



# PISPA HYPER RUN



*22 April 2017 (Sabtu)  
Politeknik Tuanku Sultanah Bahiyah*



## OBJEKTIF PISPA HYPER RUN

---

Objektif PISPA Hyper Run adalah untuk:

1. Mencabar kekuatan mental dan fizikal setiap peserta
2. Menggalakkan komunikasi yang berkesan di kalangan peserta
3. Menerapkan nilai-nilai kerja berpasukan di kalangan peserta
4. Menggalakkan para peserta fokus dalam setiap perkara
5. Mengguna pakai ilmu yang dipelajari dalam modul PISPA
6. Melahirkan anggota PISPA yang berani menghadapi apa jua rintangan
7. Membudayakan aktiviti yang sihat di kalangan para peserta

## SYARAT-SYARAT AM

---

1. Terbuka kepada semua pasukan PISPA POLITEKNIK MALAYSIA.
2. Setiap Politeknik dikehendaki menghantar SATU (01) pasukan seramai 18 orang anggota PISPA. Minimum 6 orang anggota PISPA wanita.
3. Pertandingan PISPA Hyper Run ini akan melibatkan 6 Check Point Kemahiran dan 3 Halangan.
4. Jumlah peserta dan kategori setiap Check Point Kemahiran adalah seperti berikut:
  - a. Check Point 1: Fire Fighter – 6 orang (4 Lelaki 2 Wanita)
  - b. Check Point 2: Rescue – 5 orang
  - c. Check Point 3: Skill and Knowledge – 4 orang (Terbuka)
  - d. Check Point 4: Medic – 5 orang
  - e. Check Point 5: Rope – 2 orang
  - f. Check Point 6: Flag - Semua
5. Setiap peserta yang mengambil bahagian hendaklah mempunyai tahap kecergasan yang baik, tidak mempunyai sebarang masalah kesihatan dan tidak menghidap sebarang penyakit berbahaya. Pastikan Borang Perakuan Kesihatan Jabatan seperti di LAMPIRAN A telah diisi setiap peserta.



6. Pakaian semasa pertandingan adalah Pakaian Seragam No. 4 untuk PISPA Hyper Run. Setiap pasukan akan dibekalkan dengan Arm Bands/ ID Tags (pelbagai warna) untuk membezakan setiap peserta mengikut pertandingan kemahiran check point.
7. Borang penyertaan pertandingan seperti di LAMPIRAN B hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal Pertandingan semasa pendaftaran. Sebarang pertukaran anggota yang bertanding hendaklah dilaporkan kepada Jawatankuasa Teknikal Pertandingan sebelum PISPA Hyper Run dimulakan.
8. Taklimat pertandingan akan dilakukan selepas Majlis Perasmian MalPCiDAC 2017 berlangsung. Semua pasukan yang bertanding diwajibkan hadir. Caabutan nombor giliran pertandingan akan dilakuakn semasa pendaftaran (20 APRIL 2017).
9. Setiap pasukan yang bertanding perlu berada ditempat pertandingan 10 minit sebelum pertandingan bermula. Pasukan yang dilepaskan berdasarkan kepada nombor giliran cabutan undi. Semua ahli pasukan akan dilepaskan serentak di Garisan Permulaan.
10. Dua (2) Pasukan akan dilepaskan serentak bagi setiap kali pelepasan PISPA Hyper Run memandangkan Jawatankuasa Teknikal Pertandingan hanya menyediakan dua (2) line sahaja.
11. Pertandingan akan dijalankan pada sebelah pagi, kecuali jika cuaca buruk maka pertandingan akan dihentikan sementara waktu/digantikan pada sebelah petang.
12. Masa pertandingan yang diperuntukkan bagi setiap pasukan adalah selama 1 1/2 jam.
13. Setiap pasukan yang mengambil bahagian dikehendaki mematuhi segala peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan tanpa gagal khususnya yang melibatkan keselamatan.
  - Ketelusan dalam membekalkan maklumat di dalam borang-borang penyertaan adalah menjadi tanggungjawab individu dan pasukan yang bertanding. Kepincangan maklumat boleh mengakibatkan pasukan dibatalkan penyertaan.
  - Sebarang **unsur-unsur penipuan adalah dilarang** sama sekali. Contoh menukar peserta kemahiran setiap check point tanpa kebenaran. Tindakan membatalkan penyertaan boleh dikenakan.



## PELAKSANAAN

---

1. Penilaian keseluruhan pertandingan PISPA Hyper Run berbentuk kiraan masa iaitu bermula dari Garisan Permulaan sehingga Garisan Penamat. Disamping itu, kiraan masa setiap check point diambil untuk pemarkahan bagi check point masing-masing.
2. Kegagalan setiap seorang ahli pasukan untuk sampai ke Garisan Penamat akan menyebabkan pasukan tersebut dikenakan penalty masa maksimum 10 minit / setiap seorang yang tidak sampai.
3. Jurulatih/Pensyarah/Lain-lain peserta dilarang sama sekali membantu peserta yang terlibat dalam kemahiran setiap check point. Tindakan penalti masa maksimum 10 minit boleh dikenakan sekiranya terbukti perkara tersebut berlaku.
4. Pemenang pertandingan PISPA Hypper Run akan ditentukan berdasarkan kepada masa keseluruhan yang diambil dan jumlah masa penalti yang dikenakan bagi setiap pasukan. Satu mesyuarat Jawatankuasa Teknikal Pertandingan akan diadakan selepas pertandingan PISPA Hyper Run selesai.
5. Keputusan dan masa pencapaian setiap pasukan yang mengamil bahagian akan diumumkan pada satu tempoh masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Induk. Ini kerana, Jawatankuasa Pertandingan hanya bertindak selaku pengadil dan urusetia sahaja.
6. Semua keputusan dikeluarkan oleh Jawatankuasa Induk adalah muktamad dan sebarang rayuan tidak akan dilayan.