

PERATURAN PERTANDINGAN RAGBI 7 SEBELAH (LELAKI)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang *International Rugby Board* (IRB) beserta penggunaan *Experimental Law Variation* (ELV) terkini yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU Perkara 5.1.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU Perkara 5.8.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai (12) orang.
- 2.4. Senarai nama pemain mesti diserahkan kepada Pengadil / Penyelaras Perlawanan Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 2.5. Setiap pasukan mestilah terdiri daripada sekurang-kurangnya **Pengurus dan tujuh (7) orang pemain memakai jersi lengkap** 15 minit sebelum memulakan perlawanan.

3. PERTUKARAN PEMAIN

- 3.1. **Pertukaran pemain semasa perlawanan.** Lima (5) pemain boleh diganti pada bila-bila masa semasa perlawanan berlansung. Pemain yang dikeluarkan tidak dibenarkan bermain semula.
- 3.2. Penggantian disebabkan **Blood-Bin** (pemain dalam padang mendapat kecederaan dan perlu dirawat) tidak diambil kira kerana ia bersifat sementara. Namun begitu **tempoh masa yang dibenarkan hanyalah lima (5) minit sahaja** dan sekiranya melepasi tempoh masa ini, pemain pengganti tersebut dikira sebagai mengganti terus pemain yang mendapat kecederaan.
- 3.3. Penyingkiran dan Penggantungan Pemain
 - 3.3.1. Pemain yang mendapat **kad merah** akan digantung sekurang-kurangnya **dua (2)** perlawanan berikutnya (penglibatan pemain seterusnya bergantung kepada laporan pengadil).
 - 3.3.2. Pemain yang mendapat **dua kad kuning dalam satu perlawanan yang sama akan terus diberi satu kad merah** dan akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya. (automatik)
 - 3.3.3. Pemain yang dikenakan kad kuning dalam perlawanan akan dikenakan **Sin-Bin selama lima (5) minit**. Pengiraan masa hanya akan bermula apabila pemain berkenaan mula duduk di kerusi yang disediakan berhampiran meja pengadil dan **tempoh masa ini tidak termasuk masa rehat antara separuh masa**.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1. Sila rujuk Perkara 6 Peraturan Am KSSU (Sistem Pertandingan).
- 4.2. Setiap perlawanan dimainkan secara:
 - 4.2.1. Perlawanan di peringkat kumpulan akan dimainkan secara **2 Separuh Masa**. Setiap Separuh Masa dimainkan selama **tujuh (7) minit dengan satu (1) minit rehat** antara Separuh Masa.
 - 4.2.2. Perlawanan suku akhir, separuh akhir dan akhir akan dimainkan secara **2 Separuh Masa**. Setiap Separuh Masa dimainkan selama **sepuluh (10) minit dengan tiga (3) minit rehat** antara Separuh Masa.

- 4.3. Pasukan yang mendapat lebih mata selepas wisel penamat akan dikira sebagai pemenang bagi perlawanan tersebut.
- 4.4. Di pusingan suku akhir, separuh akhir dan perlawanan akhir, sekiranya kedudukan mata seri semasa wisel penamat maka penentuan kemenangan akan ditentukan seperti berikut:
 - 4.4.1. Sepakan penalti secara kalah mengejut (*Sudden Death*) akan dilakukan di garisan 22 meter oleh kedua-dua pasukan sehingga keputusan dicapai. Perbezaan jaringan menentukan kemenangan.
 - 4.4.2. Hanya pemain yang bermain dibenarkan mengambil sepakan penalti.

5. Pakaian

- 5.1. Pasukan hendaklah memakai pakaian yang sama warna dan mempunyai nombor yang jelas tertera di belakang jersi.
- 5.2. Nombor jersi hendaklah sama untuk setiap pemain dan dikekalkan sepanjang kejohanan. Penukaran nombor mesti dimaklumkan kepada Penyelaras Acara.
- 5.3. Semua pemain dimestikan memakai kasut yang mempunyai 'stud' yang tidak membahayakan.
- 5.4. Pemakaian seperi cincin, subang, gelang, rantai dan sebagainya tidak dibenarkan semasa perlawanan.
- 5.5. Kuku pada jari tangan perlu pendek dan tidak tajam.
- 5.6. Pemain digalakkan memakai pakaian bantuan (supports/guards) yang kenyal dan lembut.
- 5.7. Pemain digalakkan memakai 'mitts' (fingerless gloves) yang ada spesifikasi IRB.
- 5.8. Pemain digalakkan memakai 'body amour' yang ada spesifikasi IRB.
- 5.9. Pemain digalakkan memakai 'mouth guard'.
- 5.10. Pemain digalakkan memakai 'bandage/dressing' untuk menutup kecederaan dengan syarat bahan tersebut dalam keadaan bersih.
- 5.11. Pemain digalakkan memakai 'head gear' untuk mengelakkan kecederaan.

6. PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN

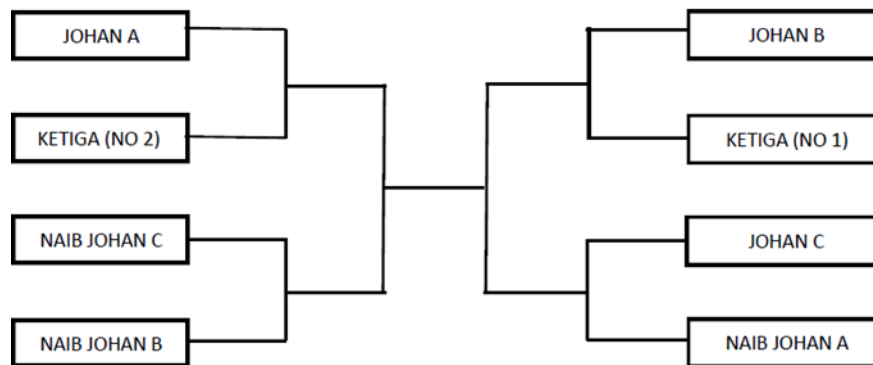
- 6.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:
 - 6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
 - 6.1.2. Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan terbanyak (jumlah jaringan – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
 - 6.1.3. Pasukan yang memenangi bilangan mata jaringan yang terbanyak dikira menang. (*Score Points*). **Jika seri;**
 - 6.1.4. Pasukan yang mendapat jumlah mata jaringan dibahagi bilangan perlawanan terbanyak dikira menang. (*Average Score Points/ Game*). **Jika seri;**
 - 6.1.5. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang. **Jika seri;**
 - 6.1.6. Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

7. PUSINGAN KALAH SINGKIR

7.1 Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).

7.2 Pusingan Suku Akhir (Kalah Singkir) adalah seperti berikut:-

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



8. KELEWATAN/ KETIDAKHADIRAN

8.1 Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan (28-0) dan memperolehi 3 mata.

9 MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH

9.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am KSSU

10. PENANGGUHAN

10.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am KSSU

11. BANTAHAN

11.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am KSSU

12. LAIN-LAIN PERKARA BERKAITAN

12.1 Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.

12.2 Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.