



PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN RAGBI 15'S SUPER 8 IPT 2017

1. NAMA KEJOHANAN

Kejohanan Ragbi 15's Institusi Pendidikan Tinggi (*Ragbi Super 8 IPT*) 2017.

2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain daripada peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang 'World Rugby, Laws of the Game-Rugby Union 2015' yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM).

3. KELAYAKAN

3.1 Semua IPT yang bernaung di bawah KPM layak menyertai Kejohanan ini.

3.2 Pasukan yang bertanding merupakan wakil-wakil daripada majlis sukan berikut:-

3.2.1 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM), 4 pasukan.

3.2.2 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA), 2 pasukan.

3.2.3 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSP), 1 pasukan

3.2.4 Majlis Sukan Kolej Komuniti (MASKOM), 1 pasukan

3.3 Peserta

3.3.1 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Sijil, Diploma dan Ijazah Pertama yang ditawarkan di IPTA, IPTS dan Politeknik adalah layak menyertai kejohanan ini.

3.3.2 Semua pelajar yang berdaftar (kursus 3 bulan dan lebih) dan menghadiri kursus sepenuh masa diperingkat sijil di Kolej Komuniti.

3.3.3 Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat pasca siswazah layak mengambil bahagian dengan syarat mendapat pengesahan daripada Jabatan Pengajian Siswazah IPT masing-masing.

3.3.4 Pelajar Pra-U, Pra-Diploma, Pra-Ijazah, Matrikulasi, Kursus Asasi yang bukan di bawah pengelolaan KPT adalah tidak dibenarkan mengambil bahagian.

3.3.4 Seorang pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu pasukan bagi mewakili institusi di mana beliau mendaftar sebagai pelajar.

3.3.6 Pelajar-pelajar tahun akhir yang telah menamatkan pengajian hanya layak mewakili pasukan sehingga semester baru dibuka (kecuali semester khas).



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



3.4 Setiap pasukan boleh mendaftarkan tidak lebih dari 5 orang pemain yang terdiri daripada pelajar ipt lain (warganegara sahaja) dan 5 orang pemain tersebut di benarkan di dalam padang semasa perlawanan.

3.5 Mana-mana pemain yang sedang menjalani penggantungan oleh badan-badan seperti di bawah adalah tidak dibenarkan sama sekali didaftarkan dan bermain di dalam kejohanan ini.

3.4.1 Kesatuan Ragbi Malaysia

3.4.2 Persatuan/Kesatuan Ragbi Negeri

3.4.3 Majlis Sukan IPT (MASUM, MASISWA, MSP, MASKOM)

4. AKREDITASI

4.1 Semua peserta dikehendaki membawa bersama kad pelajar sepanjang kejohanan ini dijalankan.

4.2 Pasukan yang bertanding adalah bertanggungjawab untuk mengemukakan kad pelajar untuk disemak oleh jawatankuasa pengelola pada bila-bila masa di sepanjang tempoh kejohanan.

5. PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 35 orang pemain.

5.2 Senarai nama pemain hendaklah diisi dalam **Borang Pendaftaran Pasukan** dan disampaikan kepada Jawatankuasa Teknikal Dan Pertandingan sebelum pertandingan dimulakan.

5.3 Satu senarai nama pemain (**Borang Pendaftaran Perlawanan**) hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.

5.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan dalam borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

6. SISTEM PERTANDINGAN

6.1 Peringkat Awal/Kumpulan

6.1.1 Pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.

6.2 Peringkat Kalah Mati

6.2.1 Selepas pertandingan peringkat awal, semua pasukan layak untuk bermain di pusingan kedua (peringkat kalah mati) untuk kategori Cup dan Plate.



- 6.2.2 Johan dan Naib Johan kumpulan masing-masing akan bertanding pada peringkat Separuh Akhir, di mana pasukan yang menang akan layak ke Akhir dan pasukan yang kalah akan bermain untuk penentuan tempat Ketiga dan Keempat.
- 6.2.3 Pasukan Ketiga dan Keempat dalam kumpulan akan bermain untuk menentukan kedudukan tempat ke 5 hingga 8 ianya bertujuan untuk menentukan kedudukan kumpulan untuk kejohanan akan datang seperti berikut : **Kumpulan A : Johan, Tempat ke-4, 6 dan 8** manakala **Kumpulan B : Naib Johan, Tempat ke-3, 5 dan 7.**
- 6.2.4. Sekiranya ada pasukan yang tidak berjaya untuk mendapat tempat 4 pasukan terbaik bagi MASUM atau 2 pasukan bagi MASISWA akan digantikan seperti berikut:
- 6.2.4.1. Kedudukan pasukan yang tidak berjaya akan digantikan oleh pasukan yang berada dikedudukan bawah mengikut turutan.
 - 6.2.4.2. Pasukan baharu akan diletakkan pada kedudukan terakhir (kedudukan ke-8).
 - 6.2.4.3. Sekiranya terdapat 2 pasukan atau lebih yang tidak berjaya, maka undian pasukan baharu akan dibuat bagi menggantikan pasukan yang berada dikedudukan terakhir.
- 6.2.5. Pertandingan secara kalah mati akan dijalankan mengikut format yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

7. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

7.1 Secara Liga:

7.1.1 Cara memberi mata:

Menang	-	4 mata
Menang dengan skor sama/lebih dari 4 try	-	1 mata bonus
Seri	-	3 mata
Kalah	-	1 mata
Kalah dengan beza skor sama/kurang dari 7 mata	-	1 mata bonus
Tidak hadir	-	0 mata

7.1.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka urutan berikut akan diguna pakai untuk menentukan:

7.1.2.1 Pasukan yang mendapat perbezaan skor yang tertinggi dikira menang.



- 7.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak dikira menang.
- 7.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah gol (try + conversion) terbanyak dikira menang.
- 7.1.2.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah try terbanyak dikira menang.
- 7.1.2.5 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai bolos terendah dikira menang.
- 7.1.2.6 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah 'Penalti Gol' terbanyak dikira menang.
- 7.1.2.7 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah 'Drop Gol' terbanyak dikira menang.
- 7.1.2.8 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan dikira menang.
- 7.1.2.9 Jika masih seri, lambungan syiling akan dijalankan dengan cara "best of 3".
- 7.2 Secara Kalah Mati
- Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:
- 7.2.1 Perlawanan masa tambahan 15 minit akan dijalankan tanpa rehat secara "sudden death" setelah rehat 5 minit sebelum perlawanan dimulakan. Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.
- 7.2.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22 meter secara "sudden death" akan dijalankan.
- 7.3 Sistem sepakan conversion.
- 7.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara 'drop kick' dengan cara selang seli di garisan 22 meter.
- 7.3.2 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan penalti itu akan dijalankan.
- 7.3.3 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu



7.3.4 Pemain yang berada di dalam padang permainan diakhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti.

8. MASA PERTANDINGAN

8.1 Masa bermain:

40 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 10 minit (maksimum).

9. PERTUKARAN PEMAIN

9.1 Penggantian Pemain:

Mana-mana 8 pemain boleh diganti/ditukar pada bila-bila masa permainan termasuk masa tambahan. Mana-mana pemain yang telah diganti tidak dibenarkan bermain semula di dalam perlawanan tersebut.

9.2 Penggantian tidak dibenarkan jika seseorang pemain itu diarah '**keluar padang**' oleh pengadil.

10. PAKAIAN

10.1 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mempunyai nombor yang lengkap dan jelas.

10.2 Semua pemain hendaklah memakai nombor yang sama pada setiap perlawanan.

10.3 Sekiranya berlaku persamaan warna jersi atau menyukarkan pengadil untuk membezakan pasukan yang bermain, pasukan kedua (pelawat) yang dinamakan dalam jadual perlawanan diminta menukar jersi.

11. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan lima (5) mata kemenangan dan bilangan jaringan 28-0 (4 gol).

12. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

12.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI



- 12.2 Jika perlawanan telah diberhentikan sebelum separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor perlawanan kekal dan keputusan perlawanan adalah seri (kedua-dua pasukan mendapat 3 mata).
- 12.3 Jika perlawanan diberhentikan selepas separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor dan keputusan perlawanan adalah kekal.
- 12.4 Pasukan yang enggan meneruskan perlawanan tanpa kebenaran pengadil perlawanan, tertakluk kepada pengesahan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan disingkirkan daripada kejohanan.

13. PENGGANTUNGAN

- 13.1 Pemain yang diarahkan 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 Teknikal dan Pertandingan membuat sesuatu keputusan.
- 13.2 Pemain yang telah diarah 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.

14. RAYUAN/BANTAHAN

- 14.1 Segala bantahan hendaklah dibuat dalam masa 1 jam selepas perlawanan berlangsung kepada Ketua Teknikal pertandingan beserta wang tunai RM300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus sahaja) dan wang tersebut tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan ditolak ataupun sebaliknya.
- 14.2 Hanya pengurus pasukan sahaja dibenarkan membuat rayuan/bantahan dan bantahan hendaklah dibuat secara bertulis.
- 14.3 Semua bukti ke atas bantahan perlulah dikemukakan oleh pihak yang membantah kepada jawatankuasa yang ditubuhkan.
- 14.4 Keputusan Jawatankuasa Bantahan adalah muktamad.



15. JURI RAYUAN

- 15.1 Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Kejohanan atau Pengarah Kejohanan Ragbi 15's Institusi Pengajian Tinggi (Ragbi Super 8 IPT) 2016.
- 15.2 Pengerusi Teknikal Permainan atau Penyelaras Teknikal Permainan IPT.
- 15.3 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan permainan berkenaan yang berkecuali.

16. HADIAH

- 16.1 Hadiah akan disediakan oleh penganjur untuk pemenang-pemenang seperti berikut.
 - 16.1.1 Johan, Naib Johan, Ketiga dan Keempat 'Cup'
 - 16.1.2 Johan dan Naib Johan 'Plate'

17. TANGGUNGAN

- 17.1 Segala kemudahan untuk tujuan berkaitan dengan pertandingan ini adalah dibawah tanggungjawab penganjur **kecuali** yuran penyertaan, makan, minum, penginapan dan tambang.
- 17.2 Perbelanjaan adalah dibawah tanggungjawab pasukan masing-masing.

18. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 18.1 Peraturan-peraturan di atas hendaklah dipatuhi melainkan jika ada dinyatakan berlainan dalam pertandingan permainan tertentu.
- 18.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan dan keputusannya adalah muktamad.
- 18.3 Jawatankuasa pengelola berhak meminda mana-mana perkara yang dikira bagi menyelesaikan sebarang pertikaian atau masalah yang timbul semasa kejohanan ini tanpa merujuk mana-mana syarat yang telah dinyatakan dan keputusan yang dibuat adalah sah untuk diguna pakai.
- 18.4 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan **TIDAK DIBENARKAN** semasa taklimat Pengurus Pasukan.