

**UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN**  
**PERTANDINGAN PAINTBALL 5<sup>TH</sup> MALAYSIAN POLYTECHNIC RELASIS ANNUAL CAMP**  
**2018**  
**(5<sup>TH</sup> MALPRAC '18)**

<b>ISI KANDUNGAN</b>
----------------------

**PENGENALAN**

**I MAKLUMAT**

- |            |                                 |          |
|------------|---------------------------------|----------|
| <b>1.0</b> | <b>Peraturan Am</b>             | <b>1</b> |
| <b>2.0</b> | <b>Jurukamera dan Juruvideo</b> | <b>2</b> |

**II PERALATAN**

- |            |                  |          |
|------------|------------------|----------|
| <b>3.0</b> | <b>Pakaian</b>   | <b>2</b> |
| <b>4.0</b> | <b>Peralatan</b> | <b>2</b> |

**III PENGADIL**

- |            |                                |          |
|------------|--------------------------------|----------|
| <b>5.0</b> | <b>Isyarat Tangan Pengadil</b> | <b>3</b> |
| <b>6.0</b> | <b>Kecemasan</b>               | <b>4</b> |
| <b>7.0</b> | <b>Kesan Lama Pellet</b>       | <b>4</b> |

**IV PERMAINAN**

- |             |                        |          |
|-------------|------------------------|----------|
| <b>8.0</b>  | <b>Permulaan</b>       | <b>4</b> |
| <b>9.0</b>  | <b>Pemeriksaan</b>     | <b>5</b> |
| <b>10.0</b> | <b>Permainan Tamat</b> | <b>5</b> |
| <b>11.0</b> | <b>Bendera</b>         | <b>5</b> |

**V PENYINGKIRAN DAN PENALTI**

- |             |                            |          |
|-------------|----------------------------|----------|
| <b>12.0</b> | <b>Kesalahan</b>           | <b>6</b> |
| <b>13.0</b> | <b>Pelaksanaan Penalti</b> | <b>7</b> |

**VI. PEMARKAHAN**

- |             |                                               |           |
|-------------|-----------------------------------------------|-----------|
| <b>14.0</b> | <b>Sistem Markah</b>                          | <b>9</b>  |
| <b>15.0</b> | <b>Kesalahan Membuka <i>facemask</i></b>      | <b>9</b>  |
| <b>16.0</b> | <b>Pertandingan Yang Tidak Berlawan</b>       | <b>9</b>  |
| <b>17.0</b> | <b>Tidak Cukup Pemain Hidup Untuk Penalti</b> | <b>10</b> |
| <b>18.0</b> | <b>Prosedur Pemarkahan</b>                    | <b>10</b> |
| <b>19.0</b> | <b>Markah Seri</b>                            | <b>10</b> |

**VII. PELBAGAI**

- |            |                                              |           |
|------------|----------------------------------------------|-----------|
| <b>2.0</b> | <b>Tanggungjawab Pasukan Yang Bertanding</b> | <b>11</b> |
|------------|----------------------------------------------|-----------|

## **PENGENALAN**

Undang-undang dan peraturan pertandingan paintball ini disediakan untuk memastikan keselamatan pemain, menyediakan pertandingan yang adil dan mempertingkatkan penerimaan sukan paintball untuk setiap lapisan masyarakat. Jawatankuasa Pertandingan Paintball 5<sup>th</sup> MALPRAC 08 adalah pemilik mutlak dalam menentukan kesahihan dan interpretasi undang-undang dan peraturan paintball ini. Pengadil pertandingan diberikan mandat untuk memastikan setiap peraturan yang dinyatakan akan dilaksanakan dan diikuti sepenuhnya. Jawatankuasa kejohanan berhak membuat pertukaran, penambahan atau pembuangan sebarang komponen dalam undang-undang dan peraturan ini.

### **I. MAKLUMAT**

#### **1.0 Peraturan Am**

##### **1.1 Format**

Format yang digunakan adalah **5 Man** (5 lawan 5). Objektif permainan adalah untuk mendapatkan bendera yang diletakkan di tengah-tengah padang dan menggantungnya di stesen pasukan lawan dalam tempoh **5 minit** permainan.

##### **1.2 Pasukan**

Setiap pasukan hendaklah terdiri daripada lima (5) pemain, dua (2) pemain simpanan, seorang (1) jurulatih dan seorang (1) pengurus.

##### **1.3 Pengadil**

Pengadil bertanggungjawab menguatkuasakan undang-undang yang telah ditetapkan oleh jawatankuasa penganjur pertandingan.

##### **1.4 Bantahan**

Jika terdapat sebarang bantahan semasa pertandingan, hanya ketua pasukan sahaja yang dibenarkan untuk membuat bantahan atau cadangan kepada ketua pengadil. Keputusan ketua pengadil adalah berasaskan **UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN PAINTBALL 5<sup>TH</sup> MALAYSIAN POLYTECHNIC RELASIS ANNUAL CAMP** dan muktamad.

## 2.0 Jurukamera dan Juruvideo

- 2.1 Hanya jurukamera dan juruvideo yang dibenarkan oleh pihak penganjur dan ketua pengadil boleh berada di dalam gelanggang pertandingan. Mereka boleh diminta untuk keluar dari gelanggang, jika dirasakan mengganggu tugas pengadil di dalam gelanggang.

## II PERALATAN

### 3.0 Pakaian

- 3.1 Hanya pemakaian jersey, t-shirt berlengan panjang, seluar panjang dan kasut sukan atau kasut bola sahaja dibenarkan. Pemain tidak dibenarkan memakai lebih daripada 2 lapis pakaian.
- 3.2 Pemain dilarang menggunakan pakaian atau peralatan yang berwarna **kuning** dan **oren**. Dua (2) warna tersebut adalah warna pellet yang digunakan sepanjang pertandingan.

### 4.0 Peralatan

#### 4.1 **Facemask**

Hanya *facemask* yang direka bagi tujuan permainan paintball sahaja dibenarkan. Pemain, pegawai pertandingan dan individu perlu memakai *facemask* semasa berada di kawasan yang diwajibkan memakai *facemask*. Penganjur ada menyediakan *facemask* untuk kegunaan pasukan yang bertanding.

#### 4.2 **Markers, Loader dan Tank**

Penggunaan markers, loaders dan tank yang disediakan oleh pihak penganjur sahaja yang dibenarkan.

#### 4.3 **Pellets**

Penggunaan pellets yang disediakan pihak penganjur sahaja dibenarkan.  
**Rujuk Peraturan 13.6.3**

#### 4.4 Lain-Lain Peralatan Perlindungan

Peralatan perlindungan yang digunakan mestilah dalam bentuk asal seperti yang dikeluarkan oleh syarikat pengeluar. Sebarang modifikasi peralatan perlindungan adalah dilarang. Peralatan perlindungan yang dibenarkan adalah seperti berikut:

- (i) Alat pelindung leher;
- (ii) Alat pelindung siku dan pergelangan tangan;
- (iii) Alat pelindung buku lali dan lutut;
- (iv) Alat pelindung dada (pemain perempuan sahaja).

### III PENGADIL

#### 5.0 Isyarat Tangan Pengadil

##### 5.1 Kiraan 10 Saat.

Kiraan oleh ketua pengadil sambil mengangkat tangan kanan ke atas sebelum memulakan masa permainan

##### 5.2 Permainan Bermula.

Ketua pengadil akan menjatuhkan tangan kanan sebagai isyarat bermulanya permainan.

##### 5.3 Penyingkiran Pemain.

Pengadil akan memanggil pemain yang perlu dikeluarkan sambil meletakkan tangan kanan di atas kepala dan tangan kiri menunjuk ke arah pemain tersebut.

##### 5.4 Tiada Penyingkiran.

Pengadil akan menggerakkan kedua belah tangan dihadapan dadanya sebagai isyarat pemain bersih dari kesan tembakan dan tiada tiada penyingkiran pemain. Pemain boleh meneruskan permainan.

##### 5.5 Penalti *One-for-One*, *Two-for-One* dan *Three-for-One*

Pengadil menggunakan isyarat penumbuk kedua-dua belah tangan dihalakan atas dan ke bawah di hadapan badannya.

5.6 Bendera Digantung di Stesyen Lawan.

Pengadil akan menyebut 𐤀imeqsambil mengangkat kedua-dua tangan di atas kepala dan menggenggam pergelangan tangan kiri tanda pembawa bendera telah menggantung bendera di tempat lawan.

5.7 Permainan Tamat.

Ketua pengadil akan menyilang tangan di atas kepala sebagai isyarat permainan tamat.

## 6.0 Kecemasan

6.1 Jika berlaku sebarang kecemasan, masa permainan akan dihentikan. Pengadil di dalam padang akan mengambil langkah-langkah keselamatan yang sesuai.

## 7.0 Kesan Lama Pellets

7.1 Pemain bertanggungjawab untuk mencuci dan membersihkan kesan pellets yang lama. Pengadil tidak akan bertanggungjawab jika pemain dikeluarkan daripada permainan akibat kekeliruan terhadap kesan lama tersebut.

# IV. PERMAINAN

## 8.0 Permulaan

8.1 Markers.

Laras markers hendaklah menyentuh stesyen pasukan masing-masing.

8.2 Permainan Bermula

Ketua pengadil mengangkat tangan kanan dan membuat kiraan 10 saat sebelum menjatuhkan tangan kanan sebagai isyarat permainan bermula.

8.3 Masa.

8.3.1 Masa rasmi permainan ditentukan oleh ketua pengadil.

8.3.2 Masa dihentikan (jika perlu) apabila berlaku kecemasan.

8.3.2 Masa dihentikan apabila pengadil melaungkan *Timeq* sambil memberi isyarat bendera telah digantung di stesyen pihak lawan.

## 9.0 Pemeriksaan.

9.1 Jika berlaku **peraturan 8.3.2**, semua pemain yang masih hidup hendaklah berhenti menembak dan bergerak kearah pengadil yang berhampiran bagi tujuan pemeriksaan. Jika terdapat sebarang kesan tembakan, ketua pengadil akan dimaklumkan dan penalti *two-for-one* akan dikenakan kepada pasukan berkenaan. **Rujuk Peraturan 13.4.2.**

## 10.0 Permainan Tamat

10.1 Permainan dikira tamat jika:

10.1.1 Ketua pengadil mengisytiharkan **Game Over**, atau

10.1.2 Masa permainan tamat, atau

10.1.3 Pemain membuka facemask di dalam gelanggang semasa permainan berlangsung. Pasukan lawan akan diberikan mata kemenangan. **Rujuk Peraturan 15.0.**

## 11.0 Bendera

11.1 Pembawa bendera.

Pemain hendaklah membawa bendera dengan cara yang bendera dapat dilihat dengan jelas oleh pengadil. Bendera tidak boleh disembunyikan.

11.2 Menyerahkan bendera kepada ahli pasukan.

Bendera boleh diserahkan kepada ahli pasukan yang hidup.

11.3 Tersingkir semasa membawa bendera.

Jika pembawa bendera terkena tembakan dan dikeluarkan pengadil, bendera hendaklah ditinggalkan di tempat kejadian. Pengadil akan meletakkan bendera tersebut di bunker yang berhampiran.

## V PENYINGKIRAN DAN PENALTI

### 12.0 Kesalahan.

#### 12.1 Playing-On.

Pemain yang meneruskan permainan selepas terkena tembakan dikira sebagai Playing-On. Playing-On adalah seperti berikut:

12.1.1 Meneruskan tembakan,

12.1.2 Terus melakukan pergerakan kecuali bergerak ke arah *Dead Zone*

12.1.3 Berkomunikasi dengan pengadil, ahli pasukan atau pasukan lawan.

12.1.4 Menghalang pengadil melakukan pemeriksaan.

12.1.5 Menyerahkan peralatan kepada ahli pasukan yang masih hidup,

#### 12.2 Gangguan Penonton.

Penonton dibenarkan untuk memerhati permainan dan aktiviti di dalam gelanggang, tetapi tidak dibenarkan:

12.2.1 Memberi arahan kepada pemain di dalam gelanggang,

12.2.2 Mengganggu permainan dengan apa cara sekalipun,

12.2.3 Jika pemain yang sedang bermain didapati berkomunikasi dengan pemain ahli pasukan yang tidak bermain, penalti One for One akan dikenakan kepada pasukan tersebut.

**12.2.4 Penonton yang melanggar peraturan 12.2 hendaklah dikeluarkan daripada kawasan pertandingan.**

#### 12.3 Pemain akan disingkirkan jika tidak mempamerkan semangat kesukanan.dengan melakukan beberapa perkara berikut:

12.3.1 Menembak pengadil secara sengaja.

12.3.2 Berterusan menembak pemain lawan yang telah dikeluarkan dengan niat untuk mencederakan pemain tersebut.

12.3.3 Menyerang secara lisan, pasukan lawan atau pengadil.

12.3.4 Membaling peralatan.

## 13.0 Pelaksanaan Penalti

### 13.1 Amaran Lisan.

Pengadil akan memberikan amaran lisan untuk perkara-perkara berikut::

13.1.1 Kesalahan pertama untuk sebarang perlakuan dengan niat mengganggu tugas pengadil atau penggunaan bahasa yang tidak sesuai.

13.1.2 Tidak memakai alat pelindung laras (barrel) semasa berada di luar gelanggang.

### 13.2 Penyingkiran.

Pengadil akan menyingkirkan pemain atas sebab-sebab berikut:

13.2.1 Terkena tembakan. Didapati ada kesan pellet akibat tembakan secara terus pada pemain dan peralatan yang digunakan.

13.2.2 Keluar garisan. Pemain terkeluar dari garisan yang ditetapkan di dalam gelanggang.

13.2.3 Menyerang secara lisan pengadil, pemain lawan atau penonton dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai.

13.2.4 Menyerah diri. Pemain meletakkan salah satu tangan di atas kepala (isyarat serah diri), mengangkat marker di atas kepala atau sebarang perlakuan yang menunjukkan tanda-tanda menyerah diri.

13.2.5 Dibatalkan permulaan. Laras (barrel) markers pemain tidak menyentuh stesyen semasa ketua pengadil memulakan permainan. **Pemain yang mula bermain sebelum ketua pengadil memulakan permainan tetapi tidak melepaskan tembakan dan kembali menyentuh stesyen, tidak akan dikenakan penalti.**

13.2.6 Mengubah atau mengalih kedudukan asal bunker.

13.2.7 Pemain aktif yang menyarung alat pelindung laras sebelum ketua pengadil mengisytiharkan ~~G~~Game Overq

13.2.8 Gagal memakai facemask.

### 13.3 *One-for-One*.

Penalti ini melibatkan penyingkiran pemain dan seorang (1) ahli pasukannya untuk sebab-sebab berikut:

13.3.1 Meneruskan Permainan. Pemain meneruskan permainan walaupun terkena tembakan, tetapi tidak mengubah situasi permainan.



- 13.3.2 Gagal mematuhi arahan pengadil.
  - 13.3.3 Kekerasan Fizikal. Pemain melakukan sentuhan fizikal dengan pemain lain di dalam gelanggang dengan cara yang kasar.
  - 13.3.4 Gangguan penonton yang mempunyai kaitan dengan ahli pasukan yang bermain.
  - 13.3.5 Bermain atau bergerak dengan menjadikan tubuh ahli pasukan sebagai perlindungan.
  - 13.3.5 Berkomunikasi dengan sesiapa sahaja selepas disingkirkan.
- 13.4 Two-for-One.
- Penalti ini melibatkan penyingkiran pemain dan dua (2) ahli pasukannya untuk sebab-sebab berikut::
- 13.4.1 Meneruskan Permainan. Pemain meneruskan permainan walaupun terkena tembakan, dan telah mengubah situasi permainan dengan menembak dan mengeluarkan pemain lawan.
  - 13.4.2 Pemain didapati ada kesan tembakan selepas ketua pengadil menghentikan masa.
- 13.5 Three-for-One.
- Penalti ini melibatkan penyingkiran pemain dan tiga (3) ahli pasukannya untuk sebab-sebab berikut::
- 13.5.1 Menembak pemain lawan secara berterusan (overshooting) walaupun diketahui pemain tersebut telah dikeluarkan oleh pengadil.
  - 13.5.2 Mengelap atau menghilangkan kesan tembakan bagi tujuan mengelak dari disingkirkan oleh pengadil.
- 13.6 Tidak Cukup Pemain Hidup Untuk Penalti
- Jika pemain yang hidup tidak mencukupi untuk memenuhi kehendak penalti one-for-one, two-for-one dan three-for-one:
- 13.6.1 Perlawanan dihentikan dan kemenangan diberikan kepada pasukan lawan,
  - 13.6.2 Pasukan lawan tidak perlu mempunyai pemain aktif untuk diberikan kemenangan,
  - 13.6.3 Sekiranya pemain terakhir pasukan mendapat penalti tersebut, pasukan lawan diberikan kemenangan secara automatik.
  - 13.6.4 Jika jumlah pemain yang hidup memenuhi kehendak penalti dan pasukan lawan tidak memiliki pemain aktif, perlawanan akan berakhir dengan keputusan seri.

### 13.6 Hilang Kelayakan Bertanding.

Pasukan akan hilang kelayakan untuk bertanding disebabkan perkara-perkara berikut::

13.6.1 Menggunakan pemain yang tidak didaftarkan sebagai ahli pasukan.

13.6.2 Mengatur perlawanan.

13.6.3 Menggunakan pellet selain daripada pellet yang disediakan penganjur.

## VI. MARKAH

### 14.0 Sistem Markah

Sistem markah adalah seperti yang berikut:

14.1 Pasukan pertama yang mengambil bendera : 20 mata

14.2 Pasukan yang menggantung bendera di stesyen pihak lawan : 50 mata

14.3 Setiap ahli pasukan yang masih hidup : 2 mata

14.4 Setiap ahli pasukan lawan yang disingkirkan : 4 mata

14.5 Jumlah markah keseluruhan : 100 mata

### 15.0 Kesalahan Membuka *Facemask*

15.1 Pasukan bersalah mendapat markah sifar (0)

15.2 Pasukan tidak bersalah mendapat 90 mata

### 16.0 Pertandingan yang tidak berlawan

16.1 Pasukan yang mendapat ~~walk-over~~ mendapat 90 mata

16.2 Pasukan yang tidak hadir mendapat markah sifar (0)

## 17.0 Tidak Cukup Pemain Hidup Untuk Penalti

- 17.1 Pasukan lawan diberikan 50 mata. **Rujuk Peraturan 14.2**
- 17.2 Pasukan lawan diberikan 20 mata. **Rujuk Peraturan 14.1**
- 17.3 Bilangan pemain pasukan lawan yang dihidupkan adalah mengikut penalti yang dikenakan. Dua (2) mata bagi setiap pemain yang dihidupkan. **Rujuk Peraturan 14.3**

## 18.0 Prosedur Pemarkahan

- 18.1 Kertas markah diisi oleh ketua pengadil dan ditunjukkan kepada kedua-dua kapten pasukan
- 18.2 Adalah menjadi tanggungjawab kapten pasukan untuk memeriksa kertas markah. Sekiranya terdapat kesilapan pemarkahan, kertas markah yang baru akan diisi oleh ketua pengadil.
- 18.3 Apabila kedua-dua kapten pasukan bersetuju dengan dengan pemarkahan, mereka akan menandatangani kertas markah dan sebarang pertikaian tidak akan dilayan.
- 18.4 Jika kapten pasukan tidak mahu menandatangani kertas markah walaupun selepas penerangan dan perbincangan di antara ketua pengadil dan kedua-dua kapten pasukan, ketua pengadil akan mengesahkan pemarkahan.
- 18.5 Kesalahan matematik (pengiraan) hanya boleh diperbetulkan **sebelum** bermula peringkat permainan yang seterusnya.

## 19.0 Markah Seri

- 19.1 Jika terdapat pasukan-pasukan yang terikat dengan jumlah markah yang sama, tambahan masa (*overtime*) atau *one on one* **TIDAK** akan dilaksanakan untuk menentukan pemenang atau kedudukan pasukan.
- 19.2 Keputusan akan dibuat mengikut urutan *tie breaker seperti* berikut:
  - 19.2.1 Jumlah perlawanan yang dimenangi,
  - 19.2.2 Pertemuan di peringkat sebelumnya (head to head),
  - 19.2.3 Margin Kemenangan (Perbezaan antara bilangan menang dan kalah).

## **VII. PELBAGAI**

### **20.0 Tanggungjawab Pasukan Yang Bertanding**

Jawatankuasa Pertandingan Paintball 5<sup>th</sup> MALPRAC 18 menggalakkan semua pasukan dan pemain yang bertanding berkongsi rasa tanggungjawab terhadap:

- 20.1 Keselamatan diri sendiri dan pasukan dengan mematuhi peraturan dan arahan yang diberikan.
- 20.2 Keharmonian sesama pasukan dan pemain yang bertanding dengan berpegang kepada semangat kesukanan yang tinggi.