



KEJOHANAN RAGBI MARANG 7'S BAWAH 12 TAHUN PERINGKAT KEBANGSAAN 2020

Peraturan Pertandingan

1. PENYERTAAN

1.1 Hanya **warganegara Malaysia** layak bermain dalam kejohanan ini.

2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

2.1 Selain daripada peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut **Undang-Undang Ragbi MSSM Bawah 12 Tahun**.

2.2 Sekiranya timbul sebarang keraguan dari segi pentafsirannya, undang-undang akan dirujuk kepada Pengerusi Teknik Permainan Ragbi Negeri Terengganu.

3. PENDAFTARAN PEMAIN / PEGAWAI

3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai 12 orang pemain dan 2 orang pegawai sahaja. Satu salinan Borang Pendaftaran Pasukan lengkap dengan **Nombor Kad Pengenalan** hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum Kejohanan bermula.

3.2 Sebarang permohonan pertukaran/gantian pemain selepas pendaftaran pemain tidak akan dilayan.

3.3 Pemain-pemain berdaftar hanya dibenarkan mewakili satu (1) pasukan sahaja sepanjang Kejohanan ini.

3.4 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Mana-mana pasukan yang gagal berada di padang perlawanan 5 minit setelah masa ditetapkan dianggap memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya dengan kiraan empat (3) Gol (21-0).

3.5 Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini.

4. FORMAT PERTANDINGAN

4.1. Pusingan awal

4.1.1 Pasukan-pasukan yang bertanding akan dibahagikan kepada empat (8) kumpulan pada pusingan awal. Pasukan-pasukan akan bermain dalam kumpulan masing-masing untuk menentukan kedudukan dalam kumpulan bagi penentuan ke pusingan seterusnya.

4.2. Pusingan Kedua

4.1.1. Kelayakan ke perlawanan pusingan kedua (kalah mati) adalah ditentukan dengan kaedah yang berikut:

4.1.2 Johan kumpulan akan bermain di suku akhir kategori Cup / Plate .

4.1.3 Naib johan setiap kumpulan akan bermain di suku akhir Bowl/Shield.

4.1.4 Tempat ketiga bagi setiap akan bermain di suku akhir Saucer/Spoon.

4.1.5 Pemenang Suku akhir Cup/Plate akan ke perlawanan separuh akhir Cup manakala pasukan yang kalah akan ke perlawanan separuh akhir plate.

4.1.6 Pemenang Suku akhir Bowl/Shield akan ke perlawanan separuh akhir Bowl manakala pasukan yang kalah akan ke perlawanan separuh akhir Shield.

4.1.7 Pemenang Suku akhir Saucer/Spoon akan ke perlawanan separuh akhir Saucer manakala pasukan yang kalah akan ke perlawanan separuh akhir Spoon.

5. PENENTUAN KEMENANGAN DALAM KUMPULAN

5.1 Mata kemenangan diberi seperti berikut:

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

5.2. Kedudukan dalam kumpulan ditentukan dengan cara pengiraan yang berikut :

i. Mata yang tertinggi

ii. Beza skor tertinggi

iii. Skor terbanyak

iv. Kena paling kurang

v. Try paling banyak

vi. Jika masih seri, pemenang dalam kumpulan ditentukan dengan lambungan syiling.

- 5.3. Pasukan yang enggan meneruskan pertandingan tanpa kebenaran pengadil perlawanan, tertakluk kepada pengesahan Pengarah Pertandingan, akan disingkir daripada kejohanan.
- 5.4. Sekiranya pasukan tersingkir daripada kejohanan, atas apa-apa sebab sekalipun, maka;
 - 5.4.1. Pasukan tersebut dikira tidak diberi apa-apa mata kemenangan dalam kumpulan dan tidak menjaring try atau mata perlawanan.
 - 5.4.2. Untuk menentukan kedudukan dalam kumpulan, semua keputusan perlawanan yang melibatkan pasukan tersebut tidak akan di ambil kira.

6. PENENTUAN DALAM SISTEM KALAH MATI

- 6.1. Jika berlaku keputusan seri selepas tamat masa penuh perlawanan, tambahan masa selama 5 minit akan dijalankan untuk menentukan pemenangnya. Pasukan yang mendapat skor pertama dalam masa tambahan akan diisytiharkan sebagai pemenang dan perlawanan akan ditamatkan (sudden-death).
- 6.2. Sekiranya masih seri, **Larian Pecut Khas** akan diguna pakai bagi menentukan pemenang.
 - 6.2.1. Seorang pelari akan dipilih dari setiap pasukan.
 - 6.2.2. Larian bermula dari garisan tengah hingga ke garisan **TRY**. Pelari yang memenangi larian tersebut dikira sebagai pemenang.

7. MASA PERLAWANAN

- 7.1. Semua perlawanan dalam peringkat awal akan dijalankan selama dua belas (12) minit sehala manakala bagi perlawanan akhir semua kategori akan dijalankan selama 7-1-7 (7 minit – rehat 1 minit – 7 minit).

8. PEMAIN GANTIAN

- 8.1. Lima (5) orang pemain boleh diganti pada bila-bila masa di dalam perlawanan termasuk masa tambahan secara '**rolling**'.
- 8.2. Penggantian tidak akan dibenarkan jika seseorang pemain itu diarah 'keluar padang' oleh pengadil.

9. PENGGANTUNGAN

- 9.1. Pemain yang diarah 'keluar padang – dengan Kad Merah' oleh pengadil, secara automatik digantung daripada bermain perlawanan berikutnya sehingga jawatankuasa tatatertib membuat keputusan.
- 9.2 AJK Tatatertib akan bersidang dan akan mengeluarkan keputusan dalam masa 1 jam selepas arahan keluar padang dikeluarkan.

10. PENGADIL DAN HAKIM GARISAN

- 10.1. Semua pengadil dan hakim garisan akan dilantik oleh Panel Pengadil Terengganu Rugby (TR).
- 10.2 Setiap keputusan yang dibuat oleh pengadil adalah muktamad.

11. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 11.1. Sekiranya pengadil berpendapat bahawa keadaan semasa tidak sesuai untuk dijalankan perlawanan disebabkan cuaca atau hal-hal yang tidak diduga, perlawanan tersebut akan dilangsungkan pada masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.2 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan oleh pengadil setelah dimulakan, atas apa-apa sebab, maka penentuan keputusan perlawanan adalah seperti berikut:
 - 11.2.1. Jika perlawanan terpaksa ditamatkan pada atau selepas 7 minit permainan/waktu rehat dan tidak dapat disambung 10 minit kemudian, maka keputusan adalah kekal.
 - 11.2.2. Jika perlawanan terpaksa ditamatkan sebelum 7 minit permainan/waktu rehat dan tidak dapat disambung 10 minit kemudian, maka keputusan adalah dianggap seri dengan kedudukan mata(skor) adalah kekal (bagi perlawanan peringkat awal) atau kedudukan adalah seri dengan keputusan perlawanan akan dibuat melalui 'Larian Khas' yang kemudiannya jika masih tiada penentuan maka lambungan siling akan dibuat (best of 3) untuk menentukan pemenang.

12. BANTAHAN / RAYUAN.

- 12.1 Hanya pengurus pasukan berkenaan sahaja dibenarkan membuat bantahan/rayuan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan disertakan wang iringan sebanyak RM 300.00 tunai.
- 12.2 Bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Kejohanan dalam masa lima belas (15) minit selepas perlawanan berkenaan tamat.
- 12.3 Wang iringan akan luput jika bantahan / rayuan gagal.

13. JAWATANKUASA BANTAHAN / RAYUAN

- 13.1 Jawatankuasa Bantahan / Rayuan terdiri daripada:

Pengerusi : PKO SKSR atau Wakilnya
Ahli-ahli : PKP SKSR atau Wakilnya
Ketua Pengadil atau wakilnya
PT Ragbi Negeri Terengganu atau wakilnya
Pengarah Kejohanan atau wakilnya

- 13.2. Jawatankuasa Disiplin Kejohanan terdiri daripada:

Pengerusi : PKO SKSR atau Wakilnya
Ahli-ahli : PKP SKSR atau Wakilnya
Ketua Pengadil atau wakilnya
PT Ragbi Negeri Terengganu atau wakilnya
Pengarah Kejohanan atau wakilnya

- 13.3. Jawatankuasa berhak mendapatkan sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang boleh membantu kes itu.
- 13.4. Keputusan Jawatankuasa adalah muktamad dan boleh diguna pakai semasa Kejohanan berlangsung.
- 13.5. Laporan kes Disiplin akan dimajukan kepada Urusetia MR untuk tindakan selanjutnya jika ianya berkaitan dengan Regulation 17 IRB.
- 13.6. Selain dari pemain, Pengurusan pasukan juga boleh dikenakan tindakan disiplin jika dilaporkan berkelakuan tidak sopan atau yang berkaitan dengan perkara-perkara yang disebut dalam Regulation 17 IRB.

14. PIALA/HADIAH

- 14.1 Piala Pusingan adalah milik Sekolah Kebangsaan Simpang Rawai dan tidak boleh disimpan terus oleh mana-mana pasukan.
- 14.2 Piala Iringan akan disampaikan kepada Johan Cup. Pasukan itu boleh menyimpannya sehingga Kejohanan berikutnya diadakan.
- 14.3 Pasukan itu bertanggungjawab tentang keselamatan, insuran dan inskripsi mengikut gaya rupa inskripsi yang sedia ada pada piala tersebut.
- 14.4 Hadiah yang disediakan :
- Kategori Cup – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama
 - Kategori Plate – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama
 - Kategori Bowl – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama
 - Kategori Shield – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama
 - Kategori Saucer – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama
 - Kategori Spoon – Johan, Naib Johan, Ketiga Bersama

15. INTERPRETASI

- 15.1 Apa jua perkara yang tidak disebut dalam peraturan ini akan dirujuk kepada Pengarah Kejohanan Ragbi Marang 7's atau wakilnya. Keputusan yang dibuat adalah muktamad dan tidak boleh dipertikaikan.

16. INSURAN

- 16.1. Setiap pasukan adalah bertanggungjawab untuk menginsuranskan setiap ahli pasukan masing-masing.

17. TANGGUNGJAWAB PENGURUSAN PASUKAN.

- 17.1. Menyediakan pasukan untuk masuk ke padang 5 minit sebelum perlawanan dijadualkan.
- 17.2. Bertanggungjawab ke atas sebarang kerosakan dan kemalangan yang disebabkan oleh ahli pasukan.
- 17.3. Bertanggungjawab ke atas pergerakan dan disiplin pasukan semasa kejohanan.