

RAGBI 15'S

1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Pertandingan acara Ragbi 15s akan dijalankan mengikut undang-undang seperti berikut:
 - 1.1.1 Undang-undang dan Peraturan AM Pertandingan Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.
 - 1.1.2 Undang-Undang Ragbi Antarabangsa (World Rugby) "Laws of the Game-Rugby Union" yang terkini dan dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM).
- 1.2 Kategori yang dipertandingkan adalah seperti berikut :
 - 1.2.1 Lelaki
- 1.3 Pendaftaran pemain:
 - 1.3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima Seramai 30 orang pemain dan 3 orang pegawai sahaja.
 - 1.3.2 Satu senarai nama pemain (*Borang Pendaftaran Perlawanan*) hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Format Pertandingan
 - 2.1.1 Sila rujuk Peraturan Am (9.0) MASUM
- 2.2 Cara memutuskan keputusan perlawanan
 - 2.2.1 Pusingan Awal/Secara Liga, cara pemberian mata:

Menang	- 4 mata
Menang dengan skor sama/lebih dari 4 try	- 1 mata bonus
Seri	- 3 mata
Kalah	- 1 mata
Kalah dengan beza skor sama/kurang dari 7 mata	- 1 mata bonus
Tidak hadir	- 0 mata

- 2.2.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka urutan berikut akan diguna pakai untuk menentukan:
- a. Pasukan yang mendapat perbezaan skor yang tertinggi dikira menang.
 - b. Pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak dikira menang.
 - c. Pasukan yang mendapat jumlah gol (try + conversion) terbanyak dikira menang.
 - d. Pasukan yang mendapat jumlah try terbanyak dikira menang.
 - e. Pasukan yang mempunyai bolos terendah dikira menang.
 - f. Pasukan yang mendapat jumlah 'Penalti Gol' terbanyak dikira menang.
 - g. Pasukan yang mendapat jumlah 'Drop Gol' terbanyak dikira menang.
 - h. Pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan dikira menang.
- 2.2.3 Pusingan Akhir/Secara Kalah Mati. Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas masa penuh, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskan keputusan:
- 2.2.3.1.1 Perlawanan masa tambahan 15 minit akan dijalankan tanpa rehat secara "sudden death" setelah rehat 5 minit sebelum perlawanan dimulakan. Pasukan pertama mendapat skor/mata, diisytihar pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.
 - 2.2.3.1.2 Jika masih seri, pemenang akan ditentukan melalui sepakan conversion pada jarak 22-meter secara "**sudden death**" akan dijalankan.
- 2.2.4 Sistem sepakan conversion.
- 2.2.4.1.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil sepakan conversion secara 'drop kick' dengan cara selang seli.
 - 2.2.4.1.2 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.
 - 2.2.4.1.3 Pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan sahaja dibenarkan membuat sepakan conversion.
- 2.3 Masa bermain: 35 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 10 minit (maksimum).

2.4 Penggantian Pemain:

- 2.4.1 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.
- 2.4.2 Penggantian tidak dibenarkan jika seseorang pemain itu diarah 'keluar padang' oleh pengadil.

2.5 Penggantungan:

- 2.5.1 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.
- 2.5.2 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.

2.6 Perlawanan yang ditunda atau diberhentikan:

- 2.6.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 2.6.2 Jika perlawanan telah diberhentikan sebelum separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor perlawanan kekal dan keputusan perlawanan adalah seri (kedua-dua pasukan mendapat 3 mata).
- 2.6.3 Jika perlawanan diberhentikan selepas separuh masa pertama tamat dan perlawanan tidak dapat diteruskan selepas berhenti rehat selama 30 minit, maka perlawanan akan ditamatkan dengan skor dan keputusan perlawanan adalah kekal.
- 2.6.4 Pasukan yang enggan meneruskan perlawanan tanpa kebenaran pengadil perlawanan, tertakluk kepada pengesahan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan disingkirkan daripada kejohanan.

2.7 Pakaian

- 2.7.1 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mempunyai nombor yang lengkap dan jelas.
- 2.7.2 Semua pemain hendaklah memakai nombor yang sama pada setiap perlawanan.

PERATURAN PERMAINAN SUKAN MASUM

Bersatu Kearah Kejemilangan Sukan Universiti



- 2.8 Kelewatan: Hanya 15 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 21-0 (3 gol).

3. RINGKASAN PENYERTAAN

RAGBI 15s		Bilangan Maksima Peserta Setiap Pasukan
Pemain		30
Pegawai	Pengurus & Penolong Pengurus	1
	Jurulatih	1
	Fisioterapi	1