

Petanque



Penulis:

**Ahmad Zaidi Bin Mispan
Azizul Azrin Bin Mahmor**

**Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan (JSKK)
Politeknik Port Dickson (PPD).**

**Alamat KM 14, Jalan Pantai, 71050 SiRusa,
Negeri Sembilan**

No Tel: 06-662 2000. No Fax: 06-662 2026.

www.polipd.edu.my

Cetakan pertama

Hak cipta terpelihara.

Mana-mana bahagian dalam penerbitan ini tidak dibenarkan ditiru, diterbit semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, atau dipindah dalam mana-mana cara, baik dengan cara elektronik, mekanikal, penggambaran semula, perakamanan atau sebaliknya, tanpa izin bertulis daripada Politeknik Port Dickson (PPD).

Diterbitkan oleh:

Politeknik Port Dickson (PPD).

Alamat KM 14, Jalan Pantai,

71050 SiRusa,

Negeri Sembilan

e-ISBN

KANDUNGAN

MUKA SURAT

1.0 PENGENALAN SUKAN PETANQUE

1.1 <i>Sejarah Awal Petanque</i>	1
1.2 <i>Perkembangan Petanque Abad Ke 20</i>	1
1.3 <i>Petanque Di Malaysia</i>	1
1.4 Undang-Undang Dan Peraturan Asas	2
1.5 Kod Tata Adab Pemain-Pemain	5
1.6 Panduan Pembinaan Gelanggang Petanque	18
1.7 Peralatan Dan Pakaian Sukan	21

2.0 PERSEDIAAN PERMAINAN PETANQUE

2.1 Persediaan	23
2.2 Asas Permainan Petanque	23
2.3 Cara-Cara Asas Permainan Petanque	27
2.4 Latihan Kemahiran Petanque	30
2.5 Format Pertandingan Petanque	31
2.6 Sistem Pertandingan	32
2.7 Contoh Format Peraturan Pertandingan Petanque Di <i>Kejohanan SUKIPT</i>	33

3.0 KEMAHIRAN INSANIAH

3.1 Pengurusan Kelab/Persatuan	37
3.2 Latar Belakang	37
3.3 Objektif	37
3.4 Misi Khusus	38
3.5 Kelab/Persatuan	38
3.5.1 Definisi:	38
3.5.2 Tujuan penubuhan Kelab/Persatuan	38
3.5.3 Pengurusan Kelab/Persatuan	39
3.5.4 Pengurusan Kewangan	39

3.6 PENGURUSAN MESYUARAT

3.6.1 Mesyuarat Agung	40
3.6.2 Mesyuarat Agung Luar Biasa	41
3.6.3 Mesyuarat Jawatankuasa	41
3.6.4 Mesyuarat Ahli Jawatankuasa Projek/Program	41

KANDUNGAN

MUKA SURAT

3.7 PENGURUSAN FAIL	42
3.8 PENGURUSAN AKTIVITI/PROJEK/PROGRAM	43
3.8.1 Pendahuluan	43
3.8.2 Prosedur Pengurusan Aktiviti/Projek/Program	43
3.8.2.1 Sebelum Aktiviti	43
3.8.2.2 Semasa aktiviti	45
3.8.2.3 Selepas aktiviti	46
3.8.3 Contoh Penulisan Kertas Kerja	47
3.8.4 Contoh Penulisan Laporan Aktiviti	56
4.0 RUJUKAN	57

PRAKATA

Penghasilan buku ini adalah sebagai panduan kepada pelajar-pelajar di Politeknik Port Dickson yang akan mengambil Kursus Petanque pada semester 1. Buku ini juga boleh menjadi panduan asas kepada atlet petanque untuk mengasah bakat dan kemahiran mereka dengan lebih baik.

Diharapkan dengan buku ini dapat memberi sedikit ilmu kepada semua pelajar-pelajar politeknik memahami sukan ini dan juga boleh menguruskan program-program berpanduan buku ini.

Semoga ilmu ini memberi manfaat kepada semua.

Ahmad Zaidi Bin Mispan

Azizul Azrin Bin Mahmor

13 Julai 2020

Port Dickson

1.0 PENGENALAN SUKAN PETANQUE

1.1 Sejarah Awal Petanque

Petanque adalah sejenis sukan sukan yang telah berkembang berabad-abad lamanya dan dimainkan berbagai cara dan gaya. Sejarah yang tepat mengenainya tidak tercatat tetapi terdapat bukti-bukti bahawa sukan ini, pada awalnya dimainkan semasa kerajaan Yunani lebih 2,000 tahun yang lampau. Ianya bermula dengan pemain-pemain mengutip ketul-ketul batu bulat dari gunung ganang, pesisir pantai dan cara ianya dimainkan ialah sesiapa yang dapat melontar dengan tepat dan paling jauh dialah yang menang. Seterusnya sukan ini berkembang ke benua Eropah.

1.2 Perkembangan Petanque Abad Ke 20

Di akhir abad ke 19, Perancis menjadi Negara pertama yang mengeluarkan syarat-syarat khusus untuk permainan *Jeu de Provencal*. Pemain-pemain perlu berlari sebanyak tiga langkah dan melontar bola dalam jarak 15 hingga 21 meter. Dengan syarat baru ini *Jeu de Provencal* semakin popular dan dipertandingan di merata-rata tempat di Perancis. Keadaan ini berlarutan sehingga awal abad ke 20 bila mana dalam tahun 1910 permainan *Jeu de Provencal* telah diubahsuai di sebuah tempat bernama *La Ciotat* berhampiran dengan bandar Marseilles di selatan Perancis. Permainan dan peraturannya adalah seperti yang terdapat pada hari ini. Sekumpulan kecil pangasas dan peminat sukan *Jeu de Provencal* telah berusaha selama lebih kurang tiga puluh tahun untuk mengembangkan sukan ini di Perancis. Mereka menghubungi orang-orang berpengaruh dibidang sukan, ahli-ahli politik, menteri-menteri dan pegawai-pegawai kerajaan dari semua peringkat dan akhirnya pada tahun 1983 Pertubuhan *Petanque* dan *Jeu de Provencal* telah ditubuhkan. *Boule* yang digunakan untuk permainan ini semakin canggih kerana terdapat ahli-ahli yang telah mengubahsuainya dengan mengadakan *boule* besi campuran dan bahagian dalamnya berongga.

Kini sukan petanque semakin digemari di Eropah, Amerika dan Asia. Populariti sukan ini amat ketara di Perancis, Belgium, Switzerland, Jerman Barat, England, Holland, Sepanyol, Sweden, Kanada, Tunisia, Maghribi, Algeria, Madagaskar dan kepulauan Pasifik. Di benua Asia, Negara Thailand telah mendahului lain-lain negara dengan menjadi ahli kepada Persekutuan Petanque dan *Jeu de Provencal* Antarabangsa (FIPJP) dan didaftarkan sebagai ahli yang ke 17.

Minat terhadap sukan petanque di Negara Asia selain dari Negara Thailand boleh disaksikan juga negara-negara seperti Laos, Combodia, Vietnam, Jepun, China, Singapura dan Malaysia. Pada ketika ini FIPJP mempunyai keahlian melebihi 56 negara.

1.3 Petanque Di Malaysia

Sukan Petanque telah diperkenalkan di negara ini dalam tahun 1987 melalui Kementerian Belia dan Sukan untuk dijadikan sebagai satu acara sukan bagi orang-orang Kurang Upaya (OKU). Di pertengahan tahun 1989, YM Professor Di Raja Ungku Abdul Aziz selaku yang Dipertua ANGKASA telah



memperkenalkan sukan ini kepada Koperasi-Koperasi di Malaysia. Selepas beberapa bulan diperkenalkan, sukan Petanque telah dirasmi sebagai salah satu acara sukan untuk negara oleh Yang Berhormat Datuk Mohd Najib Tun Razak pada 22 Mac 1990 bertempat di Padang Jalan Timur, Petaling Jaya.

Semenjak dibawa masuk ke Negara ini pihak ANGKASA secara berterusan telah memperkenalkan dan mempromosikan sukan petanque melalui demonstrasi, kursus dan pertandingan. Pertandingan-pertandingan telah dianjurkan mulai tahun 1990 antara koperasi-koperasi dewasa dan koperasi-koperasi sekolah diperingkat negeri dan kebangsaan sempena sambutan Hari Koperasi Antarabangsa.

Mulai tahun 1992, Sekolah Rantau PETRONAS, kerteh Terengganu dibawah pimpinan Pengetua Tuan Haji Jamaludin Bin Ali telah mengambil initiative untuk mempopularkan sukan ini dikalangan pelajar-pelajar dan staffnya. Usaha juga telah dilakukan untuk mengembangkan sukan ini kepada anak-anak syarikat PETRONAS yang terdapat di Pantai Timur.

1.4 Undang-Undang Dan Peraturan Asas

Digunapakai oleh semua Persekutuan Petanque yang menjadi ahli kepada FIPJP

a. PERATURAN AM

- ARTIKEL 1 - Komposisi Pasukan
- ARTIKEL 2a - Syarat-syarat Bola yang diluluskan
- ARTIKEL 2b - Denda jika Bola tidak mematuhi Syarat
- ARTIKEL 3 - Jek yang diluluskan
- ARTIKEL 4 - Lesen

b. TATACARA PERMAINAN

- ARTIKEL 5 - Peraturan Gelanggang
- ARTIKEL 6 - Memulakan Permainan - Peraturan Berkaitan Bulatan
- ARTIKEL 7 - Jarak Sah untuk Lontaran Jek
- ARTIKEL 8 - Lontaran Jek yang Sah
- ARTIKEL 9 - Jek Mati
- ARTIKEL 10 - Menyingkirkan Halangan – Denda
- ARTIKEL 10a - Menukar Jek atau Bola
- ARTIKEL 11 - Jek Terlindung atau Bergerak
- ARTIKEL 12 - Jek Bergerak ke Gelanggang lain
- ARTIKEL 13 - Tindakan-tindakan jika Jek Terbatal

- ARTIKEL 14 - Menempatkan semula Jek yang Tertampan
ARTIKEL 15 - Lontaran Jek yang Terkeluar dari Gelanggang yang ditetapkan

c. PERGERAKAN BOLA

- ARTIKEL 16 - Lontaran Bola Pertama dan Bola Berikutnya
ARTIKEL 17 - Tingkahlaku Pemain dan Penonton Semasa Permainan
ARTIKEL 18 - Melontar Bola dan Bola Keluar Gelanggang
ARTIKEL 19 - Bola Mati
ARTIKEL 20 - Bola yang dihentikan
ARTIKEL 21 - Had Masa untuk bermain
ARTIKEL 22 - Bola Bergerak
ARTIKEL 23 - Melontar Bola selain daripada bola sendiri
ARTIKEL 24 - Melontar Bola yang Melanggar Peraturan

d. MATA DAN PENGUKURAN

- ARTIKEL 25 - Mengalih Bola untuk Sementara
ARTIKEL 26 - Mengukur untuk Mata
ARTIKEL 27 - Mengambil Bola Sebelum Pengesahan Mata dibuat
ARTIKEL 28 - Menggerakkan Bola atau Jek
ARTIKEL 29 - Bola yang Sama Jarak dengan Jek
ARTIKEL 30 - Bahan Asing yang Melekat pada Bola dan Jek
ARTIKEL 31 - Tuntutan-tuntutan

e. DISIPLIN

- ARTIKEL 32 - Denda untuk Pasukan atau Pemain yang Tidak Hadir
ARTIKEL 33 - Kehadiran Pemain yang Lewat
ARTIKEL 34 - Penggantian Pemain
ARTIKEL 35 - Denda-denda Dalam Permainan
ARTIKEL 36 - Cuaca Buruk
ARTIKEL 37 - Fasa Baru Permainan
ARTIKEL 38 - Perkongsian Hadiah
ARTIKEL 39 - Berkelakuan Kurang Sopan
ARTIKEL 40 - Tugas-tugas Pengadil
ARTIKEL 41 - Keanggotaan dan Keputusan Lembaga Juri

1.5 Kod Tata Adab Pemain-Pemain

a. PERATURAN AM

Artikel 1 : Komposisi Pasukan

Permainan Petenque ini adalah untuk:

- 3 pemain melawan 3 pemain (Bertiga)

Sukan ini juga boleh dimainkan secara:

- 2 pemain melawan 2 pemain (Bergu)
- 1 pemain melawan 1 pemain (Perseorangan)

Untuk 'bertiga', tiap-tiap pemain akan menggunakan dua biji bola.

Untuk 'bergu' dan 'perseorangan', setiap pemain akan menggunakan tiga biji bola.

Tiada versi lain selain daripada tiga kategori di atas dibenarkan untuk membentuk satu pasukan.

Artikel 2a : Kreteria-kreteria Bola yang diluluskan

Permainan ini perlu menggunakan bola yang diluluskan oleh FIPJP dan memenuhi kreteria-kreteria berikut ;

- (i) Bola mestilah diperbuat daripada logam.
- (ii) Garis pusat bola mestilah antara 7.05cm (minimum) hingga 8.0cm (maksimum).
- (iii) Berat bola mestilah antara 650 gram (minimum) hingga 800gram(maksimum). Tanda pengeluaran dan berat hendaklah tertera di atas bola dan sentiasa dapat dilihat dengan jelas.
- (iv) Bola sama sekali tidak boleh dibuat sebarang bentuk pengubahsuaian ke atasnya selepas pengeluarannya disahkan oleh pengeluar yang diberi kelulusan. Walaubagaimanapun nama pemain, logo, akronim atau '*initial*' boleh diukir (*engrave*) di atasnya.

Artikel 2b : Denda jika bola tidak memenuhi syarat

Pemain yang didapati bersalah kerana tidak mematuhi peraturan dipara (iv) akan dibatalkan daripada menyertai pertandingan dengan sertamerta, bersekali dengan rakan atau rakan-rakan pasukannya. Jika didapati bola telah diubahsuai atau ditempa semula, permit / lesen pemain boleh digantung sehingga satu tempoh yang telah ditetapkan dalam Kod Disiplin, bersekali dengan denda yang akan dikenakan oleh Jawatankuasa Disiplin Persatuan Petanquencya. Jika bola yang diubahsuai itu adalah bola pinjaman dan pemiliknya telah dikenalpasti, pemilik bola itu juga boleh dikenakan tindakan yang serupa.

Jika bola itu tidak diubahsuai, tetapi berubah dari bentuk asalnya kerana terlalu lama usianya, atau berubah bentuk asalnya akibat proses pengeluaran, tidak lulus pemeriksaan atau tidak mematuhi mana-mana syarat seperti di para (i), (ii) dan (iii) di atas, pemain boleh menukarkan bola tersebut. Pemain perlu menukarkan keseluruhan set bola. Sebarang bantahan mengenai peraturan (i), (ii) dan (iii) di atas hanya boleh diterima sebelum permainan / perlawanan bermula. Oleh itu,

setiap pemain perlu memastikan bola mereka dan bola pihak lawan mematuhi syarat-syarat berkenaan sebelum perlawanan bermula.

Bantahan berkaitan peraturan (iv) pula boleh dibuat bila-bila masa ketika perlawanan sehingga 'END' yang kedua. Namun pada atau selepas 'END' ketiga, jika didapati bantahan terhadap bola pihak lawan adalah tidak berasas, pemain berkenaan atau pasukannya akan dikenakan denda 3 mata dan mata tersebut akan ditambah kepada jumlah pungutan mata pihak lawan. Pengadil atau juri boleh pada bila-bila masa ketika perlawanan memeriksa bola mana-mana pemain.

Artikel 3 : Jek yang diluluskan

Jek (COCHONNETS) adalah sejenis bola yang diperbuat daripada kayu atau bahan sintetik, mempunyai tanda pengeluar dan diperakui oleh F.I.P.J.P. bahawa bahan itu boleh dan selamat digunakan serta sesuai dan memenuhi segala spesifikasi. Garis pusatnya mestilah antara 25mm (minimum) hingga 35mm (maksimum). Jek boleh diwarnakan dengan apa-apa warna yang memudahkannya dilihat.

Artikel 4 : Lesen

Lesen hendaklah mematuhi Peraturan Pentadbiran FIPJP, khasnya hendaklah menunjukkan gambar ahli yang terbaru, dicop dan ditandatangani oleh ahli berkenaan. Sebelum perlawanan dimulakan tiap-tiap pemain perlu menunjukkan permitnya. Pengadil dan pihak lawan juga boleh meminta pemain menunjukkan lesen masing-masing kecuali jika lesen-lesen tersebut disimpan oleh pihak penganjur.

b. TATACARA PERMAINAN

Artikel 5 : Peraturan gelanggang

Permainan Petanque boleh dimainkan di atas gelanggang pelbagai permukaan. Namun Jawatankuasa Penganjur pertandingan atau pengadil boleh menentukan gelanggang permainan. Dalam kes Kejohanan peringkat Kebangsaan dan antarabangsa, gelanggang permainan hendaklah mempunyai ukuran minima 4 meter lebar dan 15 meter panjang.

Untuk lain-lain kejohanan, Persatuan boleh mempelbagaikan ukuran seperti 12 meter panjang dan 3 meter lebar. Apabila satu gelanggang tetap ditemukan dengan satu gelanggang lain pada hujungnya, garisan hujung gelanggang adalah Garisan Bola Mati.

Jika gelanggang dikelilingi oleh satu sempadan kekal, sempadan itu mestilah mempunyai jarak minimum 30cm daripada garisan bola mati. Garisan bola mati akan mengelilingi bahagian luar gelanggang tetap dalam jarak maksimum 4 meter atau minimum 1 meter. Kaedah ini juga digunapakai untuk kawasan di mana pertandingan peringkat akhir diadakan. Permainan ini

dimainkan sehingga 13 mata, Walau bagaimanapun dalam acara liga dan pusingan kelayakan, mata penamat boleh ditetapkan kepada 11 mata.

Artikel 6 : Memulakan permainan dan Peraturan berkaitan bulatan membaling

Pemain-pemain mesti melakukan undian untuk menentukan pasukan mana yang akan memilih gelanggang dan membaling Jek. Sekiranya gelanggang telah ditentukan oleh pihak penganjur, Jek hendaklah dilontar digelanggang yang berkenaan. Pasukan tidak boleh bermain di gelanggang berlainan tanpa kebenaran Pengadil.

Mana-mana ahli pasukan yang memenangi undian akan memilih tapak mula dan melakar satu bulatan membaling yang saiznya cukup untuk seorang pemain berdiri dengan kedua-dua belah kaki di dalamnya. Walau bagaimanapun diameter bulatan tidak boleh kurang daripada 35 sentimeter dan tidak lebih 50 sentimeter. Apabila gelung disediakan (prefabricated circle), ia hendaklah mempunyai diameter 50 sentimeter.

Bulatan membaling hendaklah dilakar sekurang-kurangnya 1 meter daripada apa-apa halangan (obstacles) dan 1 meter daripada kawasan larangan bermain (out-of bound area). Untuk pertandingan di gelanggang terbuka, bulatan mestilah sekurang-kurangnya 2 meter daripada bulatan lain yang sedang digunakan. Pasukan yang membaling Jek mestilah memadam semua bulatan lama yang berdekatan dengan bulatan baru yang hendak digunakan.

Kawasan dalam bulatan boleh dibersihkan sepenuhnya daripada batu-batu dan sebagainya semasa End berjalan tetapi perlu dikembalikan kepada keadaan asalnya selepas End tamat atau seawal-awalnya, sebelum melontar Jek untuk End yang seterusnya. Bulatan membaling tidak dikira sebagai kawasan larangan bermain (out of bound area).

Kedua-dua belah kaki perlu berada didalam bulatan tersebut tanpa menyentuh garisan dan tidak boleh dikeluarkan atau diangkat sehinggalah bola yang dilontar tadi mencecah gelanggang. Anggota badan lain juga tidak dibenarkan menyentuh permukaan gelanggang di luar bulatan tersebut. Pemain yang cacat anggota adalah dibenarkan memasukkan hanya sebelah kakinya sahaja ke dalam bulatan tersebut.

Pemain OKU yang menggunakan kerusi roda, mestilah memastikan salah satu rodanya (bahagian tangan yang membaling) berada di dalam bulatan. Tidak semestinya pemain yang melempar Jek yang akan melemparkan bola pertama.

Artikel 7 : Jarak sah untuk lontaran Jek

Jek yang dilempar dikira sah jika;

- (i) Jarak antara kedudukan Jek dan garis hadapan bulatan:
 - 4 meter hingga 8 meter bagi kanak-kanak (Minors)
 - 5 meter hingga 9 meter bagi remaja (Cadets)
 - 6 meter hingga 10 meter bagi dewasa (Senior & Juniors)

- (ii) Jarak bulatan adalah sekurang-kurangnya 1 meter daripada apa-apa halangan dan juga daripada had kawasan larangan (out-of-bound area).
- (iii) Jarak Jek juga hendaklah berada 1 meter daripada apa-apa halangan atau had kawasan larangan (out-of-bound area).
- (iv) Jek boleh dilihat oleh pemain yang berdiri dengan kedua-dua kakinya berada di dalam bulatan. Jika ada pertikaian, pengadil akan menentukan sama ada Jek boleh dilihat atau sebaliknya dan sebarang bantahan tidak akan dilayan selepas itu.

Untuk 'END' yang seterusnya Jek akan dilempar daripada bulatan baru yang dibuat di tempat Jek berada diakhir 'END' tadi oleh pasukan yang memenangi 'END' tersebut, kecuali dalam keadaan berikut;

1. Bulatan terletak kurang 1 meter daripada halangan had kawasan larangan (out-of-bound area).
2. Jek tidak dapat dilempar ke jarak-jarak yang telah ditentukan dalam peraturan jarak.

Dalam kes pertama, pemain boleh membuat bulatan baru ditempat yang tiada apa-apa halangan dalam kawasan permainan. Sementara dalam kes kedua, pemain boleh bergerak ke belakang tetapi mesti di garisan lurus dengan kedudukan Jek sehingga jarak maksima yang dibenarkan dapat diperolehi. Ini hanya boleh dilakukan jika jarak maksimum tidak dapat diperolehi di mana-mana bahagian dalam kawasan permainan.

Jika Jek yang dilempar tidak dapat memenuhi syarat-syarat yang telah ditetapkan selepas tiga kali lontaran oleh seseorang pemain / pasukan, giliran lontaran akan diberikan kepada pihak lawan juga sebanyak tiga kali lontaran. Pihak lawan juga boleh mengalihkan bulatan ke belakang tetapi mesti mematuhi "Syarat-syarat yang telah ditetapkan di perenggan di atas". Dalam keadaan ini, bulatan mungkin tidak boleh diubah-ubah lagi jika pasukan tersebut gagal menempatkan Jek tersebut dalam tiga kali lontaran. Pasukan yang telah gagal membuat lontaran Jek selepas tiga kali percubaan masih mempunyai hak untuk melontar bola pertama.

Artikel 8 : Syarat lontaran Jek yang sah

Jika Jek yang dilontar ditahan oleh pengadil, pemain, penonton, binatang atau apa-apa objek bergerak, ianya adalah tidak sah dan tidak dikira sebagai satu lontaran. Jadi pemain berkenaan masih mempunyai tiga kali lontaran lagi. Selepas Jek dilontar dan bola pertama juga telah dilontar, pemain pasukan lawan masih boleh membuat bantahan tentang kedudukan Jek. Jika bantahan ini diterima, Jek dan bola pertama tadi perlu dilontar semula. Jika pemain / pasukan lawan juga telah membuat balingan bola, Jek akan dikira sah dan tiada bantahan akan dibenarkan selepasnya. Setiap kali Jek dilontar, kedua-dua pasukan hendaklah menerimanya sebagai sah dahulu atau pengadil membenarkannya barulah memulakan permainan.

Artikel 9 : Jek mati

Jek dikira tidak sah (mati) berdasarkan enam kes berikut;

- (i) Selepas dilontar, kedudukan Jek berada diluar daripada kawasan seperti yang dinyatakan dalam Artikel 7.
- (ii) Semasa permainan, Jek telah bergerak keluar daripada had kawasan permainan dan masuk semula ke dalam kawasan permainan. Jek yang berada di atas garisan masih dikira sah. Lopak / kawasan berair di mana Jek boleh terapung dan bergerak dengan bebas adalah kawasan larangan dan dikira terkeluar daripada kawasan permainan.
- (iii) Kedudukan Jek telah tidak dapat dilihat atau terhalang walaupun masih dalam kawasan permainan. Jek yang terhalang / dilindungi oleh bola adalah dikira sah. Pengadil boleh mengalihkan bola / halangan tersebut sementara waktu untuk menentukan sama ada Jek tersebut dapat dilihat atau tidak.
- (iv) Jek telah digerakkan (displaced) kepada kedudukan lebih daripada 20 meter untuk kategori dewasa, atau 15 meter untuk kategori kanak-kanak daripada bulatan.
- (v) Apabila Jek yang beralih tempat tidak dapat dijumpai selepas mencarinya selama 5 minit.
- (vi) Apabila ada kawasan larangan (out of bound area) antara Jek dengan bulatan.

Artikel 10 : Denda jika mengalihkan halangan

Setelah Jek dilempar, pemain dilarang sama sekali daripada meratakan, mengalih atau memijak apa-apa halangan (batu, pasir, daun dan sebagainya) yang berada di kawasan permainan. Walau bagaimanapun, pemain boleh menutup lubang yang terjadi kesan lontaran bola yang terakhir sahaja. Pemain yang gagal mematuhi peraturan ini boleh menyebabkannya dikenakan denda berikut;

- (i) Amaran.
- (ii) Dibatalkan bola yang telah dilontar atau bola yang akan dilontar.
- (iii) Pemain bersalah akan digantung satu 'END'.
- (iv) Pemain bersalah akan digantung satu perlawanan.
- (v) Dibatalkan penyertaan pasukan.

(vi) Dibatalkan penyertaan kedua-dua pasukan jika berlaku pergaduhan.

Artikel 10a : Menukar Jek atau bola

Pemain sama sekali tidak dibenarkan menukar bola atau 'Jack' semasa permainan kecuali;

1. Bola atau Jek hilang dan tidak dijumpai setelah dicari selama 5 minit.
2. Bola atau Jek pecah, dalam kes ini, bahagian terbesar daripada pecahan tersebut akan digunakan untuk menentukan kedudukan. Jika 'END' masih belum berakhir bahagian terbesar pecahan tadi akan digantikan dengan serta merta dengan bola yang mempunyai garis pusat yang sama dengan bola atau Jek yang pecah tadi. Untuk 'END' seterusnya, pemain boleh menggunakan set bola atau Jek yang baru.

Artikel 11 : Jek terlindung atau beralih

Semasa di dalam proses 'END' jika Jek telah terlindung secara tidak sengaja oleh daun atau kertas, halangan tersebut bolehlah dialihkan. Jika Jek bergerak akibat tiupan angin atau sebab tanah tidak rata, Jek tersebut mestilah ditempatkan dikedudukan asalnya yang telah ditandakan. Peraturan yang sama akan diguna pakai jika Jek dialihkan secara tidak sengaja oleh pengadil, pemain, penonton, bola atau Jek dari gelanggang bersebelahan, binatang atau apa-apa objek bergerak yang lain. Jika Jek beralih kerana bola yang sedang dimainkan, ianya dikira sah.

Untuk mengelakkan pertikaian, pemain-pemain adalah dinasihatkan menandakan kedudukan Jek dan bola. Tidak ada bantahan yang akan dilayan jika kedudukan Jek dan bola tersebut tidak ditanda.

Artikel 12 : Jek beralih ke gelanggang bersebelahan

Dalam proses 'END' jika Jek telah bergerak dan memasuki gelanggang bersebelahan yang mana perlawanan lain sedang berjalan, sama ada kedudukannya ditanda atau tidak, permainan masih boleh diteruskan sekiranya ianya tidak melanggar syarat-syarat seperti yang ditetapkan di dalam Artikel 9. Jika perlu pemain yang menggunakan Jek tersebut hendaklah menunggu permainan di gelanggang bersebelahan menamatkan 'END' mereka sebelum boleh meneruskan 'END' nya.

Pemain perlu menunjukkan kesabaran dan semangat kesukanan mereka. 'END' seterusnya hendaklah dimulakan di gelanggang yang telah ditetapkan untuk mereka.

Artikel 13 : Tindakan diambil jika Jek mati

Jika Jek mati dalam proses 'END', satu daripada tiga perkara berikut boleh berlaku;

- (i) Jika kedua-dua pasukan masih mempunyai bola untuk dimainkan, 'END' tersebut dikira tidak sah.
- (ii) Jika hanya satu pasukan sahaja masih lagi mempunyai bola untuk dimainkan, pasukan tersebut akan mendapat mata percuma sebanyak bilangan bola yang dimilikinya untuk dimainkan.
- (iii) Jika kedua-dua pasukan sudah tidak mempunyai bola lagi untuk dimainkan 'END' tersebut dikira tidak sah.

Artikel 14 : Meletakkan semula Jek yang diberhentikan

- (a) Jek yang diberhentikan oleh pengadil atau oleh penonton, kedudukannya hendaklah dikekalkan di tempat ia diberhentikan.
- (b) Jek yang berhenti akibat sekatan oleh pemain sendiri, pemain pasukan lawan mempunyai pilihan berikut;
 - (i) Biarkan Jek di tempat ia diberhentikan.
 - (ii) Tempatkan di kedudukan asalnya.
 - (iii) Tempatkan di mana-mana tempat di atas sepanjang arah perjalanan Jek daripada tempat asal ke tempat Jek diberhentikan pada jarak maksimum 20 meter (15 meter untuk kanak-kanak) dan masih boleh dilihat.

Perenggan (ii) dan (iii) hanya boleh digunakan jika kedudukan Jek ditanda sebelumnya. Jika tidak Jek mestilah dikekalkan di tempat ianya diberhentikan. Jika selepas terkena balingan, Jek terkeluar daripada kawasan permainan (out-of bound area) dan kemudian melantun semula ke kawasan permainan, ianya dikira Jek mati dan tindakan yang perlu diambil diterangkan dalam Artikel 13.

Artikel 15 : Lontaran Jek yang terkeluar dari Gelanggang Permainan yang ditetapkan

Sekiranya dalam satu end, Jek terkeluar dari gelanggang yang telah di peruntukkan, end berikutnya akan dimulakan dari kedudukan Jek berkenaan sebelum ia terkeluar tertakluk kepada Artikel 7:

- (a) Bulatan lontaran boleh dibuat 1 meter daripada halangan atau had kawasan permainan (out of bound area).
- (b) Jek boleh dilontarkan ke kawasan yang boleh mencapai jarak yang diperlukan.

c. Bola

Artikel 16 : Melontar bola pertama dan seterusnya

Bola pertama bagi tiap-tiap satu 'END' akan dilontar oleh pemain bagi pasukan yang memenangi lambungan syiling atau pasukan yang memenangi 'END' sebelumnya. Pemain dilarang menggunakan apa-apa objek yang boleh membantunya melemparkan bolanya atau membuat tanda atau garisan di atas gelanggang yang membantunya menempatkan bola yang dibalingnya. Setelah pemain melontarkan ke semua bolanya, dia tidak dibenarkan lagi memegang mana-mana bola. Hanya satu biji bola sahaja yang boleh dibaling dalam satu-satu masa.

Apabila bola telah dibaling, ianya tidak boleh dibaling semula. Walau bagaimanapun, ianya boleh dibaling semula jika bola tersebut dihentikan secara tidak sengaja oleh bola atau Jek dari gelanggang bersebelahan, binatang atau apa-apa objek bergerak yang lain. Perkara ini diterangkan dalam Artikel 8. Bola dan juga Jek tidak boleh dilicinkan atau diminyakkan. Jika bola pertama telah dilontar keluar daripada kawasan permainan, pemain pasukan lawan akan diberi giliran melontar bolanya. Bola akan dilontar secara bergilir-gilir. Jika semua bola telah dibaling dan didapati tiada bola yang berada dalam had kawasan permainan, peraturan berkaitan Artikel 29 akan digunapakai.

Artikel 17 : Tingkah laku Pemain dan Penonton semasa permainan berlangsung

Semasa pemain hendak membuat lontaran, pemain dan penonton perlu senyap.

Pasukan lawan tidak boleh berjalan atau membuat sesuatu yang boleh mengganggu pemain. Hanya ahli pasukannya sahaja yang boleh berdiri di antara kedudukan Jek dan bulatan untuk memberitahu (indicate) arah yang perlu dituju (aiming point).

Pasukan lawan mestilah sentiasa berada di sebelah luar kedudukan Jek atau di belakang pemain dengan jarak yang melebihi 2 meter. Pemain yang gagal mematuhi peraturan tersebut setelah diberi amaran oleh pengadil boleh digantung daripada pertandingan.

Artikel 18 : Bola yang dilontar keluar gelanggang

Tiada siapa yang dibenarkan melontar bola untuk percubaan semasa pertandingan. Pemain yang gagal mematuhi peraturan ini akan dikenakan denda seperti yang diterangkan dalam Artikel 10. Semasa permainan berlangsung, bola yang bergerak keluar dari gelanggang tapi masih belum melepasi kawasan larangan (out-of bound area) adalah masih sah (kecuali seperti yang diterangkan dalam Artikel 19).

Artikel 19 : Bola mati

Mana-mana bola yang dilontar melepasi kawasan larangan (out-of bound area) atau garisan bola mati (dead ball line) dikira batal (Bola mati). Jika bola tersebut bergolek dan memasuki semula kawasan permainan, sama ada disebabkan oleh gelanggang yang tidak rata, digerakkan oleh objek bergerak dan sebagainya, bola tersebut hendaklah dikeluarkan dengan serta merta daripada kawasan permainan dan apa-apa benda yang telah berubah akibat pergerakan bola tersebut perlu diletakkan di tempat asalnya.

Bola yang telah mati hendaklah dengan serta merta dikeluarkan daripada kawasan permainan, bola tersebut dikira sah sekiranya bola berikutnya telah dilontar oleh pihak lawan.

Artikel 20 : Bola yang diberhentikan

Mana-mana bola yang berhenti akibat disekat oleh penonton atau pengadil hendaklah dibiarkan berada di tempat ianya berhenti. Mana-mana bola yang berhenti akibat sekatan pemain pasukannya adalah dikira bola mati.

Mana-mana bola dibaling (pointed) yang diberhentikan oleh pihak lawan boleh memilih sama ada bola tersebut dimainkan semula atau dibiarkan di mana ia berhenti. Jika bola dibaling (shot) diberhentikan oleh pemain pasukannya, pihak lawan mempunyai peluang untuk:

- (a) Membiarkan bola tersebut berada di tempat ianya diberhentikan.
- (b) Meletakkannya di mana-mana tempat di sepanjang garisan pergerakan daripada kedudukan asal bola hingga ke tempat ia diberhentikan, tetapi dengan syarat kedudukan asal bola berkenaan telah ditandakan.

Pemain yang dengan sengaja menghalang atau menyekat bola yang sedang bergerak akan menyebabkan penyertaannya dan pasukannya dibatalkan serta merta.

Artikel 21 : Tempoh masa melontar bola

Bila Jek telah dilontar, pemain mempunyai satu minit untuk membaling bolanya. Masa dikira sebaik sahaja bola sebelumnya atau Jek berhenti. Jika mata (point) terpaksa diukur, masa satu minit dikira bermula sebaik sahaja pengukuran tamat.

Peraturan yang sama juga adalah dipakai bagi balingan Jek selepas tiap-tiap 'END'. Pemain yang tidak mematuhi peraturan ini boleh dikenakan denda seperti di bawah Artikel 10.

Artikel 22 : Bola beralih tempat

Jika bola telah berhenti, tetapi bergerak semula akibat tiupan angin atau akibat tanah tidak rata, bola tersebut bolehlah ditempatkan di kedudukan asal tempat ia mula-mula berhenti tadi. Peraturan yang sama perlu diikuti bagi bola yang berubah kedudukannya secara tidak sengaja akibat perbuatan pemain, penonton, binatang atau apa-apa objek bergerak.

Untuk mengelakkan apa-apa pertelingkahan, pemain hendaklah menandakan kedudukan asal bola dan Jek. Bantahan tidak akan dilayan jika bola dan Jek tersebut tidak ditandakan kedudukan asalnya. Pengadil hanya akan membuat keputusan berpandukan kedudukan bola dan Jek di atas gelanggang. Walau bagaimanapun, jika bola beralih akibat bola lain dalam permainan, ianya dikira sah.

Artikel 23 : Melontar bola bukan milik sendiri

Pemain yang melontar bola selain daripada bola kepunyaannya akan diberi amaran. Walau bagaimanapun, bola tersebut dikira sah tetapi perlu digantikan serta merta dengan bolanya yang sebenar selepas diukur. Jika kesalahan yang sama berulang dalam satu-satu permainan, bola pemain tersebut akan dikira batal. Sementara apa-apa yang berubah kedudukannya akibat balingan bola yang dibatalkan tersebut perlu ditempatkan kedudukan asalnya.

Sebelum melontar, pemain perlu membuang apa-apa kotoran / tanah yang melekat pada bola. Kegagalan berbuat demikian boleh menyebabkan pemain dikenakan denda seperti di bawah Artikel 10. Pemain tidak boleh memungut bola yang dimainkan sebelum permainan (END) tamat.

Artikel 24 : Membaling bola yang tidak mengikut peraturan

Mana-mana bola yang dibaling dengan tidak mengikut syarat-syarat sebagaimana yang telah dinyatakan sebelumnya akan dibatalkan. Peraturan yang sama diguna pakai untuk balingan Jek.

Walaupun bagaimanapun, pasukan lawan berhak membuat pilihan dan atas kelebihan (advantage) pasukannya, mengira bola tersebut sebagai sah. Dalam kes ini, bola yang dibaling tersebut perlu dibiarkan pada kedudukan barunya. Begitu juga dengan segala apa-apa perubahan akibat balingan tersebut.

d. Mata Dan Pengukuran

Artikel 25 : Mengalihkan bola untuk sementara

Untuk maksud pengukuran mata, bola atau apa-apa halangan yang berada di antara kedudukan Jek dan bola, bolehlah dialihkan sementara waktu setelah kedudukannya ditandakan. Selepas pengukuran, bola dan apa-apa halangan hendaklah diletakkan kembali di tempat asalnya. Jika halangan tersebut tidak boleh dialihkan, pengukuran perlu dibuat secara 'calipers'.

Artikel 26 : Mengukur untuk Kiraan mata

Pengukuran adalah menjadi tanggungjawab pemain terakhir atau salah seorang pemain dalam pasukannya. Pemain pihak lawan boleh mengukur semula kedudukan tersebut setelah pengukuran dibuat. Pendapat dan keputusan pengadil mengenai jarak pengukuran baru tersebut adalah muktamad. Pengukuran mestilah dibuat dengan menggunakan peralatan yang sesuai, yang mana kedua-dua pasukan memilikinya. Mengukur menggunakan tapak kaki adalah dilarang sama sekali. Pemain yang tidak mengendahkan peraturan ini setelah diberi amaran oleh pengadil, boleh dikenakan salah satu denda seperti yang dinyatakan dalam Artikel 10.

Artikel 27 : Bola dialih sebelum kiraan mata diperolehi

Setelah tamat satu-satu 'END', mana-mana bola yang telah diubah / dialih kedudukannya sebelum pengiraan dibuat dan kedudukan bola tersebut tidak ditanda, markahnya akan dikira batal. Bantahan terhadap kesalahan ini tidak akan dilayan.

Artikel 28 : Menggerakkan Bola atau Jack

Pemain / pasukan akan kehilangan mata jika pemain menggerakkan atau mengubah kedudukan bola atau Jek semasa pengukuran sedang dijalankan. Jika semasa pengukuran, Pengadil mengubah atau menggerakkan Jack atau Bola.

Artikel 29 : Bola yang sama jarak dengan Jek

Jika dua bola yang terdekat dengan Jek milik pemain / pasukan yang berbeza mempunyai jarak yang sama, 3 keadaan berikut boleh di aplikasikan;

- (a) Jika kedua-dua pemain / pasukan sudah tiada bola untuk dimainkan, maka 'END' tersebut diisytiharkan sebagai tidak sah dan pasukan yang memenangi 'END' sebelumnya akan melontarkan Jek.

- (b) Jika hanya tinggal satu pasukan / pemain sahaja yang ada bola untuk dimainkan, pasukan tersebut hendaklah membaling bolanya. Jumlah markah akan dikira melalui berapa banyak bola yang ada berhampiran dengan Jek.
- (c) Jika kedua-dua pemain / pasukan masih ada bola untuk dimainkan, permainan akan disambung oleh pemain / pasukan yang terakhir membaling bola sebelumnya, diikuti oleh pemain / pasukan lawan secara berselang seli sehinggalah markah akhir dimenangi oleh salah satu pasukan / pemain. Bila hanya satu pasukan sahaja yang ada bola untuk dimainkan, syarat / peraturan dipara di atas adalah digunapakai.

Jika dalam proses menamatkan 'END', tiada bola berada di kawasan 'pitch' yang dibenarkan, 'END' tersebut dikira batal.

Artikel 30 : Benda asing yang melekat pada bola dan Jek

Apa-apa benda asing yang melekat kepada mana-mana bola dan Jek hendaklah dibersihkan terlebih dahulu sebelum pengukuran dibuat.

Artikel 31 : Tuntutan-tuntutan

Hanya bantahan atau protes yang dibuat melalui pengadil (Umpire) akan diterima. Bantahan yang dikemukakan selepas keputusan penuh perlawanan diperolehi tidak akan dilayan.

Tiap-tiap pasukan adalah bertanggungjawab untuk meneliti dan memastikan syarat-syarat asas pasukan lawan dipenuhi (permit, kategori, 'pitch', bola dan sebagainya).

e. Disiplin

Artikel 32 : Denda kegagalan berada di kawasan permainan

Semua pemain / pasukan dikehendaki hadir semasa pengundian dan semasa pengumuman keputusan pengundian dibuat. Mana-mana pemain / pasukan yang gagal hadir di kawasan permainan dalam masa 15 minit selepas pengumuman pertandingan akan didenda potongan satu mata dan mata tersebut akan diberikan kepada pihak lawan. Selepas 15 minit pertama dan pemain berkenaan masih lagi gagal hadir di tempat pertandingan, denda satu mata lagi dikenakan untuk tiap-tiap 5 minit berikutnya.

Denda seumpamanya juga akan digunapakai di sepanjang masa pertandingan, selepas tiap-tiap pengundian seterusnya dan permulaan semula pertandingan selepas masa rehat yang diberikan. Pasukan yang gagal hadir di kawasan permainan selepas satu jam daripada pengumuman pertandingan dibuat akan dikira kalah.

Pasukan yang tidak cukup bilangan pemain boleh membuat pilihan untuk memulakan permainan tanpa menunggu pemain berkenaan tetapi mereka tidak boleh menggunakan bola pemain yang tidak hadir itu.

Artikel 33 : Kehadiran pemain yang lewat

Pemain yang tiba selepas satu-satu 'END' dimulakan, tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dalam 'END' tersebut. Dia hanya akan dibenarkan mengambil bahagian di dalam 'END' yang seterusnya. Pemain yang tiba lewat satu jam atau lebih selepas permulaan perlawanan akan dikira batal dan tidak boleh mengambil bahagian lagi dalam perlawanan tersebut.

Jika ahli pasukannya berjaya memenangi perlawanan tersebut, dia boleh dibenarkan mengambil bahagian di dalam perlawanan seterusnya dengan syarat beliau adalah ahli pasukan asal yang didaftarkan. Jika pertandingan dibuat secara liga, dia boleh mengambil bahagian dalam perlawanan kedua tanpa mengambil kira keputusan perlawanan pertama.

'END' dikira bermula sebaik sahaja Jek telah dilontar dan telah memenuhi syarat-syarat sebagaimana yang telah dimaklumkan dalam peraturan-peraturan ini.

Artikel 34 : Penggantian pemain

Penggantian atau penukaran pemain dalam kategori berdua (double) dan satu atau dua pemain dalam kategori bertiga (triples) hanya dibenarkan jika ada pengumuman secara rasmi sebelum pertandingan (pengumuman dibuat secara lisan, menggunakan wisel, pistol dan sebagainya), dan pemain pengganti tadi mestilah tidak pernah sebelumnya berdaftar dengan pasukan lain dalam pertandingan tersebut.

Artikel 35 : Denda-denda dalam permainan

Artikel 36 : Cuaca buruk

Jika hujan, mana-mana 'END' yang telah dimulakan mestilah dihabiskan, kecuali diputuskan oleh pengadil atas nasihat para juri untuk menangguhkan 'END' tersebut atau membatalkannya atas sebab-sebab yang tidak dijangkakan (force majeure).

Jika selepas pengumuman peringkat seterusnya pertandingan (pusingan kedua, ketiga dan sebagainya), dan pertandingan tidak dapat diteruskan, pengadil atas nasihat penganjur pertandingan boleh membuat keputusan yang diperlukan untuk melicinkan proses pertandingan seterusnya. Pemain tidak dibenarkan untuk meninggalkan pertandingan atau kawasan permainan tanpa kebenaran pengadil. Jika dilakukan, pemain berkenaan akan dikenakan tindakan di bawah Artikel 32 dan 33.

Artikel 37 : Fasa baru permainan

Artikel 38 : Berkongsi hadiah

Apa-apa pakatan sama ada untuk berkongsi hadiah atau untuk menentukan keputusan pertandingan adalah dilarang sama sekali. Mana-mana pasukan yang tidak menunjukkan semangat kesukanan atau tidak menghormati penonton, pegawai pertandingan dan pengadil akan dikeluarkan daripada pertandingan atau boleh didenda seperti dinyatakan dalam Artikel 37.

Artikel 39 : Berkelakuan tidak sopan

Pemain yang didapati bersalah kerana berkelakuan tidak sopan atau lebih buruk lagi menunjukkan tingkah-laku ganas kepada pegawai pertandingan, pengadil, pemain pihak lawan atau penonton, boleh dikenakan satu atau lebih denda berikut bergantung kepada seriusnya kesalahan yang telah dilakukannya;

- (1) Dibatalkan daripada pertandingan.
- (2) Ditarik permitnya.
- (3) Diambil balik hadiah kemenangannya.

Denda ke atas mana-mana pemain dalam pasukan boleh juga dikenakan kepada pasukannya. Denda (1) dan (2) boleh dikuatkuasakan oleh pengadil sahaja. Sementara denda (3) akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur yang akan membuat keputusan bertulis dalam masa 48 jam dari masa kejadian berlaku, kepada badan induk yang akan menentukan keputusannya.

Dalam kebanyakan kes, Pengerusi Jawatankuasa kepada badan induk itu akan membuat keputusan akhir.

Artikel 40 : Tugas seorang Pengadil

Pengadil yang telah dilantik untuk mengadili satu-satu pertandingan hendaklah mengadili pertandingan tersebut berpandukan peraturan-peraturan pertandingan. Pengadil adalah mempunyai kuasa untuk menggantung / menghalang mana-mana pemain / pasukan daripada meneruskan permainan jika tidak mahu mengikuti / mematuhi keputusannya.

Penonton berlesen / permit yang boleh menyebabkan berlakunya insiden buruk akibat salah lakunya akan dilaporkan oleh pengadil kepada badan induk Petanque. Mereka kemudiannya boleh disaman untuk hadir di Mesyuarat Disiplin yang akan memutuskan denda yang akan dikenakan kepadanya.

Artikel 41 : Komposisi dan keputusan Juri

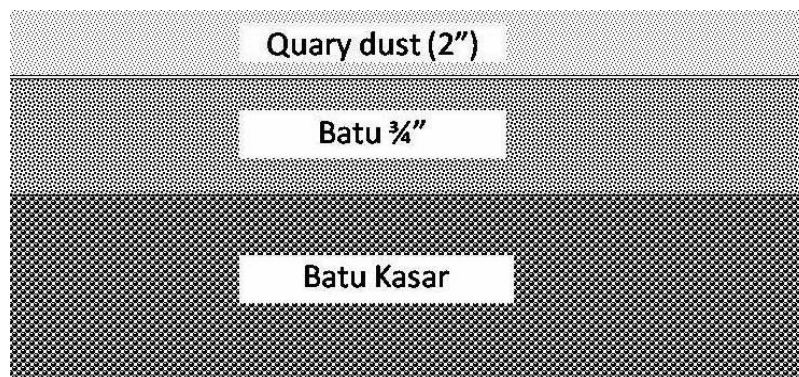
Mana-mana kes yang tidak dinyatakan di dalam peraturan ini boleh dikemukakan kepada pengadil dan pengadil akan merujuk kes tersebut kepada Jemaah Juri. Juri pertandingan hendaklah terdiri daripada 3 orang hingga 5 orang. Keputusan Juri untuk kes-kes sedemikian adalah muktamad. Dalam kes Juri yang tidak dapat membuat kata sepakat, keputusan Ketua Juri adalah muktamad.

Pemain-pemain perlu berpakaian yang sesuai. Pakaian yang menjolok mata dan tidak memakai kasut adalah ditegah sama sekali. Mana-mana pemain yang gagal mematuhi peraturan ini boleh ditahan daripada terus bermain setelah diberi amaran oleh pengadil.

Note:

Peraturan terbaru ini diluluskan oleh kongres antarabangsa "*The Federation Internationale de Petanque et Jeu Proverbcal*" di Grenoble pada 3rd Oktober 2002.

1.6 Panduan Pembinaan Gelanggang Petanque



Rajah 1: Lapisan Permukaan Gelanggang 3 lapisan

a. Menentukan arah dan lokasi

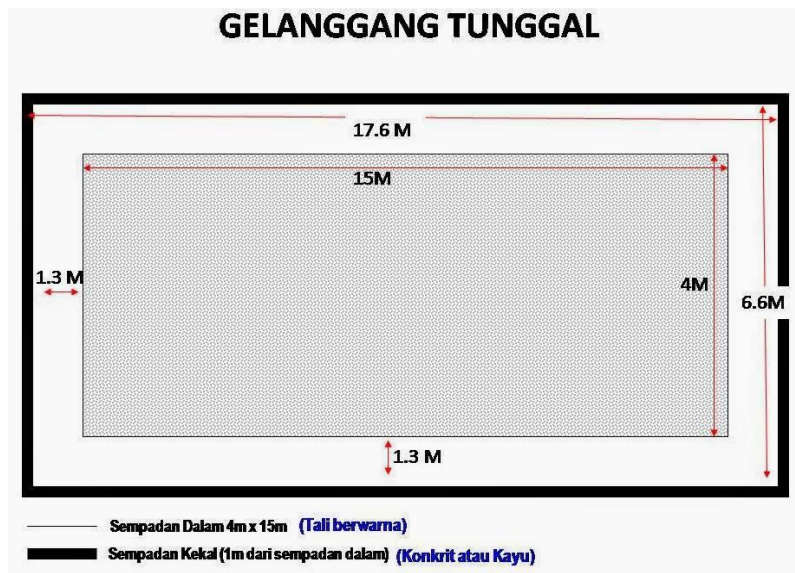
Pembinaan gelanggang petanque hendaklah di atas permukaan yang mendatar dan lebih tinggi dari aras laut. Selain daripada dapat menjimatkan kos pembinaan, kawasan yang tinggi dan keras memudahkan kita membina gelanggang. Untuk menentukan arah jalur gelanggang hendaklah dalam anggaran 90 darjah dari arah matahari naik dan turun.



Rajah 2: Permukaan Gelanggang 2 lapisan

b. Spesifikasi lapisan permukaan

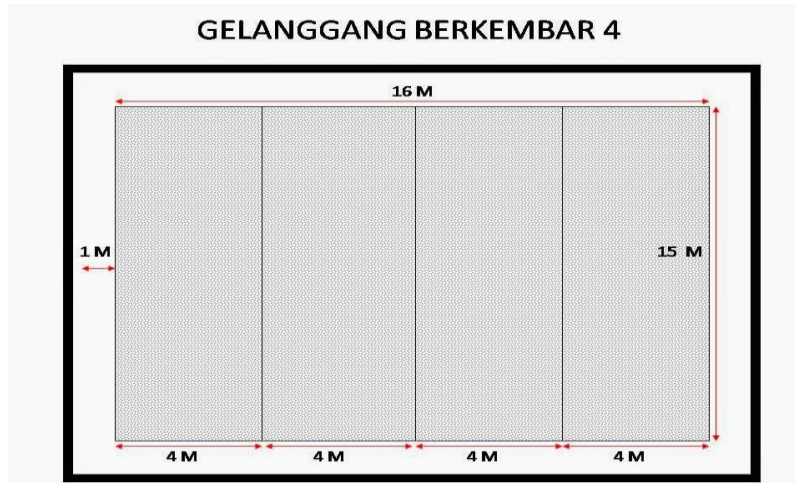
Untuk mendapat sebuah gelanggang yang berkualiti tinggi lapisan gelanggang adalah seperti rajah 1. Ketebalan *quarry dust* tidak melebihi 2". Ketebalan batu $\frac{3}{4}$ " bergantung kepada permukaan, untuk mendapatkan *level* permukaan (ketebalan cadangan 2 – 3 inci). Ketebalan kasaran bergantung kepada permukaan untuk mendapatkan *level* permukaan. Untuk menjadikan gelanggang yang kita bina lebih mencabar pemain, dicadangkan agar kita menaburkan batu kasar di permukaan gelanggang (*chipping*). walau bagaimanapun chipping ini jangan diletakkan terlalu banyak kerana ini akan merosakkan bola petanque.



Rajah 3: Gelanggang Tunggal

c. Keluasan kawasan permainan gelanggang tunggal (1 gelanggang)

Keluasan minima satu gelanggang adalah 4m x 15m, walau bagaimana pun tembok sekitar gelanggang biasanya diperlukan untuk mengelak bola tersasar jauh, rajah 2 menunjukkan 1 gelanggang permainan berserta tembok.



Rajah 4: Gelanggang Berkembar 4.

d. Cadangan Bilangan Gelanggang Paling Optimum (Berkembar)

Bilangan gelanggang berkembar paling sesuai adalah dengan gandaan 4 seperti 4, 8, 16, 32, 64 gelanggang dan seterusnya. (rujuk rajah 4), kesesuaian adalah berdasarkan pekara-pekerja berikut;

1. Sesuai dengan sistem pertandingan
2. Bilangan yang mencukupi dengan lampu limpah dengan ketinggian 30' dapat menerangi keseluruhan kawasan mengikut pandangan biasa.
3. Menepati peraturan keluasan minima gelanggang.
4. Gelanggang berkembar paling menjimatkan.



Rajah 5: Gelanggang Petanque Port Dickson

1.7 Peralatan Dan Pakaian Sukan

a. Peralatan Sukan Petanque

i. **Boule** (bola)

- Berbentuk bulat diperbuat daripada logam dan berongga dibahagian dalamnya.
- Mempunyai garis pusat antara 70.5mm hingga 80mm.
- Beratnya antara 650 gram hingga 800 gram.
- Boule ini mempunyai jenama tertentu, angka penunjuk berat dan nombor siri tertera padanya.
- Boule yang diguna di dalam pertandingan mestilah yang telah diluluskan oleh badan antarabangsa (FIPJP) atau persekutuan petanque kebangsaan.(PPM)

ii. **Jack**

- berbentuk bulat tetapi diperbuat daripada kayu keras.
- Mempunyai garis pusat antara 25 mm hingga 35 mm
- Boleh diwarnakan tetapi warnanya mestilah boleh dilihat dengan jelas di atas permukaan gelanggang.



Rajah 6: Boule dan Jack

iii. Alat Pengukur Jarak

- Meliputi alat-alat seperti *'tape measure'*, *'telescopic measure'*, *'calliper'*, dan *'tappet gauge'*.
- Digunakan untuk mengukur jarak boule yang terdekat dengan kedudukan jack.



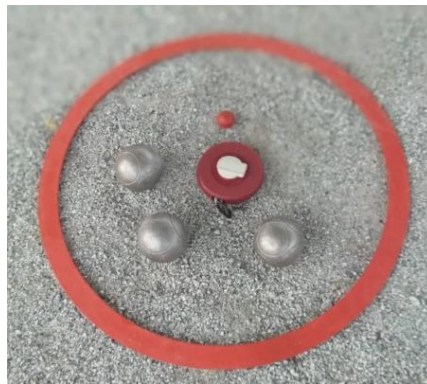
Rajah 7: Alat Pengukur

iv. Kain Atau Tuala Kecil

- Digunakan untuk membersihkan boule semasa pertandingan

v. Gelung

- Tempat untuk pemain membuat lotaran boule ke jack



Rajah 8: Conton peralatan permainan petanque

vi. Pakaian pemain

- Semua pemain wajib memakai baju berkolar, seluar sukan atau slack dan berkasut sukan semasa menyertai mana-mana pertandingan. Pakaian ini merupakan satu merit di mana jika ada pemain yang tidak mematuhi kod etika pemakaian sukan, pemain tersebut tidak dibenarkan meneruskan permainan.

2.0 PERSEDIAAN PERMAINAN PETANQUE

2.1 Persediaan

i. Aktiviti memanaskan badan

Permainan sukan petanque banyak menggunakan pergerakan tangan dari bahu hingga ke bahagian lengan tangan. Sukan ini tidak memerlukan pergerakan fizikal yang banyak berbanding dengan sukan-sukan lain. Senaman pergerakan tangan adalah asas aktiviti memanaskan badan yang diutamakan untuk memastikan otot-otot bahagian tangan bersedia untuk bergerak semasa ingin membuat lontaran boule. Selain itu, kekuatan pergelangan tangan juga penting kerana perlu memegang boule yang beratnya antara 650 gram hingga 800 gram.

ii. Kepentingan memanaskan badan

Pemain petanque perlu menjaga otot pada bahagian lengan tangan dengan baik untuk memastikan tidak terganggu. Oleh itu, tumpuan memanaskan dan merenggangkan otot dan fizikal pada bahagian lengan tangan perlu dititikberatkan.

iii. Kecederaan sukan.

Sukan petanque tidak memerlukan sentuhan fizikal dengan pihak lain. Pergerakan yang minima sahaja semasa permainan sedang berlangsung. Kecederaan utama dalam sukan ini adalah kecederaan pada otot bahagian lengan kerana banyak pergerakan yang perlu dilakukan. Kepentingan memanaskan dan meregangkan otot pada bahagian ini perlu diambil perhatian.

2.2 Asas Permainan Petanque

a. Pengenalan cara permainan petanque

Petanque merupakan sejenis sukan yang dimainkan di tempat yang lapang menggunakan boule yang diperbuat daripada logam dan dimainkan mengikut peraturan-peraturan tertentu. Boule akan dilontarkan untuk menghampiri *jack* yang berupa sebiji bola kayu, saiznya lebih besar daripada guli bagi membolehkan pemain mendapat mata permainan. Objektif permainan petanque adalah



untuk menguasai kedudukan dengan meletakkan *boule* milik pasukan sendiri terdekat dengan sasarannya iaitu *jack*. Mana-mana pasukan yang mempunyai boule paling terdekat akan dikira berjaya memperolehi mata, di mana setiap boule yang terdekat akan mewakili 1 mata. Jika ada lebih 1 boule yang menghampiri *jack* berbanding boule pihak lawan yang terdekat maka mata akan bertambah setelah semua boule telah dilontarkan. Setiap pusingan permainan dinamakan '*End*' dan penamat permainan apabila mata diperolehi adalah 13 mata.

Dalam permainan ini 3 orang pemain akan bertanding dengan 3 orang pemain yang lain. *Petanque* boleh juga dimainkan antara dua lawan dua atau satu lawan satu. *Petanque* dimainkan dalam 3 jenis iaitu *triple* (bertiga) dimana setiap pemain menggunakan dua biji *boule*. *Double* (berdua), pemain menggunakan tiga biji *boule* dan *single* (perseorangan), setiap pemain menggunakan tiga biji *boule*. Seseorang yang bermain *petanque* tidak dibolehkan mengangkat kaki semasa melakukan balingan berlawanan dengan *Jeu de Provençal* yang memerlukan larian tiga langkah sebelum melontar *boule* yang berada di tangan.

b. Keistimewaan Dan Faedah Bermain Petanque

Petanque merupakan satu alternatif lain bagi beberapa kegiatan sukan yang terdapat di negara ini samada yang sudah ditubuhkan dan yang baru muncul. Keistimewaan sukan *petanque* ini ialah dapat memenuhi konsep “Sukan Untuk Semua”. Individu yang kurang kelebihan dari segi fizikal, kecergasan, stamina, konsentrasi dan kewangan boleh menceburi sukan ini. Lelaki, wanita, kanak-kanak, remaja, dewasa dan mereka yang sudah berumur juga boleh melibatkan diri dalam sukan ini. *Petanque* dapat memenuhi konsep “Kecergasan Seumur Hidup” dimana faktor usia dan kekuatan tubuh badan bukan menjadi ukuran atau kelebihan kepada seseorang pemain.



Semua peringkat umur pemain dari kanak-kanak hingga warga tua boleh menguasai sukan *petanque* dengan baik dan bijak kerana *petanque* amat mudah dipelajari. Dengan memerhati dan mengkaji orang lain bermain dan mengetahui beberapa peraturan asas, seseorang itu sudah mampu bermain sukan ini. Ia tidak memerlukan pergerakan yang banyak kerana permainan dilakukan dalam gelanggang yang kecil berukuran 15 x 4 meter minimum dan tiada had masa ditentukan untuk menghabiskan permainan.

Pemain juga cuma perlu berdiri dalam bulatan ataupun gelung untuk bermain. *Petanque* tidak memerlukan tempat tertentu untuk bermain. *Petanque* boleh dimainkan jika terdapat kawasan lapang seperti di halaman rumah, di tepi pantai, di tepi padang atau di taman permainan. *Petanque* juga tidak memerlukan pakaian yang khas untuk bermain asalkan pakaian yang digunakan itu ringan, dapat memudahkan pergerakan dan sopan. Dari segi kos, peralatan permainan *petanque* hanya dibeli sekali dan selagi ianya tidak pecah atau hilang ia boleh digunakan bertahun-tahun lamanya.



Dalam permainan petanque pemain boleh berbincang sesama sendiri sebelum dan selepas melakukan sesuatu pergerakan. Tindakan ini dapat melahirkan semangat kerjasama, persefahaman, toleransi dan sabar apabila menghadapi pihak lawan. Dalam permainan petanque terdapat peraturan dan etika permainan yang dapat melahirkan persaingan yang sihat dan sikap menghormati pihak lawan.

c. Istilah Dalam Sukan Petanque

<i>Bahasa Perancis</i>	<i>Bahasa Inggeris</i>	<i>Bahasa Melayu</i>
<i>L' Arbitre</i>	The umpire	Pengadil
<i>La Belle</i>	The final and deciding game of three	Perlawanan penentu
<i>Un Biberon</i>	When a boule finishes up actually touching the jack.	Boule mencecah jack.
<i>Les boules collées</i>	Boules that are side by side and touching.	Boule mencecah boule yang lain.
<i>But</i>	The jack	Jack.
<i>Carreau</i>	When a shooting boule scores a perfect direct hit on the target boule and, in doing so, not only knocks it away, but takes its exact position.	Boule yang dilontar mengambil alih kedudukan boule pihak lawan.
<i>Cochonnet</i>	The jack. The word literally means 'a little pig'	Jack.
<i>Doublettes</i>	Doubles, the game played by two people against two others.	Permainan yang dimainkan secara berpasangan
<i>Fanny</i>	When a team has been beaten by 13 to 0, it is said to have been 'fannied'.	Apabila sebuah pasukan dikalahkan dengan 13 – 0.
<i>Kiki</i>	Another name for the jack.	Nama lain untuk jack.
<i>Mêlée</i>	The choosing of teams by drawing lots.	Pemilihan kedudukan pasukan dengan mengundi.
<i>Milieu</i>	An all-rounder in a team who can shoot or point equally well.	Pemain serba boleh, yang boleh 'shoot' dan 'point' dengan baik.

<i>Noyer (le but)</i>	To shoot at the jack and, by removing it from the defined pitch, nullify the end.	`Shoot' jack keluar dari kawasan permainan.
<i>Pétanque</i>	From „pieds tanqués“ which means „feet tied together“.	Dari istilah yang bermakna kaki dirapatkan.
<i>Petit</i>	Another name for the jack.	Nama lain untuk jack.
<i>Pitchoun</i>	Another name for the jack.	Nama lain untuk jack.
<i>Piste</i>	That part of the whole terrain on which one game is to be played.	Gelanggang pertandingan yang ditentukan.
<i>Plombée</i>	An alternative name for “la Portée” which means the very high and backspin throw used by pointers on rougher ground.	Lontaran tinggi oleh pointer.
<i>Pointeur</i>	A player who specializes in pointing or placing his boules as close as possible to the jack.	Pemain yang berperanan untuk meletakkan boule hampir dengan jack.
<i>Rafle</i>	The more usual name for the kind of shooting throw on a smooth pitch which lands about 2 or 3 metres from the target boule and then hits it by rolling forward.	Lontaran shooting di gelanggang yang rata di mana bola jatuh 2 atau 3 meter sebelum boule lawan dan menghantuknya keluar dari posisi sedia ada.
<i>Rond</i>	The throwing circle.	Bulatan untuk membuat lontaran.

2.3 Cara-Cara Asas Permainan Petanque



Rajah 9: Cara-cara asas memegang *boule* (bola)

Boule (Bola) akan diletakkan di tapak tangan atau pada hujung jari. Genggam boule(bola) dengan kelima-lima jari dimana setiap jari dirapatkan antara satu sama lain. Kemudian pusing genggam tapak tangan ke bawah.

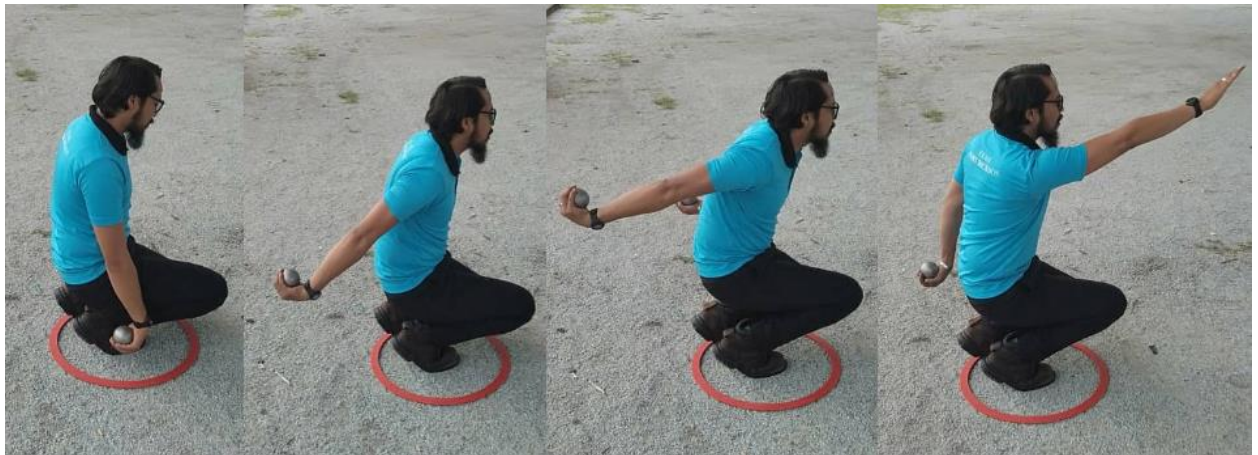


Rajah 10: Cara genggam dibengkokkan sebelum membuat lontaran



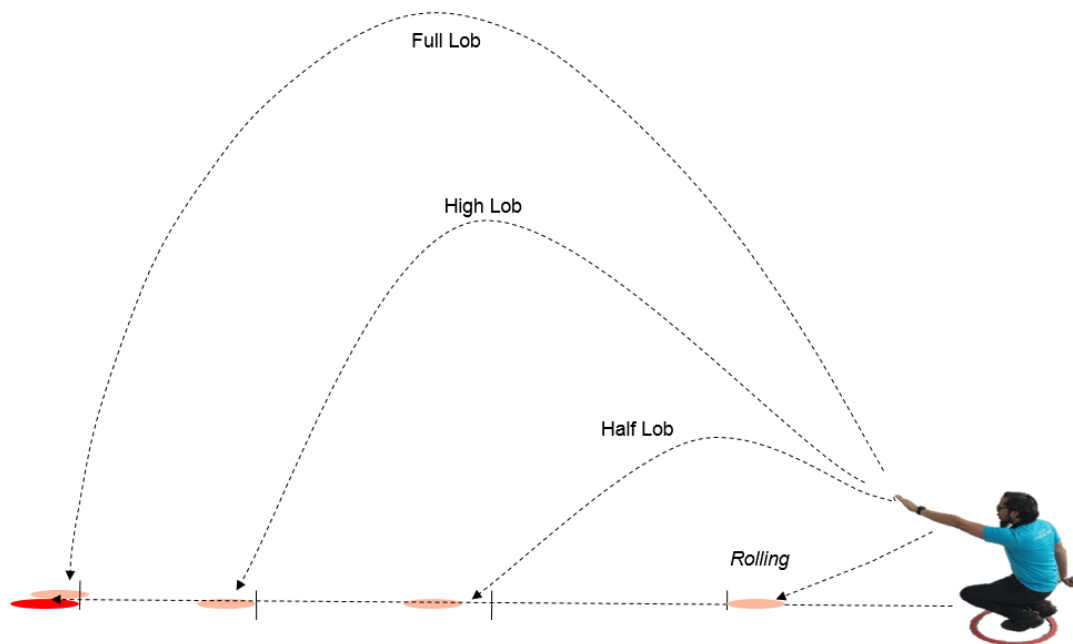
Rajah 11: Cara-cara lontaran secara berdiri

Sesuai untuk lontaran dekat ke jack, dimana jack berada 7-9 meter dari gelung. Kaedah ini juga sesuai untuk 'shooting', iaitu untuk menolak boule pihak lawan dari kedudukan asal.

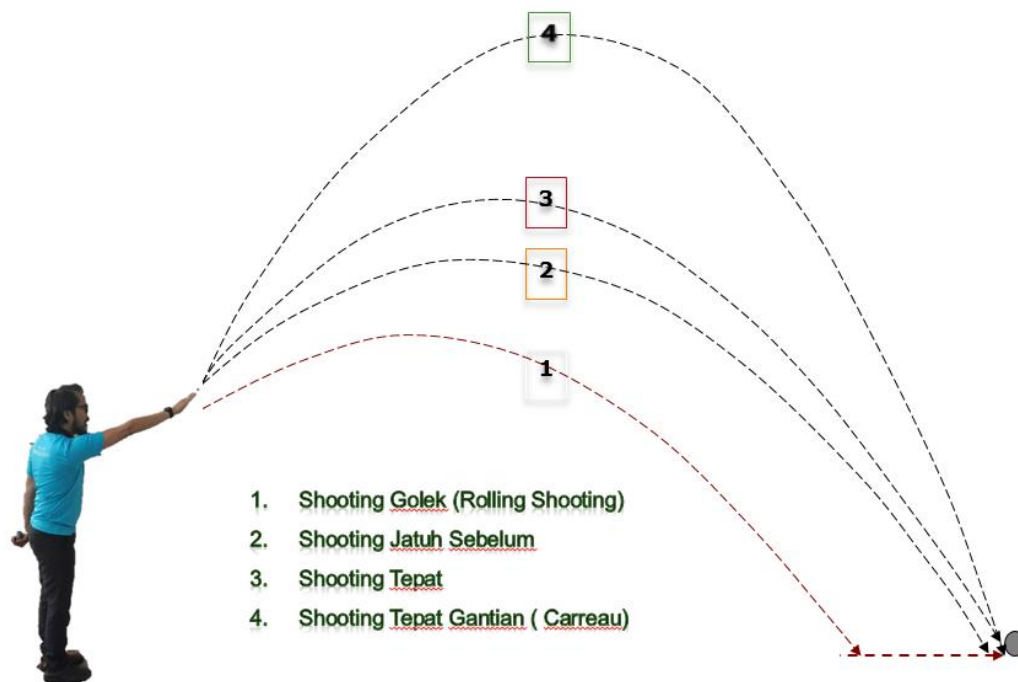


Rajah 12: Lontaran secara mencangkung

Biasa digunakan untuk lontaran *Full Lob*, *Half Lob* dan lontaran lerek(rolling).

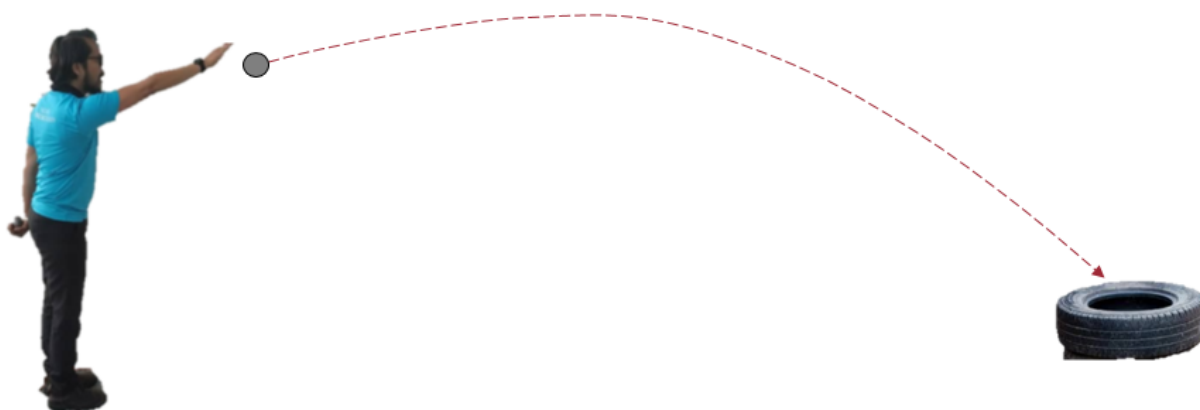


Rajah 13: Jenis-jenis lontaran semasa berkeadaan mencangkung.

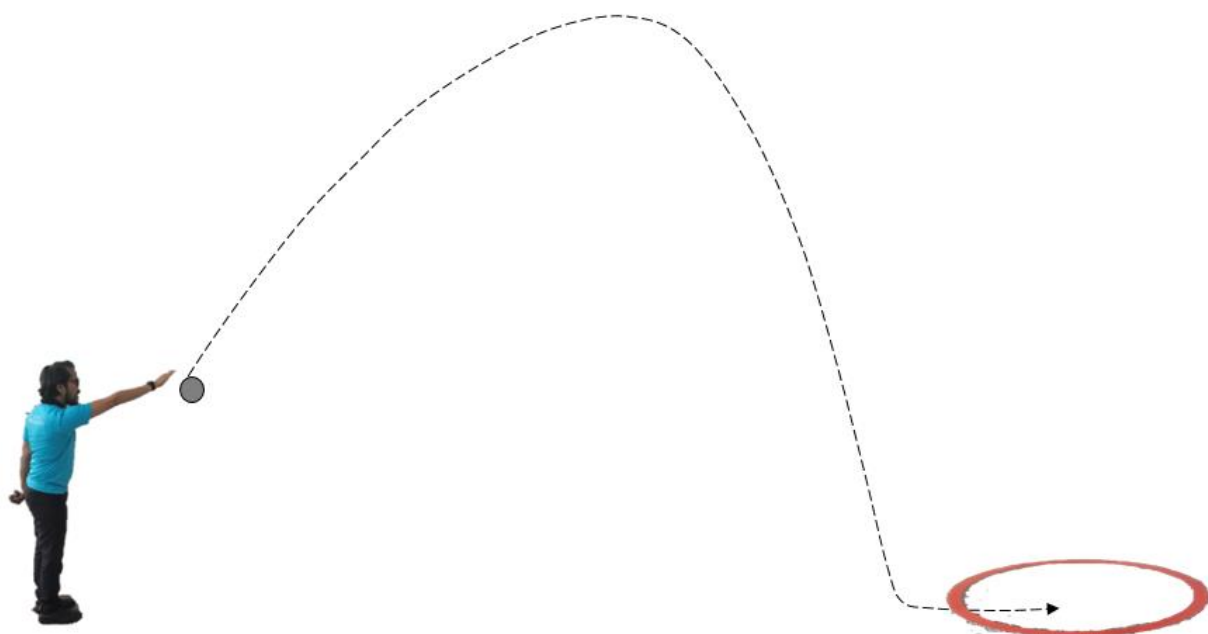


Rajah 14: Jenis-jenis lontaran *shooting*

2.4 Latihan Kemahiran Petanque



Rajah 15: Lontaran ke dalam tayar dengan pelbagai jarak untuk kemahiran ketetapan



Rajah 16: Lontaran ke dalam gelung dengan pelbagai jarak

2.5 Format Pertandingan Petanque

Kebiasannya format pertandingan bagi sesuatu kejohanan petanque di Malaysia adalah hampir semua iaitu akan dijalankan secara individu dengan 6 kategori utama iaitu;

- a) Single Lelaki
- b) Single Wanita
- c) Double Lelaki
- d) Double Wanita
- e) Triple Lelaki
- f) Triple Wanita

Peserta disarankan menyertai satu acara sahaja. Walaubagaimanapun, seorang peserta adalah dibenarkan menyertai lebih daripada satu (1) acara tetapi tidak boleh melebihi dua (2) acara dengan mematuhi **syarat khas bagi penyertaan dua acara** iaitu peserta berkenaan hanya dibenarkan menyertai **salah satu** acara sahaja sama ada acara Single ataupun Double.

Syarat-Syarat Etika Pakaian Dan Peralatan

- a. Semua pemain dalam satu pasukan hendaklah berpakaian seragam, berseluar *slack casual* atau *track bottom* panjang, berstokin dan berkasut.
- b. Pakaian perlulah sentiasa dalam keadaan terurus dan kemas.
- c. Pakaian berasaskan kain jeans 'denim' atau pakaian terlalu ketat dan boleh menimbulkan ghairah adalah tidak dibenarkan.
- d. Pihak penganjur dan jawatankuasa teknikal pertandingan berhak untuk tidak membenarkan mana-mana peserta bertanding sekiranya tidak mematuhi peraturan pemakaian yang telah dinyatakan.
- e. *Boule* dan *jack* yang diiktiraf oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia (PPM) sahaja yang boleh digunakan untuk pertandingan.
- f. Pemain yang menggunakan *boule* yang lain daripada yang dinyatakan di atas akan mengakibatkan keputusan melibatkan pemain tersebut tidak disahkan.
- g. Peserta dikehendaki untuk menyediakan peralatan asas bagi mengukur jarak.

2.6 Sistem Pertandingan

Pertandingan biasanya akan dijalankan dalam dua (2) peringkat iaitu peringkat Pusingan Pertama dan Pusingan Kedua. Pertandingan **Pusingan Pertama** akan dijalankan secara '*Double Knockout*' dan pasukan bertanding akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian. Pertandingan **Pusingan kedua** akan dijalankan secara '*knockout*' - Kalah Mati. Penentuan keputusan perlawanan adalah berdasarkan kepada;

- a) **Kaedah Penentuan Permainan Bermasa**, atau
- b) **Kaedah Penentuan Mata Penuh** (13 mata) atau gabungan kedua-duanya merujuk kepada mana yang lebih terdahulu.

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. Adalah menjadi tanggungjawab peserta atau pasukan untuk mengesahkan keputusan perlawanan dengan menurunkan tandatangan di atas borang markah keputusan perlawanan.

2.7 Contoh Format Peraturan Pertandingan Petanque Di Kejohanan SUKIPT

1. NAMA

Rujuk perkara 1 peraturan Am Sukan Institusi Pendidikan Tinggi Malaysia (SUKIPT).

2. PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan SUKIPT yang dikuatkuasakan sepanjang Kejohanan ini.

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

3.1 Undang-Undang dan Peraturan Pertandingan adalah tertakluk kepada;

3.1.1 Peraturan dan Undang-Undang Rasmi Permainan Petanque (*Official Rules of The Games of Petanque*) bersama pindaan yang ditetapkan oleh Federation International de Petanque Et Jeu Provincial (FIPJP) pada tahun 2010 di Izmir, Turkey.

3.1.2 Sekiranya timbul perselisihan dalam pentafsiran, maka pentafsiran dalam bahasa Inggeris akan dipatuhi.

4. KELAYAKAN

Rujukan perkara 3 peraturan Am SUKIPT.

5. FORMAT PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan akan dijalankan secara individu dan terbahagi kepada enam (6) kategori acara;

5.1.1 Single Lelaki

5.1.2 Single Wanita

5.1.3 Double Lelaki

5.1.4 Double Wanita

5.1.5 Triple Lelaki

5.1.6 Triple Wanita

5.2 Peserta disarankan menyertai satu acara sahaja.

5.3 Walaubagaimanapun, seorang peserta adalah dibenarkan menyertai lebih daripada satu (1) acara tetapi tidak boleh melebihi dua (2) acara dengan mematuhi **syarat khas bagi penyertaan dua acara** iaitu peserta berkenaan hanya dibenarkan menyertai **salah satu** acara sahaja sama ada acara Single ataupun Double.

6. PENDAFTARAN PEMAIN

Tiap-tiap kontinjen sukan IPT perlu mendaftarkan nama pegawai dan pemain masing – masing melalui pendaftaran dalam talian '*online*' dengan mematuhi ketetapan yang diperuntukkan oleh sekretariat kejohanan.

****Catatan :** Pemain *Single* tidak dibenarkan menyertai acara *Double*, dan sebaliknya; tetapi dibenarkan menyertai acara *Triple* sebagai acara kedua.

7. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/PENGADIL

Rujuk perkara 6 peraturan Am SUKIPT

8. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 8.1 Semua pemain dalam satu pasukan hendaklah berpakaian seragam, berseluar *slack casual* atau *track bottom* panjang, berstokin dan berkasut.
- 8.2 Pakaian perlulah sentiasa dalam keadaan terurus dan kemas.
- 8.3 Pakaian berasaskan kain jeans 'denim' atau pakaian terlalu ketat dan boleh menimbulkan ghairah adalah tidak dibenarkan.
- 8.4 Pihak penganjur dan jawatankuasa teknikal pertandingan berhak untuk tidak membenarkan mana-mana peserta bertanding sekiranya tidak mematuhi peraturan pemakaian yang telah dinyatakan.
- 8.5 *Boule* dan *jack* yang diiktiraf oleh FIPJP atau Persekutuan Petanque Malaysia (PPM) sahaja yang boleh digunakan untuk pertandingan. Pemain yang menggunakan *boule* yang lain daripada yang dinyatakan diatas akan mengakibatkan keputusan melibatkan pemain tersebut tidak disahkan.
- 8.6 Peserta dikehendaki untuk menyediakan peralatan asas bagi mengukur jarak.

9. SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 Pertandingan akan dijalankan dalam dua (2) peringkat iaitu peringkat Pusingan Pertama dan Pusingan Kedua.
 - 9.1.1 Pertandingan **Pusingan Pertama** akan dijalankan secara '*Double Knockout*' dan pasukan bertanding akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian.
 - 9.1.2 Pertandingan **Pusingan kedua** akan dijalankan secara '*knockout*' - Kalah Mati.
 - 9.1.3 Penentuan keputusan perlawanan adalah berdasarkan kepada;
 - a) **Kaedah Penentuan Permainan Bermasa** (60 minit) atau
 - b) **Kaedah Penentuan Mata Penuh** (13 mata) atau gabungan kedua-duanya merujuk kepada mana yang lebih terdahulu.
 - 9.1.4 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.
 - 9.1.5 Adalah menjadi tanggungjawab peserta atau pasukan untuk mengesahkan keputusan perlawanan dengan menurunka tandatangan di atas borang markah keputusan perlawanan.

10. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

- 10.1 Pasukan yang gagal hadir ke tempat perlawanan pada tarikh dan masa yang telah ditetapkan, akan dikenakan denda 1 mata dan diberikan kepada pihak lawan bagi tempoh 5 minit pertama permainan, dan

seterusnya penambahan denda 1 mata bagi setiap 5 minit berikutnya. Tiada perlawanan akan diadakan selepas 35 minit kelewatan, dan kemenangan mata penuh diberikan kepada pihak lawan.

- 10.2 Peserta yang ingin meninggalkan 'sementara' perlawanan adalah perlu memaklumkan kepada pengadil dan menghabiskan 'boule' sendiri terlebih dahulu bagi END yang sedang berlangsung.
- 10.3 Peserta yang didapati secara sengaja cuba untuk lewat-lewatkan permainan akan dikenakan tindakan mengikut peruntukan undangundang pertandingan.

11. MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 11.1 Mesyuarat pengurus pasukan akan diadakan sebelum kejohanan berlangsung atau selewat-lewatnya satu (1) hari sebelum pertandingan dimulakan.
- 11.2 Hanya penyertaan yang telah disahkan oleh pihak secretariat kejohanan sahaja yang akan dibenarkan untuk bertanding.
- 11.3 Senarai peserta yang bertanding akan disahkan ketika mesyuarat pengurus pasukan dan sentiasa tertakluk kepada peraturan kejohanan.
- 11.4 Undian kumpulan tidak semestinya berlangsung ketika mesyuarat pengurus pasukan dan berkemungkinan akan diadakan lebih awal mengikut ketetapan tarikh dan masa yang diperuntukkan oleh penganjur kejohanan.
- 11.5 Pengurus pasukan adalah bertanggungjawab untuk mendaftarkan peserta mengikut tarikh dan masa yang telah diperuntukkan oleh penganjur kejohanan.

12. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Rujuk Perkara 12 Peraturan Am SUKIPT.

13. BANTAHAN

Rujuk Perkara 13 Peraturan Am SUKIPT.

14. PENANGGUHAN PERLAWANAN

Rujuk Perkara 11 Peraturan Am SUKIPT

15. HADIAH

Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SUKIPT

16. PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SUKIPT

17. CONTOH SCORE SHEET

PERKIRAAN MATA (*SCORE SHEET*)

PUSINGAN:

ACARA:

GELANGGANG:

PASUKAN A:													JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

PASUKAN B :													JUMLAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	

TANDATANGAN PASUKAN A :

TANDATANGAN PASUKAN B :

PENGESAHAN ARBITER:

Rajah 17: Contoh borang pengiraan mata dalam sukan petanque

3.0 KEMAHIRAN INSANIAH

3.1 PENGURUSAN KELAB/PERSATUAN

Di akhir pembelajaran ini, pelajar akan dapat:

1. Mengetahui panduan dalam menguruskan Kelab/Persatuan.
2. Mempelajari dan mempraktikkan panduan pengurusan Kelab/Persatuan dalam menguruskan aktiviti.

3.2 LATAR BELAKANG

Inisiatif penubuhan kelab dan persatuan yang dipimpin, dianggotai dan digerakkan sepenuhnya oleh pelajar-pelajar adalah bagi memenuhi hasrat untuk menggiatkan pelaksanaan program aktiviti kokurikulum di seluruh Politeknik Malaysia. Ia bertujuan untuk menyemai dan memupuk prinsip, kaedah dan kemahiran kepimpinan di kalangan pelajar yang dilihat akan memberi impaks yang sangat besar kepada penyemarakan kegiatan aktiviti sihat sebagai sebahagian daripada keperluan memenuhi syarat bergraduasi. Usaha murni ini dilihat sebagai satu langkah positif dalam membentuk keperibadian mulia seorang pemimpin. Setiap pelajar mempunyai bakat dan minat serta potensi tersendiri. Dengan pengendalian proses pengajaran dan pembelajaran formal dan tidak formal, kesungguhan, pengetahuan dan kemahiran para pelajar dapat dipertingkatkan ke tahap paling optimum. Ini selaras dengan usaha kerajaan untuk melahirkan insan yang berwibawa, berketerampilan dan berkeyakinan tinggi sebagai pemimpin pelajar dan berpotensi mengembangkan bakat kepimpinan ke peringkat lebih tinggi dalam kehidupan akan datang.

3.3 OBJEKTIF

Pensyarah dan pelajar akan:

1. Mengetahui dan memahami ciri-ciri dan nilai kepimpinan yang diperlukan untuk memimpin, mengurus dan mengoperasikan Kelab/Persatuan di Politeknik.
2. Mengetahui dan memahami kaedah, strategi serta prinsip pengurusan Kelab/Persatuan yang berkesan.
3. Mengetahui dan memahami kaedah dan ilmu kepimpinan hingga mampu memotivasikan ahli-ahli Kelab/Persatuan di bawah pimpinan.
4. Memiliki pengetahuan dan kemahiran dalam merancang, mengelola, menyelia dan menilai aktiviti Kelab/Persatuan.

5. Mempunyai keyakinan diri sebagai pemimpin yang berwibawa, berketrampilan dan mempunyai tambah nilai yang positif.

3.4 MISI KHUSUS

1. Menjelaskan matlamat dan tujuan penubuhan Kelab/Persatuan di Politeknik dalam konteks pendidikan dan kepimpinan.
2. Menjelaskan kaedah dan tatacara penubuhan Kelab/Persatuan.
3. Menjelaskan kaedah dan tatacara pentadbiran dan pengurusan Kelab/Persatuan.
4. Menjelaskan kaedah dan tatacara pengurusan dan pengendalian aktiviti Kelab/Persatuan di Politeknik berdasarkan undang-undang sedia ada.
5. Membentang dan menjelaskankan ciri-ciri dan nilai asas kepimpinan.
6. Menjelaskan tanggungjawab dan peranan pelajar dalam penyumbang kepada masyarakat dan negara.

3.5 KELAB/PERSATUAN

3.5.1 Definisi:

Sesuatu entiti kumpulan yang berstruktur, berpelembagaan, berperaturan dan berkempimpinan yang dianggotai oleh pelajar-pelajar yang mempunyai minat, kegemaran, hasrat dan kecenderungan yang sama serta bertujuan untuk saling berkerjasama, bantu membantu dan berkongsi sumber dalam melaksanakan aktiviti dan mencapai cita-cita serta matlamat yang telah ditetapkan dan dipersetujui bersama bagi memperkembangkan minat, kegemaran, hasrat dan kecenderungan masing-masing.

3.5.2 Tujuan penubuhan Kelab/Persatuan:

Menggabungkan pelajar-pelajar yang mempunyai minat, kegemaran, hasrat dan kecenderungan yang sama supaya pelajar-pelajar berpeluang dan berkesempatan:

1. Merancang dan melaksanakan aktiviti secara berkumpulan.
2. Berkongsi pengetahuan dan pengalaman dalam bidang yang diminati dan digemari.
3. Menetapkan matlamat dan KPI yang dipersetujui dan dilaksanakan bersama.
4. Berkongsi sumber dan peralatan.
5. Mewujudkan peluang kepada pelajar-pelajar untuk mengembangkan bakat dan potensi kepimpinan.

6. Mewujudkan platform yang tepat dalam membantu mengembangkan bakat pelajar dan potensi ke satu tahap yang lebih tinggi.

3.5.3 Pengurusan Kelab/Persatuan

1. Pelajar-pelajar membentuk jawatankuasa dengan menetapkan beberapa perkara pokok:
 - a. Tujuan dan matlamat.
 - b. Aktiviti dan kegiatan utama.
 - c. Peraturan-peraturan (Perlembagaan)
 - d. Ahli Jawatankuasa
2. Mengadakan Mesyuarat Agong.
3. Mengoperasikan kelab/persatuan.

3.5.4 Pengurusan Kewangan

1. Memberi pendedahan kepada pelajar khususnya kepada Bendahari yang dilantik dalam menguruskan kewangan secara sistematik.
2. Melahirkan pelajar yang celik pengurusan kewangan.
3. Melicinkan perjalanan Kelab/Persatuan dalam mengendalikan sebarang aktiviti yang telah dirancang.
4. Tugas-tugas Bendahari dan Penolong Bendahari.
 - a. Menyediakan Buku Tunai
 - i. Buku resit
 - ii. Borang Pesanan
 - iii. Boucar Bayaran
 - b. Menyediakan satu fail kewangan bagi menyimpan semua dokumen berkaitan urusan kewangan kelab/persatuan.
 - c. Membuat pelarasan akaun.
 - d. Membuat kutipan derma/yuran keahlian dan sumbangan khusus bagi menjalankan aktiviti.
 - e. Menyediakan anggaran perbelanjaan sesuatu aktiviti/program.
 - f. Membentangkan pelaporan kewangan di dalam mesyuarat.
 - g. Menyediakan Penyata Kewangan Tahun Berakhir untuk dibentangkan dalam Mesyuarat Agong.

- h. Penyalahgunaan wang Kelab/Persatuan adalah satu kesalahan yang serius dan boleh dikenakan tindakan tatatertib.
- 5. Tugas Pemeriksa Kira-Kira
 - a. Menyemak buku tunai pada setiap hujung bulan.
 - b. Memberikan teguran sekiranya ada butiran yang salah.
 - c. Bertanggungjawab ke atas Penyata Kewangan yang telah disahkan.

3.6 PENGURUSAN MESYUARAT

3.6.1 Mesyuarat Agung

1. Mengedarkan surat jemputan Mesyuarat Agung Kelab/Persatuan sekurang-kurangnya 14 hari sebelum tarikh mesyuarat dan disertakan minit mesyuarat yang lalu.
2. Aturcara Majlis Mesyuarat Agung
 - a. Ucapan Alu-aluan Pengerusi Kelab/Persatuan.
 - b. Ucapan Penasihat Kelab.
 - c. Ucapan Perasmian
 - d. Mesyuarat Agung
3. Agenda Mesyuarat Agung
 - a. Ucapan Pengerusi Mesyuarat
 - b. Membentang dan mengesahkan minit mesyuarat agung yang lalu.
 - c. Membentang laporan tahunan.
 - d. Membentang dan mengesahkan laporan kewangan.
 - e. Pemilihan Ahli Jawatankuasa.
 - i. Pengerusi
 - ii. Naib Pengerusi
 - iii. Setiausaha
 - iv. Penolong Setiausaha
 - v. Bendahari
 - vi. Penlong Bendahari
 - vii. Ahli Jawatankuasa (5- 7 orang)
 - viii. Dua orang Juru Audit Dalaman.
 - f. Membahaskan usul-usul yang diterima.
 - g. Ucapan Penangguhan.

3.6.2 Mesyuarat Agung Luar Biasa

Mesyuarat agung luar biasa boleh diadakan dengan kehendak sebahagian ahli atau Ahli Jawatankuasa bagi membincangkan satu agenda sahaja. Notis hendaklah disiarkan dua minggu sebelum ia diadakan. Mesyuarat juga boleh diadakan kerana:

1. Permintaan bertulis 2/3 ahli.
2. Pengerusi memikirkan perlunya mesyuarat diadakan.

3.6.3 Mesyuarat Jawatankuasa

Mesyuarat ini diadakan untuk menggerakkan aktiviti kelab/persatuan. Mesyuarat hanya boleh dilaksanakan sekiranya cukup korum (2/3 daripada ahli jawatankuasa). Mesyuarat ini hendaklah dihadiri oleh Pensyarah Penyelaras Kelab/Persatuan yang dilantik. Notis panggilan mesyuarat hendaklah diberi dalam tempoh satu minggu. Agenda Mesyuarat merangkumi perkara-perkara berikut:

1. Ucapan Pengerusi
2. Pengesahan minit mesyuarat yang lalu.
3. Perkara berbangkit.
4. Laporan jawatankuasa.
5. Laporan kewangan.
6. Hal-hal lain.

3.6.4 Mesyuarat Ahli Jawatankuasa Projek/Program

Agenda mesyuarat adalah seperti berikut:

1. Ucapan Pengerusi.
2. Pengesahan minit mesyuarat yang lalu.
3. Perkara-perkara berbangkit.
4. Perbincangan hal projek/program
 - a. Tarikh
 - b. Hari
 - c. Masa
 - d. Tempat
5. Melantik ahli jawatankuasa projek/program.
6. Tugas-tugas ahli jawatankuasa projek/program.

7. Kewangan projek/program.
8. Hal-hal lain.

3.7 PENGURUSAN FAIL

1. Fail Induk Persatuan
 - a. Surat pelantikan Pensyarah Penyelaras Kelab/Persatuan.
 - b. Minit-minit mesyuarat yang diadakan.
 - c. Perlembangan yang telah disahkan oleh Timbalan Pengarah Akademik.
 - d. Senarai jawatankuasa yang disahkan oleh Timbalan Pengarah Akademik.
 - e. Perancangan aktiviti asas dan jadual aktiviti tahunan yang telah disahkan oleh Timbalan Pengarah Akademik.
 - f. Senarai keahlian yang disahkan oleh Pensyarah Penyelaras Kelab/Persatuan.
 - g. Akaun kewangan/belanjawan yang disahkan.
 - h. Surat-surat pekeliling yang berkaitan daripada KPT dan JPPKK.
 - i. Laporan setiap aktiviti.
 - j. Laporan tahunan.
 - k. Stok dan inventori.
 - l. Sijil/Surat penghargaan.
2. Fail Pengerusi
 - a. Maklumat ahli.
 - b. Senarai ahli jawatankuasa dan senarai penasihat.
 - c. Perlembagaan Kelab/Persatuan.
 - d. Minit mesyuarat.
3. Fail Setiausaha
 - a. Minit mesyuarat.
 - b. Surat-surat berkaitan kelab/persatuan.
 - c. Buku-buku panduan kelab/persatuan.
 - d. Perlembagaan Kelab/Persatuan.
 - e. Maklumat ahli.
 - f. Senarai nama jawatankuasa dan pensyarah penyelaras.
 - g. Laporan mingguan.
4. Fail Kewangan (Bendahari)
 - a. Penyata kira-kira kewangan Kelab/Persatuan.
 - b. Bil-bil berkaitan.

3.8 PENGURUSAN AKTIVITI/PROJEK/PROGRAM

3.8.1 Pendahuluan

Kegiatan Kokurikulum merangkumi aktiviti Kelab dan Persatuan adalah merupakan aktiviti luar kelas yang juga adalah sebahagian daripada proses pembelajaran di Politeknik. Keperluan aktiviti luar kelas ini adalah sangat penting sebagai pelengkap kepada keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran seseorang pelajar.

Pada masa ini, Politeknik menawarkan dua pilihan iaitu pilihan antara Kursus Kokurikulum Unit Badan Beruniform atau Kelab/Persatuan. Setiap pelajar diwajibkan untuk mengambil kursus kokurikulum pada semester 1 dan semester 2 bagi melayakkan pelajar untuk bergraduan.

Pelajar akan diterapkan dengan pelbagai aktiviti kokurikulum sepanjang dua semester pertama mereka di Politeknik. Oleh yang demikian, adalah sangat penting bagi pelajar untuk diterapkan dengan ilmu dan pengetahuan tentang pengurusan aktiviti/projek/program.

3.8.2 Prosedur Pengurusan Aktiviti/Projek/Program

Secara teori, pengurusan keseluruhan aktiviti merangkumi tiga fasa iaitu sebelum, semasa dan selepas aktiviti dan ia melibatkan proses kerja perancangan, pelaksanaan dan pelaporan.

3.8.2.1 Sebelum Aktiviti

1. Penyediaan kertas kerja pelaksanaan aktiviti/projek/program.
 - a. Pastikan objektif, visi dan misi aktiviti/projek/program selari dengan CLO dan PLO yang telah ditetapkan.
 - b. Pengisian dalam kertas kerja seharusnya lengkap dengan perkara-perkara di bawah:
 - i. Nama program
 - ii. Pendahuluan/latar belakang
 - iii. Rasional
 - iv. Objektif/Misi/Visi
 - v. Tarikh aktiviti
 - vi. Jangka tempoh masa aktiviti
 - vii. Tempat dicadangkan
 - viii. Kumpulan sasaran dan bilangan peserta
 - ix. Tetamu jemputan (sekiranya berkenaan)
 - x. Kewangan – Anggaran pendapatan dan pembelanjaan

- xi. Aturcara aktiviti/projek/program
- xii. Senarai nama jawatankuasa induk
- xiii. Senarai nama jawatankuasa kecil
- xiv. Penutup
- xv. Lampiran – Pelan lokasi, senarai semak aktiviti dan senarai tugas jawatankuasa.

2. Mendapatkan kebenaran bertulis daripada pihak yang berkenaan:

- a. Pengarah Politeknik
- b. Jabatan Pendidikan Politeknik dan Kolej Komuniti
- c. Kementerian Pendidikan Tinggi (KPT)
- d. Pihak berkuasa seperti PDRM, Majlis Perbandaran, Jabatan Kerajaan.

3. Melaksanakan mesyuarat jawatankuasa induk

- a. Perlantikan jawatankuasa kecil
 - i. JK Urusetia
 - ii. JK Sambutan dan Protokol
 - iii. JK Pentas dan Peralatan
 - iv. JK Pendaftaran
 - v. JK Pengangkutan dan Penginapan
 - vi. JK Pertandingan
 - vii. JK Hadiah dan cenderahati
 - viii. JK Jamuan
 - ix. JK Siaraya dan Fotografi
 - x. JK Juruacara dan Pembaca doa
 - xi. Lain-lain jawatankuasa yang difikirkan perlu
- b. Penentuan anggaran pembelanjaan;
 - i. Sumber kewangan – yuran, bantuan, Tabung Aktiviti Pelajar, Perutukan Kewangan OS42
 - ii. Sewa/bayaran – khemah, pengangkutan, peralatan, pembelian
- c. Tapak/Tempat/Lokasi aktiviti;
 - i. Lokasi (pelan lokasi)
 - ii. Kemudahan yang disediakan
- d. Penentuan tetamu dan dif jemputan bagi acara perasmian dan penutup
- e. Perbincangan isu-isu berkaitan seperti;
 - i. Kebenaran menyertai aktiviti (ibubapa pelajar)

- ii. Menepati masa
 - iii. Larangan membawa barang berharga
 - iv. Peraturan-peraturan dalaman
 - v. Aktiviti-aktiviti yang akan dikendalikan
 - vi. Lain-lain perkara yang difikirkan perlu
4. Mengedarkan borang penyertaan pelajar sebagai rekod.
 5. Mesyuarat jawatankuasa kecil seperti lantikan dalam mesyuarat induk.
 6. Mesyuarat jawatan kuasa induk kali ke 2, ke 3 dan seterusnya untuk membincangkan perkembangan semasa.
 7. Raptai (sekiranya berkaitan).
 8. Persediaan jawatankuasa sebelum aktiviti/projek/program.
 - a. Senarai nama jemputan dikemaskini.
 - b. Kad jemputan beserta kad jawapan disemak dan dihantar untuk tujuan percetakan sebulan lebih awal.
 - c. Menghantar kad jemputan sekurang-kurangnya 2 minggu dari tarikh aktiviti/projek/program bagi membolehkan tetamu memberikan jawapan.
 - d. Buku program – disemak dan dihantar proses proof reading sebelum dicetak awal.
 - e. Design back drop perlu mendapatkan persetujuan pihak pengurusan tertinggi terutamanya yang mempamerkan wajah pemimpin Negara atau orang kenamaan.
 - f. Urusan insurans pelajar yang menyertai aktiviti/projek/program telah diselesaikan
 - g. Surat pelepasan waris telah ditandatangani sebelum sebarang aktiviti berlangsung.
 - h. Kemudahan pengangkutan seperti bas atau lain kenderaan telah diuruskan lebih awal.
 - i. Menyediakan senarai semak bagi memudahkan urusan.
 - j. Selalu menyediakan pelan tambahan (backup plan) sekiranya ada perkara yang tidak dijangka berlaku.

3.8.2.2 Semasa aktiviti

1. Memastikan semua urusan pentadbiran telah dirancang lebih awal bagi memastikan aktiviti/projek/program berjalan lancar.
 - a. Urusetia
 - b. Pendaftaran
 - c. Jadual aktiviti
 - d. Pembahagian tugas

- e. Kawalan dan keselamatan
 - f. Pengurusan alatan
2. Penyediaan tempat aktiviti/projek/program – Sekiranya ada keperluan untuk mendirikan khemah pastikan kedudukan khemah disusun mengikut keperluan dan fungsi.
 3. Sekiranya ada urusan upacara/istiadat, pastikan urusan di bawah telah disediakan dengan baik:
 - a. Persiapan tempat VVIP, VIP dan lain-lain
 - b. Baris lintas hormat
 - c. Nyanyian lagu, Negaraku, Politeknik Malaysia dll
 - d. Menaikkan bendera (sekiranya ada)
 - e. Penyampaian hadiah, sijil, tauliah, pingat atau lencana
 - f. Upacara perasmian dan perasmian penutupan mengikut protokol sedia ada yang sedang berkuat kuasa
 4. Kawalan keselamatan – memastikan lokasi aktiviti/projek/program bebas dari ancaman bahaya dan sentiasa bersih dan mengikut kepada kod etika keselamatan yang ditetapkan.
 5. Perjalanan aktiviti/projek/program dilaksanakan seperti yang dirancang dalam keadaan terkawal dan selamat.
 6. Semua Jawatankuasa melaksanakan tugas seperti yang dirancang dan sentiasa semak senarai semak disediakan bagi memastikan tiada butiran yang tertinggal.
 7. Sejurus selesai aktiviti/projek/program;
 - a. Berkemas barangan peribadi
 - b. Membersih kawasan dan alatan yang digunakan
 - c. Menyusun dan menyimpan barangan dan alatan
 - d. Mengira bilangan peserta
 - e. Membuat edaran borang penilaian kepada para peserta
 - f. Bersurai meninggalkan tempat aktiviti/projek/program

3.8.2.3 Selepas aktiviti

1. Mengadakan satu mesyuarat postmortem bagi melihat sebarang isu yang berlaku dan sebarang cadangan penambahbaikan yang boleh dicadangkan bagi program akan datang.
2. Membuat laporan lengkap aktiviti termasuk menyenaraikan semua isu-isu berbangkit sekiranya ada.
3. Menyediakan penyata kewangan dengan melaporkan semua pendapatan dan perbelanjaan aktiviti/projek/program dan surat penghargaan/terima kasih kepada pihak yang berkenaan.

3.8.3 CONTOH PENULISAN KERTAS KERJA



TAJUK PROGRAM

Pada

TARIKH

Anjuran

NAMA PENGANJUR

BIL	PERKARA	TABUNG AKTIVITI PELAJAR	DUIT OS
1	PROGRAM P&P KOD KURSUS : NAMA KURSUS :		
2	ILMIAH/PEMBENTANGAN/INOVASI		
3	PROGRAM PENGANTARABANGSAAN		
4	LAIN-LAIN NYATAKAN:		
Minit Pelulus Kertas Kerja		Dikosongkan (ruangan minit Pengarah/TPA/TPSA)	

**sila tandakan sumber kewangan*

1.0 TUJUAN

Kertas kerja ini disediakan untuk memohon kelulusan pengurusan Politeknik Port Dickson bagi peruntukan dan perbelanjaan perlaksanaan program _____

2.0 PENGENALAN

**kandungan Pengenalan juga boleh merangkumi latarbelakang dan pencapaian terdahulu jika berkaitan*

3.0 OBJEKTIF PROGRAM

4.0 BUTIRAN PROGRAM

Peserta :

Tempat :

Tarikh :

4.1 PELAKSANAAN PROGRAM

Bil	Tarikh	Hari	Masa	Perkara

4.2 SENARAI NAMA STAF DAN SKOP KERJA

Bil	AJK	Bidang Tugas	Nama Pegawai / Pelajar
1			
2			
3			
4			
5			

4.3 SENARAI NAMA PELAJAR

BIL	NO. PEND.	NAMA	KELAS

**Sila Sertakan Surat Pengecualian Kuliah Pelajar*

5.0 PENGURUSAN RISIKO

BIL	JANGKAAN RISIKO	PENYELESAIAN RISIKO	STAF YANG BERTANGGUNGJAWAB
1.0			

6.0

PERMOHONAN PERUNTUKAN

6.1

Sumber Kewangan

Menggunakan peruntukan Tabung Aktiviti Pelajar (TAP)/ duit OS 42- Aktiviti Pelajar. Politeknik Port Dickson

**sila nyatakan jenis vot jika menggunakan duit OS*

Nama Program :

Tarikh :

Lokasi :

Bil	Perkara	Kuantiti	Harga seunit (RM)	Jumlah (RM)	Sumber Kewangan	
					Jabatan/Unit/ Kelab/Persatuan	Catatan
1						T.T : Cop:
2						T.T : Cop:
3						
4						
Jumlah Besar						

**Sumber Kewangan – jika melibatkan gabungan aktiviti, pihak berkenaan perlu tandatangan dan cop jawatan*

**Jumlah siling diisi oleh pemegang sumber kewangan*

**Rujuk senarai item yang boleh menggunakan TAP (pdf)*

7.0

IMPAK PROGRAM

**Impak Program boleh dikaitkan dengan CLO dan PLO*

8.0

PENUTUP

Diharapkan permohonan ini mendapat kelulusan dan pertimbangan daripada pihak tuan SEBANYAK RM XXXX.XX (RINGGIT MALAYSIA SEPULUH RIBU SAHAJA) untuk pihak kami menjalankan program yang telah dirancang seperti ketetapan dibawah:

Disediakan Oleh;	Disokong Oleh;
..... (XXXXXXXXXXXXXXXXXX) Setiausaha/Pengarah Program	 (XXXXXXXXXXXXXXXXXX) Ketua Jabatan Akademik
Disahkan Oleh;	Diluluskan Oleh;
..... (XXXXXXXXXXXXXXXXXX) Ketua Jabatan Sukan, Kokurikulum dan Kebudayaan	 (XXXXXXXXXXXXXXXXXX) Pengarah / Timbalan Pengarah Politeknik Port Dickson

*Peruntukan **TAP KURANG** RM5000.00 hanya **Diluluskan Oleh** TPA

Peruntukan **TAP MELEBIHI RM5000.00 perlu **Disahkan Oleh** TPA dan **Diluluskan Oleh** Tuan Pengarah

*** Sila ubah mengikut Kelulusan

NAMA PROGRAM

LAMPIRAN 4.1 : SENARAI NAMA STAF DAN SKOP KERJA

BIL	AJK	BIDANG TUGAS	NAMA PEGAWAI / PELAJAR
	Pengerusi / Timbalan Pengerusi/ Naib Pengerusi	• Penasihat • mempengerusikan mesyuarat • memastikan program yang dirancang dapat berjalan dengan lancar	
	Penyelaras Program	• mengatur mesyuarat dan taklimat • menentukan aturcara Majlis Perasmian • memastikan program yang dirancang dapat berjalan dengan lancar	
	Setiausaha dan Penolong setiausaha	• menyediakan kertas kerja program • membentuk jawatan kuasa • menyediakan surat-menyurat berkaitan program • membuat laporan program	
	Bendahari	• membuat anggaran perbelanjaan untuk program • membuat laporan kewangan	
	Urusetia	• menguruskan persediaan bahan dan peralatan	

		• memastikan bahan dan peralatan mencukupi sepanjang program • membantu J/K Persediaan Tempat dan Hiasan Dewan	
	Pengacara Majlis Perasmian	• Mengacarakan Majlis Perasmian Pembukaan. • Memastikan kelancaran Majlis • Menyediakan teks ucapan	
	Pelancaran Perasmian	• Gimik Majlis Pelancaran	
	Bacaan Doa	• • Majlis Perasmian	
	Sambutan	• Mengalu-alukan ketibaan tetamu	
	Jamuan	• Menentukan menu dan belanjawan • Memastikan tempat jamuan yang bersih dan ceria	
	Persiapan Tempat Dan Hiasan Pentas	• Membuat persiapan tempat • Memastikan pentas dalam keadaan bersih dan teratur • Menyediakan meja dan kerusi untuk pameran dan majlis perasmian (seperti dalam pelan) • Memastikan kebersihan dan kekemasan Dewan dan Pentas.	
	Dokumentasi	• mengambil gambar-gambar untuk dokumentasi.	
	Backdrop, pas petugas dan Buku Program	• merancang dan menyediakan backdrop • menyediakan buku program • pas program	
	PA Sistem	• menyediakan LCD, mikrofon dan sebagainya. • Menyelia siaran	
	Sijil dan Cenderahati	• menyediakan sijil penghargaan dan penyertaan untuk guru dan peserta	

	Pameran	• persiapan pameran • bertanggungjawab ke atas bahan pameran • menjaga keselamatan bahan sepanjang program	
	Pertandingan / demonstrasi /	• menguruskan penyertaan pertandingan • persiapan pameran • bertanggungjawab ke atas bahan pameran • menjaga keselamatan bahan sepanjang program	
	Pengerusi sesi forum	• bertindak sebagai pengerusi majlis • mendapatkan biodata-biodata penceramah	
	Pendaftaran	• menyediakan borang-borang pendaftaran • memastikan peserta membuat pendaftaran	
	Keselamatan dan Disiplin	• Memantau pergerakan pelajar • Memastikan disiplin pelajar terkawal	
	Penginapan termasuk makan minum Pelajar	• Menyediakan penginapan serta makan & minum pelajar di asrama • Memantau disiplin pel	
	Publisiti dan seranta	• Hebahan melalui radio • Hebahan melalui 'flyers' ke sekolah-sekolah / institusi	



NAMA PROGRAM

LAMPIRAN 4.2 : SENARAI NAMA PELAJAR

BIL	NO. PEND.	NAMA	KELAS

Disertakan bersama surat pelepasan kuliah pelajar

3.8.4 CONTOH PENULISAN LAPORAN AKTIVITI

FORMAT PELAPORAN AKTIVITI

1. Nama aktiviti :
2. Objektif Strategik :
3. Butiran aktiviti/ Keterangan/Kandungan;
 - a. Tarikh :
 - b. Hari :
 - c. Program :
 - d. Tentatif :
 - e. Tempat :
 - f. Anjuran :
 - g. Bilangan peserta :
4. Jabatan/Unit :
5. Impak/Rumusan :
6. Cadangan penambahbaikan :
7. Lampiran :
 - a) Penyata Kewangan : LAMPIRAN A
 - b) Resit : LAMPIRAN B
 - c) Senarai Peserta : LAMPIRAN C
 - d) Gambar : LAMPIRAN D
 - e) Butiran Jurulatih Luar : (Jika Berkaitan)
 - f) Kertas Kerja :

Disediakan oleh

Disahkan oleh

.....

.....

Nama :

Nama :

Tarikh :

Tarikh :

Nota :

- Pegawai yang menyediakan laporan ini merupakan pegawai yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan aktiviti yang dilaporkan.
- Dokumen ini perlu disimpan oleh pegawai terlibat dan pihak JSKK

4.0 RUJUKAN

1. Bahagian Sukan, KPM (2011), Buku Panduan Pelaksanaan 1 Murid 1 Sukan (1M1S).