

PERATURAN PERMAINAN SEPAK TAKRAW

1 PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang - undang Permainan

- 1.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Persekutuan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF) berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persekutuan Sepaktakraw Malaysia (PSM).

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2026.

1.3 Kelayakan

- 1.3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2026.

2 PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Kategori yang dipertandingkan

- 2.1.1 Regu
2.1.2 Beregu
2.1.3 Kuadran

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

- 2.2.1 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftar tidak melebihi 2 Regu, 1 Beregu dan 1 Kuadran sahaja.
- 2.2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan menyertai 1 (SATU) kategori sahaja
- 2.2.3 Tiada Pertukaran kategori apabila pendaftaran pasukan telah dibuat.
- 2.2.4 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.2.5 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dengan institusi pengajian berkenaan sahaja dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.2.6 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut ;

PERKARA	ATLET			PEGAWAI	JUMLAH
	REGU LELAKI	BEREGU LELAKI	KUADRAN LELAKI		
Maksimum	14	5	8	3	30
Minimum	3	2	4	3	12

2.3 Referi Kehormat / Ketua Pengadil / Pengadil

2.3.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am SUKIPT 2026.

2.4 Sistem Pertandingan

2.4.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am SUKIPT 2026.

2.4.2 Peringkat Awal

2.4.2.1 Pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.

2.4.3 Peringkat Kalah Singkir

2.4.3.1 Pasukan Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke pusingan seterusnya.

2.4.3.2 Pertandingan kalah singkir akan dijalankan mengikut format yang telah ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal Dan Pertandingan SUKIPT.

2.4.3.3 Semua pasukan mesti berada di lokasi pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula

2.4.3.4 Jika mana-mana tidak melaporkan diri 10 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari kategori yang disertai, maka pasukan berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri.

2.5 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

2.5.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

Menang - 2 mata

Kalah - 0 mata

2.5.2 Jika dua pasukan atau lebih dalam sesuatu kumpulan itu mendapat jumlah mata yang sama pemenang akan ditentukan mengikut sistem dalam urutan berikut yang mana terdahulu :

2.5.2.1 Kiraan Perbezaan Set - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Set, akan dikira menang.

2.5.2.2 Kiraan perbezaan angka-angka mata - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan angka-angka mata akan dikira menang.

2.5.2.3 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga maka pasukan yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang.

- 2.5.2.4 Sekiranya kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka pasukan-pasukan berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang.

3 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Acara Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT 2026.
- 3.2 Semua pemain di dalam setiap pasukan hendaklah memakai jersi seragam dan **BERNOMBOR KEKAL** (sepanjang kejohanan) dibahagian **DEPAN** dan **BELAKANG**. Jersi mestilah bernombor dari nombor 1 hingga 36 sahaja. Nama IPT perlu ada di bahagian atas belakang jersi pemain
- 3.3 Jika terdapat pertembungan warna jersi antara kedua-dua pasukan, pasukan yang dinamakan sebagai pelawat (Pasukan B) dalam jadual perlawanan diminta menukar jersi.
- 3.4 Pemakaian seluar” Tight” berwarna gelap adalah **DIWAJIBKAN** manakala seluar” Triquarter” dan” Track Bottom” **TIDAK DIBENARKAN**.
- 3.5 Ketua regu/beregu/kuadran mestilah dilantik sebelum permainan bermula dan dikehendaki memakai tanda dilengan kiri.

4 PERALATAN PERTANDINGAN

- 4.1 Semua jenis peralatan rasmi permainan adalah seperti berikut
- 4.1.1 Lelaki – Bola Gajah Emas (GE 511)
- 4.1.2 Net – Gajah Emas (EN 27)

5 HADIAH

- 5.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2026.
- 5.2 Jumlah pingat yang ditawarkan .:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	DITAWARKAN	JUMLAH	DITAWARKAN	JUMLAH	DITAWARKAN	JUMLAH
REGU	1	7	1	7	1	7
BEREGU	1	5	1	5	1	5
KUADRAN	1	8	1	8	1	8
JUMLAH	3	20	3	20	3	20