



# SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

---

## PERATURAN PERMAINAN RAGBI

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

#### 1.1 Undang-undang Permainan

- 1.1.1 Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am SUKIPT yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.
- 1.1.2 Selain daripada Peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Ragbi Antarabangsa (World Rugby) "Seven-A-Side Variation" yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM).

#### 1.2 Kelayakan

- 1.2.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan AM SUKIPT

### 2. PERATURAN PERTANDINGAN

#### 2.1 Kategori yang dipertandingkan

- 2.1.1 Lelaki & Wanita

#### 2.2 Pendaftaran/Pembentukan Pasukan

- 2.2.1 Setiap pasukan adalah dibenarkan hanya untuk menghantar satu (1) pasukan sahaja untuk mewakili institusi pengajian masing-masing. Pendaftaran bagi setiap pasukan adalah seramai 12 orang pemain, 3 orang pegawai dan 1 orang pegawai perubatan sahaja
- 2.2.2 Setiap pasukan hendaklah mendaftar seramai 7 orang pemain untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan itu dijadualkan bermula.
- 2.2.3 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap pasukan mesti terdiri daripada sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain untuk memulakan perlawanan. Jika tidak, pasukan berkenaan dianggap memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya dengan kiraan skor 4 gol iaitu 28 – 0.
- 2.2.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dengan institusi pengajian berkenaan sahaja dibenarkan mengambil bahagian. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini dan kemenangan diberi kepada pasukan lawannya dengan kiraan skor 4 gol iaitu 28-0.

#### 2.3 Referi Kehormat/Ketua Pengadil/Pengadil

- 2.3.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am SUKIPT

## 2.4 Pakaian dan Peralatan

- 2.4.1 Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT
- 2.4.2 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mempunyai nombor yang jelas.
- 2.4.3 Jika terdapat pertembungan warna jersi antara kedua-dua pasukan, pasukan yang dinamakan sebagai pelawat (Pasukan B) dalam jadual perlawanan diminta menukar jersi.

## 2.5 Sistem Pertandingan

- 2.5.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am SUKIPT
- 2.5.2 Peringkat Awal
  - 2.5.2.1 Pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.
- 2.5.3 Peringkat Malah Mati
  - 2.5.3.1 Selepas pertandingan peringkat awal, 2 pasukan yang memperoleh mata terbanyak dalam setiap kumpulan akan mara ke peringkat kalah mati.
  - 2.5.3.2 2 pasukan terbawah kumpulan pula akan bermain di peringkat kalah mati untuk menentukan kedudukan 'Ranking' pasukan.
  - 2.5.3.3 Pertandingan kalah mati akan dijalankan mengikut format yang telah ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal Dan Pertandingan SUKIPT.

## 2.6 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

- 2.6.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata
- 2.6.2 Jika dua pasukan atau lebih dalam sesuatu kumpulan itu mendapat jumlah mata yang sama pemenang akan ditentukan mengikut sistem dalam urutan berikut yang mana terdahulu :
  - 2.6.2.1 Perbezaan skor lebih tinggi
  - 2.6.2.2 Skor tertinggi
  - 2.6.2.3 Jumlah *try* paling banyak
  - 2.6.2.4 Jumlah penalti gol paling banyak
  - 2.6.2.5 Jumlah drop gol paling banyak



## SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

---

2.6.2.6 Penentuan menerusi lambungan syiling akan dilakukan

### 2.7 Penentuan Kemenangan Dalam Sistem Kalah Mati Dan Perlawanan Akhir (Semua Kategori)

2.7.1 Jika berlaku seri selepas tamat masa penuh perlawanan, keputusan berikut akan menentukan pemenangnya :

2.7.1.1 Tambahan masa lima (5) minit satu separuh masa (*One Half*) secara kalah mengejut (*Sudden Death*) ; pasukan pertama yang memperolehi skor diistihar pemenang.

2.7.1.2 Sepakan penalti secara kalah mengejut (*sudden death*) akan dilakukan di garisan dua puluh dua meter (22 m) oleh kedua-dua pasukan secara bergilir-gilir hingga keputusan tercapai.

2.7.1.3 Hanya pemain-pemain yang berada dalam padang pada akhir perlawanan tersebut akan dibenarkan mengambil sepakan penalti.

### 2.8 Masa Perlawanan

2.8.1 Tujuh (7) minit bagi separuh masa dengan dua minit (2) peruntukan bagi pertukaran bahagian padang.

### 2.9 Pemain Gantian

2.9.1 Lima (5) pertukaran pemain boleh dibuat pada bila-bila masa perlawanan termasuk masa tambahan.

2.9.2 Penggantian tidak dibenarkan jika seseorang itu diarah keluar padang oleh pengadil.

2.9.3 Penggantian tidak dibenarkan semasa sepakan penalti secara kalah mengejut (*Sudden Death*) dijalankan.

2.9.4 Sekiranya pasukan telah menggunakan ke semua lima (5) pertukaran dan berlaku '*Blood Bin*' pada baki perlawanan, pemain yang telah dikeluarkan dibenarkan bermain bagi tempoh yang ditetapkan mengikut persetujuan pengadil.

### 2.10 Penggantungan

2.10.1 Pemain yang diarah keluar padang kerana kesalahan dua (2) kali amaran (2 kali kad kuning bersamaan satu kad merah) dalam perlawanan yang sama oleh pengadil, secara automatik digantung daripada bermain satu perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Disiplin membuat suatu keputusan.

2.10.2 Pemain yang telah diarahkan keluar padang kerana kesalahan kad merah yang nyata (*Straight Red Card*) dan salahlaku permainan yang serius, pemain terbabit akan digantung terus daripada kejohanan dan satu laporan daripada pengadil akan dihantar ke Lembaga Disiplin Kesatuan Ragbi Malaysia untuk tindakan selanjutnya.



## SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

---

### 3. RINGKASAN PENYERTAAN

Bil.	Acara Sukan	Jumlah Atlet	Pegawai	Pegawai Perubatan	Jumlah
1	Ragbi 7s Lelaki	12	3	1	16
2	Ragbi 7s Wanita	12	3	1	16