



**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN DART
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)**



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan dart 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): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Bilik Serbaguna, Kompleks Kejuruan Presint 9, Putrajaya**

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 :
10 orang peserta: Lapan (8) pemain dan dua (2) pemain simpanan.
 - (b) Kategori Acara Berpasukan:
 - i. 1 x Perseorangan lelaki (terbuka);
 - ii. 1 x Perseorangan wanita (terbuka);
 - iii. 1 x Beregu lelaki (terbuka);
 - iv. 1 x Beregu wanita (terbuka); &
 - v. 1 x Beregu campuran **(diwajibkan salah seorang pemain adalah dari kalangan pegawai P&P Gred 9 atau ke atas)**.
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) kategori sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus Pasukan hendaklah mendaftarkan seorang pemain di Gred 9 dan ke atas bagi kategori yang telah ditetapkan. Pemain tersebut diwajibkan berada di gelanggang mengikut ketetapan seperti di para 1(b)(v).
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 sekurang-kurangnya dua (2) set jersi 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. Susunan format pertandingan adalah seperti berikut:

Perseorangan Lelaki : 501 x 3	} <i>Best Of Three Matches</i>
Beregu Lelaki : 501 x 3	
Perseorangan Wanita : 301 x 3	
Beregu Wanita : 301 x 3	
Beregu Campuran : 501 x 3	

2. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- (a) Jumlah *game* menang dan kalah;
 - (b) Jumlah *points* menang dan kalah;
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
 - (d) Cabutan undi/ *bull eye*.
3. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.
 4. Setiap perlawanan akan diputuskan dengan dua (2) kemenangan daripada tiga (3) permainan (*best of 3 matches*).

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Persatuan Dart Malaysia.
2. Lambungan duit (*toss coin*) akan dilakukan oleh pengadil pertandingan sahaja sebelum sesuatu perlawanan dijalankan. Pemain yang memenangi lambungan duit (*toss coin*) akan memulakan permainan bagi

acara pertama. Acara kedua oleh pasukan lawan dan seterusnya secara bergilir-gilir.

3. Di dalam permainan beregu, pemain yang namanya tercatat sebagai pertama akan memulakan permainan dan seterusnya mengikut susunan.
4. Seseorang pemain tidak dibenarkan berbincang atau mendapatkan buah fikiran mana-mana pemain lain semasa dalam *in between throws* kecuali *chalker* perlawanan dan ahli pasukannya semasa perlawanan single atau beregu.
5. Seseorang pemain tidak dibenarkan membuat sesuatu yang dianggap sebagai tindakan yang disengajakan untuk melambatkan permainan.
6. Hanya dart yang melekat di papan dart diambil kira sebagai score setelah ketiga-tiga dart dibaling.
7. Pemain tidak dibenarkan mencabut dartersnya dari papan dart sehingga ia bersetuju dengan score yang diperolehi atau sebelum *chalker* membuat kiraan.
8. Bagi acara perseorangan dan beregu wanita sahaja, sekiranya kedua-dua pasukan hanya tinggal dua (2) mata (*madhouse*) pengadil akan memberikan percubaan untuk membaling sembilan (9) dart iaitu tiga (3) kali balingan dan sekiranya masih tidak berjaya ditamatkan, satu (1) penentuan balingan akan dibuat (acara beregu seorang wakil yang akan buat balingan). Pemenang akan ditentukan untuk balingan yang masuk *bull* atau hampir (*nearest to bull eye*) dikira pemenang.
9. Dalam semua perlawanan, peraturan kiraan *bust* akan digunakan apabila pemain memperolehi jumlah score melebihi atau menyamai jumlah bakinya tanpa *checkout*.
10. Sekiranya *chalker* membuat kesalahan perkiraan score mengenai baki mata, pemain hendaklah memberitahu *chalker* berkenaan dan diperbetulkan sebelum pemain tersebut meneruskan balingannya. Sekiranya tidak ada sebarang bantahan yang dibuat oleh mana-mana pihak, maka kesilapan itu akan ditetapkan sah dan sebarang perubahan bagi score tersebut tidak akan dilayan.
11. Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketua pengadil.
12. Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.
13. Pemain boleh digantikan dengan pemain simpanan bagi sesuatu acara sukan sebelum perlawanan bermula.
14. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak meminda/ mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

VI. PENGADILAN

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

VII. 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**.

VIII. 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')