

**PERATURAN PERMAINAN SUKAN RAGBI 7'S**  
**SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)**

**1.0 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

- 1.1 Pertandingan acara Ragbi 7s akan dijalankan mengikut Undang-Undang World Rugby, Laws of the Game-Rugby Union 2024 yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM) serta Undang-undang dan Peraturan Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

**2.0 JENIS PERTANDINGAN**

- 2.1 Pertandingan Ragbi Lelaki, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

**3.0 KELAYAKAN PEMAIN**

- 3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

**4.0 PENDAFTARAN PEMAIN**

- 4.1 Setiap pasukan adalah dibenarkan hanya untuk menghantar satu (1) pasukan sahaja untuk mewakili universiti masing-masing. Pendaftaran bagi setiap pasukan adalah seramai 12 orang pemain, 2 orang pegawai dan 1 orang pegawai perubatan sahaja.

<b>RAGBI 7's</b>		<b>Bilangan Maksima Peserta Setiap Pasukan</b>
	Pemain	12
Pegawai	Pengurus	1
	Jurulatih	1
	Fisioterapi	1

## 5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

## 6.0 CARA PENENTUAN MATA/KEPUTUSAN PERLAWANAN

6.1 Pusingan Awal/Secara Liga, cara pemberian mata:

Menang	3 mata
Seri	1 mata
Kalah	0 mata

6.2 Jika dua pasukan atau lebih dalam sesuatu kumpulan itu mendapat jumlah mata yang sama pemenang akan ditentukan mengikut sistem dalam urutan berikut yang mana terdahulu :

6.2.1 Perbezaan skor lebih tinggi.

6.2.2 Skor tertinggi.

6.2.3 Jumlah try paling banyak.

6.2.4 Jumlah penalti gol paling banyak.

6.2.5 Jumlah drop gol paling banyak.

6.2.6 Penentuan menerusi lambungan syiling akan dilakukan.

6.3 Pusingan Akhir/Secara Kalah Mati. Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:

6.3.1 Perlawanan masa tambahan 5 minit separuh masa (one half) akan dijalankan secara "**sudden death**". Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.

6.3.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22-meter secara "**sudden death**" akan dijalankan.

6.4 Sistem sepakan conversion.

6.4.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara 'drop kick' dengan cara selang seli.

6.4.2 Pengadil akan memutuskan gol yang mana sepakan conversion itu akan dijalankan dan pengadil hendaklah membuat undian di mana pasukan yang menang akan membuat sepakan dahulu.

6.4.3 Hanya pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan sahaja dibenarkan membuat sepakan conversion.

## **7.0 MASA PERMAINAN**

- 7.1 Masa bermain ialah 7 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 1 minit.

## **8.0 PENGGANTIAN PEMAIN**

- 8.1 Mana-mana 5 pemain boleh diganti/ditukar pada bila-bila masa permainan termasuk masa tambahan.
- 8.2 Penggantian pemain tidak dibenarkan jika seseorang pemain itu diarah 'keluar padang' oleh pengadil.
- 8.3 Penggantian tidak dibenarkan semasa sepakan penalti secara kalah mengejut (Sudden Death) dijalankan.

## **9.0 PENGGANTUNGAN**

- 9.1 Pemain yang diarahkan keluar padang kerana kesalahan dua (2) kali Amaran (2 kali kad kuning bersamaan satu kad merah) dalam perlawanan yang sama oleh pengadil, secara automatik digantung daripada bermain satu perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan membuat sesuatu keputusan.
- 9.2 Pemain yang telah diarah keluar padang kerana kesalahan kad merah yang nyata ('Straight Red Card'), pemain terbabit akan digantung terus daripada kejohanan dan satu laporan daripada pengadil akan dihantar ke Lembaga Disiplin Kesatuan Ragbi Malaysia untuk tindakan selanjutnya.

## **10.0 PAKAIAN & MASA**

- 10.1 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mempunyai nombor yang lengkap dan jelas.
- 10.2 Semua pemain hendaklah memakai nombor yang sama pada setiap perlawanan.
- 10.3 Kelewatan:  
Hanya 5 minit sahaja akan diberi kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan lima (5) mata kemenangan dan bilangan jaringan 28-0 (4 gol).

## **11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

- 11.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

## **12.0 RAYUAN/BANTAHAN**

- 12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

## **13.0 JURI RAYUAN**

- 13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

#### **14.0 LEMBAGA TATATERTIB**

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

#### **15.0 HADIAH**

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

#### **16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

16.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

