

## **RAGBI 10 SEPASUKAN**

### **1.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Ragbi 15 sebelah World Rugby (WR), Malaysia Rugby (MR) dan Peraturan-Peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa (KARISMA UiTM).
- 1.2 Pihak pengelola dimestikan menyediakan pasukan perubatan (ambulans) dalam semua perlawanan.

### **2.0 JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan dijalankan antara Pasukan. Pusingan kalah singkir Cup / Plate / Bowl akan diguna pakai di dalam pertandingan ini.

### **3.0 KELAYAKAN PASUKAN**

Penyertaan pasukan yang mendaftar sahaja dibenarkan bermain dan pihak Jawatankuasa Pengelola dan Teknikal berhak menentukan kelayakkan pasukan serta pemainnya.

### **4.0 KELAYAKAN PEMAIN**

- 4.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada LIMA BELAS (15) orang pemain.
- 4.2 Setiap pemain yang menyertai pasukan hendaklah didaftarkan sebelum mewakili mana-mana pasukan.

### **5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Sila rujuk perkara 9.0 peraturan Am.

### **6.0 PERALATAN / BOLA RASMI**

Bola, peralatan atau persiapan padang disediakan oleh jawatankuasa pengelola.

### **7.0 PEMAIN GANTIAN**

- 7.1 Pemain boleh diganti secara "rolling substitution" di mana semua pemain boleh keluar masuk padang dengan kebenaran pengadil atau pembantu pengadil semasa perlawanan berlangsung.

## **8.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

**8.1** Bagi peringkat kumpulan, kedudukan pasukan yang layak ke pusingan seterusnya akan dibuat berdasarkan kepada:

- 8.1.1 Jumlah mata tertinggi
- 8.1.2 Jumlah perbezaan skor
- 8.1.3 Jumlah purata skor
- 8.1.4 Keputusan perlawanan diantara keduanya
- 8.1.5 Pasukan yang mempunyai jumlah skor tertinggi
- 8.1.6 Pasukan yang mempunyai jumlah bolos terendah
- 8.1.7 Undian lambungan siling akan dijalankan oleh J/kuasa pengelola bersama pengurus pasukan yang terlibat.

**8.2** Bagi perlawanan kalah singkir Cup / Plate / Bowl, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:

- 8.2.1 Perlawanan masa tambahan 5 minit akan dijalankan tanpa rehat secara "sudden death" setelah rehat 3 minit sebelum perlawanan dimulakan. Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.
- 8.2.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22-meter secara "sudden death" akan dijalankan.

**8.3** Sistem sepakan conversion.

- 8.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara 'drop kick' dengan cara selang seli.
- 8.3.2 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan conversion itu akan dijalankan dan pengadil hendaklah membuat undian di mana pasukan yang menang akan membuat sepakan dahulu.
- 8.3.3 Pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan sahaja dibenarkan membuat sepakan conversion.

**8.4** Masa Permainan:

- 8.4.1 Dalam pusingan awal dan pusingan seterusnya masa penuh permainan adalah selama 10 - 5 - 10 minit. Jika permainan telah dijalankan selama lebih 15 minit dan terpaksa dihentikan atas

sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan keadaan cuaca dan sebagainya, maka keputusan permainan adalah dianggap sah. Jika tidak perlawanan ulangan akan dijalankan. Pengadil bertanggungjawab menentukan masa permainan.

- 8.4.2 Permainan akan dimulakan tidak lewat dari 15 minit dari masa yang telah dinyatakan dalam jadual dengan tidak kurang dari 8 orang pemain setiap pasukan berada dalam padang semasa perlawanan dimulakan. Jika gagal maka pasukan berkenaan dikira memberi 'walkover' dan jika kedua-dua pasukan gagal mengadakan pemain dengan jumlah yang minima maka pengelola kejohanan akan menjadualkan semula perlawanan berkenaan.

## **9.0 PENGADIL PERLAWANAN**

**9.1** Semua pengadil perlawanan adalah dibawah pengeloaan penyelarass pengadil Malaysia Rugby (MR) atau Kesatuan Ragbi Negeri dan keputusan pengadil adalah muktamad.

**9.2** Dalam apa juga situasi semasa perlawanan berlangsung pengadil adalah pegawai yang bertanggungjawab untuk membuat keputusan dan pegawai kejohanan akan bekerjasama memberikan nasihat kepada pengadil berdasarkan kepada aspek keselamatan.

## **10.0 UNDIAN**

Jawatankuasa Teknikal dan pertandingan dengan kerjasama jawatankuasa pengeloaan menetapkan tarikh untuk diadakan undian.

## **11.0 JADUAL PERTANDINGAN**

Susunan jadual adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

## **12.0 KELEWATAN**

**12.1** Sila rujuk perkara 12.0 Peraturan Am.

**12.2** Senarai nama pemain-pemain hendaklah diserahkan kepada pengadil kehormat bertugas 15 minit sebelum masa perlawanan bermula. Hanya 15 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma (4 try - 28 - 0).

### **13.0 PAKAIAN**

Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya pasukan yang namanyamula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar jersi yang lain warnanya.

### **14.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARiSMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.

