

UNDANG- UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang permainan sepak takraw ISTAF dan peraturan am MSSM/MSSMK yang berkuatkuasa masa ini.

2. Jenis Pertandingan

- 2.1. Antara regu trio bawah 12T(L), 15T(L) dan 18T(L)
- 2.2. Antara regu double bawah 12T(L), 15T(L) dan 18T(L)

3. Pendaftaran Pemain

3.1. Antara Regu (Trio)

- 3.1.1 Setiap MSSK Daerah boleh mendaftar seramai 5 orang pemain bagi satu regu bagi satu peringkat umur
- 3.1.2 Hanya seorang pemain sahaja yang boleh ditukarkan bagi setiap perlawanan
- 3.1.3 Seorang sahaja pemain bawah 20 tahun (Tingkatan 6 atas) dibenarkan untuk didaftarkan sebagai pemain di setiap regu.

3.2 Antara regu berdua (Double)

- 3.2.1 Setiap MSSMK Daerah boleh mendaftar seramai 3 orang pemain bagi satu regu bagi satu peringkat umur.
- 3.2.2 Pertandingan ini akan disertai oleh Dua Regu dari setiap setiap MSSMK Daerah bagi setiap kategori umur bawah 12 tahun, bawah 15 tahun dan bawah 18 tahun.
- 3.2.3 Pendaftaran hendaklah dibuat pada Borang Pendaftaran yang dikembarkan dan mestilah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan berkenaan dan diserahkan kepada Pengadil Rasmi 15 minit sebelum masa berlawan.

4. Sistem Pertandingan

- 4.1 Pertandingan ini akan dijalankan secara Kalah Mati Dua Kali (Double Knock Out) berkumpulan dimana setiap regu A akan bermain dalam kumpulan A dan setiap regu B akan bermain dalam kumpulan B.
- 4.2 Bagi perlawanan separuh akhir dan akhir akan dijalankan secara kalah mati.
- 4.3 Johan dan naib johan kumpulan A & B layak ke peringkat separuh akhir.

5. Cara menentukan pemenang

- 5.1. Regu yang menang 2 - 0 mendapat 3 mata manakala yang menang 2 - 1 mendapat 2 mata.
- 5.2. Pasukan yang mendapat mata terbanyak dikira sebagai pemenang.
- 5.3. Jika berlaku jumlah mata yang sama kemenangan ditentukan melalui kelebihan pusingan, jika masih seri regu yang mendapat jumlah mata terbanyak dikira sebagai pemenang.

6. Pakaian Pemain

- 6.1 Semua pakaian pemain hendaklah bersesuaian dan menepati ciri-ciri kejohanan sepaktakraw. Mana-mana peralatan yang boleh menolong melajukan bola atau mempercepatkan pergerakan pemain dan boleh membahayakan kepada pemain adalah di larang sama sekali.
- 6.2 Pasukan hendaklah mempunyai sekurang-kurangnya dua set Jersi/T-Shirt, satu set warna

- sama warna; pasukan tuan rumah hendaklah menukar pakaian pasukan mereka atau pasukan yang teratas di dalam senarai pertandingan.
- 6.3 Pemain hendaklah memakai Jersi/T-Shirt, seluar pendek, stoking dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit tinggi. Pakaian merupakan sebahagian daripada anggota badan. Jersi/T-Shirt hendaklah dimasukkan ke dalam seluar. Sekiranya cuaca sejuk, pemain dibenarkan memakai track-suits.
 - 6.4 Semua Jersi/T-Shirt bagi regu dan pasukan hendaklah sama warna, bernombor dibahagian belakang dari 01 hingga 15 dan nombor hendaklah berukuran 19cm tinggi.
 - 6.5 Setiap pemain hendaklah diberi nombor tetap sepanjang kejohanan.
 - 6.6 Ketua regu hendaklah memakai 'arm band' di lengan kiri yang warnanya tidak sama dengan warna Jersi/T-Shirt.
 - 6.7 Mana-mana pakaian yang tidak mempunyai spesifikasi yang di nyatakan di dalam Undang-Undang Permainan ini, hendaklah mendapat kelulusan dari pihak teknikal terlebih dahulu.

7. Gelanggang Permainan

7.1 Gelanggang

- 7.1.1 Luas gelanggang 13.40m X 6.10m bebas dari sebarang rintangan sehingga 8m tinggi dari permukaan lantai gelanggang.
- 7.1.2 Lebar semua garisan gelanggang tidak melebihi 0.04m di ukur ke dalam dari penjuru ukuran gelanggang.
- 7.1.3 Semua garisan sempadan gelanggang hendaklah di ukur 3.0m dari garisan tepi gelanggang dan bebas dari sebarang rintangan.
- 7.1.4 Garisan Tengah
Garis tengah selebar 0.02m yang membahagikan gelanggang kepada dua bahagian yang sama besar.

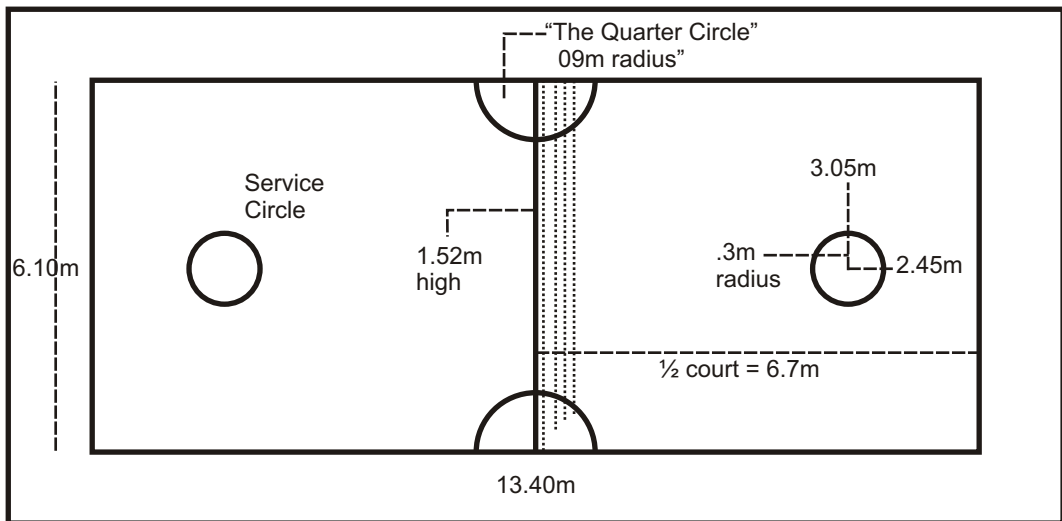
7.2 Tiang

- 7.2.1 Ketinggian tiang ialah 1.55m [1.45m untuk 12 T] di ukur dari permukaan gelanggang dan ianya hendaklah teguh dan kukuh untuk regangan jaring. Jejarinya tidak melebihi 0.04m.
- 7.2.2 Kedudukan Tiang - tiang hendaklah di dirikan 0.3m jaraknya dari garisan tepi dan sebaris dengan garisan tengah gelanggang.

7.3 Jaring

- 7.3.1 Jaring hendaklah diperbuat dari nylon yang halus dan siratnya berukuran 0.06m - 0.08m.
- 7.3.2 Lebar jaring adalah 0.7m dan panjang jaring tidak kurang dari 6.10m selari dengan garisan tengah gelanggang.
- 7.3.3 Di kedua-dua hujung jaring di lekatkan pita 0.05m sebagai sempadan dari atas kebawah dan kedudukan sebaris menegak dengan garisan tepi.
- 7.3.4 Di bahagian atas dan bawah jaring hendaklah di lapik dengan pita 0.05m yang diperkuat dengan benang atau nylon. Pita berfungsi sebagai pengampu tali regangan diatas paras tiang.
- 7.3.5 Ketinggian jaring dibahagian tepi setelah di regang ialah 1.55m [1.45m untuk 12T], manakala dibahagian tengah jaring 1.52m [1.42m untuk 12 T] dari permukaan gelanggang. Kawasan Sempadan Bebas Rintangan ialah 3.0m

Kawasan Sempadan Bebas Rintangan ailah 3.0m



8. Bola Takraw

8.1 Bola takraw hendaklah berbentuk bulat, ianya diperbuat dari satu lapis fiber sintetik. 8.2 Bola takraw mestilah mempunyai ciri-ciri berikut:-

8.2.1 Mempunyai 12 lubang.

8.2.2 Mempunyai 20 pertemuan silang.

8.2.3 Ukuran garis lilitnya mestilah diantara 0.42m hingga 0.44m untuk pemain 15 & 18 Tahun dan 0.42m hingga 0.44m untuk pemain 12 Tahun.

8.2.4 Berat bola sebelum dimainkan diantara 170gm hingga 180gm untuk pemain 15 & 18 Tahun (Gajah Emas 501) dan 150gm hingga 160gm untuk pemain 12 Tahun (Gajah Emas 301)

8.2.5 Bola takraw boleh mempunyai satu warna, pelbagai warna dan warna yang terang tetapi tidak warna yang boleh mengganggu prestasi pemain. 8.3 Bola takraw juga boleh diperbuat daripada getah sintetik atau pun bahan lembut tahan lama [durable material] bagi membaluti permukaan bola dan ianya tidak akan boleh mencederakan pemain. Pengeluar bola takraw ini hendaklah mendapat kelulusan dari ISTAF sebelum dimainkan di mana-mana kejohanan antarabangsa.

8.4 Kejohanan antarabangsa yang mendapat restu dari ISTAF termasuk Sukan Olimpik, Kejohanan Dunia, Sukan Komanwel, Sukan Asia dan Sukan SEA hendaklah menggunakan bola takraw yang telah di luluskan oleh pihak ISTAF sahaja.

9. Kelewatan

9.1 Hanya 10 minit diberikan pada regu yang lewat dan selepas itu pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma 2-0 (21-0/21-0)

10. Menarik Diri dan Menyerah Kalah

10.1 Regu yang telah mengesahkan persetujuan mengambil bahagian tidak dibenarkan menarik diri. Surat tunjuk sebab akan dikeluarkan kepada pasukan/regu sekiranya melanggar peraturan ini.

10.2. Sekiranya ada regu menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan,

Semua keputusan pertandingan yang dimainkan oleh pasukan/regu itu akan dibatalkan. Pasukan/regu tersebut tidak dibenarkan menyertai perlawanan seterusnya dan tindakan tatatertib akan diambil keatas regu berkenaan.

10.3. Sila rujuk peraturan AM MSSMK

11. Bantahan

- 11.1 Segala bantahan hendaklah dibuat secara bertulis oleh Pengurus Pasukan sahaja kepada Juri Rayuan.
- 11.2 Segala masalah berkaitan dengan kelayakan (status) peserta atau sesuatu perlawanan yang tidak dapat diselesaikan dengan memuaskan sebelum pertandingan bermula, maka regu tersebut boleh mengambil bahagian dibawah bantahan (under protest) dan perkara tersebut hendaklah diselesaikan 1 jam selepas menerima bantahan rasmi.
- 11.3 Bantahan berhubung dengan permainan yang sedang dijalankan hendaklah dilakukan dengan serta merta dan tidak lewat daripada 15 minit selepas perlawanan tamat.
- 11.4 Tiap-tiap bantahan hendaklah beserta dengan wang tunai sebanyak RM300.00 (Ringgit Tiga Ratus Sahaja). Wang bantahan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tidak berasas.
- 11.5 Keputusan Juri Rayuan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.
- 11.6 Sila rujuk peraturan AM MSSMK.

12.0 BANTAHAN

- 12.1 Segala bantahan hendaklah dibuat secara bertulis.
- 12.2 Jika berlaku sebarang pertelingkahan, pengurus pasukan yang terlibat dikehendaki merujuk kepada Refri Kehormat. Bantahan boleh dibuat dan jika dikehendaki oleh beliau membawa perkara berkenaan secara bertulis tidak lewat dari tiga puluh (30) minit selepas tamat perlawanan (tie) berkaitan, besertakan wang sebanyak RM 200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus) bagi diputuskan oleh Juri Rayuan. Wang pertaruhan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tidak berasas.
- 12.3 Sila rujuk Peraturan Am () MSSMK.

13.0 LEMBAGA JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am () MSSMK.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

Sila rujuk Peraturan Am () MSSMK.

15.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 15.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.
- 15.2 Sila rujuk Peraturan Am () MSSMK.