



PERATURAN PERTANDINGAN RAGBI SENTUH (F.I.T.)

1.0 NAMA PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan Ragbi Karnival Kokurikulum Matrikulasi (KAKOM) Tahun 2022.

2.0 UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut undang-undang Sukan Touch (FIT), *Federation of International Touch Inc* (FIT) yang terkini dan Peraturan Jawatankuasa Pengelola, Pertandingan Ragbi Sentuh KAKOM 2022
- 2.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan digunakan.

3.0 TARIKH DAN MASA PERTANDINGAN

- 3.1 2 dan 5 September 2022.
- 3.2 Sila rujuk jadual pertandingan yang akan diberi pada mesyuarat pengurus pasukan.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 4.1 Padang Ragbi Kolej Matrikulasi Melaka.

5.0 FORMAT DAN SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga kumpulan dan kalah mati seperti berikut:

- 5.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

5.1.1 Pusingan Pertama

5.1.1.1 Pasukan-pasukan akan dibahagikan kepada empat (04) kumpulan iaitu Kumpulan A, B, C dan D dan Kumpulan wanita pula ialah P, Q, R dan S..

5.1.1.2 Pasukan-pasukan akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

5.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

Menang	: 3 mata
Seri	: 1 mata
Kalah	: 0 mata

5.1.1.4 Perlawanan pada pusingan awal akan dijalankan secara liga dalam kumpulan. Setiap pasukan akan bermain sebanyak tiga (3) kali diperingkat kumpulan. Pemenang akan mendapat tiga (3) mata, seri mendapat satu (1) mata manakala kalah mendapat kosong (0) mata. Kedudukan pasukan dalam kumpulan akan ditentukan melalui :

5.1.1.4.1 Jumlah mata terbanyak. Jika seri ;

5.1.1.4.2 Perbezaan gol – Jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang bolos. Jika masih seri;

5.1.1.4.3 Jumlah jaringan gol yang terbanyak akan diambil kira. Jika masih seri;

5.1.1.4.4 Bilangan bolos yang terkurang akan diambil kira. Jika masih seri;

5.1.1.4.5 Pasukan yang banyak memenangi perlawanan akan diambil kira. Jika masih seri;

5.1.1.4.6 Keputusan perlawanan di antara kedua-dua pasukan Berkenaan sebelumnya (pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira pemenang).

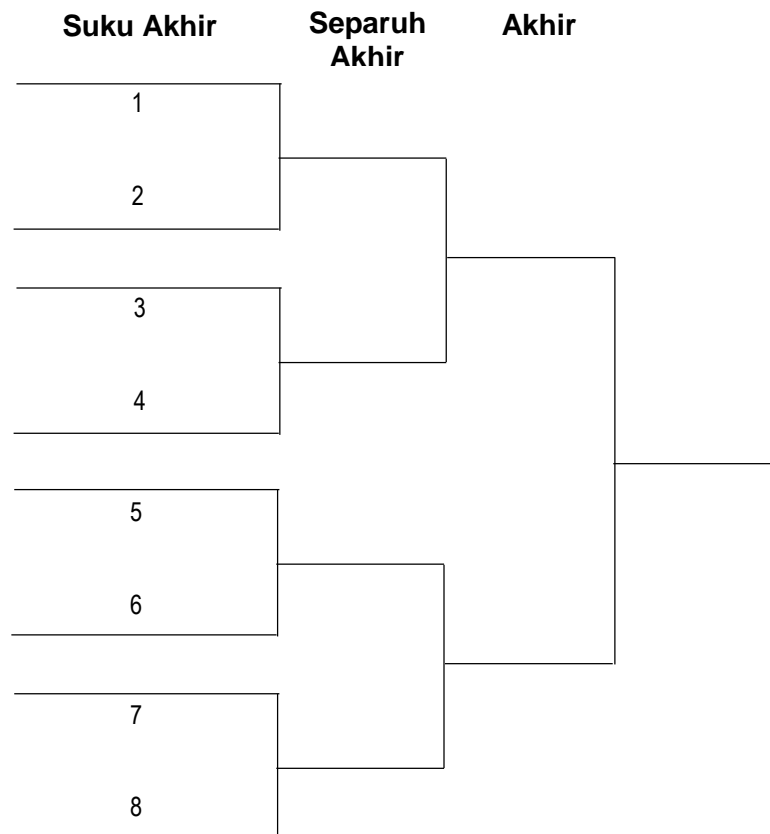
5.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

5.1.2.1 Johan dan naib johan setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

5.1.2.2 Undian bagi 4 pasukan johan setiap kumpulan akan didahulukan untuk di tempatkan di kedudukan 1, 3, 5, dan 7. Manakala undian bagi 4 pasukan naib johan kumpulan untuk ditempatkan di kedudukan 2, 4, 6 atau 8.

5.1.2.3 Jika pasukan johan kumpulan telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7 maka pasukan naib johan kumpulannya akan

diundi untuk di tempatkan di kedudukan 2 atau 4. Begitulah sebaliknya jika pasukan johan kumpulan diundi berada di kedudukan 1 atau 3 maka pasukan naib johan kumpulannya akan diundi untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.



5.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

5.1.3.1 Bagi perlawanan pusingan suku akhir hingga akhir, jika berlaku keputusan seri selepas tamat masa penuh perlawanan, pasukan yang mendapat mata terlebih dahulu akan dikira pemenang

5.1.3.2 Jika masih seri maka kemenangan akan ditentukan secara lambungan duit syiling (*best of five*).

5.1.3.3 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan menduduki tempat ketiga bersama.



5.1.3.4 Untuk **PERLAWANAN AKHIR**, tambahan masa selama tiga (03) minit secara **sudden death** akan dijalankan. Jika masih seri selepas tamat masa penuh perlawanan, tanpa menggunakan peraturan (8.3) pengurangan seorang pemain bagi setiap **turn over** akan dilakukan sehingga tinggal tiga (03) pemain sahaja untuk pasukan tersebut. Tidak dibenarkan pertukaran pemain dilakukan semasa **sudden death** berlangsung. Jika masih seri maka peraturan (5.1.3.2) akan diguna pakai

6.0 KELAYAKAN PESERTA

- 6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am KAKOM 2022.
- 6.2 Setiap peserta pertandingan masing-masing hanya dibenarkan menyertai satu (1) acara sahaja iaitu acara individu.

7.0 PENYERTAAN

- 7.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua Kolej Matrikulasi KPM, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 7.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita sahaja (10 orang pemain), 2 orang pegawai sahaja seperti jadual di bawah

Bil.	Kategori	Acara dipertandingkan	Bilangan pemain
1.	Lelaki	Berpasukan	10 orang
2.	Wanita	Berpasukan	10 orang
3.	*	Pengurus/ Jurulatih	4 orang
Jumlah			24 orang

8.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 8.1 Pertandingan akan diadili oleh pengadil yang bertauliah dan bergabung dengan Persatuan Ragbi Sentuh (F.I.T.) Malaysia.
- 8.2 Keputusan pengadil adalah muktamad.



9.0 KELEWATAN

- 10.1 Lima minit sahaja akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan sekurang-kurangnya empat (04) pemain, maka pasukan berkenaan dikira kalah. Dengan itu pasukan yang mempunyai pemain yang mencukupi akan memperoleh jaringan gol kemenangan percuma sebanyak 21 - 0 dan diberikan tiga (03) mata.
- 10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan lima belas (15) minit sebelum pertandingan dimulakan.

10.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

- 10.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am.

11.0 PENANGGUHAN

- 11.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am.
- 11.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai disebabkan oleh cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangka, maka keputusan tentang perlawanan semula akan ditentukan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola Sukan Touch (FIT), *Federation of International Touch Inc* (FIT) yang terkini dan Peraturan Jawatankuasa Pengelola, Pertandingan Ragbi Sentuh KAKOM 2022.
- 11.3 Jawatankuasa Teknikal Ragbi berhak mengubah sistem pertandingan jika masa tidak mencukupi akibat daripada penangguhan permainan dalam apa-apa keadaan sekalipun.

12.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

- 12.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am.



13.0 JURI RAYUAN

13.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am.

14.0 KESELAMATAN, KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

14.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

15.0 HADIAH

- 15.1 Emas (10 Pemain, 01 Pengurus, 01 Jurulatih)
- 15.2 Perak (10 Pemain, 01 Pengurus, 01 Jurulatih)
- 15.3 Gangsa (20 Pemain, 02 Pengurus, 02 Jurulatih)

16.0 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 16.1 Mesyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan pada 02hb September 2022, pada jam 9.00 malam, bertempat di Bilik Tutoran 1.1.1.
- 16.2 Semua pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.
- 16.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan semasa mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN).**
- 16.4 Senarai peserta yang disahkan semasa taklimat pengurus pasukan adalah muktamad.
- 16.5 Sila rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am.

17.0 MENARIK DIRI

- 17.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am.
- 17.2 Sekiranya mana-mana perkara yang tidak dinyatakan dalam Perkara 11.0 Peraturan Am, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak untuk meminda / menambah peraturan-peraturan yang difikirkan perlu. Sebarang keputusan adalah muktamad



18.0 PENGUNDIAN

- 18.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

19.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 19.1 Setiap pasukan hendaklah membawa sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna.
- 19.2 Jika terdapat persamaan warna jersi setelah disahkan oleh pengadil perlawanan, pasukan tuan rumah (nama pasukan yang disebut pertama dalam jadual pertandingan) hendaklah menukar jersi. Nama pasukan yang disebut dahulu dalam jadual pertandingan adalah pasukan tuan rumah.
- 19.3 Nombor jersi tidak boleh ditukar setelah didaftarkan semasa pendaftaran / taklimat pengurus pasukan. Nombor jersi yang sama hendaklah digunakan oleh pemain sehingga selesai pertandingan.
- 19.4 Pakaian "inner" (tight) berwarna biru tua atau hitam
- 19.5 Pasukan yang menyertai pertandingan ini boleh menggunakan nama penaja pada jersi tetapi tidak bercanggah dengan syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan pertandingan
- 19.6 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama Gilbert Photon Match Rugby bersaiz 5 (lelaki) dan Gilbert Photon Match Rugby bersaiz 4 (wanita). Pihak penganjur akan menyediakan bola pertandingan. Setiap kolej diminta membawa bola sendiri untuk tujuan memanaskan badan atau latihan.

20.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN / TINDAKAN HUKUMAN)

- 20.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil adalah mengikut Undang-Undang Sukan Touch (FIT), *Federation of International Touch Inc* (FIT) yang terkini dan Peraturan Jawatankuasa Pengelola, Pertandingan Ragbi Sentuh KAKOM 2022.
- 20.2 Setiap kesalahan tatatertib, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.
- 20.3 Seorang pemain yang diperintah keluar padang (kad merah) secara automatik tidak dibenarkan bermain satu perlawanan berikutnya sementara menunggu keputusan Mesyuarat Lembaga Tatatertib.

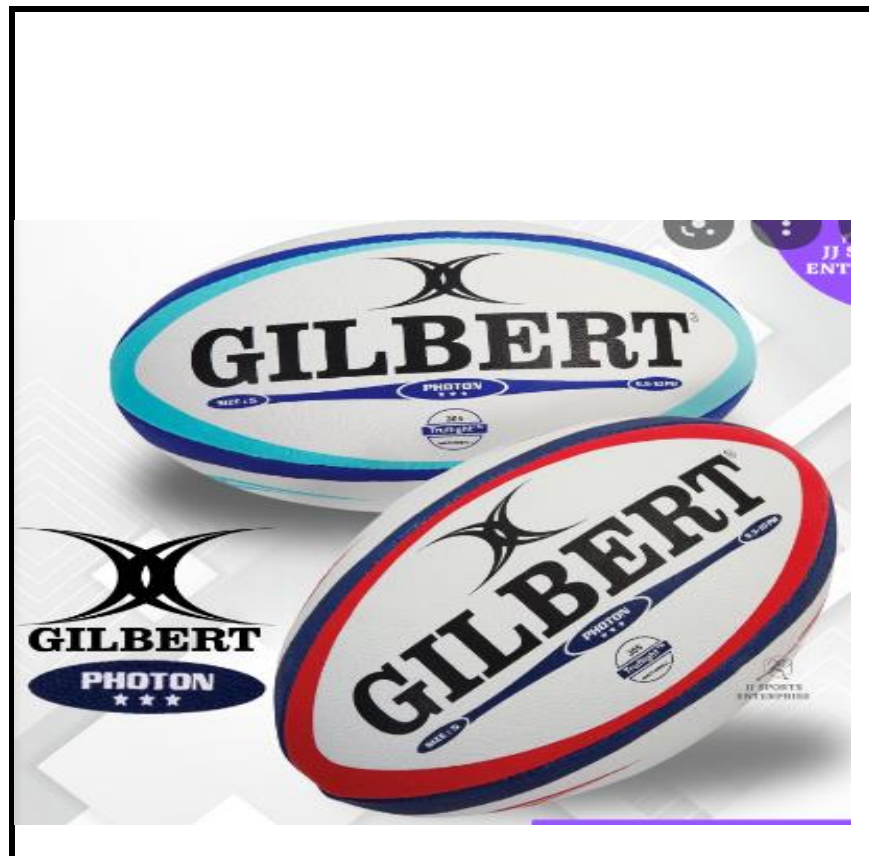
21.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 21.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am

22.0 HAL-HAL LAIN

- 22.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am.
- 22.2 Sekiranya terdapat gangguan perjalanan pertandingan seperti gangguan teknikal atau kesuntukan masa, Pengerusi Teknikal Kejohanan melalui mesyuarat bersama semua pengurus pasukan akan menentukan kaedah keputusan perlawanan.
- 22.3 Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsirkan segala perkara yang tidak disiarkan atau termaktub di dalam Peraturan-Peraturan Pertandingan ini dan keputusannya adalah muktamad.

Contoh gambar Gilbert Photon Match Rugby Ball Saiz 4 untuk wanita dan Saiz 5 untuk lelaki.





TATACARA PERMAINAN

1. Hanya 6 orang pemain untuk satu pasukan berada di dalam padang (6 sebelah)
2. Sepuluh minit (10) masa permainan sehala (10 minit marathon)
3. Dimulakan dengan “tap”
4. Sentuhan boleh diberikan sebanyak lima kali (5 X) dengan ‘roll ball’ dan sentuhan ke 6 akan bertukar posisi (turn over)
5. Penalti diambil dengan cara ‘tap’ atau tendangan.
6. Pertukaran pemain secara ‘rolling substitution’ di tempat yang ditentukan
7. Bola pertandingan disediakan oleh penganjur
8. ‘Try’ di tempat yang dilebelkan (bahagian tengah) akan mendapat tambahan dua (2) mata atau ‘gol’
9. Bola keluar di bahagian tepi (touch line). Roll ball di garisan 3M
10. Bola keluar di belakang ‘try area’ . Tap atau tendang di garisan 15M
11. Roll ball – bola mesti melalui antara 2 kaki. Bola ditolak menggunakan tangan idak melebihi 1 meter.
12. Sekiranya ada persoalan lain hubungi pihak penganjur.