



PERATURAN PERMAINAN RAGBI SENTUH 5 SEBELAH
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf (KARiSTA) UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 10 orang pemain.
- 3.2 Pendaftaran pemain ini hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 3.3 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada pengadil bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 3.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

4.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

5.0 SISTEM PERMAINAN

5.1 Permulaan Permainan:

Pasukan yang memenangi balingan syiling akan memilih kawasan padang atau pasukan mana yang akan memulakan permainan dengan 'tap' dari tengah kawasan padang. Setelah disentuh sebanyak 5 kali, bola perlu diserahkan ke pihak lawan yang bertahan. Jika sentuhan dianggap terlalu kuat, hukuman/penalti akan diberikan kepada pihak yang melakukan sentuhan. Pasukan yang mendapat hukuman perlu kembali 5 meter ke belakang untuk meneruskan permainan. "DUMMY HALF" boleh membawa bola tetapi jika disentuh ketika membawa bola, bola akan diserahkan kepada pasukan yang bertahan dan dimulakan dengan *Rollball*.

5.2 *Rollball*

Rollball ini dipengaruhi oleh bahagian. Posisi pemain yang menyerang mestilah berhadapan dengan garisan skor (scoreline) pihak lawan (bertahan), berdiri

selari dengan garisan tepi, dan bola digulingkan kebelakang di atas tanah. Ia mesti digulingkan di antara kaki dan jarak digulingkan tidak lebih dari satu (1) meter. Apabila bola berada pada tandanya, pasukan penyerang perlu melangkah melebihi bola tersebut. Jika bola yang digulingkan melebihi dari 1 meter, bola akan diberikan kepada pasukan bertahan. 'Voluntary Rollball' terjadi apabila seorang pemain tidak menyentuh dan tidak menggulingkan bola di antara kakinya. Ini tidak dibenarkan dan akan mengakibatkan pihak pembangkang mendapat kelebihan penalti.

5.3 Ukuran Padang:

Ukuran Padang boleh berbeza-beza, tetapi permainan kebiasaannya akan dimainkan pada ukuran setengah padang ragbi iaitu 50x70meter.

5.4 Jumlah pemain:

Pasukan boleh terdiri daripada maksimum pemain sehingga 5 pemain.

5.5 Kaedah penilaian:

Satu skor diberikan pada pemain menyerang jika menyentuh bola di tanah selepas garisan skor pihak lawan. Satu skor bernilai 5 mata. Orang yang mengambil peranan 'DUMMY HALF' boleh melepasi garisan skor pihak lawan, tapi tidak boleh skor.

5.6 Penalti:

Jika seorang pemain diberi penalti, pasukannya harus mundur 5 meter. Penalti diambil dengan menempatkan bola di tanah, melepaskan bola, menyentuh boladengan kaki dan mengangkat bola kemudian meneruskan permainan. Setelah skor dibuat oleh mana-mana pasukan, permainan akan dimulakan semula dengan "tap" di tengah padang oleh pasukan non-scoring.

5.7 Hantaran(Passing):

"Forward Pass" berlaku ketika bola di lempar oleh pembawa bola dan ketika bola tersebut dilemparkan ia berada di hadapan pemain yang melemparkan bola. Dalam situasi ini, penalty akan diberikan.

5.8 Sentuhan:

"Touch and Pass" terjadi ketika seseorang yang telah disentuh kemudian membuat hantaran. Jika berulang kali melakukannya, penalti akan diberikan. Pemain dari kedua-dua pasukan mempertahankan dan penyerang akan menggunakan kuasa minimum untuk cuba mengelak dari disentuh dan menyentuh. Sentuhan 'boleh dilakukan pada setiap bahagian badan pemegang bola,sama ada pakaian mereka atau bola. Setelah disentuh, pembawa bola dikehendaki untuk berhenti serta merta dan kembali ke tanda di mana ia disentuh. Kemudian lakukan *Rollball* tanpa menanggungkan masa.

5.9 Offside:

Pemain menyerang adalah *offside* ketika pemain ketika pemain tersebut melebihi daripemain lain yang menyerang yang memiliki bola atau orang terakhir yang memegang bola. Seorang pemain bertahan akan *offside* jika tidak mundur 5 meter (sewaktu Rollball) atau 5 meter (ketika penalti atau permulaan semula selepas membuat skor)

Seorang pemain bertahan akan *offside* jika terdapat pemain yang tidak mundur 5 meter (ketika Rollball) atau 5 meter (ketika penalti dan ketika memulakan permainan selepas melakukan skor). Untuk semua insiden *offside*, pihak lawan akan diberikan hukuman.

5.10 Lain-lain

'Overstepping' atau 'off the mark' terjadi ketika pemain yang telah disentuh berjalan melebihi titik/tanda di mana mereka disentuh. Dalam kes ini, penalti akan diberikan kepada pasukan pembawa bola yang disentuh tersebut. Jika bola jatuh ke tanah atas sebarang sebab, perubahan pemilikan dan permainan akan berlaku dan permainan akan dimulakan kembali dengan sebuah Rollball.

Obstruction akan menyebabkan penalti diberikan kepada pihak pembawa bola. Penyimpangan (*Deviation*) yang terjadi disarankan dengan meneruskan permainan apabila pasukan bertahan tidak mundur 5 meter dan jika pasukan bertahan menghalang pergerakan pemain menyerang. Penalti akan diberikan kepada pasukan bertahan.

Untuk pertelingkahan kecil, misalnya bertengkar dengan pengadil, memukul, melanggar dengan sengaja menggunakan bahu, menyepak kaki pihak lawan yang sedang berlari, dan sebagainya, pemain boleh mendapat 'sin-bin' selama 2 minit tanpa penggantian.

6.0 PENARIKAN DIRI

Sila rujuk perkara 13.0 Peraturan Am

7.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 7.1 Sistem pergantungan pemain adalah seperti berikut :-
 - 7.1.1 Dua (2) Kad Kuning – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.2 Satu (1) Kad Merah – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.3 Satu (1) Kad Kuning & 1 Kad Merah (perlawanan berasingan) – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.4 Satu (1) Kad Kuning & 1 Kad Merah (dalam satu perlawanan) – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.5 Kad kuning dalam perlawanan peringkat kumpulan tidak akan dibawa ke peringkat kalah mati kecuali pemain yang telah menerima 2 kad kuning atau satu kad merah akan tetap menjalani hukuman seperti perkara 7.1.1, 7.1.2, 7.1.3 dan 7.1.4.

- 7.2 Pemain yang dibuang padang membabitkan kes pergaduhan boleh digantung terus daripada menyertai kejohanan ini. (Bergantung kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola).
- 7.3 Namun begitu, rayuan boleh dibuat terhadap kes pergaduhan sahaja.

8.0 MASA BERMAIN

- 8.1 Masa bermain ialah 20 minit masa permainan keseluruhan permainan dengan 5 minit masa rehat (10 + 5 + 10).

9.0 PERTUKARAN PEMAIN

Mana-mana 5 orang pemain boleh diganti/ditukarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan.

10.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

10.1 Secara liga

10.1.1 Cara memberi mata :	Menang	-	3 mata
	Seri	-	1 mata
	Kalah	-	0 mata

10.1.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain pada sesuatu perlawanan pasukan lawan akan diberi 3 mata kemenangan dengan jaringan gol 15- 0.

10.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan skor terbanyak dikira menang.

10.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak dikira menang.

10.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.

10.2 Secara Kalah Mati

Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas tamat waktu permainan, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskannya:

10.2.1 Pasukan yang mendapat mata 'try' dahulu akan menjadi pemenang.

10.2.1.1 Jika tiada mata, sistem pengurangan pemain akan dijalankan (rujuk peraturan 4.3).

10.3 Sistem Pengurangan Pemain

Bagi perlawanan kalah mati, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan pemenang:

10.3.1 Perlawanan masa tambahan 3 minit 'sudden death' tanpa rehat dan jumlah pemain pasukan akan dikurangkan seorang.

10.3.2 Jika masih seri, perlawanan masa tambahan 2 minit 'sudden death' tanpa rehat dan jumlah pemain pasukan akan dikurangkan seorang lagi.

10.3.3 Jika masih seri, 'rabbit race' akan dilakukan.

11.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

12.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3 mata dan jaringan gol 2 kosong (2-0).

13.0 PAKAIAN

13.1 Setiap pasukan diminta menyediakan dua (2) set pakaian pasukan yang berlainan warna.

13.2 Sekiranya pengadil mendapati kedua-dua pasukan dalam sesuatu perlawanan memakai jersi yang mengelirukan, pasukan yang dinamakan dahulu wajib menukar warna jersi mereka.

14.0 BANTAHAN

Sila rujuk perkara 14.0 Peraturan Am.

15.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk perkara 15.0 Peraturan Am.

16.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARI STA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.