



RAGBI

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang 'Rugby Board' yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM).

2. PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.

3. JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Antara Pasukan Universiti-Universiti Awam Malaysia dan universiti Jemputan MASUM.

4. PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar lebih daripada 30 orang pemain.
- 4.2 Senarai nama pemain hendaklah diisi dalam borang Pendaftaran Pemain dan disampaikan kepada jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 4.3 Satu senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada jawatankuasa Pertandingan 10 minit sebelum bermain dalam pertandingan dimulakan.
- 4.4 Hanya pemain-pemain yang didaftarkan dalam borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am (9.0) MASUM
- 5.2 Masa bermain:
35 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 5 minit.
- 5.3 Penggantian Pemain:

Mana-mana 10 pemain boleh diganti/ditukar pada bila-bila masa permainan termasuk masa tambahan mana-mana pemain yang telah diganti tidak dibenarkan bermain semula di dalam perlawanan tersebut.

6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

6.1 Secara Liga:

6.1.1 Cara memberi mata:

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

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

6.1.2.1 Pasukan yang mendapat perbezaan terbanyak dikira menang.

6.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak dikira menang.

6.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan

6.1.2.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak dalam jumlah pungutan berikut dikira menang:

- i. Try
- ii. Gol
- iii. Gol Penalti
- iv. Drop Gol

6.2 Secara Kalah Mati

Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:

6.2.1 Perlawanan masa tambahan 20 minit akan dijalankan tanpa rehat, setelah rehat 5 minit sebelum perlawanan dimulakan.

6.2.2 Jika masih seri, system sepakan penalti akan dijalankan kecuali dalam perlawanan akhir.

6.3 Sistem sepakan penalti

6.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalty dengan cara sepakan selang seli digarisan 25 ela.

6.3.2 Jika masih seri, maka sepakan penalty hendaklah diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang seli dengan sistem 'sudden death'.

6.3.3 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan penalti itu akan dijalankan.

6.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu

6.3.5 Pemain yang berada di dalam padang permainan diakhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti.

7. PAKAIAN

Rujuk Peraturan Am (7.0) MASUM.

8. KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan tiga (3) mata kemenangan dan bilagnan jaringan 14-0.

9. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang ditunda di luar kawal kedua-dua pasukan. Maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh jawatankuasa Pengelola. Jika perlawanan telah dijalankan lebih 60 minit keputusan perlawanan dikekalkan.

10. RAYUAN/BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (13.0) MASUM

11. JURI RAYUAN

Sila rujuk Undang-Undang Antarbangsa dan Peraturan Am (15.0) MASUM

12. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Peraturan Am (21.0) MASUM