



DART CAMPURAN



PERATURAN DAN SYARAT PERMAINAN DART CAMPURAN

1.0. NAMA

1.1. Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN DART CAMPURAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”.

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 30 Ogos 2026 - 1 September 2026

Tempat : **Dewan Besar MRSM Arau, Perlis**

3.0. PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa Penganjuran menganjurkan pertandingan ini. Sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan dan syarat kejohanan.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada Peraturan dan Undang-undang Persekutuan Dart Antarabangsa (WDF) dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0. PENYERTAAN

- 5.1. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar tiga belas (13) orang pemain (sembilan (9) pemain lelaki dan empat (4) pemain wanita) termasuk pemain simpanan.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. ACARA PERTANDINGAN

- 7.1. Pertandingan akan dijalankan dalam lima (5) kategori seperti berikut:
 - 7.1.1. Four Some (3 lelaki & 1 Wanita)
 - 7.1.2. Beregu Lelaki Pertama
 - 7.1.3. Beregu Wanita
 - 7.1.4. Beregu Lelaki Kedua
 - 7.1.5. Beregu Campuran
- 7.2. Undian akan dilakukan bagi menentukan pemain mana yang akan memulakan pertandingan (First Player to Throw).
- 7.3. Seorang pemain lelaki dan wanita daripada acara four some dibenarkan untuk bermain dua (2) kategori dalam satu-satu perlawanan.

8.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 8.1. **** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 8.2. Pertandingan akan dijalankan secara 'Best of Three Sets' kecuali Pertandingan akhir akan dijalankan secara 'Best of Five Sets'.
- 8.3. Kesemua lima (5) perlawanan hendaklah ditandingi walaupun pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan (peringkat kumpulan).
- 8.4. Di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan akan diisytiharkan menang sekiranya mana-mana pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan (Best of 5 Games).

9.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1. Pertandingan di peringkat kumpulan yang dijalankan secara liga, sistem pemberian mata adalah seperti berikut:

MENANG	3 Mata
KALAH	0 Mata

- 9.2. Sekiranya pada akhir keputusan dalam sesuatu kumpulan diperolehi sama mata oleh dua (2) pasukan, pemenang adalah berdasarkan kepada **pasukan yang menang dalam pertandingan awal** akan dikira sebagai pemenang.
- 9.3. Jika mata diperolehi sama oleh tiga (3) pasukan atau lebih, maka pemenangnya akan ditentukan dengan kaedah berikut:
- 9.3.1. Pemenang akan ditentukan melalui 'Best of Games and Lost Aggregate'.
- 9.3.2. Jika masih juga sama, maka setiap pasukan dikehendaki menyediakan empat (4) orang darter (3 lelaki dan 1 perempuan) untuk bermain dalam 'tie-break 1001 'Best of One (1). Pemenang akan mendapat satu (1) mata penuh untuk menentukan kedudukan terakhir.
- 9.4. Setiap pemain hendaklah mengakhiri balingan melalui 'Double Score' terikat dengan **Check Mata 1**. Pemain yang telah layak untuk Check diberi peluang sembilan (9) balingan untuk menamatkan perlawanan. Sekiranya masih gagal, pemenang akan ditentukan berdasarkan 'nearest to the bull'.

10.0. JERSI / PAKAIAN PEMAIN

- 10.1. Tiap-tiap pasukan hendaklah berpakaian kemas dan pengenalan pasukan hendaklah ditonjolkan.
- 10.2. Dilarang memakai pakaian seperti seluar pendek, selipar, sandal dan T-Shirt tanpa kolar.

11.0. TINDAKAN TATATERTIB

- 11.1. Hukuman berikut merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:
- 11.1.1. Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan daripada gelanggang pertandingan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadap, maka pemain tersebut digantung satu perlawanan berikutnya.

12.0. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN DART CAMPURAN

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.	(W)	
11.	(W)	
12.	(W)	
13.	(W)	

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN DART CAMPURAN

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
KETUA PASUKAN		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
FOUR SOME (3L & 1W)		
1.		
2.		
3.		
4.		
BEREGU LELAKI PERTAMA		
1.		
2.		
BEREGU WANITA		
1.		
2.		
BEREGU LELAKI KEDUA		
1.		
2.		
BEREGU CAMPURAN		
1.		
2.		

BIL.	NAMA PEMAIN SIMPANAN	NO. GAJI
1.		
2.		

.....

Pengurus Pasukan

.....

Tarikh