

2.3.7.3 Hebahan tentang panggilan peserta-peserta untuk melaporkan diri bagi acara-acara mereka **TIDAK AKAN DIBUAT**. Maklumat meminta peserta melaporkan diri hanya disiarkan di papan kenyataan di tempat Penyelia Peserta. Hebahan hanya akan dibuat sekiranya terdapat sebarang pindaan dalam susunan acara atau program kejohanan.

2.3.7.4 Peserta-peserta hendaklah berpakaian lengkap dan nombor-nombor mereka mesti disematkan (depan dan belakang) dengan pin pada setiap penjuror di baju lari masing-masing kecuali acara lompat tinggi dan lompat bergalah hanya di depan sahaja.

2.3.7.5 Apabila melaporkan diri untuk tiap-tiap acara, seseorang peserta mesti menunjukkan "Tag Pengenalan Rasmi" kepada Penyelia Peserta berkenaan. Sekiranya arahan ini tidak dipatuhi, peserta berkenaan **TIDAK AKAN DIBENARKAN** menyertai acara itu.

2.3.7.6 Peserta-peserta yang lewat melaporkan diri, iaitu 15 minit sebelum acara mereka dimulakan, **TIDAK AKAN DIBENARKAN** mengambil bahagian dalam acara tersebut dan akan dianggap sebagai telah menarik diri.

2.3.7.7 Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan serta-merta.

### **2.3.8 Penarikan Diri Semasa Kejohanan Dijalankan**

2.3.8.1 Jika didapati seseorang peserta setelah disahkan semasa Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan, tidak mengambil bahagian dalam sesuatu acaranya, **KECUALI** jika dapat mengemukakan surat pengesahan sakit / cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, atlet berkenaan tidak akan dibenarkan menyertai acara-acara seterusnya yang didaftarkan atas namanya.

2.3.8.2 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara selepas mengambil bahagian dalam pusingan awal, tanpa surat pengesahan sakit / cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, adalah dianggap sebagai menarik diri daripada semua acara seterusnya yang didaftar atas namanya.

2.3.8.3 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara atas nasihat Pegawai Perubatan Kejohanan, hanya boleh mengambil bahagian seterusnya dalam semua acara yang didaftarkan atas namanya dengan mengemukakan surat pengesahan daripada Pegawai Perubatan Kejohanan kepada Pengurus Kejohanan.

## **2.4 Pakaian Pertandingan**

2.4.1 Rujuk Peraturan Am KOM dan perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT IV.

2.4.2 Paku Kasut : Kejohanan ini akan diadakan di atas balapan jenis sintetik. Panjang maksima paku kasut (spikes) tidak boleh melebihi 09mm, kecuali untuk acara Lompat Tinggi dan Merejam Lembing. Untuk acara-acara tersebut, paku kasut tidak boleh melebihi 12mm.

2.4.3 Pakaian : Semua ahli pasukan bagi acara lari berganti-ganti wajib memakai pakaian yang sama warna bagi pasukan masing-masing.

## **2.5 Peralatan Pertandingan**

2.5.1 Ukuran peralatan akan menggunakan mana-mana pertandingan peringkat dewasa melainkan ada ketetapan lain yang dibuat.

2.5.2 Peralatan : Pihak Pengelola akan menyediakan semua peralatan termasuk Blok Permulaan, kecuali galah berlombol untuk acara Lompat Bergalah di mana peserta dibenarkan menggunakan galah sendiri dengan syarat ia diserahkan kepada Pengurus Teknik terlebih dahulu untuk disahkan. Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan galah orang lain kecuali dengan kebenaran daripada tuan punya.

2.5.3 Blok Permulaan: Bagi semua acara yang tersebut di bawah blok permulaan (Starting Block) MESTI DIGUNAKAN.  
100m, 200m, 400m, 100m LP, 110m LP, 400m LP, 4x100m dan 4x400m.

2.5.4 Sistem keputusan manual / elektronik akan digunakan.

## **2.6 Hadiah Kemenangan**

2.6.1 Setiap pemenang akan menerima medal dan mascot kejohanan.

2.6.2 Acara Individu sehingga 2000m – Pertama, Kedua dan Ketiga.

2.6.3 Acara Individu 3000m dan jarak lebih daripadanya – Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat dan Kelima.

2.6.4 Acara Heptathlon dan Decathlon – Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat dan Kelima.

2.6.5 Acara Pasukan – Enam (6) pingat akan diberikan kepada setiap pasukan yang berjaya menduduki tempat Pertama, Kedua dan Ketiga.

### 3 Ringkasan Penyertaan

Bil	Acara Sukan	Jumlah Atlet Lelaki	Jumlah Atlet Wanita	Pegawai	Jumlah Keseluruhan
1	Individu dan Berpasukan	30	30	10	70