

**PERATURAN PERTANDINGAN
SEPAK TAKRAW ANTARA REGU
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Sepak Takraw Antara Regu Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

2.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 2.1 Kecuali apa yang disebut di dalam peraturan pertandingan ini maka undang-undang Permainan Gabungan Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF) berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persatuan Sepaktakraw Malaysia (PSM) hendaklah diikuti.

3.0 PENYERTAAN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia

4.0 YURAN PENYERTAAN

- 4.1 Perkara (7.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

5.0 REGU DAN MASA PERMAINAN

- 5.1 Pasukan
- 5.1.1 Tiap-tiap regu mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 3 orang pemain sebelum satu-satu pertandingan dimulakan. Jika kurang daripada ini regu tersebut dikira menerima kekalahan. Setiap agensi dibenarkan menghantar dua (2) regu / sepuluh (10) pemain iaitu; lima (5) pemain untuk setiap regu

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus pasukan	1 orang
2	Jurulatih Pasukan	1 orang
3	Regu A	5 orang
4	Regu B	5 orang
JUMLAH		12 orang

- 5.2 Masa
- 5.2.1 Semua perlawanan dimulakan mengikut masa dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

6.0 PETUKARAN PEMAIN

- 6.1 Mana-mana pemain yang telah bermain atau disenaraikan sebagai pemain simpanan dalam mana-mana regu, tidak dibenarkan bermain dalam regu yang lain di dalam pertandingan yang sama.
- 6.2 Pemain gantian boleh dibenarkan bermain menggantikan pemain utama. Setiap regu dibenarkan membuat dua gantian sahaja untuk setiap set.
- 6.3 Pemain yang diperintah keluar gelanggang oleh pengadil semasa permainan, boleh membuat gantian pemain mengikut Peraturan Permainan Sepak Takraw 6.2.

7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 7.1 Sila rujuk Peraturan Am Perkara (10.0) Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.
- 7.2 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (Arm Band). Semua pemain hendaklah memakai jersi yang seragam, bernombor depan dan belakang.
- 7.3 Jenis bola takraw akan digunakan dalam kejohanan ini akan ditentukan oleh pihak penganjur
- 7.4 Nombor jersi adalah dari 1-36 sahaja yang dibenarkan dalam kejohanan ini.
- 7.5 Pemakaian seluar ketat (tights) adalah digalakan kepada semua pemain. Setiap pasukan hendaklah memastikan kesemua pemainnya hendaklah memakai seluar ketat (tights) yang berwarna gelap dan seragam.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Sila rujuk Peraturan Am Perkara (9.0) Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

9.0 MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

- 9.1 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

10.0 PERLAWANAN DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 10.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Jika perlawanan disambung semula selepas 24jam, maka permainan dikira bermain semula.

- 10.2 Pengadil boleh memberhentikan permainan jika berlaku halangan, gangguan atau pemain tercedera dan memerlukan rawatan segera, tidak melebihi 5 minit.
- 10.3 Jika selepas 5 minit pemain masih tidak berupaya, gantian pemain mestilah dilakukan, jika regu ini telah membuat pertukaran, maka regu lawan akan dikira sebagai pemenang.
- 10.4 Sepanjang tempoh permainan diberhentikan, semua pemain tidak dibenarkan keluar gelanggang atau minum atau mendapat tunjuk ajar.
- 10.5 Perkara (11.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

11.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

- 11.1 Secara Liga:
 - 11.1.1 Cara memberi mata: Menang – 3 mata, Kalah – 0 mata
 - 11.1.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
 - 11.1.3 Jumlah perbezaan set tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
 - 11.1.4 Jika masih seri, jumlah perbezaan mata tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
 - 11.1.5 Jika masih seri, pertemuan awal antara pasukan yang berkenaan diambil kira. Pasukan yang pernah mengalah lawan dikira pemenang.

14.0 BANTAHAN

- 14.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (17.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

15.0 KEADAAN LUAR JANGKA

- 15.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.