

SEPAK TAKRAW BERPASUKAN

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am KARNIVAL SUKAN MAHASISWA (KARISMA) UiTM yang dikuatkuasakan sepanjang Kejohanan ini.

2.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Undang-Undang dan Peraturan Pertandingan adalah tertakluk kepada:

- 2.1 Undang-Undang Permainan Gabungan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF) dan Persatuan Sepaktakraw Malaysia yang berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persatuan Sepaktakraw Malaysia.
- 2.2 Peraturan Am dan Undang-Undang permainan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Induk, Pengelola serta Teknikal dan Pertandingan.

3.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah mendaftarkan nama-nama pegawai dan pemain masing-masing kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.
- 4.2 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

	Pengurus	Jurulatih	Pemain	Jumlah
Minima	1	1	9	11
Maksima	1	1	12	14

- 4.3 Setiap Kampus dibenarkan menyertai **SATU PASUKAN** sahaja.
- 4.4 Senarai nama pemain mengikut susunan regu dan simpanan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Rasmi 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.5 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan akan dijalankan dalam DUA PERINGKAT iaitu peringkat PUSINGAN PERTAMA dan PUSINGAN KEDUA.

5.1.1 Pertandingan **Pusingan Pertama** akan dijalankan secara LIGA satu pusingan dan pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian.

5.1.2 Pertandingan **Pusingan kedua dan seterusnya** akan dijalankan secara KALAH SINGKIR.

5.1.3 Semua Pasukan mestilah berada 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula. Jika mana-mana pasukan tidak melaporkan diri 15 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari 9 orang. Maka pasukan berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri.

6.0 PENARIKAN DIRI

Pasukan yang menarik diri selepas pengesahan dibuat akan disenarai hitamkan. Kemenangan akan diberikan kepada pasukan lawan.

7.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

7.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut:

7.1.1 Menang - **2 mata**

7.1.2 Kalah - **0 mata**

7.2 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu KUMPULAN, kiraan MATA diperolehi sama oleh DUA PASUKAN atau lebih, maka kemenangan akan ditentukan dengan cara turutan peraturan berikut:

7.2.1 Kiraan Perbezaan Regu yang di perolehi.

7.2.2 Kiraan perbezaan SET - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan SET, akan dikira menang.

7.2.3 Kiraan perbezaan ANGKA-ANGKA MATA - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan ANGKA-ANGKA MATA.

7.2.4 Sekiranya dengan kaedah-kaedah di atas terdapat sama juga oleh DUA REGU sahaja, maka REGU yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang dan jika kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka REGU-REGU berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang Kumpulan.

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Semua pemain hendaklah berpakaian (berjersi) seragam.
- 8.2 Semua pakaian pemain hendaklah bernombor dibahagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi dari 1 hingga 36 sahaja yang sama untuk keseluruhan kejohanan, dengan ukuran 10 cm depan 20 cm belakang.
- 8.3 Pemakaian seluar 'tight' gelap digalakkan manakala seluar 'triquater' dan 'track bottom' adalah tidak dibenarkan.
- 8.4 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (Arm Band).

9.0 BOLA RASMI

Bola pertandingan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola di sepanjang kejohanan ini.

10.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai, keadaan cuaca buruk, kekacauan rusuhan atau kerana hal-hal tidak dijangkakan dan perlawanan tidak dapat dimainkan atau diteruskan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu hendaklah dilangsungkan pada, tempat dan masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

11.0 KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

- 11.1 Masa 15 minit sahaja masa diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas tamat tempoh masa tersebut, pihak lawannya yang berada di gelanggang akan diberi kemenangan percuma dengan pemberian 2 MATA dan kiraan mata 21-0, 21-0.

12.0 HADIAH

Sila rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am

13.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

14.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am.

15.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARISMA yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.



SEPAK TAKRAW BEREGU

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am KARNIVAL SUKAN MAHASISWA (KARISMA) UiTM yang dikuatkuasakan sepanjang Kejohanan ini.

2.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Undang-Undang dan Peraturan Pertandingan adalah tertakluk kepada:

- 2.1 Undang-Undang Permainan Gabungan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF) dan Persatuan Sepaktakraw Malaysia yang berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persatuan Sepaktakraw Malaysia.
- 2.2 Peraturan Am dan Undang-Undang permainan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Induk, Pengelola serta Teknikal dan Pertandingan.

3.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Antara Beregu.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah mendaftarkan nama-nama pegawai dan pemain masing-masing kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.
- 4.2 Bilangan Pegawai dan Pemain bagi satu beregu adalah seperti berikut:

	Pengurus	Jurulatih	Pemain	Jumlah
Minima	1	1	2	4
Maksima	1	1	3	5

- 4.3 Setiap Kampus dibenarkan menyertai sebanyak Dua (2) beregu sahaja.
- 4.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan secara kalah singkir.
- 5.2 Johan dan Naib Johan tahun lalu akan diterima sebagai pasukan pilihan dan akan diasingkan.

5.3 Beregu pilihan juga boleh ditentukan semasa mesyuarat Pengurus-pengurus Pasukan dan diasingkan.

5.4 Pasukan yang menghantar 2 beregu, kedudukan pertandingan akan diasingkan (satu di atas dan satu di bawah).

6.0 PENARIKAN DIRI

Pasukan yang menarik diri selepas pengesahan dibuat akan disenarai hitamkan. Kemenangan akan diberikan kepada pasukan lawan.

7.0 PAKAIAN

7.1 Semua pemain hendaklah berpakaian (berjersi) seragam.

7.2 Semua pakaian pemain hendaklah bernombor dibahagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi dari 1 hingga 36 sahaja yang sama untuk keseluruhan kejohanan, dengan ukuran 10 cm depan 20 cm belakang.

7.3 Pemakaian seluar 'tight' gelap digalakkan manakala seluar 'triquater' dan 'track bottom' adalah tidak dibenarkan.

7.4 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (Arm Band).

8.0 BOLA RASMI

Bola pertandingan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola di sepanjang kejohanan ini.

9.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai, keadaan cuaca buruk, kekacauan rusuhan atau kerana hal-hal tidak dijangkakan dan perlawanan tidak dapat dimainkan atau diteruskan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu hendaklah dilangsungkan pada, tempat dan masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

10.0 KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

Masa 15 minit sahaja masa diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas tamat tempoh masa tersebut, pihak lawannya yang berada di gelanggang akan diberi kemenangan percuma dengan pemberian 2 MATA dan kiraan mata 21-0, 21-0

11.0 HADIAH

Sila rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am

12.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

13.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am.

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**.

