



# SEPAK RAGA TUJU PERATURAN PERMAINAN SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA



SBAM | 2023  
KEDAH



SADA

## PERATURAN PERMAINAN SEPAK RAGA TUJU ANTARA REGU SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA

### **Perkara 1: Nama**

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Sepak Raga Tuju Antara Regu Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 2: Undang-Undang/Peraturan**

Kecuali apa yang disebut di dalam peraturan pertandingan ini maka peraturan permainan Sepak Raga Tuju dan Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.

### **Perkara 3: Penyertaan**

Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi Perkara 5 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 4: Kategori Permainan**

Sepak Raga Tuju antara Regu (Regu A, Regu B).

### **Perkara 5: Kelayakan Pemain**

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 pasukan dibenarkan menghantar 2 regu/8 pemain iaitu 4 pemain untuk setiap regu.

Bil.	Perkara	Jumlah
1.	Pengurus Pasukan	1 Orang
2.	Jurulatih Pasukan	1 Orang
3.	Regu A	3 Orang
4.	Regu B	3 Orang
5.	Simpanan	2 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>10 Orang</b>

2. Semua perlawanan dimulakan mengikut masa dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.

### **Perkara 6: Sistem Pertandingan**

1. Sukan ini dimainkan oleh 2 regu yang mengandungi 3 orang pemain (1 orang pemain simpanan) bagi setiap regu. Mata setiap perlawanan adalah 15 mata/set secara 2 set, jika perlawan seri permainan akan ditentukan secara tie break (7 mata/tie break).
2. Ketiga-tiga pemain hendaklah berada di dalam petak nombor 1, petak nombor 2 dan petak nombor 3. Kesemua pemain bebas melakukan sentuhan bola samada menggunakan kaki, paha, bahu dan kepala (semua jenis sepakan adalah dibenarkan – sepak sila, kekuda, badik, menggunakan tapak kaki, tumit dan sebagainya) kecuali menggunakan tangan. Penggunaan tangan hanya dibenarkan semasa membuat balingan kepada pemain sepasukan apabila memulakan sesuatu permainan.

### **Perkara 7: Gantian Pemain**

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.
2. Gantian pemain adalah dibenarkan pada bila-bila masa dengan permintaan Pengurus Pasukan kepada Pengadil semasa bola tidak berada dalam permainan.
3. Setiap regu boleh menamakan 1 orang pemain simpanan. Gantian hanya dibenarkan sekali sahaja dalam satu-satu perlawanan. Pemain yang telah digantikan tidak boleh masuk semula sehingga perlawanan tamat.
4. Mana-mana regu yang kurang dari 3 pemain tidak dibenarkan meneruskan permainan dan dianggap kalah.

### **Perkara 8: Undian dan Warm-Up**

1. Sebelum permainan dimulakan, Pengadil akan membuat undian dan regu yang memenangi undian boleh memilih untuk Sepak Mula dan Gelanggang.
2. Kedua-dua Regu akan diundi bagi menentukan kedudukan petak 1,2 atau 3.
3. Semua kedudukan pemain-pemain bagi kedua-dua regu MESTILAH kekal sehingga tamat sesuatu perlawanan.
4. Regu yang mendapat Sepak Mula hendaklah memulakan 'warm-up' selama 2 minit dan di ikuti dengan regu pihak lawan. Hanya 4 orang sahaja dibenarkan bergerak bebas didalam gelanggang semasa sesi 'warm-up' ini.

### **Perkara 9: Permulaan Permainan dan Sepak Mula**

1. Kedudukan pemain dalam setiap petak mesti kekal dalam satu-satu perlawanan. Contoh, pada pusingan pertama pemain A berada dalam petak nombor 3, pada pusingan kedua dan pusingan Tie Break juga mesti berada dalam petak nombor 3 sehingga perlawanan tersebut tamat.

2. Balingan hendaklah dilakukan oleh pemain kepada rakannya (petak 2) setelah pengadil mengumumkan mata. Sekiranya balingan dibuat sebelum pengadil mengumumkan mata, maka amaran lisan oleh pengadil akan diberikan dan balingan semula hendaklah dilakukan.
3. Sebaik sahaja pemain melakukan Sepak Mula, semua pemain bebas bergerak di dalam gelanggang masing-masing tetapi semasa membuat sepakan tuju pemain mesti berada dalam petak. Hanya sepakan kekuda sahaja dibenarkan semasa menghantar bola kepada pihak lawan (sepakan tuju) dan memijak garisan selepas melakukan sepakan tuju adalah dibenarkan.
4. Selepas balingan, seorang pemain hanya dibenarkan menyentuh bola tidak lebih dari 3 kali sentuhan sebelum mengumpan semula kepada rakannya untuk membuat sepakan tuju kepada pihak lawan (sepakan mestilah tidak melebihi 9 sentuhan).

### **Perkara 10: Perkara yang Membatalkan Permainan**

Perkara-perkara yang membolehkan permainan terbatal adalah seperti berikut:

1. Pemain keluar bulatan atau mengangkat sebelah kaki atau melompat ketika membuat balingan semasa memulakan permainan (sebelum sentuhan bola yang pertama).
2. Pemain yang melakukan Sepak Mula memijak garisan di petak masing-masing semasa memulakan permainan (sebelum sentuhan bola yang pertama).
3. Pemain tidak membuat sepakan setelah balingan dibuat kepadanya.
4. Bola sepakan tuju kepada pihak lawan melebihi paras lutut atau membahayakan pemain lain.
5. Membuat hantaran tuju kepada pihak lawan tanpa menggunakan sepakan kekuda atau diluar petak pemain.

6. Melakukan sepakan tuju pada sentuhan bola yang pertama selepas menerima balingan.
7. Pemain membuat hadangan semasa rakannya membuat sepakan tuju kepada pihak lawan.
8. Melakukan tingkah laku yang boleh mengganggu atau membuat bising atau menengking pihak lawan.
9. Melakukan sepakan tuju pada sentuhan bola yang pertama selepas menerima sepakan tuju lawan.
10. Mana-mana pemain yang memijak atau melepasi sebelah atau kedua-dua belah kaki ke gelanggang lawan.
11. Bola sepakan tuju terkena pemain regunya sebelum melepasi gelanggang lawan.
12. Bola sepakan tuju jatuh diluar gelanggang atau tidak sampai ke petak lawan.
13. Memainkan bola melebihi 3 kali sentuhan dan bola tidak melepasi gelanggang lawan selepas sentuhan bola ke 9 (sentuhan ketiga-tiga pemain dalam 1 regu).
14. Bola terkena tangan.
15. Memberhentikan atau mengepit bola dibawah tangan/lengan, paha, kaki atau badan.
16. Bola tampanan (dari sepakan tuju) melantun semula ke petak lawan pada sentuhan pertama.
17. Sebarang peralatan seperti kasut, pelilit kepala jatuh ke gelanggang lawan.
18. Bola terkena bumbung, dinding atau lain-lain benda.

### **Perkara 11: Sistem Kiraan Mata**

1. Apabila perkara batal dilakukan oleh pihak sepak mula atau penerima sepak mula, 1 mata akan diberi kepada pihak lawan dan sepak mula seterusnya dilakukan.
2. Mata kemenangan maksima untuk setiap set ialah 15 mata dan mata deuce sehingga perbezaan 2 mata (20 mata maksimum).
3. Mata untuk 'Tie Break' adalah 7 mata sahaja.
4. Pada pusingan 'Tie Break' (7 mata), undian akan dilakukan semula untuk menentukan Sepak Mula. Gelanggang adalah kekal seperti pada pusingan ke-2.

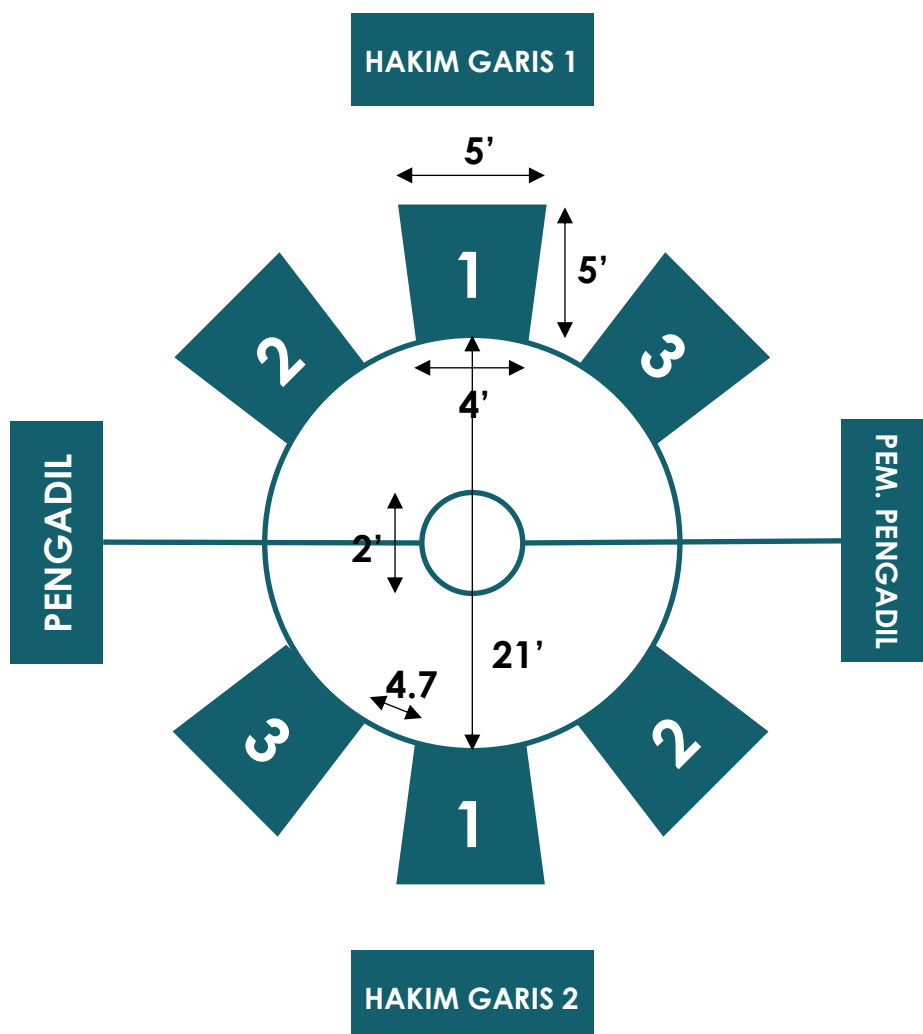
### **Perkara 12: Masa Rehat**

1. Kedua-dua regu dibenarkan untuk meminta 'Time Out' selama 1 minit (sekali setiap set).
2. Tiada 'Time Out' bagi pusingan 'Tie Break'.
3. Setelah tamat set pertama dan set ke-2 (sekiranya perlawanan berlanjutan ke pusingan 'Tie Break'), setiap regu akan diberi masa rehat selama 2 minit.

### **Perkara 13: Gelanggang Permainan**

1. Luas gelanggang adalah berukuran 21 kaki bulatan penuh atau berjejari 10.5 kaki dan di dalam bulatan ini mengandungi 6 petak (3 petak x 2 bahagian) saling berhadapan serta bebas dari sebarang rintangan.
2. Setiap petak berukuran 4 kaki (lebar hadapan kotak) x 5 kaki (lebar belakang kotak) x 5 kaki (panjang kotak) dan lebar setiap garisan adalah 0.04m. Setiap petak mengandungi nombor iaitu nombor 1 (petak tengah), nombor 2 dan 3 (petak kiri/kanan).
3. Jarak antara petak disetiap gelanggang adalah 55 inci (4.7 kaki).

4. Garisan tengah adalah selebar 0.04m yang membahagikan gelanggang kepada dua bahagian yang sama besar.
5. Bulatan tengah (antara 2 bahagian gelanggang) adalah seluas 2 kaki atau berjari 1 kaki di ukur dari luar ke dalam. Bulatan ini adalah untuk pemain yang akan membuat lambungan/umpanan bola (mengggunakan tangan) kepada pemain pasukannya semasa Sepak Mula.
6. Kawasan bebas rintangan adalah berukuran 3m dan tidak lebih 5m mengikut kesesuaian Kawasan permainan dari garisan sempadan gelanggang. Kawasan ini hendaklah bebas dari sebarang rintangan bagi memudahkan Pengadil membuat pemantauan terhadap pemain.





#### **Perkara 14: Pertukaran Pemain**

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.
2. Pemain gantian boleh dibenarkan bermain menggantikan pemain utama dengan mengisi borang gantian oleh Pengurus Pasukan kepada Pengadil. Setiap regu dibenarkan membuat satu gantian sahaja untuk setiap perlawanan.

#### **Perkara 15: Pertukaran Pemain**

1. Sila rujuk Peraturan Am Perkara 9 Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.
2. Ketua regu mestilah dilantik dalam setiap regu semasa permainan dan dikehendaki memakai tanda dilengan 'Arm Band'. Semua pemain hendaklah memakai jersi yang seragam dan bernombor di belakang.
3. Bola sepak takraw jenama 'Marathon MT103' akan digunakan dalam kejohanan ini.
4. Nombor jersi adalah dari 1-20 sahaja yang dibenarkan dalam kejohanan ini.

#### **Perkara 16: Sistem Penentuan Kumpulan**

Sila rujuk Peraturan Am Perkara 8 Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

#### **Perkara 17: Menarik Diri dari Pertandingan 'Walk-Over'**

Perkara 11 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.

#### **Perkara 18: Perlawanan Ditunda atau Dihentikan**

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 Teknikal Pertandingan.

2. Pengadil boleh memberhentikan permainan jika berlaku halangan, gangguan atau pemain tercedera dan memerlukan rawatan segera, tidak melebihi 5 minit.
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.
4. Sepanjang tempoh permainan diberhentikan, semua pemain tidak dibenarkan keluar gelanggang atau minum atau mendapat tunjuk ajar.
5. Perkara 10 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.

### **Perkara 19: Cara Memutuskan dan Keputusan Kumpulan**

1. Secara Liga  
Cara memberi mata:
  - Menang: 3 mata.
  - Kalah: 0 mata.
2. Jika 2 atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
  - a) Jumlah perbezaan set tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
  - b) Jika masih seri, jumlah perbezaan mata set tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
  - c) Jika masih seri, pertemuan awal antara pasukan yang berkenaan diambil kira. Pasukan yang pernah mengalah lawan dikira pemenang.

**Perkara 20: Bantahan**

Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara 16 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

**Perkara 21: Keadaan Luar Jangka**

Perkara 19 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.