



PERATURAN PERMAINAN SEPAK TAKRAW

1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain dari peraturan yang terkandung dalam peraturan ini, peraturan akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Antarabangsa (ISTAF) yang berkuatkuasa ketika ini.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan- peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran Kejohanan Inter PTJ.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Inter PTJ adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Setiap Pasukan boleh mendaftar maksimum dua (2) regu sahaja.
- 2.2 Maksimum Pemain dalam setiap Regu adalah lima (5) orang dan hanya boleh bermain dengan satu (1) regu yang didaftarkan sahaja sehingga tamat kejohanan.
- 2.3 Senarai nama pertukaran pemain tiada hendaklah diserahkan kepada pengelola kejohanan 30 minit sebelum perlawanan pertama dimulakan.
- 2.4 Hanya pemain yang didaftarkan sebagai pemain dibenarkan bermain untuk regu tersebut.

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

- 3.1 Sistem Perkiraan Mata adalah menggunakan kiraan 30 mata; tiada tambahan mata dan akan bertukar gelanggang pada kiraan mata 15.
- 3.2 Kiraan 30 mata akan digunakan dari peringkat kumpulan hingga perlawanan akhir.
- 3.3 Jadual pertandingan akan dijalankan secara "Running Schedule" sehingga ke perlawanan akhir.

4. PENUKARAN PEMAIN

Pemain gantian boleh dibenarkan dengan permintaan Pegawai Pasukan kepada pengadil rasmi. Setiap regu dibenarkan membuat dua (2) gantian.

5. PAKAIAN/ALATAN

- 5.1 Pasukan yang bertanding hendaklah memakai warna jersi yang berlainan.
- 5.2 Semua pakaian hendaklah bernombor di bahagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi (nombor 1 hingga nombor 99)
- 5.3 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda di lengan. (Arm Band).
- 5.4 Bola yang akan digunakan adalah Gajah Emas.

6. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan Am 9.

7. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan Am 12.

8. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

8.1 Cara memberi mata; Menang – 2 mata dan Kalah – 0 mata.

8.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

8.2.1 Kiraan perbezaan set daripada jumlah set menang yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

8.2.2 Kiraan perbezaan angka-angka mata daripada jumlah angka-angka mata yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

8.2.3 Jika masih seri, pertemuan awal antara pasukan yang berkenaan diambil kira. Pasukan yang pernah mengalahkan lawan, dikira pemenang.

9. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja masa yang diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas tamat tempoh masa tersebut, pihak lawannya yang berada di gelanggang akan diberikan kemenangan percuma dengan pemberian 2 mata dan kiraan mata 30-0.

10. TINDAKAN TATATERTIB

10.1 Jika didapati sesuatu regu dengan sengaja menarik diri/ memberikan kemenangan percuma, maka regu/pasukan berkenaan akan diambil tindakan tatatertib oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

10.2 Sebarang pindaan, tambahan atau perubahan peraturan yang ditetapkan Tidak Dibenarkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan

11. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Regu Lelaki	1 (5)	1 (5)	2 (10)
JUMLAH	1 (5)	1 (5)	2 (10)