

PANDUAN

SET MATA PEMENANG

----- Pengurusan Kejohanan -----
Set Parameter
Upload Gambar banner dan logo
Set Maklumat Umum Acara
Set No Acara/Jadual Kejohanan
Set Kod Kategori Terbuka
Set Pusingan Awal
Set Pusingan Kelayakan
Set Pencapaian Maksimum
Set Mata Pemenang
Set Lorong 800 m

Fungsi :

- Untuk menetapkan mata yang diperoleh bagi pencapaian kedudukan di peringkat Akhir jika kejohanan dijalankan menggunakan **sistem mata**.
- Hanya kedudukan 1 hingga 8 sahaja yang diperuntukkan.
- Untuk acara, hanya kategori Individu, Pasukan/Relay, dan acara bercampur iaitu Heptathlon, Oktathlon dan Dekathlon sahaja.
- Peruntukan mata adalah berdasarkan kepada Peraturan Olahraga masing-masing.

Perhatian :

Jika kejohanan adalah berdasarkan Pungutan Pingat, **JANGAN** letakkan nilai 0 pada peruntukan mata kedudukan 1, 2 dan 3. Biarkan sahaja nilai yang ada.

Contoh 1 : Sama untuk semua acara

Ked	1	2	3	4	5	6	7	8
Mata	34	21	13	8	5	3	2	1

Jenis	Acara	Kedudukan	Mata	Set
Individu	Semua	1	34	Set
Individu	Semua	2	21	Set
Individu	Semua	3	13	Set
Individu	Semua	4	8	Set
Individu	Semua	5	5	Set
Individu	Semua	6	3	Set
Individu	Semua	7	2	Set
Individu	Semua	8	1	Set
Pasukan	Semua	1	34	Set
Pasukan	Semua	2	21	Set
Pasukan	Semua	3	13	Set
Pasukan	Semua	4	8	Set
Pasukan	Semua	5	5	Set
Pasukan	Semua	6	3	Set
Pasukan	Semua	7	2	Set
Pasukan	Semua	8	1	Set
Lain-lain	Heptatlon	1	34	Set
Lain-lain	Heptatlon	2	21	Set
Lain-lain	Heptatlon	3	13	Set
Lain-lain	Heptatlon	4	8	Set
Lain-lain	Heptatlon	5	5	Set
Lain-lain	Heptatlon	6	3	Set
Lain-lain	Heptatlon	7	2	Set
Lain-lain	Heptatlon	8	1	Set

Contoh 2 :

Acara Individu

Ked	1	2	3	4	5	6	7	8
Mata	5	3	2	1	0	0	0	0

Acara Pasukan/Relay

Ked	1	2	3	4	5	6	7	8
Mata	7	5	3	2	1	0	0	0

Acara Bercampur - Heptathlon, Oktathlon, Dekathlon

Ked	1	2	3	4	5	6	7	8
Mata	10	7	5	3	2	1	0	0

Jenis	Acara	Kedudukan	Mata	Set
Individu	Semua	1	<input type="text" value="5"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	2	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	3	<input type="text" value="2"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	4	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	5	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	6	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	7	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Individu	Semua	8	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	1	<input type="text" value="7"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	2	<input type="text" value="5"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	3	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	4	<input type="text" value="2"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	5	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	6	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	7	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Pasukan	Semua	8	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	1	<input type="text" value="10"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	2	<input type="text" value="7"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	3	<input type="text" value="5"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	4	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	5	<input type="text" value="2"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	6	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	7	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>
Lain-lain	Heptatlon	8	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Set"/>

-- Tamat --