

PERATURAN PERMAINAN SEPAK TAKRAW

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang-undang Permainan

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

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT V, 2020.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan dijalankan sebanyak 2 kategori iaitu:

- 2.1.1 Antara Regu
- 2.1.2 Bergu (Double)

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.2.1 Setiap pasukan dibenarkan menyertai **Satu Regu Lelaki** dan **Satu Regu Wanita** sahaja.

2.2.2 Seorang pemain hanya dibenarkan menyertai 1 (satu) kategori sahaja.

2.2.3 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap regu lelaki dan wanita adalah seperti berikut:

2.2.3.1 Antara Regu

SEPAKTAKRAW	PENGURUS	JURULATIH	ATLET	JUMLAH
Minimum	1	1	3	5
Maksimum	1	1	5	7

2.2.3.2 Bergu

SEPAKTAKRAW	PENGURUS	JURULATIH	ATLET	JUMLAH
Minimum	1	1	2	4
Maksimum	1	1	3	5

2.2.4 Pendaftaran penuh pemain-pemain hendaklah dibuat melalui **Borang Pendaftaran Pemain** yang telah ditetapkan.

2.2.5 Ringkasan Penyertaan

KATEGORI	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
Antara Regu	5	5	2	12
Bergu	3	3	2	8
JUMLAH				20

2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Pertandingan akan dijalankan dalam dua peringkat iaitu peringkat **Pusingan Pertama** dan **Pusingan Kedua**.

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

2.3.3 Pertandingan **Pusingan kedua dan seterusnya** akan dijalankan secara Kalah Mati.

2.3.4 Semua regu mestilah berada 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula. Jika mana-mana regu tidak melaporkan diri 15 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari 3 orang. Maka REGU berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri.

2.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

2.4.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama.

2.4.1.1 Menang - 2 mata

2.4.1.2 Kalah - 0 mata

2.4.2 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:

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

- 2.4.2.2 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga Kiraan **Perbezaan Angka-Angka Mata** - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Angka-Angka Mata akan dikira menang.
- 2.4.2.3 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga oleh **Dua Regu** sahaja, maka Regu yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang.
- 2.4.2.4 Sekiranya kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka Regu-Regu berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang Kumpulan.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Semua pemain di dalam setiap pasukan hendaklah memakai jersi seragam dan bernombor kekal dibahagian depan dan belakang. Jersi mestilah bernombor dari nombor 1 hingga 36 sahaja.
- 3.2 Pemakaian seluar ketat (*tights*) adalah diwajibkan kepada semua pemain. Setiap pasukan hendaklah memastikan kesemua pemainnya hendaklah memakai seluar Ketat (*tights*) yang berwarna hitam atau biru gelap.
- 3.3 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (*Arm Band*).

4. HADIAH

- 4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT V, 2020.
- 4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Lelaki						
Antara Regu	1	5	1	5	1	5
Bergu	1	3	1	3	1	3
Wanita						
Antara Regu	1	5	1	5	1	5
Bergu	1	3	1	3	1	3
JUMLAH	4	16	4	16	4	16