

PERATURAN PERMAINAN SEPAKTAKRAW**1. PERATURAN TEKNIKAL****1.1 Undang-undang Permainan**

1.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Gabungan 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 Perkara 19 Peraturan Am SUKIPT IV

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan antara Regu

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.2.1 Setiap pasukan dibenarkan menyertai **Satu Regu Lelaki** dan **Satu Regu Wanita** sahaja.

2.2.2 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap regu lelaki dan wanita adalah seperti berikut:

Sepak Takraw	Pengurus	Jurulatih	Pemain	Jumlah
Minimum	1	1	3	5
Maksimum	1	1	5	7

2.2.3 Pendaftaran penuh pemain-pemain hendaklah dibuat melalui **Borang Pendaftaran Pemain** yang telah ditetapkan.

2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Pertandingan akan dijalankan dalam dua peringkat iaitu peringkat **Pusingan Pertama** dan **Pusingan Kedua**.

2.3.2 Pertandingan **Pusingan Pertama** akan dijalankan secara Liga satu pusingan dan pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian.

2.3.3 Pertandingan **Pusingan kedua dan seterusnya** akan dijalankan secara Kalah Mati.

2.3.4 Semua regu mestilah berada 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula. Jika mana-mana regu tidak melaporkan diri 15 minit selepas waktu yang dijadualkan atau melaporkan diri dengan pemain-pemainnya yang kurang dari 3 orang. Maka REGU berkenaan tidak layak meneruskan perlawanannya dan dianggap menarik diri.

2.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

2.4.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama.

2.4.1.1	Menang	-	2 mata
2.4.1.2	Kalah	-	0 mata

2.4.2 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama oleh dua pasukan atau lebih, maka kemenangan akan ditentukan dengan cara turutan peraturan berikut:

2.4.2.1 Kiraan **Perbezaan Set** - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Set, akan dikira menang.

2.4.2.2 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga Kiraan **Perbezaan Angka-Angka Mata** - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Angka-Angka Mata akan dikira menang.

2.4.2.3 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga oleh **Dua Regu** sahaja, maka Regu yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang.

2.4.2.4 Sekiranya kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka Regu-Regu berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang Kumpulan.

2.5 Pakaian Dan Peralatan

2.5.1 Semua pemain hendaklah berpakaian (berjersi) seragam.

2.5.2 Semua jersi pemain hendaklah bernombor dibahagian **depan dan belakang**. Jersi mestilah bernombor dari **nombor 1 hingga 36** sahaja.

2.5.3 Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi yang sama disepanjang kejohanan.

2.5.4 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (Arm Band).

2.6 Hadiah Kemenangan

2.6.1 Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SUKIPT IV

3. RINGKASAN PENYERTAAN

Bil.	Kategori	Jumlah Atlet Lelaki	Jumlah Atlet Wanita	Pegawai	Jumlah
1	Antara Regu	7	7	2	16