

SUKAN MALAYSIA IX, 2002

PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan menurut Undang-undang Permainan Gabungan **Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF)** yang berkuatkuasa pada ketika ini.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan atau undang-undang berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
 - 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada **PERATURAN AM SUKAN MALAYSIA IX, 2002.**
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Undang-undang dan Persatuan Gabungan Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF).
- 1.4 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Sepak Takraw SUKAN MALAYSIA IX, 2002 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

05 Sept hingga 10 Sept, 2002

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Dewan Masyarakat,
Papar, Sabah.

4.0 PENYERTAAN

4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan Negeri, Polis DiRaja Malaysia (PDRM), Universiti-universiti Malaysia (MASUM) dan Majlis Sukan Sekolah-sekolah Malaysia (MSSM). Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan masing-masing.

4.2 Setiap Negeri, PDRM, MASUM dan MSSM boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja terdiri daripada:-

Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pemain	12 orang
Pengadil	1 orang

15 orang
=====

4.3 Antara REGU :-

Setiap pasukan terdiri daripada dua (2) REGU dengan empat (4) orang pemain setiap REGU.

4.4 Antara PASUKAN :-

Setiap pasukan terdiri daripada tiga (3) REGU dengan sembilan (9) orang pemain dan tiga (3) orang pemain simpanan.

5.0 KELAYAKAN PESERTA

5.1 Hanya pemain yang lahir pada tahun 1981 dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh semua pasukan.

5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan dua (2) salinan Kad Pengenalan dan tiga (3) keping gambar berukuran Pasport Antarabangsa bagi setiap pemain bersama dengan Borang Pendaftaran Peserta. Bagi peserta PDRM kesahihan tarikh lahir hendaklah disahkan oleh Pengerusi/Setiausaha Majlis Sukan PDRM. Peserta yang dipilih daripada anggota Angkatan Tentera Di Raja Malaysia hendaklah menggunakan

kad pengenalan BAT C 10 sebagai pengenalan rasmi masing-masing. Semua peserta yang menggunakan dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau JPN 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara, Petaling Jaya sahaja.

- 5.3 Hanya pemain yang didaftarkan dengan Yuran Pendaftaran RM 20.00 seorang mengikut Peraturan Am Perkara 6.2 sahaja yang layak menyertai pertandingan ini.
- 5.4 Pemain-pemain gantian yang dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran/semasa taklimat Pengurus Pasukan akan dikenakan Yuran Pendaftaran RM 20.00 seorang. Gantian pemain hanya boleh dilakukan kepada pemain yang telah didaftarkan sebelum tarikh tutup pendaftaran. Semua Yuran Pendaftaran pemain tidak akan dikembalikan.
- 5.5 Tertakluk kepada Peraturan Am Perkara 20.7, pemain yang berkhidmat dengan PDRM dan pelajar-pelajar yang sedang menuntut di Pusat Pengajian Tinggi yang bergabung dengan MASUM tidak boleh mewakili mana-mana kontinjen/negeri kecuali mendapat kebenaran bertulis daripada Majlis Sukan masing-masing.
- 5.6 Pemain-pemain yang sedang menuntut di pusat-pusat pengajian tinggi yang mendapat dermasiswa/biasiswa daripada Kerajaan negeri hendaklah dibenarkan mewakili negeri yang menaja mereka.
- 5.7 Hanya seorang pemain kebangsaan sahaja dibenarkan bermain mewakili satu (1) Regu dan setiap Pasukan tidak boleh mendaftarkan lebih daripada tiga (3) orang pemain kebangsaan.
- 5.8 Taraf permastautin pemain adalah tertakluk kepada Peraturan Am Perkara 20.11.

6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 6.2 Pengurus-pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dengan Kad Pengenalan, BAT C 10 atau Pasport Antarabangsa atau dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau JPN 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara, Petaling Jaya yang asal untuk disahkan. Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad. Sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.
- 6.4 Senarai pemain-pemain yang tidak melebihi daripada dua belas (12) orang hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola Sepak Takraw untuk pengesahan.
- 6.5 Taklimat Pengurus hanya akan dihadiri oleh Pengurus Pasukan yang berdaftar, dan kehadiran jurulatih-jurulatih sebagai pemerhati sahaja.

7.0 ACARA-ACARA

- 7.1 Acara-acara yang dipertandingkan adalah seperti berikut :-
 - 7.1.1 Antara REGU
 - 7.1.2 Antara PASUKAN

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Antara REGU
 - 8.1.1 Setiap Pasukan hendaklah diwakili oleh dua (2) Regu iaitu REGU A dan REGU B, yang ditandingkan secara KALAH-MATI. Mana-mana

Regu yang kalah digugurkan daripada Rajah Perlawanan. Dua (2) Regu yang kalah di perlawanan separuh akhir akan diumumkan Pemenang Ketiga.

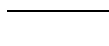
8.1.2 Keempat-empat Regu yang berjaya ke peringkat separuh akhir dalam SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan dipilih sebagai Regu Pilihan atau 'seeded'. Regu Johan akan dimasukkan di Kumpulan Atas. Regu Naib Johan akan dimasukkan di Kumpulan Bawah. Manakala dua (2) REGU Tempat Ketiga akan dimasukkan satu (1) di kumpulan Atas dan satu (1) lagi di kumpulan Bawah. REGU-REGU yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

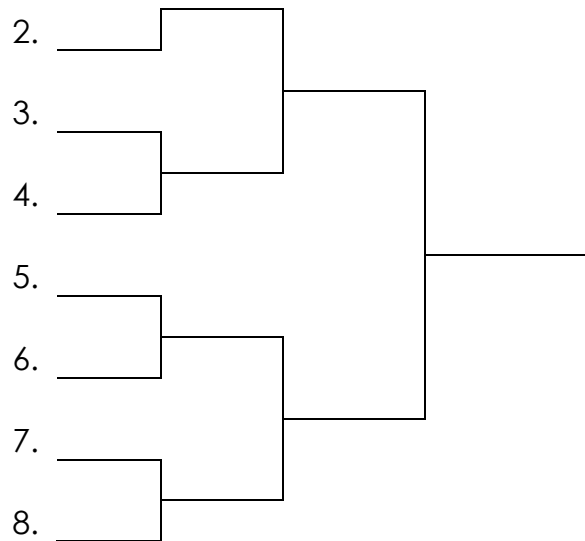
8.2 ANTARA PASUKAN

8.2.1 Pertandingan antara Pasukan di peringkat awal akan dijalankan secara Liga satu (1) pusingan dalam empat (4) Kumpulan, iaitu kumpulan 'A' Kumpulan 'B' Kumpulan 'C' dan Kumpulan 'D'.

8.2.2 Keempat-empat Pasukan yang berjaya ke perlawanan separuh akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi Pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan akan mengetuai Kumpulan 'A', Pasukan Naib Johan akan mengetuai Kumpulan 'B', Pasukan Ketiga akan mengetuai Kumpulan 'C' dan Pasukan Keempat akan mengetuai Kumpulan 'D'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan Kumpulan masing-masing.

8.2.3 Pasukan-pasukan yang berjaya menjadi Pemenang Pertama dan Kedua Kumpulan, adalah layak memasuki perlawanan Suku Akhir yang akan dijalankan secara Kalah-Mati seperti rajah perlawanan berikut :-

1. 



8.2.4 Untuk menentukan kedudukan Pasukan-pasukan dalam Rajah Perlawanan Kalah-Mati di atas supaya tidak bertemu semula dengan Pasukan yang sama dalam Kumpulan masing-masing kecuali Perlawanan Akhir, maka undian akan dibuat melalui dua (2) peringkat :

8.2.4.1 Undian bagi empat (4) Pasukan Pemenang Pertama setiap Kumpulan untuk ditempatkan di Kedudukan 1, 3, 5 dan 7.

8.2.4.2 Undian bagi dua (2) Pasukan Pemenang Kedua setiap Kumpulan untuk ditempatkan di Kedudukan 2 atau 4, jika Pasukan Pemenang Pertama Kumpulannya telah diundi dan ditempatkan di Kedudukan 5 atau 7. Manakala dua (2) Pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di Kedudukan 6 atau 8.

8.2.5 Perlawanan Suku Akhir yang dijalankan secara Kalah-Mati ini, mana-mana Pasukan yang memenangi lawannya dengan 2 Regu

berturutan, maka perlawanan bagi Regu III tidak diadakan lagi.

- 8.2.6 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan Separuh Akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara Pasukan-pasukan yang kalah akan bertanding bagi menentukan tempat Ketiga dan Keempat.
- 8.2.7 Pertandingan akan mengandungi tiga (3) Regu Perlawanan, iaitu; Regu I, Regu II dan Regu III, dan akan dijalankan dengan tertib menurut senarai REGU atau Barisan Pemain-pemain yang telah diserahkan oleh Pasukan-pasukan kepada Pengadil Rasmi 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 8.2.8 Mana-mana Pasukan yang memenangi lawannya samada 3 - 0 mendapat empat (4) mata, dan jika dengan 2 - 1 sahaja mendapat tiga (3) mata. manakala Pasukan yang kalah tidak mendapat apa-apa mata (0 mata).
- 8.2.9 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu Kumpulan, kiraan mata diperolehi sama oleh dua (2) Pasukan sahaja, maka keputusan Perlawanan Awal antara dua (2) Pasukan berkenaan akan diambil kira bagi menentukan kedudukan Pemenang.
- 8.2.10 Jika kiraan mata diperolehi sama oleh tiga (3) Pasukan atau lebih, maka kedudukannya akan ditentukan dengan Kaedah berikut :-
 - 8.2.10.1 Kiraan perbezaan REGU daripada jumlah REGU menang yang diperolehi oleh Pasukan berkenaan
 - 8.2.10.2 Kiraan perbezaan SET daripada jumlah SET menang yang diperolehi oleh Pasukan berkenaan

8.2.10.3 Kiraan perbezaan ANGKA-ANGKA MATA (points) daripada jumlah Angka-angka Mata yang diperolehi oleh Pasukan berkenaan

8.2.11 Sekiranya dengan kaedah di atas (Kaedah 8.2.10) terdapat pula dua (2) pasukan sahaja, maka kedudukannya akan diasaskan dengan kaedah 8.2.9 sebelumnya.

- 8.3 Sebelum sesuatu perlawanan dimulakan, Regu/Pasukan yang akan bertanding hendaklah menyerah senarai Regu/Pasukan atau Barisan Pemain-pemain termasuk Pemain Simpanan kepada Pengadil Rasmi bertugas dengan menggunakan Borang yang disediakan.
- 8.4 Setiap Regu/Pasukan hendaklah berkesanggupan bertanding lebih daripada satu (1) perlawanan pada sehari. Jika dijadualkan, maka tempoh rehat selama 30 minit akan diberi antara perlawanan berkenaan.
- 8.5 Seorang pemain hanya boleh bermain bagi satu Regu sahaja dalam sesuatu perlawanan.
- 8.6 Pembahagian Kumpulan Undian-undian atau pun Jadual Perlawanan adalah tertakluk kepada budibicara dan keputusan Jawatankuasa Pengelola Sepak Takraw SUKAN MALAYSIA IX, 2002.

9.0 MENARIK DIRI

- 9.1 Regu/Pasukan yang terlewat lima belas (15) minit daripada masa yang dijadualkan akan dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding, kecuali dengan alasan yang munasabah.
- 9.2 Menarik diri (walk-over) sama sekali tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, Regu/Pasukan yang menarik diri itu tidak dibenarkan menyertai pertandingan seterusnya.

- 9.3 Keputusan-keputusan pertandingan terdahulu yang melibatkan Pasukan yang menarik diri (sistem LIGA) tidak diambil kira.

10.0 PENGARAH PERTANDINGAN & DELEGAT TEKNIKAL

- 10.1 Seorang Pengarah Pertandingan akan dilantik oleh Persatuan Sepak Takraw Malaysia daripada salah seorang Pegawai Kanan Persatuan Sepak Takraw Negeri yang menjadi tuan rumah.
- 10.2 Persatuan Sepak Takraw Malaysia juga akan melantik dua (2) orang pegawai sebagai Delegat Teknikal dan seorang di antaranya hendaklah dilantik sebagai Ketua Delegat Teknikal.

11.0 PENGADIL, PENJAGA GARISAN & PEMBANTU TEKNIKAL

- 11.1 Semua pasukan dikehendaki membawa seorang (1) Pengadil yang bertauliah (KEBANGSAAN) setelah dipersetujui juga oleh Persatuan Sepak Takraw Malaysia.
- 11.2 Semua Penjaga Garisan yang akan bertugas mestilah daripada Pengadil-pengadil NEGERI yang akan dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola setelah persetujuan diperolehi daripada Persatuan Sepak Takraw Negeri selaku tuan rumah.
- 11.3 Pembantu-pembantu Teknikal yang akan bertugas akan dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.4 Segala keputusan yang telah dibuat oleh Pengadil berkaitan Undang-Undang Permainan adalah muktamad.

12.0 JADUAL & TEMPAT PERTANDINGAN

- 12.1 Jadual dan tempat pertandingan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola, dan akan diedarkan kepada semua Pasukan pada masa Taklimat Pengurus Pasukan

yang akan diadakan sebelum pertandingan pertama bermula.

- 12.2 Jadual pertandingan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.
- 12.3 Walau bagaimanapun Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa mutlak untuk menanggungkan mana-mana perlawanan dengan memberitahu terlebih dahulu kepada Pasukan yang terlibat.

13.0 TATATERTIB & PENGGANTUNGAN

- 13.1 Semua Pengurus/Jurulatih dan pemain-pemain yang berdaftar dikehendaki menyertainya dengan penuh semangat kesukanan dan muhibah, disamping menghormati dan mematuhi segala Undang-undang dan Peraturan yang ditentukan.
- 13.2 Mana-mana pemain yang telah diberi amaran dengan dua (2) kali KAD KUNING oleh Pengadil bertugas dengan sendirinya digantung satu (1) perlawanan berikutnya.
- 13.3 Mana-mana pemain yang menerima KAD MERAH daripada Pengadil bertugas yang diarah keluar gelanggang, dan tindakan tatatertib akan diambil ke atasnya. Pemain berkenaan tidak dibenarkan bermain dalam pertandingan berikutnya sehingga Jawatankuasa Tatatertib PSM mengambil sesuatu keputusan.

14.0 BANTAHAN/RAYUAN

- 14.1 Semua bantahan/rayuan hendaklah dikemukakan secara bertulis oleh Pengurus Pasukan yang berdaftar sahaja kepada Juri Rayuan tidak lewat daripada 1 jam selepas tamat perlawanan berkaitan.
- 14.2 Tiap-tiap bantahan/rayuan hendaklah disertakan dengan wang tunai sebanyak RM 200.00 (Ringgit Malaysia : Dua Ratus Sahaja).

14.3 Wang Pertaruhan ini akan luput jika bantahan/rayuan yang dikemukakan itu di dapati tidak wajar.

15.0 JURI RAYUAN

15.1 Juri Rayuan akan dianggotai oleh :-

15.1.1 Seorang Pengerusi - Pengerusi Jawatankuasa Pengelola Sepak Takraw atau wakilnya

15.1.2 Seorang Setiausaha - Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Sepak Takraw atau wakilnya

15.1.3 Lima (5) orang Ahli - Wakil PSM, Ketua Deleгат Teknikal atau wakilnya dan tiga (3) orang Pengurus-pengurus Pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan/rayuan.

15.2 Juri Rayuan akan bersidang dalam masa dua (2) jam setelah menerima bantahan/rayuan yang dibuat oleh Pasukan-pasukan dan menyampaikan keputusannya kepada Jawatankuasa Pengelola untuk diumumkan.

15.3 Mesyuarat Juri Rayuan (jika ada) hendaklah dijemput Pengurus-pengurus Pasukan yang terlibat dengan bantahan/rayuan bagi mendapatkan penerangan daripada mereka dengan tujuan membela diri.

15.4 Sebarang keputusan yang telah diumumkan oleh Jawatankuasa Pengelola mengenai bantahan/rayuan ini adalah muktamad.

16.0 HADIAH-HADIAH

16.1 Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut :-

	EMAS	PERAK	GANGSA
16.1.1 Antara REGU (8)	: 1 (4)	1 (4)	2

16.1.2 Antara PASUKAN : 1 (12) 1 (12) 1 (12)

JUMLAH	2 (16)	2 (16)	3 (20)
	=====	=====	=====

16.2 Pemberian pingat-pingat kemenangan adalah tertakluk kepada Peraturan Tetap 14.3.

Disediakan oleh :-
Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan
SUKAN MALAYSIA IX, 2002
peraturan am sukma 2002/sepaktawraw/091001/dila