

**PERATURAN PERTANDINGAN SKUASY (LELAKI / WANITA)
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2017
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

1.0 NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Skuasy KAKOM 2017.

2.0 UNDANG-UNDANG

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut **Undang-undang Persekutuan Skuasy Dunia (WSF)**.

3.0 TARIKH DAN MASA PERTANDINGAN

3.1 26 Ogos hingga 28 Ogos 2017

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan.

4.2 Kolej Matrikulasi Perak.

5.0 PENYERTAAN

5.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua Kolej Matrikulasi KPM dan Kolej MARA yang mengendalikan program Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia.

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi:

	LELAKI	WANITA
Pengurus/Jurulatih Pasukan	1 orang	1 orang
Pemain - Perseorangan	<u>1 orang</u>	<u>1 orang</u>
Jumlah	<u>2 orang</u>	<u>2 orang</u>

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 (Rujuk Jadual Pertandingan).

- 7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan Kad Matrik yang telah disahkan.
- 7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian dalam semua acara hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. (**SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN**).
- 7.3 Senarai peserta yang disahkan semasa taklimat pengurus pasukan adalah **muktamad**.
- 7.4 Sila rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am

8.0 SISTEM PERTANDINGAN (PERSEORANGAN)

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/cara kalah mati seperti berikut :

8.1 Acara Perseorangan Lelaki dan Wanita.

8.2 Cara Liga Dua Kumpulan

8.2.1 Pusingan Pertama

8.2.1.1 Pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu A dan B. Pasukan-pasukan akan ditempatkan dalam dua kumpulan dengan cabutan undi undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

8.2.2 Pusingan Separuh Akhir

8.2.2.1 Pemenang 1 Kumpulan A akan melawan Pemenang 2 Kumpulan B dan Pemenang 1 Kumpulan B akan melawan Pemenang 2 Kumpulan A.

8.2.3 Pusingan Akhir

8.2.3.1 Pemenang 1 Kumpulan A / Pemenang 2 Kumpulan B akan melawan Pemenang 1 Kumpulan B / Pemenang 2 Kumpulan A untuk menentukan **JOHAN** dan **NAIB JOHAN**.

8.2.3.2 Pasukan kalah di dalam kedua-dua perlawanan di atas akan diisytiharkan tempat **KETIGA** bersama.

8.3 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut :

Menang : 3 mata

Kalah : 0 mata

8.4 Sekiranya pada akhir perlawanan liga, sesuatu pasukan memperolehinya kiraan mata yang sama

lebih dari satu, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

- 8.4.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, maka pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira sebagai pemenang.
- 8.4.2 Jika lebih daripada dua pasukan yang terlibat, maka pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan (difference) dari jumlah perlawanan (matches): 'game' dan angka-angka mata yang diperolehi pasukan-pasukan berkenaan.
- 8.4.3 Sekiranya keputusan masih seri di peringkat ini maka keputusan akan ditentukan dengan lambungan syiling.

9.0 KELEWATAN

- 9.1 Lima belas (15) minit akan diberikan kepada pemain-pemain sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu seseorang pemain tidak hadir, pemain berkenaan dikira kalah.
- 9.2 Semua pemain hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan dua puluh (20) minit sebelum pertandingan dimulakan.

10.0 SET DAN MATA PERLAWANAN

- 10.1 Perlawanan pusingan pertama akan dijalankan secara tiga (3) set "*best of three*" kiraan *Point At Rally (PAR) System*. Peserta yang memenangi dua (2) set awal dikira sebagai pemenang.
- 10.2 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir akan dijalankan secara lima (5) set "*best of five*" kiraan *Point At Rally (PAR) System*. Peserta yang memenangi tiga (3) set awal dikira sebagai pemenang.
- 10.3 Pemenang adalah pemain yang mendapat sebelas (11) mata terdahulu.
- 10.4 Jika berlaku kedudukan mata 10 - 10, permainan akan dilanjutkan ke mata "dius". Jika kedudukan ini berlaku, maka pemenang adalah pemain yang mendapat kelebihan dua (2) mata terlebih dahulu.

11.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 11.1 Semua pemain hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan dalam undang-undang permainan berkenaan.
- 11.2 Jenama bola skuasy yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan adalah **Dunlop Model Pro (Double Dot)**.

- 11.3 Setiap pemain dikehendaki menyediakan sebiji bola bagi setiap permainan.
- 11.4 Pemain **diwajibkan** memakai “*eye mask*” @ pelindung mata semasa berada di dalam gelanggang ketika bermain.

12.0 MENARIK DIRI

- 12.0 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

13.0 PENANGGUHAN

- 13.1 Sekiranya keadaan gelanggang tidak memuaskan atau bekalan elektrik terputus semasa perlawanan berlangsung, pengadil dengan persetujuan Pengerusi Teknik berhak menangguhkan perlawanan.
- 13.2 Sekiranya perlawanan ditangguhkan dan disambung pada hari yang sama, perlawanan tersebut akan disambung mengikut baki mata yang tinggal dan mata masih kekal ketika perlawanan itu tertangguh.
- 13.3 Sekiranya perlawanan ditangguhkan dan disambung pada keesokan harinya, keseluruhan permainan akan dimainkan semula.

14.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 14.1 Pengadil yang bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 14.2 Semua keputusan yang dibuat oleh Pengadil dalam setiap pertandingan adalah muktamad.

15.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

- 15.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am.

16.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN / TINDAKAN HUKUMAN)

- 16.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil adalah mengikut Undang-undang Persekutuan Skuasy Dunia (WSF) dan Persatuan Skuasy Malaysia (PSM).
- 16.2 Setiap kesalahan pemain, pegawai dan penyokong akan dirujuk kepada Jawatankuasa tatatertib.

17.0 JURI RAYUAN

- 17.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

18.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN / TINDAKAN HUKUMAN)

18.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

19.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

19.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

20.0 PENGUNDIAN

20.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

21.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

21.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am

22.0 HADIAH (LELAKI : PERSEORANGAN)

22.1 Emas (1 pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

22.2 Perak (1 pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

22.3 Gangsa (2 pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

23.0 HADIAH (WANITA : PERSEORANGAN)

23.1 Emas (1 pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

23.2 Perak (1 pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

23.3 Gangsa (2 pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

24.0 PERKARA YANG TIDAK ADA DALAM PERATURAN AM DAN PERATURAN PERTANDINGAN.

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.



