



**UNDANG-UNDANG DAN SYARAT-SYARAT
PERTANDINGAN GIMNASTIK ARTISTIK
MAJLIS SUKAN SEKOLAH SEKOLAH PULAU PINANG**

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Gimnastik Antarabangsa (FIG), Undang-Undang Gimnastik Malaysia (PGM), Undang-Undang Gimnastik MSSM, dan Peraturan-Peraturan Am MSSM.

2. JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Berpasukan antara sekolah-sekolah dalam negeri Pulau Pinang.
- 2.2 Acara Individu antara sekolah-sekolah dalam negeri Pulau Pinang.
- 2.3 Acara Terbuka

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih daripada 6 peserta termasuk simpanan.
- 3.2 Tiap-tiap pasukan sekolah dibenarkan mengistiharkan rutin bagi setiap disiplin yang disertai dalam borang khas dan wajib diserahkan semasa taklimat pengurus pasukan.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1 Sila rujuk Peraturan Am (11) MSSM
- 4.2 Kejohanan Berpasukan Lelaki 15 dan 18 tahun dan ke bawah :
 - 4.2.1 Pertandingan ini terbahagi kepada EMPAT (4) bahagian iaitu :
 - a) Senam Lantai Sukarela
 - b) Melombol Sukarela
 - c) Palang Sejajar Sukarela
 - d) Kekuda Berpelana Sukarela
 - 4.2.2 Tidak lebih daripada LIMA (5) orang peserta dibenarkan bertanding setiap acara.
 - 4.2.3 Untuk menentukan Johan Berpasukan, jumlah mata yang diperolehi daripada EMPAT (4) orang peserta terbaik dalam acara-acara yang dipertandingkan akan diambilkira.
 - 4.2.4 Untuk menentukan Johan Individu Keseluruhan, jumlah mata yang diperolehi daripada ENAM (6) acara yang dipertandingkan oleh seseorang itu akan diambilkira.
- 4.3 Kejohanan Berpasukan Lelaki 12 tahun ke bawah :
 - 4.3.1 Pertandingan ini dibahagikan kepada EMPAT (4) acara iaitu :
 - a) Senam Lantai Wajib (seperti lampiran)
 - b) Palang Sejajar Wajib (seperti lampiran)
 - c) Melombol Sukarela
 - d) Kekuda Berpelana Wajib (seperti lampiran)

- 4.3.2 Untuk menentukan Johan Berpasukan, jumlah mata yang diperolehi daripada EMPAT (4) orang peserta terbaik dalam acara-acara yang dipertandingkan akan diambilkira.
- 4.3.3 Untuk menentukan Johan Individu Keseluruhan, jumlah mata yang diperolehi daripada ENAM (6) acara yang dipertandingkan oleh seseorang itu akan diambilkira.
- 4.4 Acara Terbuka
 - 4.4.1 Acara Terbuka Lelaki 18 dan 15 tahun ke bawah ialah Gelang Roman dan Palang Tunggal (Nilai kesukaran 18 tahun ke bawah seperti lampiran A, Nilai Kesukaran 15 tahun ke bawah seperti lampiran B) dan
 - 4.4.2 Acara Lelaki 12 tahun ke bawah ialah Gelang Roman dan Palang Tunggal (Set Latihan Wajib disediakan)
- 4.5 Pertandingan Individu dan Berpasukan Perempuan 18, 15, dan 12 tahun ke bawah :
 - 4.5.1 Pertandingan ini dibahagikan kepada EMPAT (4) acara
 - a) Senam Lantai
 - b) Batang Titian
 - c) Melombol
 - d) Palang Bertingkat
 - 4.5.2 Untuk menentukan Johan Berpasukan dan Individu, sila rujuk kepada Peraturan 4.2.2, 4.2.3, dan 4.2.4

5. CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 5.1 Jika berlaku seri dalam kedudukan Individu, peserta akan diberi hadiah yang sama.
- 5.2 Jika berlaku seri dalam kedudukan Johan Berpasukan bagi 4 peserta terbaik, jumlah mata 3 orang peserta pula akan dikira dan jika ini juga seri maka jumlah mata 2 orang peserta akan menentukan Johan Berpasukan.

6. PAKAIAN

- 6.1 Peserta wanita dibenarkan memakai “Leotard” dan “Tights” panjang atau pendek.
- 6.2 Peserta lelaki dibenarkan memakai seluar pendek serta singlet kecuali acara Kekuda Berpelana, Gelang Roman, Palang Sejajar dan Palang Tunggal dikehendaki memakai seluar panjang serta singlet dan sarong kaki atau kasut gimnastik.
- 6.3 Pakaian Pasukan mestilah seragam. Potongan markah 0.3 (sekali sahaja) akan ditolak daripada markah akhir pasukan yang tidak seragam.

7. BANTAHAN

- 7.1 Segala bantahan hendaklah dikemukakan dalam masa 30 minit selepas sesuatu pertandingan dalam bentuk bertulis dan disertakan Wang Tunai (RM200.00) sebagai taruhan. Wang tidak akan dikembalikan jika bantahan ditolak.
- 7.2 Segala bantahan hendaklah mengikut Undang-Undang FIG, PGM, Peraturan Am (13) MSSM dan MSSPP.
- 7.3 Bantahan hanya boleh dibuat oleh wakil sekolah yang dilantik Pengetu/Guru besar sekolah berkenaan atau Pengurus Pasukan Sekolah sahaja.
- 7.4 Video kamera rasmi dan kamera rasmi yang disediakan sahaja diterima pakai sebagai bahan bukti dalam bantahan.

8. PERLAKUAN GIMNAS DAN PEGAWAI

- 8.1 Segala perbuatan salah laku disiplin atau ketidaktertiban gimnas dan pegawai pasukan akan dikemukakan kepada Jawatankuasa Juri Rayuan dan dipanjangkan kepada pihak Jabatan Pelajaran Pulau Pinang dan sekolah berkenaan untuk tindakan tatatertib.
- 8.2 Satu Laporan Khas Tatatertib akan dikeluarkan oleh Jawatankuasa Teknikal Gimnastik Artistik MSSPP dan akan dipanjangkan kepada Unit Sukan, Jabatan Pelajaran Pulau Pinang, Unit Tatatertib, Jabatan Pelajaran Pulau Pinang, Unit HEM, Jabatan Pelajaran Pulau Pinang, Sekolah berkenaan dan Pengerusi Teknik dan Pembangunan Gimnastik Artistik MSSPP.
- 8.3 Kes-kes yang berunsur jenayah akan dirujuk kepada Polis Diraja Malaysia.

9. TEKNIKAL

- 9.1 Lelaki 18 tahun ke bawah (rujuk Lampiran A)
- 9.2 Lelaki 15 tahun ke bawah (rujuk Lampiran B)
- 9.3 Lelaki 12 tahun ke bawah (rujuk Lampiran C)
- 9.4 Perempuan 12, 15, dan 18 tahun ke bawah (rujuk Lampiran D)

10. ALATAN

<u>ACARA</u>	<u>KUMPULAN UMUR & JANTINA</u>	<u>UKURAN (TINGGI & LUAS)</u>
Senam Lantai	Semua	12m X 12m
Melombol (Lombol Meja)	12 TKB (L)	1.00m – 1.35m
	15 TKB (L)	1.20m – 1.35m
	18 TKB (L)	1.35m (jika turun sehingga 1.20m potongan 0.50 markah)
	12, 15 TKB (P)	1.00m – 1.25m
	18 TKB (P)	1.25m (jika turun sehingga ketinggian potongan 1.0 markah dari markah akhir peserta berkenaan)
Batang Titian	12, 15 & 18 TKB (P)	1.25m
Palang Sejajar	12 TKB (L)	1.50m – 1.75m
	15 TKB (L)	1.75m
	18 TKB (L)	1.75m
Kekuda Berpelana	12 TKB (L)	1.05m

11. JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM

12. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 12.1 Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.
- 12.2 Sila rujuk Peraturan Am (19) MSSM

LAMPIRAN 'A'

Peraturan Teknikal Bagi 18 TKB Lelaki

Senam Lantai, Kekuda Pomel, Gelang Roman, Palang Sejajar dan Palang Tunggal

Nilai Kesukaran NK (Difficulty Value – DV)

Elemen	:	A	B	C	D	E	F
Nilai	:	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6

Dikira 10 elemen (9 elemen + elemen Dismount). Maksimum 4 elelmen bagi setiap kumpulan elemen (Lantai : 4 kumpulan tetapi yang lain ada 5 kumpulan kecuali acara melombol). Jika bilangan elemen bagi kumpulan yang sama melebihi 4, perlu diambilkira elemen mengikut susunatur krinologi elemen-elemen.

Elemen Dismount.....dikira dahulu. Elemen yang disahkanakan dijumlah nilainya.

Nilai Sambung NS (Connection Value)

A + E atau F atau sebaliknya	-	0.1
B + D atau E atau F atau sebaliknya	-	0.1
C + C atau D atau sebaliknya	-	0.1
C + E atau F atau sebaliknya	-	0.2
D + D atau E atau F atau sebaliknya	-	0.2

Keperluan Kumpulan elemen (KKE) Rujuk Lampiran

Elemen Group Requirement (EGR). Memenuhi 5 kumpulan dalam persembahan.

Setiap kumpulan diberi 0.5 X 5 kumpulan = 2.5

Akhir Mendarat (Dismount)

A	=	tiada nilai
B	=	0.3
C	=	0.5

Penilaian Juri – B

Penilaian pelaksanaan dan estetik, 10 – jumlah potongan juri B

Potongan

Kecil = 0.1 Sederhana = 0.3 Besar = 0.5 jatuh = 0.8

Contoh penilaian persembahan :

I	II	I	II	I	III	III	III	IV	IV	V
A	B	B	B	B	B	B	C	C	C	D
A	B	B	B	B	B	B	C	C	D	
0.1	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.3	+ 0.3	+ 0.4	

Jumlah DV = 2.3

EGR = 2.5

Penilaian Juri B = 10.00

Jumlah Awal Skor = 14.8

KEPERLUAN KUMPULAN ELEMEN (KKE) LELAKI 18 TAHUN KE BAWAH

Element Group Requirement (EGR)

<i>Lantai</i>	Kumpulan I	Elemen bukan akrobatik.
	Kumpulan II	Elemen akrobatik ke hadapan.
	Kumpulan III	Elemen akrobatik ke belakang.
	Kumpulan IV	Elemen akrobatik sisi, lompat ke belakang dengan ½ putaran ke 'salto' hadapan dan lompat ke hadapan ½ putaran.
	Kumpulan V	Akhir mendarat (Dismount) dari kumpulan II, III dan IV sahaja.
<i>Kekuda Pomel</i>	Kumpulan I	Hayunan sebelah kaki dan kacic (scissors).
	Kumpulan II	Elemen pukapat / flair dengan atau tiada putar sisi (spindle) dan dirian tangan.
	Kumpulan III	Elemen jalan sokong sisi dan memanjang.
	Kumpulan IV	'Kehre', 'Wende', 'Flop' dan kombinasi elemen.
	Kumpulan V	Akhir mendarat (Dismount).
<i>Gelang Roman</i>	Kumpulan I	Kip dan elemen hayun (termasuk sokong 'L').
	Kumpulan II	Hayun ke dirian tangan.
	Kumpulan III	Hayun ke elemen statik kekuatan.
	Kumpulan IV	Elemen pegang kekuatan.
	Kumpulan V	Akhir mendarat (Dismount).
<i>Palang Sejajar</i>	Kumpulan I	Elemen melalui sokong atau sokong.
	Kumpulan II	Elemen yang bermula dengan sokongan lengan atas.
	Kumpulan III	Hayunan melalui gantung, menghadap satu atau dua palang.
	Kumpulan IV	Hayunan bawah palang
	Kumpulan V	Akhir mendarat (Dismount).
<i>Palang Tunggal</i>	Kumpulan I	Elemen hayunan dengan atau tanpa putaran.
	Kumpulan II	Elemen terbang.
	Kumpulan III	Elemen "In-Bar".
	Kumpulan IV	Hayunan 'El-Grip' dan 'Dorsal Hang'.
	Kumpulan V	Akhir mendarat (Dismount).

LAMPIRAN 'B'

Peraturan Teknikal Bagi 15 TKB Lelaki

Senam Lantai sahaja.

Nilai kesukaran – NK (Difficulty Value) – DV)

Elemen	: A	B	C	D	E	F
Nilai	: 0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6

Dikira 8 elemen (7 elemen + elemen Dismount). Maksimum 4 elemen bagi setiap kumpulan elemen. (Lantai : 4 kumpulan tetapi yang lain ada 5 kumpulan kecuali acara lombol). Jika bilangan elemen bagi kumpulan yang sama melebihi 4, perlu diambilkira elemen mengikut susunatur kronologi elemen-elemen. Elemen Dismount.....dikira dahulu. Elemen yang disahkan akan dijumlah nilainya. Nilai kesukaran

Nilai Sambung – NS (Connection Value - CV)

A + E atau F	=	0.1
B + D atau E atau F	=	0.1
C + C atau D	=	0.1
C + E atau F	=	0.2
D + D atau E atau F	=	0.2

Keperluan Kumpulan Elemen – KKE (Element Group Requirement –EGR)

Kumpulan I	:	0.5
Kumpulan II	:	0.5
Kumpulan III	:	0.5
Kumpulan IV	:	0.5
Kumpulan V – Pendaratan (Dismount)	:	0.5
JUMLAH	:	2.5

Pendaratan (Dismount)

A	=	0.1
B	=	0.3
C ke atas	=	0.5

Penilaian Pelaksanaan dan Estetik

10.00 – Jumlah potongan juri B = _____

Potongan :	Kecil	Sederhana	Besar	Jatuh
	0.1	0.3	0.5	0.8

Contoh :

I	II	I	II	III	III	III	III	IV	IV	V
A	B	B	B	B	B	B	C	C	C	D
0.1	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2	+ 0.2		+ 0.3	+ 0.3	+ 0.4

Jumlah = 2.30

Semua kumpulan ada 0.5 X 5 kumpulan = 2.5

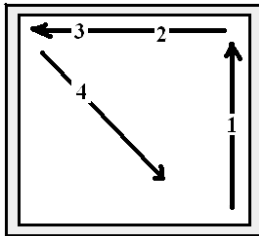
Penilaian Juri B = 10.00

Jumlah awal skor = 14.80

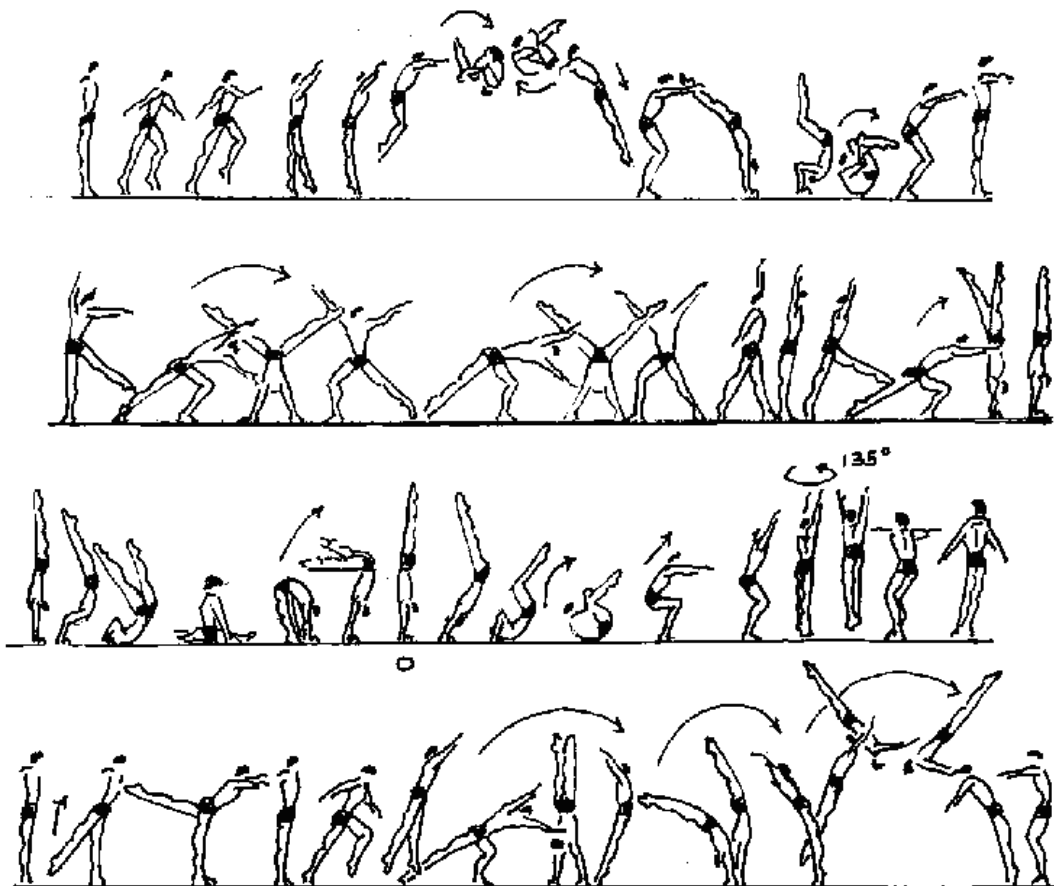
LAMPIRAN 'C'

Rutin Wajib Senaman Lantai 12 TKB Lelaki

1. Dari berdiri, lari, langkah 'salto' hadapan ('Front Salto Tuck')* paras bahu, mendarat dan lonjak Kaki lurus ke guling depan (30 markah)
2. Putar Roda ('cartwheel') dua kali, pusing 90° dirian sementara ('momentary handstand') dan guling ke hadapan dua kali kangkang ('straddle') tangan lurus ke sisi. (1.5 markah)
3. Sokong ke hadapan dan tekan ke dirian tangan *2 ('press handstand'), kemudian guling ke hadapan dakap, bangun lompat setempat putar 135° (1.5markah).
4. Imbangan skala hadapan (front scale) *tangan sisi, 2 saat. Lari Hambur Arab ('round off') flik-flak ('flic-flac') dan 'salto' belakang lurus, * paras bahu ('straight back salto') – 4.0 markah.

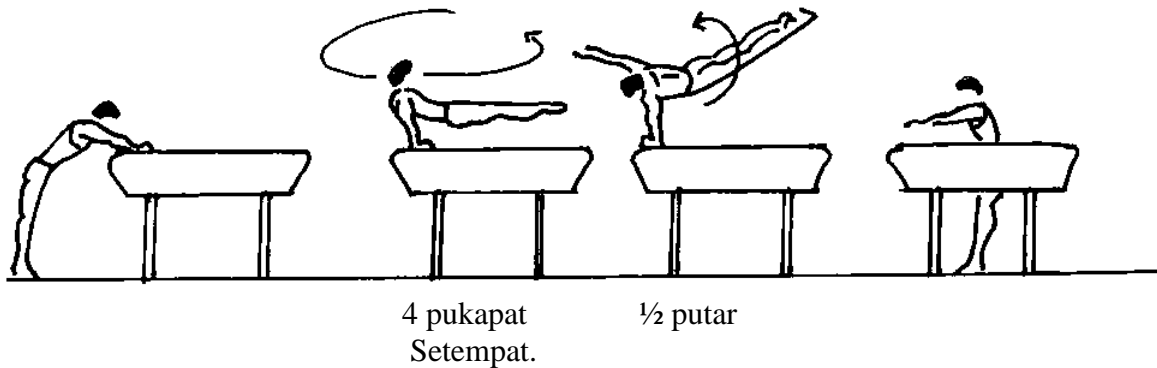


Boleh bermula dari mana-mana penjuru.



Rutin Wajib Kekuda Berpelana 12 TKB Lelaki
(ketinggian kekuda 105cm)

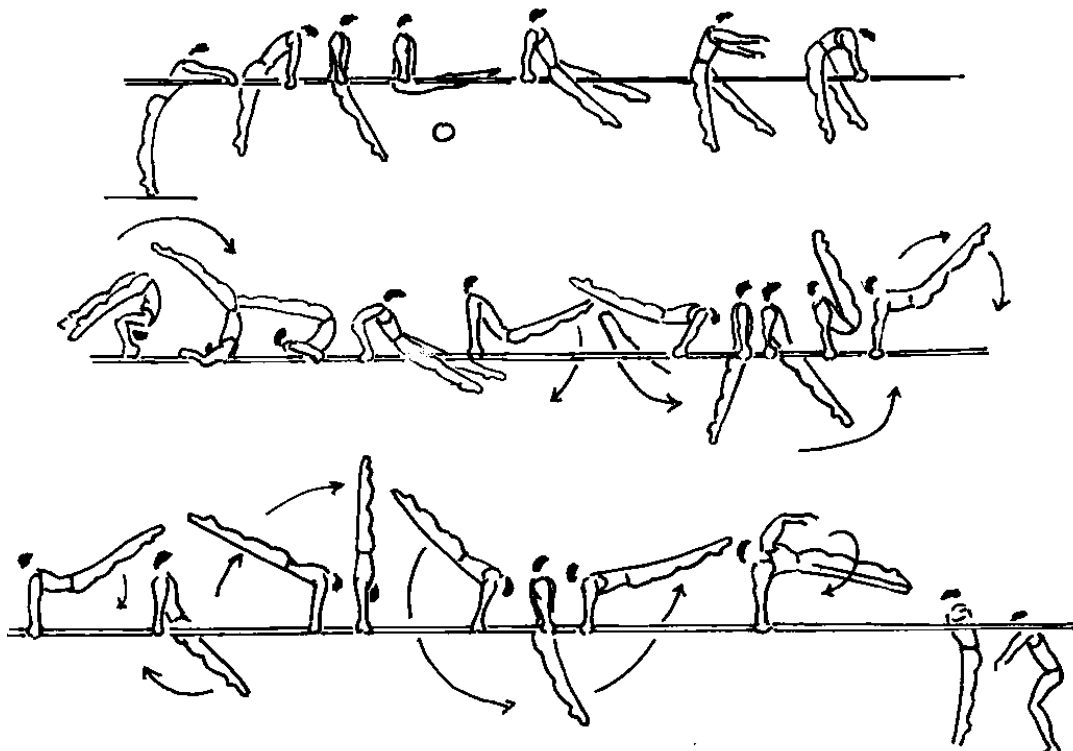
1. Berdiri ke hujung kekuda (hala memanjang)
2. Lompat ke-4 pukapat ('double leg circle'), hala memanjang ke atas kekuda tanpa pelana. (2.0 markah setiap satu pukapat).
3. ½ pukapat, putar badan ke luar 90° mendarat (2.0 markah).



Graphic:zamgym07

Rutin Wajib Palang Sejajar 12 TKB Lelaki

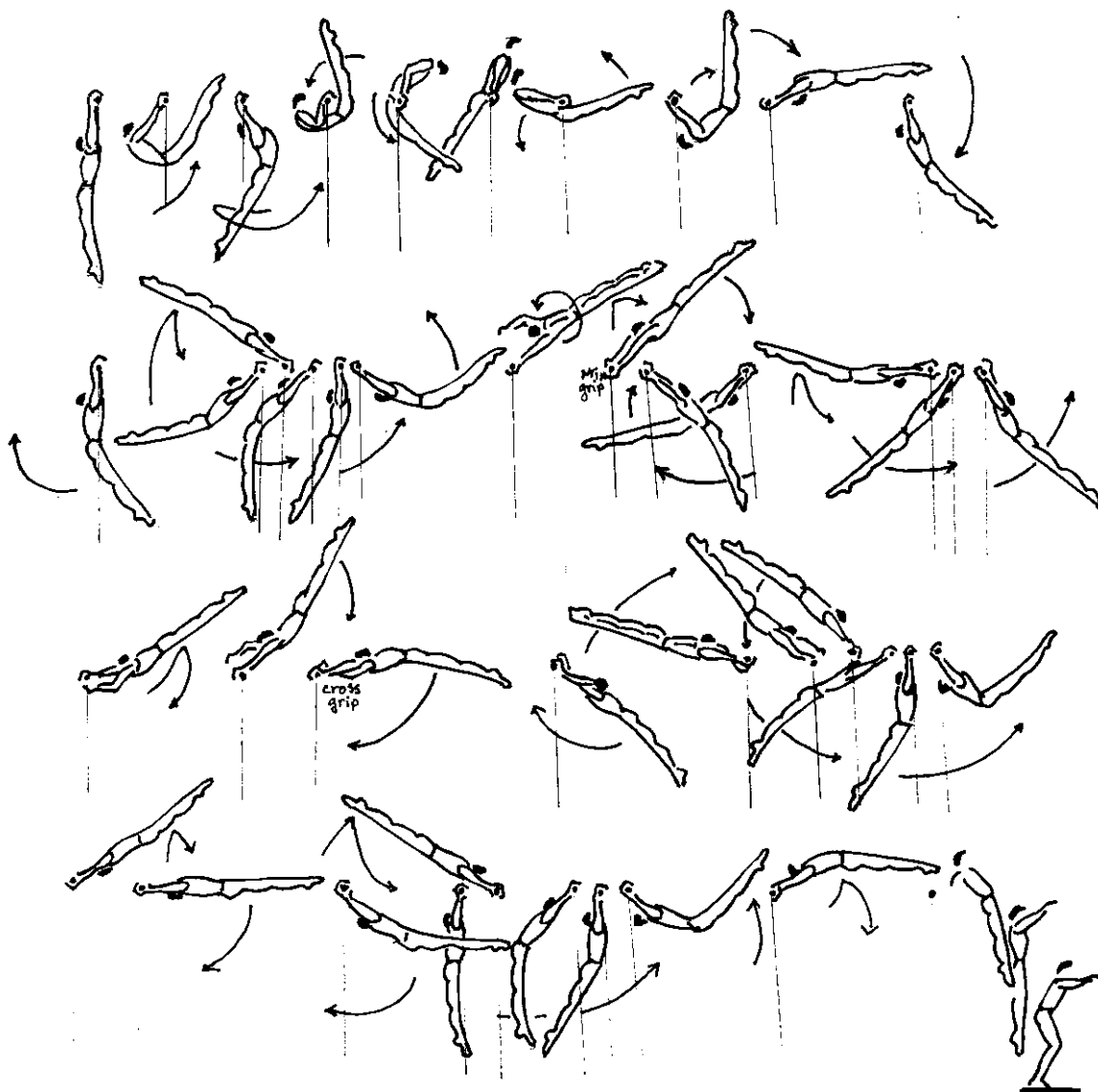
1. Berdiri pegang palang, lompat dan tekan ke sokongan 'L' (2 saat) – 2.0 markah.
2. Buka kaki lurus ke duduk kangkang atas palang, ubah tangan ke hadapan (1.0 markah).
3. Guling ke hadapan duduk kaki buka ('straddle') dengan tangan sokong ke belakang (1.0 markah).
4. Angkat badan rapatkan kaki dan hayun ke balekang (1.0 markah).
5. Hayun ke hadapan ke bentuk bersudut ('pike') – 1.0 markah.
6. Hayun ke belakang lurus dirian tangan (2.0 markah).
7. Hayun ke hadapan dan mendarat (Dismount) dengan 180° putar badan ke dalam. (jika mendarat ke kanan, putar ke kiri) – 2.0 markah.



Graphic:zamgym07

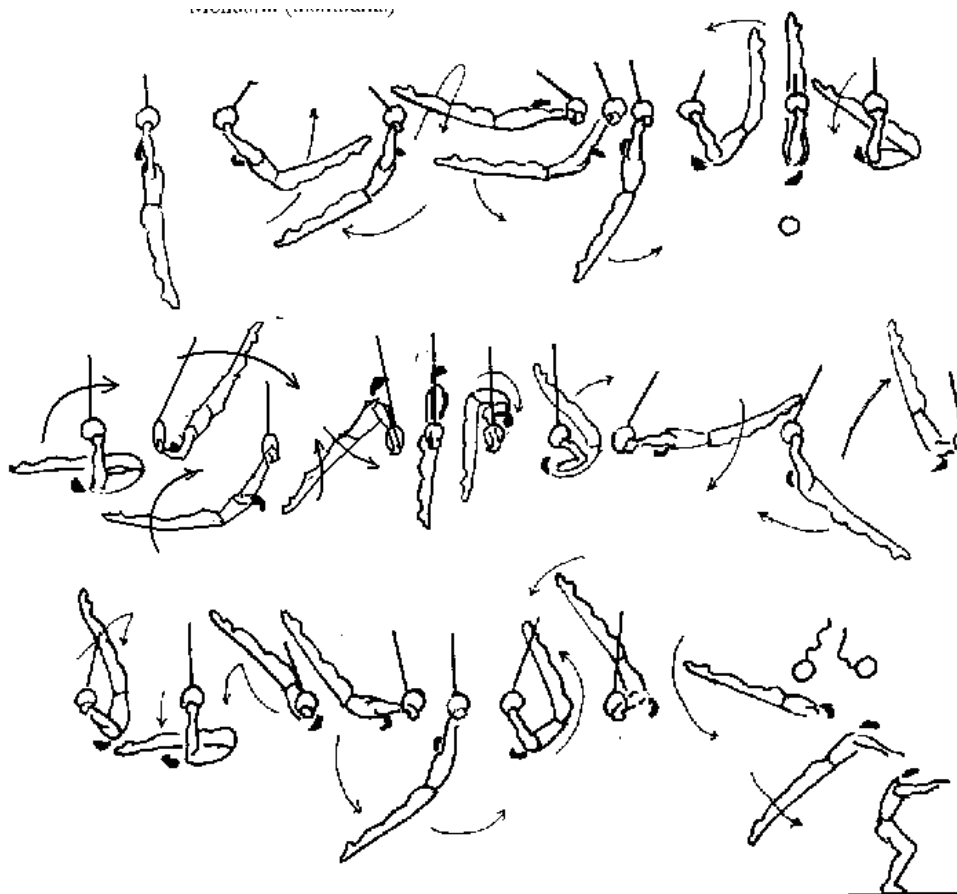
Rutin Wajib Palang Tunggal 12 TKB Lelaki (Acara Terbuka)

1. Gantung lurus dengan pantas lipat pinggul. Leding dan lengkung tarik melewati silang ('pull over') ke sokong hadapan – 1.0 markah.
2. Ke hayunan pinggul bawah ('underswing') – 1.0 markah.
3. Hayun ke belakang – 1.0 markah.
4. Hayun ke belakang dengan campur, tangan kiri tukar ke genggam campur (mix grip) – 1.0 markah.
5. Hayun ke belakang dengan campur, tangan kiri tukar ke genggam atas, tangan kanan disilang ke kiri ('cross grip') – 2.0 markah.
6. Hayun ke hadapan ke putaran 180° genggam silang ke tukaran genggam atas – 1.0 markah.
7. Hayun ke hadapan – 1.0 markah.
8. Hayun ke belakang – 1.0 markah.
9. Hayun ke hadapan dengan badan lurus dan mendarat (Dismount) – 1.0 markah.



Rutin Wajib Gelang 12 TKB Lelaki (Acara Terbuka)

1. Hayun ke hadapan – 0.5 markah.
2. Hayun ke belakang – 0.5 markah.
3. Hayun ke hadapan ke gantungan terbalik lurus selama 2 saat (straight inverted hang) ke gantungan terbalik bersudut ('pike inverted hang) terus hayun ke belakang naik ke sokong atas gelang – 3.0 markah.
4. Guling ke hadapan – 1.0 markah.
5. Hayun ke belakang ke 'incolate/ gantung bersudut 'pike' – 1.0 markah.
6. Hayun ke belakang – 0.5 markah.
7. Hayun ke hadapan ke 'discolate' dengan badan lurus ke belakang - 1.5 markah.
8. Mendarat – 2.0 markah.



LAMPIRAN 'D'

Peraturan Teknikal Untuk Perempuan – 12, 15, 18 TKB

SKOR A

- a) Nilai Kesukaran (Difficulty Value / DV) :
 - 9 Nilai Kesukaran tertinggi + "Dismount" (UB & FX)
 - 8 Nilai Kesukaran tertinggi + putaran atas sebelah kaki + "Dismount" (BB)
- b) Keperluan Kumpulan Elemen (Element Group Requirement / EGR)
 - 5 dengan 0.5 markah setiap satu
- c) Nilai Sambung – Connection Value (CV)
- d) Untuk Acara Melombol – Skor A termasuk Nilai Kesukaran

SKOR B

- a) Pelaksanaan
- b) Komposisi
- c) Kesenian Persembahan

NILAI KESUKARAN (DV)

- | | |
|-----------------|-----------------|
| A = 0.10 markah | E = 0.50 markah |
| B = 0.20 markah | F = 0.60 markah |
| C = 0.30 markah | G = 0.70 markah |
| D = 0.40 markah | |

KEPERLUAN KUMPULAN ELEMEN (EGR)

Setiap EGR yang tidak dilaksanakan, potongan sebanyak 0.50 (UB, BB, FX)

MELOMBOL (Vt)	PALANG BERTINGKAT (UB)	BATANG TITIAN (BB)	SENAM LANTAI (FX)
Berasaskan Peraturan FIG – 11 th Cycle	1. Palang atas ke palang bawah (cth. 3.204) 2. Palang bawah ke palang atas (cth. 1.206, 4.204, 5.208) 3. Elemen terbang pada palang yang sama (cth. 3.311). 4. Kumpulan elemen 2,4,5 (cth. 4.204, 5.208) kecuali elemen terbang & "cast" ke dirian tangan 5. "Dismount" A – 0.10 B – 0.20 C – 0.30 D – 0.50 * Potong Markah daripada Skor Akhir JIKA BUAT: 5 elemen sahaja : - 1.00 4 elemen sahaja : - 2.00 3 elemen sahaja : - 3.00 2 elemen sahaja : - 4.00 1 elemen sahaja : - 5.00	1. Putaran atas sebelah kaki (mesti dalam kiraan Nilai Kesukaran) (cth. 3.101) 2. Satu siri elemen tarian (satu elemen – layangan, lompatan, "hop" dengan bukaan kaki 180° selari dengan Batang Titian) (cth. 2.101 + 2.112) 3. Satu siri akrobatik (minima 2 elemen, satu ialah salto) (cth. 5.208 + 5.320) 4. Akrobatik berbeza arah (cth. 5.208, 5.320) (depan/sisi/belakang) (A = 0.1 / B = 0.2 / C = 0.3 / D = 0.5) 5. "Dismount" A – 0.10 B – 0.20 C – 0.30 D – 0.50	1. Satu laluan, sekurang-kurangnya dua elemen tarian (satu elemen – layangan, lompatan, "hop" dengan bukaan kaki 180°) (cth. 1.101, 1.111, 1.204) 2. Siri akrobatik (B = 0.2 / C = 0.3 / D = 0.5) (cth. 3.106 + 5.201) 3. Siri 2 salto yang berbeza (cth. 4.101 + 3.106 + 5.101) 4. Dua salto berbeza arah (cth. 4.101, 5.101) 5. "Dismount" A – 0.10 B – 0.20 C – 0.30 D – 0.50

NILAI SAMBUNG (CV) – Ikut FIG 11th Cycle.

***Penting : Potong 5.00 markah daripada SKOR AKHIR jika rutin kurang 30 saat bagi BB dan FX.**