

PERATURAN PERMAINAN SEPAK TAKRAW ANTARA REGU SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)

1.0 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 1.1 Kecuali apa yang disebut di dalam peraturan pertandingan ini maka undang-undang Permaianan Gabungan Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF) berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persatuan Sepaktakraw Malaysia (PSM) hendaklah diikuti.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Sepak Takraw Antara Regu, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Rujuk Perkara (3.0) Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN REGU DAN MASA PERMAINAN

- 4.1 Pasukan
- 4.1.1 Tiap-tiap regu mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 3 orang pemain sebelum satu-satu pertandingan dimulakan. Jika kurang daripada ini regu tersebut dikira menerima kekalahan. Setiap IPT hanya dibenarkan menghantar satu (1) regu/ lima (5) pemain untuk setiap regu

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus pasukan	1 orang
2	Jurulatih Pasukan	1 orang
3	Regu A	5 orang
	JUMLAH	7 orang

- 4.2 Masa
- 4.2.1 Semua perlawanan dimulakan mengikut masa dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN REGU

- 5.1 Sesuatu pertandingan hanya dapat dijalankan atau diadakan sekiranya terdapat sekurang-kurangnya 5 pasukan yang mengambil bahagian. Sistem pertandingan akan dijalankan secara **Kalah Mati**.
- 5.2 **Servis:** Setiap regu hanya dibenarkan melakukan satu servis sahaja berbanding tiga servis sebelum ini.
- 5.3 Setiap set dimainkan dengan kiraan mata 15. Sekiranya kedudukan terikat 14 sama, pemenang akan ditentukan dengan regu yang mencapai mata ke-17 dahulu akan menjadi pemenang set.

6.0 PERTUKARAN PEMAIN

- 6.1 Mana-mana pemain yang telah bermain atau disenaraikan sebagai pemain simpanan dalam mana-mana regu, tidak dibenarkan bermain dalam regu yang lain di dalam pertandingan yang sama.
- 6.2 Pemain gantian boleh dibenarkan bermain menggantikan pemain utama. Setiap regu dibenarkan membuat dua gantian sahaja untuk setiap set.
- 6.3 Pemain yang diperintah keluar gelanggang oleh pengadil semasa permainan, boleh membuat gantian pemain mengikut Peraturan Permainan Sepak Takraw 6.2.

7.0 CARA MEMUTUSKAN PENENTUAN KUMPULAN

- 7.1 Kalah mati:
 - 7.1.1 Undian kedudukan di dalam carta Kalah Mati menggunakan aplikasi sistem *online* (<https://wheelofnames.com/ms>).
 - 7.1.2 Undian akan dijalankan terhadap semua pasukan yang berdaftar sehingga selesai.
 - 7.1.3 Pasukan akan bermain sekali sahaja; yang kalah tersingkir, manakala yang menang akan terus ke pusingan seterusnya.
 - 7.1.4 Jika bilangan peserta tidak cukup untuk membentuk pusingan yang penuh (gandaan kuasa dua seperti 8, 16, 32), maka "**bye**" diberikan.

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Sila rujuk Peraturan Am Perkara (6.0) Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).
- 8.1 Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan (*Arm Band*). Semua pemain hendaklah memakai jersi yang seragam, bernombor depan dan belakang.
- 8.1 Nombor jersi adalah dari 1-36 sahaja yang dibenarkan dalam kejohanan ini.
- 8.1 Pemakaian seluar "*Tight*" berwarna gelap adalah DIWAJIBKAN manakala seluar "*Triquarter*" dan "*Track Bottom*" tidak dibenarkan.

9.0 PERALATAN

- 9.1 Jenis Bola Takraw akan digunakan dalam kejohanan ini adalah **Bola Gajah Emas (GE 511)**.

10.0 PENANGGUHAN

- 10.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 10.2 Pengadil boleh memberhentikan permainan jika berlaku halangan, gangguan atau pemain tercedera dan memerlukan rawatan segera, tidak melebihi 5 minit.
- 10.3 Jika selepas 5 minit pemain masih tidak berupaya, gantian pemain mestilah dilakukan, jika regu ini telah membuat pertukaran, maka regu lawan akan dikira sebagai pemenang.
- 10.4 Sepanjang tempoh permainan diberhentikan, semua pemain tidak dibenarkan keluar gelanggang atau minum atau mendapat tunjuk ajar.

11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

11.1 Rujuk perkara (10.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

12.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (11.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

13.0 JURI RAYUAN

13.1 Rujuk perkara (12.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk perkara (13.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk perkara (14.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1 Rujuk perkara (18.0) dalam Peraturan AM Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 2026 (SAM 2026).

