



**KEJOHANAN SUKAN STAF  
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA  
PERATURAN SEPAK TAKRAW**



## **1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 1.1 Selain dari peraturan yang terkandung dalam peraturan ini, peraturan akan dijalankan mengikut **Undang-undang Persekutuan Antarabangsa (ISTAF)** dan badan yang menerajui sukan sepaktakraw Malaysia yang berkuatkuasa ketika ini.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan- peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan Am SUKUM adalah diikuti.

## **2. PENDAFTARAN PEMAIN**

- 2.1 Acara Berpasukan Lelaki:  
Aturan Perlawanan:
  - i. Regu Senior
  - ii. Regu Veteran
  - iii. Regu Double Campuran (1 Senior dan 1 Veteran)
- 2.2 Borang pendaftaran (*Startlist*) hendaklah diserahkan kepada pengadil rasmi 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 2.3 Tiap-tiap pasukan hendaklah mendaftarkan nama-nama pegawai dan pemain masing-masing kepada Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

## **3. PASUKAN & MASA BERMAIN**

- 3.1 Sistem Perkiraan Mata adalah mengikut sistem perkiraan yang telah diluluskan oleh ISTAF dan PSM digunapakai masa kini iaitu 21 Mata. Bagi Acara Berpasukan berdasarkan kepada "**Best of Three (3) Set**".
- 3.2 Semua perlawanan dimulakan mengikut masa dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

#### **4. PENUKARAN PEMAIN**

- 4.1 Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada pengadil rasmi. Setiap regu dibenarkan membuat **DUA (2) gantian**.

#### **5. PAKAIAN/ALATAN**

- 5.1 Pasukan yang bertanding hendaklah memakai warna jersi yang berlainan.
- 5.2 Semua pakaian hendaklah bernombor di bahagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi (nombor 1 hingga nombor 36).
- 5.3 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda di lengan (Arm Band).
- 5.4 Bola yang akan digunakan adalah **Gajah Emas**.
- 5.5 Pemain diwajibkan menutup aurat sepanjang kejohanan

#### **6. SISTEM PERTANDINGAN**

- 6.1 Sila rujuk Peraturan Am 12.0.
- 6.2 Jawantakuasa Pengelola berhak melantik penjaga-penjaga garisan yang bertugas bagi setiap perlawanan.

#### **7. MENARIK DIRI DAN MEYERAH KALAH**

Sila rujuk Peraturan AM 15.0.

#### **8. PERLAWANAN YANG DI TUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

Sila rujuk Peraturan AM 16.0

#### **9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN**

- 9.1 Cara memberi mata:

Menang	-	2 mata
Kalah	-	0 mata

- 9.1.1 Jika dua dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

- 9.1.1.1 Kiraan perbezaan SET daripada jumlah SET menang yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

9.1.1.2 Kiraan perbezaan ANGKA-ANGKA MATA daripada jumlah ANGKA-ANGKA MATA yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

9.1.1.3 Jika masih seri, pertemuan awal antara pasukan yang berkenaan diambil kira. Pasukan yang pernah mengalahkan lawan, dikira pemenang.

## 10. KELEWATAN

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

## 11. TINDAKAN TATATERTIB/ HAL-HAL LAIN

11.1 Jika didapati sesuatu regu dengan sengaja menarik diri/ memberikan kemenangan percuma, maka regu/pasukan berkenaan akan diambil tindakan tatatertib oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

11.2 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa Taklimat Pengurus Pasukan kecuali perkara berbangkit yang berkaitan dan di persetujui oleh semua pasukan.

## 12. RINGKASAN PENYERTAAN

REGU SENIOR	REGU VETERAN	REGU DOUBLE	SIMPANAN	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	JUMLAH
(3)	(3)	(2)	6	1	1	16

\* Simpanan 6 orang dengan setiap regu boleh membuat 2 pertukaran satu perlawanan mengikut kategori

## 13. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Berpasukan	1 (16)	1 (16)	2 (32)
<b>Jumlah</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>