

PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW (REGU)

1. Undang-undang Permainan

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU)

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU para 5.6.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai 8 orang. Pecahan pemain adalah seperti berikut:
 - 2.3.1 Regu 'A' – Tiga (4) Pemain.
 - 2.3.2 Regu 'B' – Tiga (4) Pemain.
- 2.4. Pemain hanya dibenarkan bermain **UNTUK SATU REGU SAHAJA.**
- 2.5. Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap kontinjen mestilah terdiri daripada **Pengurus dan empat (4) orang pemain** 15 minit sebelum perlawanan bermula. Jika gagal regu berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada regu lawannya serta mematuhi kriteria peraturan Am KSSU para 10.
- 2.6. Regu yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini.**

3. Pertukaran Pemain.

- 3.1. Pertukaran pemain boleh dilakukan sebanyak satu (1) kali setiap regu serta asalkan masih mempunyai Pemain Simpanan yang masih belum bermain.
- 3.2. Pertukaran pemain hanya boleh dibuat dengan pemain simpanan yang berdaftar dengan regu itu sahaja.

4. Sistem Pertandingan

- 4.1. Sistem Pertandingan adalah **ANTARA REGU.**
- 4.2. Semasa permainan servis akan bertukar tangan apabila setiap 3 mata diperolehi.
- 4.3. Setiap regu akan bermain dalam dua (2) set namun jika terikat satu (1) set sama maka pusingan set ke tiga (tie break) akan dimainkan untuk mencari pemenang.

5. Sistem Kiraan Mata

5.1. Pengiraan mata kemenangan bagi setiap set untuk regu-regu dalam pasukan adalah seperti berikut:

5.1.1. Set Pertama - 21 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 20 – 20).

5.1.2. Set Kedua - 21 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 20 – 20).

5.1.3. Set Ketiga (tie-breaker) - 15 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 14 – 14).

5.2. Regu yang terdahulu memungut dua puluh satu (21) mata/ lima belas (15) mata akan dikira menang bagi perlawanan set tersebut.

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 memenangi bilangan perbezaan set (Menang – Kalah) yang terbanyak dikira menang. (*Set Difference*). **Jika seri;**

6.1.3. Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang. (*Point Difference*). **Jika seri;**

6.1.4. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

7. Pusingan Kalah Singkir

7.1 **Pusingan Kedua.** 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 (Pusingan Ke Dua).

7.2 **Pusingan Suku Akhir.** Lapan (8) Regu yang menang di Pusingan Ke Dua akan masuk ke Pusingan ini.

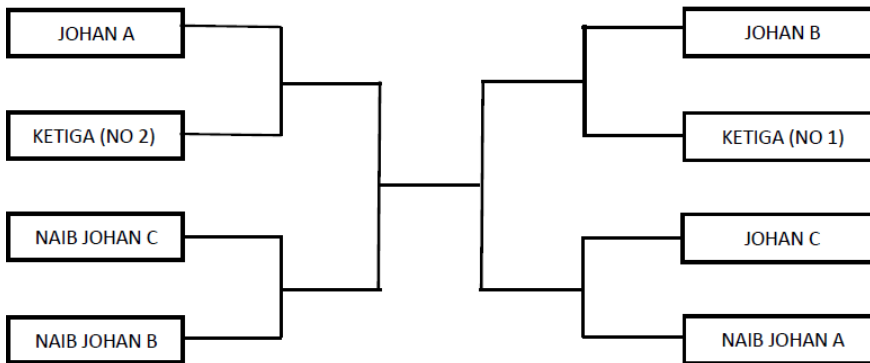
7.3 **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Regu yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.

7.4 **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Regu yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.

7.5 **Pusingan Akhir.** Dua (2) Regu yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

8. Carta Pusingan Kalah Singkir

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



9. Lain-lain Perkara Berkaitan

- 9.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.
- 9.2 Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.