

**PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW (ANTARA REGU)  
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2022  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

**1.0 NAMA PERTANDINGAN**

1.1 Pertandingan Sepak Takraw Antara Regu KAKOM 2022.

**2.0 UNDANG-UNDANG**

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut **Undang-undang Terbaru Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF)** dan **Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM) - International Sepak Takraw Federation (ISTAF) Congress on 20 October 2016 in Bangkok Thailand**

**3.0 TARIKH DAN MASA PERTANDINGAN**

3.1 2 hingga 5 September 2022

**4.0 TEMPAT PERTANDINGAN**

4.1 Gelanggang Sepak Takraw, Kolej Matrikulasi Melaka

**5.0 PENYERTAAN**

5.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) regu sahaja yang mengandungi:

	<b>LELAKI</b>
Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pemain	5 orang
<b>Jumlah</b>	<b><u>7 orang</u></b>

5.3 Rujuk Perkara 5.5 (Acara Antara Regu) dalam Undang-Undang Permainan Sepak Takraw (ISTAF).

**6.0 KELAYAKAN PESERTA**

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

**7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN**

7.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan pada 2 September 2022 (Jumaat), jam 9.00 malam bertempat di Bilik Tutoran 1.1.3.

7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.

7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN).**

7.4 Senarai peserta yang telah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/atau cara kalah mati seperti berikut:

### 8.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

#### 8.1.1 Pusingan Pertama

8.1.1.1 Pasukan yang mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

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

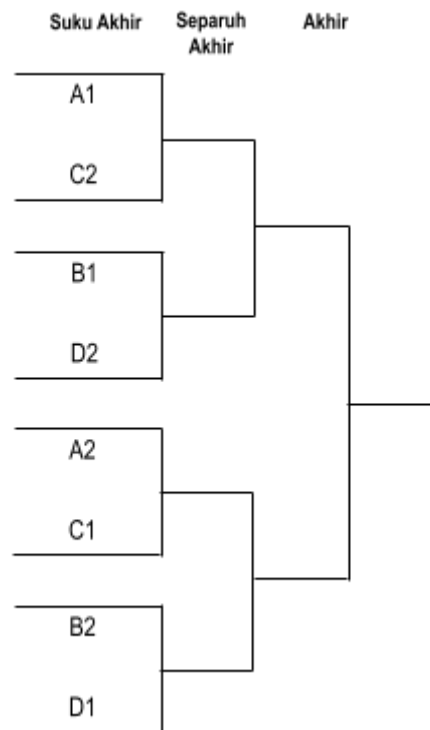
8.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

Menang : 3 mata  
Kalah : 0 mata

#### 8.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

8.1.2.1 Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

8.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:



#### 8.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

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

## 9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:
  - 9.1.1 Jika kedudukan seri, pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan set (jumlah set yang menang tolak dengan jumlah set yang kalah).
  - 9.1.2 Jika kedudukan masih seri, pemenang akan ditentukan dengan mengambil jumlah perbezaan mata perlawanan (jumlah keseluruhan mata yang diperolehi tolak jumlah mata kena).
  - 9.1.3 Jika kedudukan seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira pemenang.
  - 9.1.4 Jika tiga (3) pasukan yang mempunyai mata yang sama pula, maka pemenang akan ditentukan dengan lambungan duit syiling yang ditentukan oleh pengelola.

## 10.0 KELEWATAN

- 10.1 Lima (5) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Dengan itu pasukan yang mempunyai pemain yang mencukupi akan memperoleh kemenangan percuma sebanyak 2 - 0 dan tiga (3) mata.
- 10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan lima (5) minit sebelum pertandingan dimulakan.

## 11.0 SET DAN MATA PERLAWANAN

- 11.1 Semua perlawanan diputuskan dengan dua (2) kemenangan daripada tiga (3) set ("*Best of Three*").
- 11.2 Setiap set dimenangi oleh regu yang mendapat dua puluh satu (21) dengan kelebihan minimum dua (2) mata. Apabila regu terikat mata 20 – 20, set tersebut dimenangi apabila mana-mana regu mendapat kelebihan dua (2) mata atau mana-mana regu mencapai mata dua puluh lima (25) yang mana terdahulu. Apabila regu terikat mata 20 – 20, maka pengadil akan mengumumkan "lanjutan mata 25".
- 11.3 Setiap perlawanan dijalankan dalam tiga (3) set "*best of three-set*", dua (2) minit rehat antaranya dan di mana regu yang memenangi dua (2) set terdahulu daripada tiga (3) set dikira memenangi perlawanan. Set akan dikenali dengan set pertama, kedua dan ketiga.
- 11.4 Dalam set ketiga, tukar petak gelanggang akan dilakukan apabila mana-mana regu mendapat mata sebelas (11).

## 12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 12.1 Semua pakaian yang digunakan oleh pemain hendaklah mengikut Undang-undang Permainan. Sebarang peralatan yang direka untuk meningkatkan atau mengurangkan kelajuan bola, meningkatkan ketinggian atau pergerakan pemain atau dengan cara lain memberi kelebihan yang tidak adil atau membahayakan dirinya atau pemain lain hendaklah tidak dibenarkan.
- 12.2 Setiap pasukan hendaklah membawa sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna.
- 12.3 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.
- 12.3 Pakaian pemain termasuklah jersi, seluar, stokin dan kasut sukan bertapak getah tanpa tumit. Keseluruhan pakaian pemain dianggap sebagai bahagian badannya. Semua jersi hendaklah dimasukkan ke dalam dengan betul (*tucked in*) sebelum permulaan setiap set perlawanan. Semasa bermain, pemain dibenarkan mengeluarkan jersi (*tucked out*) bagi memudahkan pergerakan.
- 12.4 Nombor jersi tidak boleh ditukar setelah didaftarkan/semasa pendaftaran atau taklimat pengurus pasukan. Nombor jersi yang sama hendaklah digunakan oleh pemain sehingga selesai pertandingan.
- 12.5 Nombor jersi adalah mengikut kesesuaian pasukan (dari 1 hingga 36). Nombor hendaklah berukuran 19 cm tinggi (belakang) dan tidak kurang 10cm di bahagian depan (bahagian tengah dada).
- 12.6 Ketua regu hendaklah memakai "*Armband*" di lengan kiri. Warnanya mestilah berbeza dari warna

jersey.

- 12.7 Pasukan yang menyertai pertandingan ini boleh menggunakan nama penaja pada jersi tetapi tidak bercanggah dengan syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan pertandingan ISTAF.
- 12.8 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **Gajah Mas 511 Men**. Pengelola akan menyediakan bola pertandingan.
- 12.9 Setiap kolej diminta membawa bola sendiri untuk tujuan memanaskan badan atau latihan.

### **13.0 MENARIK DIRI**

- 13.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

### **14.0 PENANGGUHAN**

- 14.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am
- 14.2 Sekiranya perlawanan ditangguh pada hari yang lain maka perlawanan akan dimulakan semula.

### **15.0 PEGAWAI TEKNIKAL**

- 15.1 Pertandingan akan diadakan oleh pengadil bertauliah yang dilantik.
- 15.2 Keputusan pengadil adalah muktamad.

### **16.0 BANTAHAN DAN RAYUAN**

- 16.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

### **17.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)**

- 17.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil adalah mengikut Undang-undang ISTAF.
- 17.2 Setiap kesalahan tatatertib, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.

### **18.0 JURI RAYUAN**

- 18.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

### **19.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN )**

- 19.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

### **20.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN**

- 20.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

### **21.0 PENGUNDIAN**

- 21.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

### **22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

- 22.1 Sila rujuk Perkara 20.1 peraturan Am

### **23.0 HADIAH**

- 23.1 Emas (5 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)
- 23.2 Perak (5 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)
- 23.3 Gangsa (10 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

**24.0 HAL-HAL LAIN**

24.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

