



KELAB MAFS

PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN MEMANAH BERKUDA

KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan memanah berkuda kategori VIP dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **11 Oktober 2026 (Ahad)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

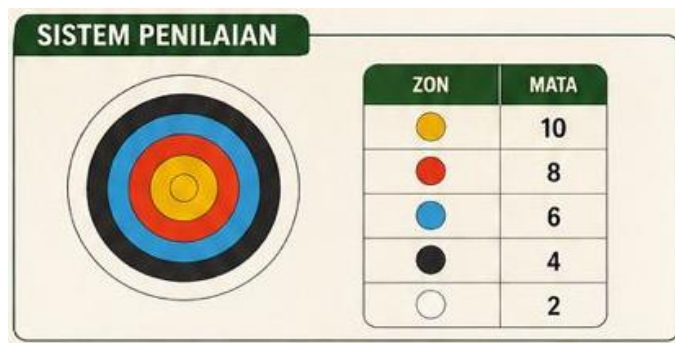
Lokasi : **MAEPS Rubinga Equestrian Centre (MREC)**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta: 3 orang peserta dalam 1 pasukan merangkum:-
 - i. 2 pemain lelaki (di Gred 12 dan ke atas); &
 - ii. 1 pemain wanita (di Gred 12 dan ke atas).
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus pasukan hendaklah memastikan setiap pasukan didaftarkan dengan tiga (3) orang pegawai di Gred 12 dan ke atas seperti ketetapan pada para II(1)(a)(i&ii).
4. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
5. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.
6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
7. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
8. Setiap pasukan perlu menyediakan pakaian bersesuaian yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Setiap pasukan yang bertanding akan melalui pusingan pertama iaitu saringan awal.
2. Pertandingan pada pusingan kedua iaitu di peringkat suku akhir akan melibatkan lapan (8) pasukan terpilih berdasarkan keputusan di peringkat saringan awal.
3. Bagi pusingan ketiga iaitu peringkat separuh akhir, sebanyak 4 pasukan akan bertanding untuk merebut tempat ke pertandingan akhir.
4. Pertandingan akhir akan dilaksanakan bagi menentukan pemenang atau johan bagi acara memanah berkuda VIP.
5. Skema pemarkahan bagi pertandingan ini adalah seperti berikut:
 - i. Markah 0 - 10 berdasarkan papan sasaran untuk setiap anak panah;
 - ii. Markah 3 orang peserta dari setiap pasukan akan dikumpulkan bagi mewakili markah Pasukan; dan
 - iii. Satu pusingan tambahan akan dilaksanakan sekiranya markah seri.



V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

1. Setiap pasukan/jabatan mempunyai 3 orang peserta sebagai wakil dalam pertandingan sukan memanah berkuda.
2. Peralatan memanah dan asas menunggang kuda disediakan oleh pihak penganjur.
3. Fasilitator, krew dan juri pertandingan disediakan oleh pihak penganjur.
4. Terdapat 3 sasaran yang harus dipanah oleh peserta.
5. Jarak dari trek ke sasaran adalah 6 meter.
6. Jarak di antara sasaran adalah 10 meter.
7. Setiap peserta akan duduk di atas kuda dan dipimpin oleh fasilitator mengikut pasukan masing-masing.
8. Hanya sebatang anak panah dibenarkan untuk dipanah ke setiap sasaran.

9. Setiap peserta akan dibekalkan dengan 3 batang anak panah.
10. Setiap peserta perlu melengkapkan dua pusingan (3 batang anak panah shj).
11. Mata/markah diberikan mengikut ketepatan panahan di sasaran.
12. Pemenang akan ditentukan dari jumlah mata terkumpul setiap ahli pasukan.
13. Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketua pengadil.
14. Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.
15. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak meminda/ mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

VI. PERALATAN DAN PERKHIDMATAN

1. Pihak Jawatankuasa Pengelola Perlawanan akan menyediakan semua peralatan dan perkhidmatan seperti berikut:

(a) Sukan Memanah

- i. Busur
- ii. Anak Panah
- iii. Papan Sasaran
- iv. Padang Sasaran

(b) Sukan Berkuda

- i. Kuda
- ii. Pelana Kuda
- iii. Topi
- iv. Fasilitator
- v. Krew (Petugas pimpin Kuda)
- vi. Juri

VII. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VIII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak. Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

IX. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

**Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')**