

PERATURAN PERTANDINGAN PETANQUE (INDIVIDU)

1. Undang-undang Permainan

1.1 Undang-undang pertandingan hendaklah mengikut undang-undang yang dikeluarkan bersama oleh **Persatuan Petanque Malaysia (PPM)** dan **International Federation of Petanque Jue Provencal (FIPJP)** **SERTA peraturan am USSC**

1.2 Disamping itu, peraturan berikut akan dikuatkuasakan:-

- a) Pemain dikehendaki membuat ukuran kasar terlebih dahulu sebelum memanggil teknikal pertandingan.
- b) Sekiranya ingin memastikan ukuran yang terlalu sulit, teknikal pertandingan boleh terus dipanggil.

1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-

- 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN AM USSC.
- 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang Undang FIPJP.
- 1.3.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal USSC adalah muktamad.

2. Pendaftaran Pemain

2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.

2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU para 5.6.

2.3. Setiap pasukan boleh mendaftar satu (1) pemain lelaki dan satu (1) pemain wanita sahaja.

2.3.1 Perseorangan Lelaki – Satu (1) Pemain.

2.3.2 Perseorangan Perempuan – Satu (1) Pemain.

3. Pertukaran Pemain.

3.1. Tiada pertukaran pemain dibenarkan setelah Borang Pendaftaran diserahkan kepada pihak Urusetia.

4. Peralatan Dan Lesen Pemain

4.1 Penggunaan bola adalah mengikut piawaian FIPJP.

4.2 Jack mesti diperbuat daripada kayu atau plastik dari jenis VMS, masih berkeadaan baik dan sebulat mungkin serta berdiameter antara 25mm sehingga 35mm sahaja.

4.3 Pemain **tidak** diwajibkan mempunyai lesen pemain yang dikeluarkan oleh Persatuan Petanque Malaysia (PPM).

5. Jadual Pertandingan

- 5.1. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang telah ditetapkan.
- 5.2. Semua pemain mesti berada di gelanggang permainan sekurang-kurangnya lima belas (15) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 5.3. Hanya pengurus pasukan atau jurulatih sahaja yang dibenarkan berada di hujung / berdekatan dengan kawasan gelanggang.

6. Sistem Pertandingan

- 6.1. Kejohanan ini dijalankan secara individu.
- 6.2. Sistem pertandingan akan dijalankan secara liga di peringkat kumpulan, dan kalah singkir di peringkat seterusnya.

7. Penentuan Kedudukan Pasukan

- 7.1 Penentuan keputusan perlawanan adalah berdasarkan kepada Kaedah Penentuan Permainan Bermasa (75 minit atau 1 jam 15 min) atau Kaedah Penentuan Mata Penuh (13 mata) atau gabungan kedua-duanya merujuk kepada mana yang lebih terdahulu.
- 7.2 Apabila tempoh masa permainan tamat, END yang sedang berlangsung perlu diselesaikan. Tambahan satu END penentuan akan diberikan sekiranya mata diantara kedua-dua pasukan adalah terikat.
- 7.3 Adalah menjadi tanggungjawab peserta atau pasukan untuk mengesahkan keputusan perlawanan dengan menurunkan tandatangan di atas borang markah keputusan perlawanan.
- 7.4 Untuk kiraan mata permainan liga, setiap pasukan bertanding akan diberi mata berdasar kepada format berikut:-
 - a) Menang - 3 mata
 - b) Kalah - 0 mata
- 7.6 Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 7.5 Sekiranya setelah semua perlawanan di peringkat liga selesai, dua pasukan didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka pasukan yang memenangi perlawanan di antara mereka akan dikira sebagai pemenang; **Jika seri;**
- 7.6 Sekiranya setelah semua perlawanan di peringkat liga selesai, tiga pasukan atau lebih didapati memperolehi mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambilkira untuk menentukan pemenang:- **Jika seri;**
 - 7.6.1 Pasukan yang mempunyai jumlah perbezaan 'set' yang terbanyak dari pertandingan yang melibatkan pasukan yang seri sahaja (internal difference) akan dikira sebagai pemenang dan kedua terbanyak sebagai kedua dan seterusnya;
 - 7.6.2 Jika keadaan masih seri, pasukan yang mempunyai jumlah perbezaan 'set' yang terbanyak dari keseluruhan pertandingan dalam kumpulan masing-masing (external difference) akan dikira sebagai pemenang dan kedua terbanyak sebagai kedua dan seterusnya.
 - 7.6.3 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai jumlah perbezaan 'score' yang terbanyak dari pertandingan yang melibatkan pasukan yang seri sahaja (internal difference) akan dikira sebagai pemenang dan kedua terbanyak sebagai kedua dan seterusnya.

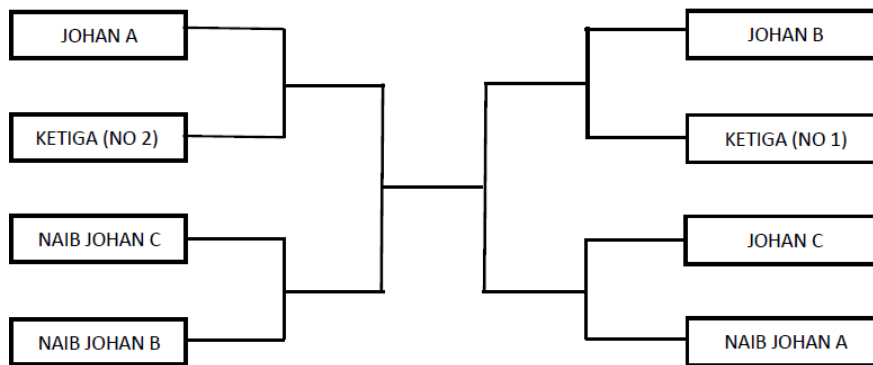
- 7.6.4 Jika keadaan masih seri, pasukan yang mempunyai jumlah perbezaan 'score' yang terbanyak dari keseluruhan pertandingan dalam kumpulan masing-masing (external difference) akan dikira sebagai pemenang dan kedua terbanyak sebagai kedua dan seterusnya.
- 7.6.5 Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

8. Pusingan Kalah Singkir

- 8.1. **Pusingan Suku Akhir.** Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).
- 8.2. **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.
- 8.3. **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Pasukan yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.
- 8.4. **Pusingan Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

9. Carta Pusingan Kalah Singkir

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



9. Lain-lain Perkara Berkaitan

9.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.

9.2. Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.