

**PERATURAN PERMAINAN
SAF UTeM**

RAGBI 10'S

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

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

2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan Sukan Antara Fakulti Universiti Teknikal Malaysia Melaka (SAF UTeM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.

3.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan Ragbi 10's Sukan Antara Fakulti Universiti Teknikal Malaysia Melaka (SAF UTeM)

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai 16 orang pemain dan 1 orang pengurus pasukan sahaja.
- 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.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am SAF UTeM (Perkara 12.0)
- 5.2 Masa bermain:
10 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 5 minit.
- 5.3 Penggantian Pemain:
 - 5.3.1 Sistem 'Rolling Substitution' akan dijalankan semasa perlawanan.
 - 5.3.2 Penggantian pemain tidak dibenarkan jika seseorang itu diarah keluar padang oleh pengadil

5.3.3 Penggantian tidak dibenarkan semasa sepakan penalti dijalankan.

6.0 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 pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

6.1.2.2 Jika masih seri, perbezaan skor lebih tinggi dikira menang.

6.1.2.3 Jika masih seri, jumlah try paling banyak dikira menang.

6.1.2.4 Jika masih seri, jumlah penalti gol paling banyak dikira menang.

6.1.2.5 Jika masih seri, jumlah drop gol paling banyak dikira menang

6.1.2.6 Jika masih seri, lambungan syiling akan dijalankan.

6.2 Pusingan Kalah Mati Cup / Plate akan diguna pakai dalam kejohanan ini.

6.3 Johan dan Naib Johan Kumpulan akan bermain dalam peringkat Separuh Akhir, Tempat ke 3 dan ke 4 dan Akhir Kategori Cup.

6.4 Tempat ke 3 dan ke 4 Kumpulan akan bermain dalam peringkat Separuh Akhir, Tempat ke 3 dan ke 4 dan Akhir Kategori Plate.

7.0 PAKAIAN

Sila rujuk Peraturan Am SAF UTeM (Perkara 10.0)

8.0 KELEWATAN

Hanya 10 minit sahaja akan diberi kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan tiga (3) mata kemenangan dan bilangan jaringan 14-0.

9.0 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.

10.0 RAYUAN/BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am SAF UTeM (Perkara 17.0)

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Peraturan Am SAF UTeM (Perkara 20.0).