

PANDUAN KEJOHANAN



GABUNGAN BERSAMA:



ISI KANDUNGAN

1. NAMA PERTANDINGAN	4
2. PENGANJUR	4
3. TARIKH PERTANDINGAN	4
4. LOKASI PERTANDINGAN	4
5. SYARAT KELAYAKAN & PENDAFTARAN	4
5.1 KELAYAKAN.....	4
5.2 PENDAFTARAN	4
5.3 YURAN KEJOHANAN	5
6. FORMAT DAN KATEGORI KEJOHANAN	5
7. PERATURAN PERTANDINGAN.....	7
7.1 PERATURAN AM	7
7.2 PEMAKAIAN PESERTA/COACH/IBU BAPA	7
7.3 PERALATAN.....	8
7.4 TATACARA FOP (<i>FIELD OF PLAY</i>).....	8
8. HADIAH KEJOHANAN.....	9
9. SCORING	10
10. ELIMINATION ROUND	12
11. NOMBOR BADAN	14
12. TARGET FACE	14
13. PADANG	16
14. PEMARKAHAN MATA INDIVIDU MENGIKUT SIRI.....	17

MAKLUMAT PERTANDINGAN

1. NAMA PERTANDINGAN

TRADITIONAL STARS SERIES 2026

2. PENGANJUR

Gabungan Bersama :

1. Fletcha Archery
2. Kelab Memanah Melor
3. Saad Abi Waqas Archery
4. Kelab Memanah Al Khalifah
5. Kelab Memanah Akademi Pemanah Tempur Muallim

3. TARIKH PERTANDINGAN

SIRI 3 : 15 dan 16 Ogos 2026

4. LOKASI PERTANDINGAN

Lapang Sasar Kelab Memanah Melor, Jalan Melor 10, Taman Sri Melor, 43000 Kajang, Selangor.

5. SYARAT KELAYAKAN & PENDAFTARAN

5.1 KELAYAKAN

- Kejohanan ini terbuka kepada semua pemanah tradisional.
- Umur adalah berdasarkan tahun kelahiran.

5.2 PENDAFTARAN

- Semua urusan pendaftaran dan pembayaran yuran dibuat melalui platform Google Form yang diberikan.
- Pendaftaran dan pembayaran selepas tarikh tutup **tidak akan dilayan**.

- Setiap peserta yang mendaftar akan perlu melengkapkan butiran-butiran yang diminta:

1. Nama penuh (Huruf Besar)
2. No telefon peserta/pengurus/ahli keluarga
3. Nama kelab

5.3 YURAN KEJOHANAN

- Yuran : RM70
- Tambahan makanan : RM10

BAYARAN BOLEH DIBUAT MELALUI:

FLETCHA SPORTS

564810563552

Maybank

6. FORMAT DAN KATEGORI KEJOHANAN

- Kategori yang akan dipertandingkan adalah tradisional sahaja
- Format masa untuk kejohanan ialah **2 MINIT bagi setiap END**.
- Dibenarkan bawa khemah, payung atau tikar.
- Hanya peserta dan **seorang wakil keluarga/pengurus pasukan** sahaja yang dibenarkan berada di kawasan sekitar lapangan.

FORMAT & KATEGORI:

- **Cilik U9 L/P (10m, TF Fita 80cm, 6 Arrow dan 10 End)**
* Dibenarkan menggunakan busur yang mempunyai arrow rest.
- **Cilik U12 L/P (18m, TF Fita 80cm, 6 Arrow dan 10 End)**
- **Remaja U17 L/P (18m, TF Fita 60cm, 6 Arrow dan 10 End)**
- **Dewasa L/P (18m, TF Fita 40cm, 6 Arrow dan 10 End)**

PERATURAN & SCORING

7. PERATURAN PERTANDINGAN

7.1 PERATURAN AM

1. Pihak penganjur **tidak akan bertanggungjawab** ke atas sebarang masalah yang timbul kepada peserta kerana **kecuaian serta kelalaian** untuk mengikuti sebarang syarat-syarat penyertaan yang ditetapkan.
2. Pihak penganjur berhak **mengubah, menukar, meminda**, mana-mana bahagian syarat- syarat penyertaan pada **bila-bila masa jika perlu**.
3. Penganjur berhak untuk menghadkan, menambah atau menolak penyertaan atas sebab-sebab yang wajar.
4. **Peserta yang melanggar peraturan boleh dibatalkan penyertaannya** oleh pihak penganjur.
5. Sebarang bantahan atau surat-menyurat selepas tamat kejohanan tidak akan dilayan.

7.2 PEMAKAIAN PESERTA/COACH/IBU BAPA

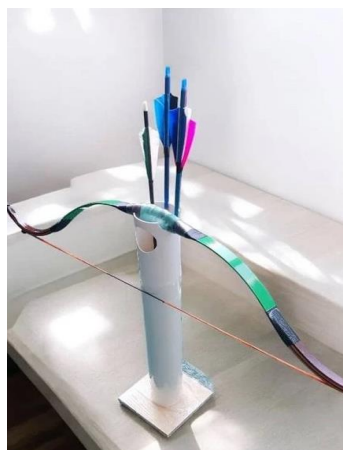
1. **Wajib** memakai kasut bertutup sepanjang berada di FOP (*Field of Play*).
2. Kasut jenis *croc* dan *sandal* **tidak dibenarkan**.
3. **Tidak dibenarkan** memakai seluar **JEANS** di FOP (*Field of Play*).
4. **Tidak dibenarkan** memakai pakaian atau aksesori yang **berceloreng** (bercorak *camouflage*). Jika didapati memakai celorengan, pihak penganjur berhak untuk tidak membenarkan peserta untuk menyertai kejohanan.



Contoh pakaian/aksesori berceloreng

7.3 PERALATAN

1. Anak panah bebas.
2. Wajib memakai quiver.
3. Arrow Tube tidak dibenarkan berada di *shooting line*. Kawasan selain *shooting line* (*equipment line*/khemah) adalah dibenarkan.
4. *Sling* tali (finger/wrist sling) adalah tidak dibenarkan.
5. Bow stand adalah wajib bagi setiap peserta. Tidak dibenarkan membawa busur ke target ketika scoring dijalankan.
6. Bendera kelab (tidak wajib).



Contoh arrow tube



Contoh finger sling

7.4 TATACARA FOP (FIELD OF PLAY)

1. Peserta yang **tidak memanah dilarang** berada di kawasan '*Shooting Line*'.
2. Penonton dan peserta **dilarang sama sekali menyentuh atau mengganggu** pemanah yang sedang membuat panahan.
3. **Kad merah akan diberikan jika pemanah jika shoot sebelum buzzer timer bermula atau selepas masa tamat.**
4. Juri dan hakim yang bertugas berhak melarang pemanah membuat panahan jika pemanah melanggar peraturan.
5. Wajib **menanda setiap lubang** anak panah pada setiap pusingan bagi memudahkan jika berlaku panahan tembus atau melantun.

6. Jika ada anak panah yang melantun atau tembus, markah akan dikira berdasarkan **bukti lubang anak panah yang paling rendah**. Jika tiada bukti/kesan pada *target face* maka panahan dikira **miss**.
7. Peserta dan penonton perlu mengikut pergerakan masuk dan keluar yang telah disediakan.
8. **Merokok dilarang** sama sekali di kawasan lapang sasaran. Sekiranya ditangkap, **PENALTI** akan dikenakan sebanyak **(RM50)** dan kad amaran akan diberikan.

8. HADIAH KEJOHANAN

8.1 HADIAH KHUSUS SIRI

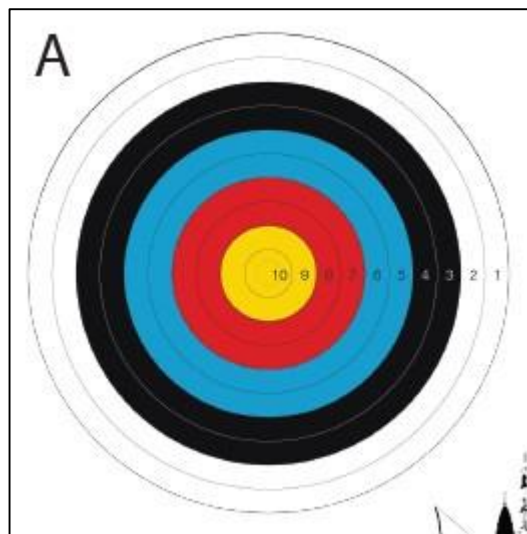
1. ER Tempat Pertama : Wang Tunai, Piala
2. ER Tempat Kedua : Wang Tunai, Piala
3. ER Tempat Ketiga : Wang Tunai, Piala
4. Medall ER : Tempat ke-4 sehingga tempat ke-8
5. Medall QR : Tempat ke-1 sehingga tempat ke-10

8.2 HADIAH KESELURUHAN KEJOHANAN

1. ER Keseluruhan ke-1 : Piala
 2. ER Keseluruhan ke-2 : Piala
 3. ER Keseluruhan ke-3 : Piala
- Hadiah-hadiah yang lain tertakluk kepada jumlah tajaan yang diterima.
 - E-Sijil Penyertaan dan E-Sijil Pencapaian akan diberikan setelah selesai kejohanan.

9. SCORING

Pemarkahan perlulah berdasarkan anak panah yang mengena sasaran.



Bulatan yang paling dalam adalah 'X' ataupun dipanggil '*BULLEYES*' dan markahnya adalah 10 mata. Setiap bulatan berbeza markahnya dari dalam hingga ke bulatan diluar. Tiada mata diberikan jika anak panah berada diluar bulatan sasaran.

DIINGATKAN BUAT SEMUA PESERTA SUPAYA TULIS 'X' PADA SCORESHEET JIKA ANAK PANAHA MENGENA PADA 'X'.

Setiap peserta akan membuat panahan 6 anak panah untuk 10 Ends. Setiap 'end' perlu dijumlahkan dan juga keseluruhan 10 end perlu dijumlahkan setelah selesai pertandingan.

NO ENDS	1	2	3	SCORE	X	SUM
END 1	X	6	5	21	1	21
END 2	9	9	8	26	0	47
END 3	6	6	6	18	0	65

MRU-TEST
 Mauritius, From 03-13-2020 to 03-14-2020

Archer: _____
 Country: _____

1A

	1	2	3	Sum	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Total							

Archer: _____ Scores: _____

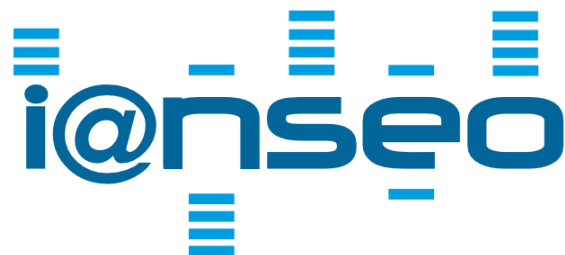
MRU-TEST
 Mauritius, From 03-13-2020 to 03-14-2020

Archer: _____
 Country: _____

1B

	1	2	3	Sum	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Total							

Archer: _____ Scores: _____



Setiap pemarkahan dan kedudukan di letak dalam aplikasi IANSEO. Mohon isi markah masing-masing setiap end dan **dilarang sama sekali mengisi skor masing-masing sekaligus selepas tamat end yang terakhir** bagi mengelakkan sebarang penipuan skor. QR code untuk mengisi markah di lanseo ada pada kertas skor masing-masing.

‘Scoring’ akan dibuat pada ‘scoresheet’ dan selepas selesai semua pengisian dan ditandatangani, setiap peserta perlu mengisi markah masing-masing di dalam ‘QR code’ yang diberikan oleh penganjur bagi memudahkan dan melancarkan penyusunan carta kedudukan peserta.

10. ELIMINATION ROUND

Berkaitan peringkat kalah mati (*ELIMINATION ROUND/ER*), **pemanah 16 teratas** akan dipilih dan disusun oleh pihak penganjur.

Pemarkahan ER mengikut peraturan peserta yang mendapat **6 mata/7 mata** terlebih dahulu.

- MENANG : 2 MATA
- SERI : 1 MATA
- KALAH : 0 MATA

Contoh:

ABU	SKOR	MATA	ALI	SKOR	MATA
END 1	21	2	END 1	20	0
END 2	22	2	END 2	19	0
END 3	24	2	END 3	18	0
TOTAL		6	TOTAL		0

Jumlah mata Abu ialah 6 mata maka Abu diisytihar sebagai pemenang.

Jika mata Abu dan Ali mendapat **seri 5-5 mata**, maka '**SHOOT OFF**' akan dibuat. 1 anak panah sahaja digunakan dan anak panah yang **terdekat dengan 'BULLEYES'** iaitu titik tengah akan diisytihar sebagai pemenang.



Untuk '*ELIMINATION ROUND*' bagi menentukan kedudukan tempat pertama dan kedua, peserta akan membuat panahan di atas pentas yang disediakan seperti gambar di atas. Garisan pertama adalah garisan 'Waiting Line' dan garisan kedua adalah garisan 'Shooting Line'. Kaedah 'shooting' adalah secara '**Alternate Shooting**' iaitu pemanah akan memanah berselang seli.

Peserta tidak perlu turun dari pentas untuk pengambilan anak panah, tetapi seorang wakil kelab atau pasukan perlu ke sasaran bersama juri untuk **menentukan markah**. Di belakang 'Waiting Line' hanya perlu ada seorang jurulatih atau pengurus sahaja. Pengurus dan jurulatih tidak dibenarkan berada di atas pentas.

Peserta sama sekali dilarang mengganggu peserta yang lain, seperti menjerit dan menyentuh atau apa-apa perlakuan yang boleh mengganggu fokus pemanah.

11. NOMBOR BADAN

Setiap peserta akan dibekalkan dengan nombor badan masing-masing beberapa hari sebelum hari pertandingan dilangsungkan bagi memudahkan pemanah membuat latihan mengikut nombor badan masing-masing.

Contoh nombor badan adalah seperti berikut:

S1-14-C		
S1	14	C
Sesi 1	Nombor 'lane' peserta	Sasaran & giliran

12. TARGET FACE

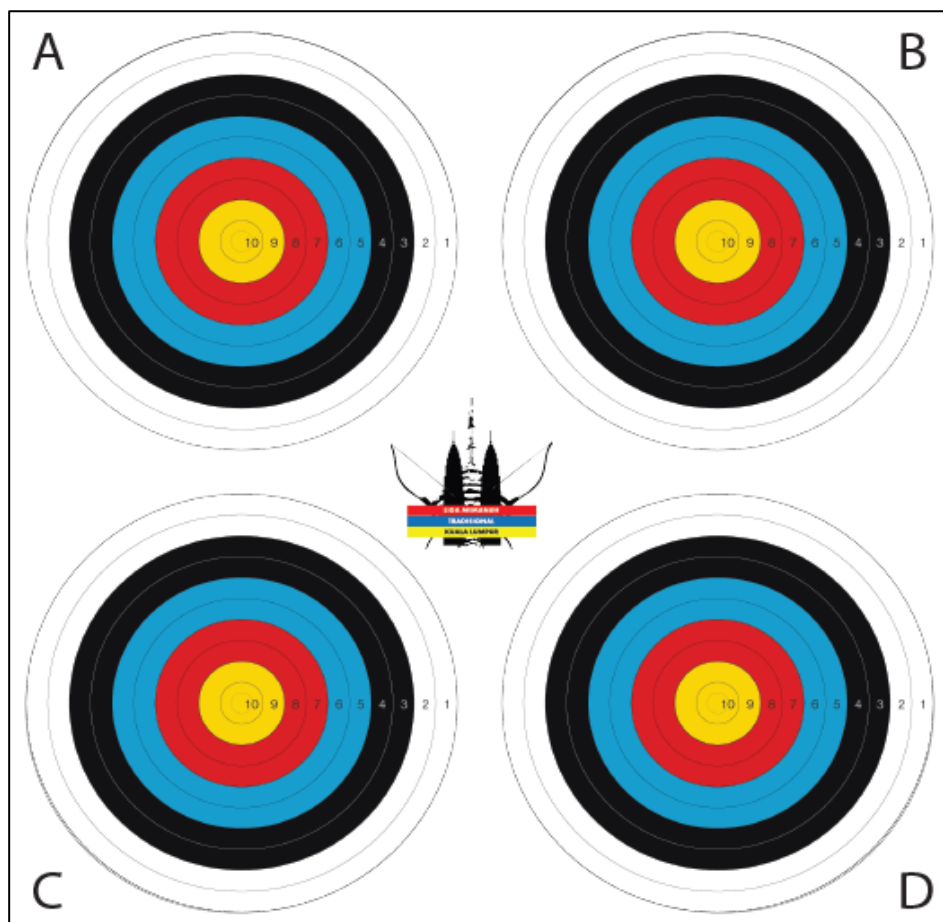
KATEGORI CILIK & REMAJA



Contoh target face Cilik & Remaja

Kategori Cilik akan menggunakan *target face* FITA berukuran 80 cm dan Kategori Remaja akan menggunakan *target face* FITA berukuran 60 cm. Setiap *lane* akan mempunyai satu *target face* untuk semua peserta di *lane* tersebut.

KATEGORI DEWASA



Contoh target face Kategori Dewasa

Huruf abjad di setiap sasaran itu menentukan **sasaran peserta masing-masing**. Semua peserta perlu membuat panahan pada sasaran yang diberikan mengikut abjad. Peserta yang tersasar anak panahnya pada sasaran peserta lain tidak akan dikira markahnya.

Huruf abjad juga merupakan nombor giliran peserta. Nombor badan peserta akan dipanggil oleh pihak D.O.S sebagai giliran pemanah untuk memanah maka pastikan peserta sentiasa mendengar dengan penuh perhatian kepada pihak arahan D.O.S.

13. PADANG

Padang atau lapang sasaran yang digunakan untuk pertandingan akan diletakkan garisan-garisan penting. Mohon setiap peserta mengambil perhatian sepenuhnya terhadap garisan-garisan ini;

1. **SHOOTING LINE**
2. **WAITING LINE**
3. **3 METERS LINE**
4. **EQUIPMENT LINE**
5. **COACH LINE**



Diingatkan hanya peserta sahaja yang perlu berada di lapang sasaran. Semua peserta perlulah berada di WAITING LINE terlebih dahulu sebelum mendapat arahan atau bunyi *buzzer* yang menandakan kebenaran untuk ke SHOOTING LINE.

***HANYA 6 ANAK PANAH SAHAJA YANG DIBENARKAN DI BAWA OLEH PESERTA KE 'SHOOTING LINE'**

Jika anak panah tersasar jauh, peserta diberikan 3 minit sahaja untuk mencari anak panah. Pastikan peserta minum air secukupnya sepanjang tempoh pertandingan berjalan.

14. PEMARKAHAN MATA INDIVIDU MENGIKUT SIRI

Untuk makluman semua peserta, setiap peserta yang menyertai pertandingan akan mendapat markah individu. Peserta bagi setiap kategori yang mendapat markah individu yang tinggi dan layak dalam 32 peserta terbaik bagi keseluruhan Siri (**Siri 1 sehingga Siri 3**) akan mendapat jemputan ke Siri Akhir.

Contoh:

No.	Nama	Kelab	Siri 1	Siri 2	Siri 3	Jumlah Mata
1	ABU	KMKS	10	5	3	13
2	ALI	KBB	5	3	2	12

Pemarkahan individu akan diberikan mengikut jenis-jenis seperti berikut:

Jenis-Jenis Mata	Mata Yang Diberikan	Jumlah Mata
Penyertaan	5 Mata Sahaja	5
Tempat Ke 32	1 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	6
Tempat Ke 31	2 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	7
Tempat Ke 30	3 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	8
Tempat Ke 29	4 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	9
Tempat Ke 28	5 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	10
Tempat Ke 27	6 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	11
Tempat Ke 26	7 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	12
Tempat Ke 25	8 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	13
Tempat Ke 24	9 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	14
Tempat Ke 23	10 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	15
Tempat Ke 22	11 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	16
Tempat Ke 21	12 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	17
Tempat Ke 20	13 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	18
Tempat Ke 19	14 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	19
Tempat Ke 18	15 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	20

Tempat Ke 17	16 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	21
Tempat Ke 16	17 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	22
Tempat Ke 15	18 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	23
Tempat Ke 14	19 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	24
Tempat Ke 13	20 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	25
Tempat Ke 12	21 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	26
Tempat Ke 11	22 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	27
Tempat Ke 10	23 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	28
Tempat Ke 9	24 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	29
Tempat Ke 8	25 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	30
Tempat Ke 7	26 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	31
Tempat Ke 6	27 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	32
Tempat Ke 5	28 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	33
Tempat Ke 4	29 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	34
Tempat Ke 3	30 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	35
Tempat Ke 2	31 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	36
Tempat Pertama	32 Mata + 5 Mata (Mata Penyertaan)	37

Setiap peserta yang menyertai pertandingan akan diberikan markah individu sebanyak 5 'Points'. Selesai sahaja Siri 3, peserta akan disusun mengikut carta kedudukan masing-masing dan 32 teratas akan mendapat jemputan untuk ke Siri akhir.