

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang - undang Permainan

1.1.1 Peraturan ini dijalankan mengikut Peraturan-peraturan Persatuan Sofbol Malaysia (SAM) dan Undang-undang Permainan Sofbol Persekutuan Besbol dan Sofbol Antarabangsa (WBSC 2026-2029-Fastpitch).

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan AM SUKIPT

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Acara / Kategori yang dipertandingkan

2.1.1 Kategori Berpasukan Lelaki

2.1.2 Kategori Berpasukan Wanita

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.2.1 Rujuk perkara 5 Peraturan Am SUKIPT

2.2.2 Setiap institusi boleh mendaftar hanya satu (1) pasukan sahaja, yang terdiri daripada seorang (1) pengurus, seorang (1) ketua jurulatih tiga orang (3) jurulatih dan enam belas (16) orang pemain.

SUKAN	ATLET		PEGAWAI		JUMLAH
	LELAKI	WANITA	PASUKAN LELAKI	PASUKAN WANITA	
Berpasukan	16	16	4	4	40

2.2.3 Pengurus pasukan tidak boleh menjadi salah seorang daripada pemain.

2.2.4 Pasukan yang bertanding mestilah melaporkan diri kepada Ketua Pengadil selewat-lewatnya 40 minit sebelum perlawanan dimulakan dan menyerahkan senarai susunan pemain "*Batting List*" kepada pencatat skor "*scorer*".

2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am SUKIPT.

2.3.2 Peringkat Awal

Pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.

2.3.3 Peringkat Kalah Mati

Selepas pertandingan peringkat awal, dua (2) pasukan yang memperoleh mata terbanyak dalam setiap kumpulan akan mara ke peringkat kalah mati.

2.3.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

2.3.4.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

Menang	-	2 mata
Kalah	-	1 mata
Forfeit	-	0 mata

2.3.4.2 Jika kedudukan mata seri, ia akan ditentukan seperti berikut:-

2.3.4.2.1 Keputusan perlawanan antara semua pasukan diambil kira. Pasukan yang mempunyai bilangan mata yang tinggi akan diletakkan lebih tinggi, Jika Seri;

2.3.4.2.2 Jika seri dalam (2.3.4.2.1), keputusan perlawanan antara pasukan yang terlibat akan diambil kira. Pasukan yang menang akan diletakkan lebih tinggi.

2.3.4.2.3 Jika seri dalam (2.3.4.2.2), jumlah larian kena setelah tamat pusingan awal diambil kira. Pasukan yang mempunyai larian kena yang paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi.

2.3.4.2.4 Jika seri dalam (2.3.4.2.3), keputusan akan dibuat melalui cabutan undi.

Nota: Definisi "*Larian Kena*": Jumlah larian yang diperolehi oleh pasukan lawan.

2.3.5 Masa Permainan

- 2.3.5.1 Perlawanan akan dijalankan tanpa had masa iaitu lengkap 7 "*inning*" bagi kesemua perlawanan.
- 2.3.5.2 Sekiranya salah satu pasukan mendahului dengan 7 larian atau lebih pada "*inning*" ke 5, maka perlawanan akan ditamatkan. (*mercy rules*).
- 2.3.5.3 Sekiranya salah satu pasukan mendahului dengan 10 larian atau lebih pada "*inning*" ke 4, maka perlawanan akan ditamatkan. (*mercy rules*).
- 2.3.5.4 Sekiranya salah satu pasukan mendahului dengan 15 larian atau lebih pada "*inning*" ke 3, maka perlawanan akan ditamatkan. (*mercy rules*).
- 2.3.5.5 Jika keputusan seri pada akhir perlawanan, permainan tie-breaker akan dikuatkuasakan.

2.3.6 Borang Senarai Susunan Pemain

- 2.3.6.1 Didapati dari pihak penganjur pada hari Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 2.3.6.2 Diisi dan diserahkan kepada pencatat skor kejohanan 40 minit sebelum kejohanan dimulakan.
- 2.3.6.3 Sebarang pertukaran senarai susunan pemain tidak dibenarkan selepas borang diserahkan.

2.4 Ketua Pengadil / Pengadil / Pencatat Skor

2.4.1 Rujuk perkara 6 peraturan Am SUKIPT.

- 2.4.2 Pengelola Kejohanan akan melantik seorang (1) Ketua Pengadil Kejohanan (UIC), dan seorang (1) Ketua Teknikal Kejohanan. Pengadil yang bertugas akan ditetapkan oleh 'UIC'.

2.4.3 Ketua Pencatat skor dan Pencatat Skor rasmi yang bertugas akan dilantik oleh Pengelola Kejohanan.

2.5 Kelewatan dan Ketidakhadiran

2.5.1 Sepuluh (10) minit akan diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas sepuluh (10) minit sesuatu pasukan itu tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya sembilan (9) orang pemain, maka pasukan itu dikira menarik diri dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma dengan bilangan larian 7-0.

2.6 Penangguhan Perlawanan

2.6.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am SUKIPT.

2.6.2 Perlawanan yang belum cukup 5 "*inning*" dan ditangguhkan atas sebab-sebab tertentu, bila dimulakan semula, hendaklah sambung dari mana ia berhentikan dan giliran memukul yang sama.

2.7 Menarik Diri Dan Menyerah Kalah

2.7.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am SUKIPT.

2.7.2 Pasukan yang menarik diri akan dibatalkan penyertaannya dan semua larian dan mata bagi perlawanan sebelumnya tidak akan dikira.

2.8 Bantahan Dan Tindakan Tatatertib

2.8.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am SUKIPT.

2.8.2 Semua bantahan hendaklah diselesaikan di padang permainan "*under protes*". Bantahan tidak akan dilayan setelah tamat perlawanan atau atas sebab keputusan pengadil (*judgment call*).

2.9 Penggantungan Dan Tindakan Tatatertib

2.9.1 Semua pemain atau pegawai yang dibuang padang oleh mana-mana pengadil akan terus digantung penglibatannya dalam perlawanan seterusnya dan kejohanan.

2.10 Latihan Bagi Pasukan

2.10.1 Pasukan-pasukan yang akan bertanding akan diberi 5 minit untuk latihan di atas padang yang mereka akan bermain. Pasukan

"2nd at bat" akan diberi peluang dahulu. Selepas semua pasukan bermain satu perlawanan, Ketua Teknikal tidak membenarkan pasukan menggunakan gelanggang.

2.10.2 Dilarang merokok di dalam padang atau "Dugout" pada bila-bila masa.

2.10.3 Tidak dibenarkan sesiapaupun yang bukan ahli-ahli pasukan berada di "Dugout" pada bila-bila masa.

2.10.4 Kebenaran untuk masuk ke padang selain daripada ahli-ahli pasukan hanya boleh diberi oleh Ketua Pengadil.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

3.1 Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT.

3.2 Pakaian Pertandingan

3.2.1 Semua pemain dalam sesuatu pasukan mestilah berpakaian yang seragam. Nombor mestilah dilekatkan di belakang baju dengan tingginya 6 inci minimum. Hanya nombor 01 hingga 99 yang dibenarkan. Uniform yang sama warna tidak boleh digunakan oleh kedua-dua pasukan. Jika ini berlaku, pasukan yang namanya disebut dahulu dalam jadual dikehendaki menukar uniform mereka. Topi (*cap*) sama warna adalah wajib bagi setiap peserta lelaki dan bagi wanita yang beragama Islam mestilah memakai tudung sama warna.

3.2.2 Jika berlaku persamaan warna jersi, pasukan yang memukul

(*visitor*) wajib menukar warna jersi tersebut. Ketua Pengadil (*UIC*) akan membuat keputusan mengenai warna jersi tersebut dan keputusan adalah muktamad.

3.3 Peralatan Pertandingan

3.3.1 Setiap pasukan perlu memastikan bahawa bet (kayu pemukul) mereka telah diperiksa oleh pengadil sebelum perlawanan bermula dan bila-bila masa jika perlu sepanjang kejohanan. Semua bet mestilah mengikut peraturan yang ditetapkan oleh WBSC-Fastpitch.

3.3.2 Topi keledar pemukul adalah diwajibkan kepada semua pemain ketika menjadi penyerang iaitu pemukul, pelari bes dan pemukul menunggu.

- 3.3.3 "Face mask, throat protector, body protector, shin guard" dan "catcher helmet" diwajibkan pakai oleh "catcher".
- 3.3.4 Semua alatan permainan yang lain mestilah mematuhi piawaian yang ditetapkan oleh WBSC-Fastpitch.
- 3.3.5 Alatan permainan atas padang adalah tanggungjawab setiap pasukan. Pengadil mestilah menentukan bahawa tiada alat yang dibiarkan berselerak yang boleh menghalang permainan atau mencederakan pemain atau pengadil.
- 3.3.6 Kondisi padang akan dibincangkan semasa mesyuarat pengurus pasukan. Semua bes dan plet ditanam dan bes kembar akan digunakan di bes pertama (warna putih dan oren).
- 3.3.7 Kedudukan "Dugout" dan pemilihan "inning" adalah ditetapkan pada semua perlawanan ditentukan secara lambungan duit semasa mesyuarat pengurus pasukan.

4. HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Lelaki	1	16	1	16	1	16
Wanita	1	16	1	16	1	16
JUMLAH	2	32	2	32	2	32