



## PERATURAN RAGBI 7 SEPASUKAN

### 1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka peraturan *World Rugby* dan *Malaysia Rugby* yang terkini hendaklah diikuti.

### 2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA adalah dirujuk.
- 2.2 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari 12 orang pemain dalam Borang Pendaftaran perlawanan.
- 2.3 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4 Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 10 minit sebelum permainan bermula.

### 3.0 PAKAIAN/PERALATAN

- 3.1 Sekiranya terdapat persamaan warna jersi antara 2 pasukan, pasukan yang namanya tercatat dahulu dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar jersi.
- 3.2 Bola untuk perlawanan akan disediakan oleh Pusat Sukan iaitu bola Ragbi *Gilbert* atau yang setaraf dengannya bersaiz 5.

### 4.0 MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

#### 4.1 Secara liga

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

- 4.1.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain pada sesuatu perlawanan pasukan lawan akan diberi 3 mata kemenangan dengan jaringan gol 17 - 0.
- 4.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan skor terbanyak dikira menang.
- 4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak dikira menang.

- 4.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.
- 4.1.6 Kejohanan ini tidak melibatkan pusingan kalah mati bagi *Plate* dan *Bowl*

#### 4.2 Secara Kalah Mati

- 4.2.1 Bagi perlawanan kalah singkir, jika kedudukan seri selepas tamat waktu permainan, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskannya.
- 4.2.2 Pasukan yang mendapat mata dahulu (*'penalty'*, *'drop kick'* atau *'try'*) akan menjadi pemenang.
- 4.2.3 Jika tiada mata, sistem sepakan penalti akan dijalankan (*sudden-death*).

#### 4.3 Sistem Sepakan Penalti Kalah-Mati

- 4.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan penalti kalah-mati secara berselang seli di garian 22m.
- 4.3.2 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan mengambil sepakan dahulu.
- 4.3.3 Hanya pemain yang bermain hingga wisel penamat sahaja yang layak mengambil sepakan penalti.

### 5.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 5.1 Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 5 orang pemain di atas padang sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 5.2 Masa:
  - 5.2.1 Masa bermain dari peringkat awal hingga akhir adalah 7 minit tiap separuh masa dengan tempoh masa pertukaran padang ialah 1 minit (7/1/7).
  - 5.2.2 Seramai 5 orang pemain boleh ditukar pada bila-bila masa termasuk masa tambahan. Pemain yang telah diganti dibenarkan bermain semula dalam permainan yang sama

### 7.0 KELEWATAN

Masa selama 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata kemenangan dan bilangan 17 - 0.

## **8.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

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

## **9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.