

PERATURAN PERMAINAN TAKRAW

1 PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang - undang Permainan

1.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Persekutuan 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 2024.

2 PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

2.1.1 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftar 2 Regu dan 2 Beregu sahaja.

2.1.2 Seorang pemain hanya dibenarkan menyertai 1 (SATU) kategori sahaja.

2.1.3 Tiada Pertukaran kategori ataupun regu/beregu apabila pendaftaran pasukan telah dibuat

2.1.4 Pemain mestilah terdiri daripada peserta-peserta yang didaftarkan dalam borang penyertaan sahaja.

2.1.5 Penambahan pemain didalam kuota setiap acara hanya dibenarkan sehingga sirkit kedua Sahaja

2.1.6 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftarkan maksimum 2 orang pemain jemputan dari mana mana IPT dengan syarat pemain jemputan tersebut mestilah mendapat kebenaran dari IPT mereka.

2.1.7 Pemain jemputan tersebut tidak boleh berada didalam regu/beregu yang sama.

2.1.8 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap kategori adalah seperti berikut:

PERKARA	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	REGU LELAKI	BEREGU LELAKI		
Maksimum	7	5	2	14
Minimum	4	3	2	9

*Tiada penambahan kuota pemain selepas sirkit kedua.

2.1.9 Setiap pasukan perlu menyertai minimum dua (2) sirkit termasuk Kejohanan SUKIPT untuk layak ke Grand final. Mana-mana pasukan tidak layak menyertai Grand Final sekiranya menyertai hanya satu (1) sirkit sahaja.

2.1.10 Sistem mata juga akan digunakan dalam menentukan pasukan yang layak ke Grand final. Sistem pengiraan mata tersebut adalah seperti berikut

2.1.10.1 Sistem mata mengikut kategori adalah seperti berikut:

PERINGKAT	MATA
Kumpulan	1
Pusingan Kedua	5
16 Pasukan	9
Suku Akhir	13
Separuh akhir	17
Naib Johan	21
Johan	25

2.2 Bagi ke peringkat Grand final sekiranya ada pasukan yang mempunyai mata yang sama maka turutan pengiraan seperti berikut akan digunakan

2.2.1 Mengikut jumlah pencapaian tertinggi pada setiap sirkit akan diambil kira.

2.2.2 Kiraan Perbezaan Set - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Set, akan dikira menang. Sekiranya masih sama,

2.2.3 Kiraan perbezaan angka-angka mata - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan angka-angka mata akan dikira menang. Sekiranya masih sama, Komitmen penyertaan sepanjang sirkit akan di ambil kira.

3 SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

3.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut acara dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

3.2 Pertandingan akan dijalankan secara liga 1 pusingan dalam kumpulan.

3.3 Format bagi sistem liga kumpulan adalah seperti berikut

Jumlah Pasukan	Jumlah Pasukan Dalam Kumpulan	
	Kumpulan	Format
6	2	3,3
7	2	3,4
8	2	4,4
9	3	3,3,3
10	3	3,3,4
11	3	3,4,4
12	4	3,3,3,3
13	4	3,3,3,4
14	4	3,3,4,4
15	5	3,3,3,3,3

16	5	3,3,3,3,4
17	5	3,3,3,4,4
18	6	3,3,3,3,3,3
19	6	3,3,3,3,3,4
20	6	3,3,3,3,4,4
21	7	3,3,3,3,3,3,3
22	7	3,3,3,3,3,3,4
23	7	3,3,3,3,3,4,4
24 dan seterusnya	8 dan seterusnya	3,3,3,3,3,3,3,3

*Tertakluk kepada penyertaan pasukan

- 3.4 Pasukan Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke pusingan seterusnya.
- 3.5 Bagi pusingan kedua dan seterusnya akan dijalankan secara kalah singkir (knockoutsystem).
- 3.6 Johan dan Naib Johan kumpulan pada yang sama akan di asingkan didalam kedudukan carta kalah singkir atas dan bawah.
- 3.7 Johan setiap kumpulan akan di undi terlebih dahulu pada carta kalah singkir
- 3.8 Semua regu mesti berada di lokasi pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula. Jika mana-mana regu tidak melaporkan diri 10 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari 3 orang, maka REGU/BEREGU berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri.
- 3.9 Cara memutuskan keputusan pertandingan.
 - 3.9.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama.
 - Menang – 2 mata
 - Kalah – 0 mata
- 3.10 Sekiranya dua pasukan atau lebih memperolehi mata yang

sama, maka kemenangan akan ditentukan dengan cara turutan peraturan berikut:

- 3.10.1 Kiraan Perbezaan Set - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Set, akan dikira menang.
- 3.10.2 Kiraan perbezaan angka-angka mata - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan angka-angka mata akan dikira menang.
- 3.10.3 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga maka pasukan yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang.
- 3.10.4 Sekiranya kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka pasukan- pasukan berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang.

4 PAKAIAN DAN PERALATAN

4.1 Pakaian Pertandingan

- 4.1.1 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.
- 4.1.2 Nama IPT perlu ada di bahagian atas belakang jersi pemain serta meletakkan Logo 'Malaysian University' di lengan kanan jersi
- 4.1.3 Nombor pemain perlulah (10cm depan & 20cm belakang) dan Nama IPT mestilah kontra dengan warna jersi serta terang dan jelas.
- 4.1.4 Pemakaian seluar "Tight" berwarna gelap dan seragam adalah digalakan manakala seluar "Triquarter" dan "Track Bottom" tidak dibenarkan.
- 4.1.5 Ketua regu/beregu mestilah dilantik sebelum permainan bermula dan dikehendaki memakai tanda dilengan kiri (Arm Band).

4.2 Peralatan Pertandingan

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

5 MENARIK DIRI

- 5.1 Setiap pasukan yang bertanding perlu menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.
- 5.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan maka pasukan / pemain terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pasukan / pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 5.3 Pertukaran pemain adalah tidak dibenarkan sama sekali.

6 BANTAHAN/TATATERTIB

- 6.1 Sebarang Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh pengurus pasukan IPT berkenaan dan hendaklah diserahkan kepada Penyelaras Teknikal Kejohanan Varsity Sepaktakraw League dalam tempoh tidak lebih dari satu jam selepas tamat permainan dengan disertakan wang tunai sebanyak RM 500.00 (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja) sebagai wang cagaran dan yuran proses.
- 6.2 Wang cagaran tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan ditolak.
- 6.3 Sekiranya bantahan diterima oleh Jawatankuasa Bantahan, maka wang cagaran sebanyak RM 400.00 (Ringgit Malaysia Empat Ratus Sahaja) akan dikembalikan dan RM 100.00 (Ringgit Malaysia Satu Ratus Sahaja) sebagai yuran proses.
- 6.4 Jawatankuasa bantahan terdiri daripada 5 orang iaitu Ketua Penyelaras Teknikal Kejohanan, Wakil PSM dan 3 orang pengurus pasukan yang berkecuali.
- 6.5 Bantahan hendaklah bertaip di dalam bahasa Malaysia dan pihak yang membantah perlu mengemukakan bukti kepada Jawatankuasa Bantahan yang diwujudkan.
- 6.6 Keputusan Jawatankuasa Bantahan adalah muktamad.
- 6.7 Sekiranya berlaku perkara perkara di luar jangka maka jawatankuasa khas akan dibentuk bagi membincangkan isu-isu seperti tatatertib dan disiplin.

7 DENDA

- 7.1 Mana-mana pasukan yang mendaftarkan pemain yang tidak layak bermain tindakan akan diambil iaitu penyertaan pasukan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan serta merta.
- 7.2 Penarikan diri pasukan setelah jadual pertandingan dibuat akan menyebabkan pasukan tersebut digantung penyertaan pada tahun semasa kejohanan itu dijalankan.
- 7.3 Penarikan diri pasukan semasa pertandingan berlangsung akan menyebabkan penyertaan pada kejohanan tersebut akan dibatalkan. Semua keputusan yang melibatkan pasukan berkenaan tidak akan diambil kira. Tindakan tatatertib kepada pasukan yang menarik diri ketika pertandingan akan diputuskan oleh jawatankuasa penganjur.

8 GRAND FINAL

- 8.1 Penyertaan Sekurang-kurangnya dalam 2 Sirkuit/SUKIPT dan juga Sistem Mata akan menentukan pasukan yang layak beraksi di VSL Grand Final.
- 8.2 16 Pasukan Terbaik setelah tamat 3 Sirkuit Kejohanan akan layak beraksi di Grand Final bagi Kedua-dua kategori (Regu dan Beregu).

9 HADIAH

9.1 Hadiah bagi Kejohanan Sirkuit Zon Timur, Zon selatan dan Zon Utara.

Acara	Hadiah			
	Johan	N.Johan	Tempat 3 Bersama	Tempat 5 - 8
REGU (Lelaki)	RM 1,000.00 + Medal + Sijil	RM 800.00 + Medal + Sijil	RM 500.00 + Medal + Sijil	-
BEREGU (Lelaki)	RM 600.00 + Medal + Sijil	RM 400.00 + Medal + Sijil	RM 200.00 + Medal + Sijil	-

9.2 Lain-lain hadiah di setiap sirkit

Perkara	Hadiah
Perejam Terbaik Lelaki	Sijil Pengiktirafan
Tekong Terbaik Lelaki	Sijil Pengiktirafan
Pengumpan Terbaik Lelaki	Sijil Pengiktirafan

9.3 Hadiah Grand Final

ACARA	HADIAH			
	JOHAN	NAIB JOHAN	TEMPAT 3 BERSAMA	TEMPAT 5-8
Regu Premier	RM 2,000.00 + Piala Iringan+ Medal + Sijil	RM 1,500.00 + Medal + Sijil	RM 1,000.00 + Medal + Sijil	RM 200.00 + Sijil
Regu Div. 1	RM 1,000.00 + Piala Iringan+ Medal + Sijil	RM 700.00 + Medal + Sijil	RM 500.00 + Medal + Sijil	RM 150.00 + Sijil
Beregu Premier	RM 1,000.00 + Piala Iringan + Medal + Sijil	RM 800.00 + Medal + Sijil	RM 600.00 + Medal + Sijil	RM 150.00 + Sijil
Beregu Div. 1	RM 700.00 + Piala Iringan + Medal + Sijil	RM 500.00 + Medal + Sijil	RM 300.00 + Medal + Sijil	RM 100.00 + Sijil

9.4 Lain lain hadiah di Grand Final

Perkara	Hadiah
Juara Keseluruhan	Piala Iringan
Perejam Terbaik Lelaki	Trofi + RM 300.00 + Mock Cheque
Tekong Terbaik Lelaki	Trofi + RM 300.00 + Mock Cheque
Pengumpan Terbaik Lelaki	Trofi + RM 300.00 + Mock Cheque

Pemain paling bernilai (MVP)	Trofi + RM 500.00 + Mock Cheque
Pengurus Terbaik	RM 300 + Sijil
Jurulatih Terbaik	RM 300 + Sijil

9.5 Jawatankuasa pemilihan pemenang bagi setiap kategori akan dianggotai oleh:

9.5.1 KPT

9.5.2 Ketua Penyelaras Kejohanan

9.5.3 Ketua Penyelaras Teknikal Kejohanan

9.5.4 PSM

9.5.5 Ketua Urusetia

10 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

10.1 Semua Perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Penganjur bersama Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Kejohanan Varsity Sepaktakraw League 2023 dan keputusannya adalah muktamad.