



SEPAK TAKRAW BERPASUKAN



PERATURAN DAN SYARAT PERMAINAN SEPAK TAKRAW BERPASUKAN

1.0. NAMA

1.1. Pertandingan ini dinamakan

'KEJOHANAN SEPAK TAKRAW BERPASUKAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026.'

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 1 - 3 September 2026
Tempat : Dewan KBS Kangar, Perlis

3.0. PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa Penganjuran akan menganjurkan pertandingan ini. Sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan dalam kejohanan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan dan syarat kejohanan.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada Peraturan dan Undang-undang Persekutuan Sepak Takraw Antarabangsa (ISTAF) dan Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM) dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0. PENYERTAAN

- 5.1. Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tiga (3) regu melibatkan 12 orang pemain, termasuk pemain simpanan.
- 5.2. Pendaftaran pasukan juga akan melibatkan dua (2) orang pegawai iringan/pengurus.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. ACARA PERTANDINGAN

- 7.1. Pertandingan akan dijalankan secara tiga (3) kategori berpasukan seperti berikut:
 - 7.1.1. Regu Veteran
 - 7.1.2. Regu Terbuka
 - 7.1.3. Regu Campuran (diwajibkan satu (1) pemain veteran)
- 7.2. Seorang pemain dari kategori lelaki terbuka hanya dibenarkan bermain satu (1) kategori sahaja dalam satu-satu perlawanan dan semua pemain dari regu veteran dibenarkan untuk bermain dalam regu campuran.

8.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 8.1. **** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 8.2. Pusingan awal, pertandingan secara liga, manakala Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir pertandingan akan dijalankan secara kalah-mati.
- 8.3. Untuk peringkat kumpulan, setiap kategori perlu dilangsungkan bagi kiraan mata untuk penentuan ke peringkat seterusnya. Bagi peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir akan ditentukan melalui format 'Best of 3 Games'.
- 8.4. Kemenangan setiap regu berdasar 'Best of 3 Set' (21,21,15).

9.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1. Pertandingan dalam kumpulan yang dijalankan secara liga, sistem pemberian mata adalah seperti berikut:

MENANG	3 Mata
KALAH	0 Mata

- 9.2. Pasukan yang mendapat mata yang paling banyak sekali adalah sebagai Johan Kumpulan.

- 9.3. Sekiranya dua atau lebih pasukan dalam sesuatu kumpulan memperolehi jumlah mata yang sama, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

9.3.1. Jika lebih daripada dua (2) pasukan yang terlibat, pemenang akan ditentukan dengan **kiraan nisbah (ratio) jumlah perlawanan menang kepada jumlah perlawanan kalah** (bagi yang terlibat sahaja). Jika ini masih seri pengiraan selanjutnya berdasarkan **bilangan perlawanan**. Jika ini masih seri pengiraan selanjutnya berdasarkan perbezaan **bilangan mata (points)**.

9.3.2. Jika dua (2) pasukan yang terlibat, **pasukan yang telah mengalahkan lawannya di peringkat kumpulan** akan dikira sebagai pemenang.

9.3.3. Jika keputusan di para 9.3.1. dan 9.3.2. didapati sama, maka pasukan-pasukan berkenaan akan diputuskan secara undian.

10.0. JERSI / PAKAIAN PEMAIN

- 10.1. 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.
- 10.2. Warna pakaian setiap pasukan yang bertanding mestilah berlainan.
- 10.3. Nombor jersi adalah dari 1-36 sahaja yang dibenarkan dalam kejohanan ini.
- 10.4. Setiap pasukan hendaklah memastikan kesemua pemainnya hendaklah memakai seluar ketat (tights) yang berwarna gelap dan seragam.

11.0. PERALATAN

- 11.1. Jawatankuasa Penganjur hanya akan menyediakan bola takraw jenis **Gajah Emas 511** bagi tujuan pertandingan sahaja dan tidak bertanggungjawab menyediakan bola untuk sesi pemanas badan.

12.0. TINDAKAN TATATERTIB

- 12.1. Hukuman berikut adalah merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:

- 12.1.1. Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan daripada gelanggang pertandingan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadap, pemain tersebut akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.

13.0. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN SEPAK TAKRAW BERPASUKAN

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			
JURULATIH			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.	(V)	
10.	(V)	
11.	(V)	
12.	(V)	

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN SEPAK TAKRAW BERPASUKAN

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
JURULATIH		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. JERSI
REGU LELAKI TERBUKA PERTAMA		
1.		
2.		
3.		
4.		
REGU LELAKI VETERAN		
1.		
2.		
3.		
4.		
REGU LELAKI CAMPURAN (DIWAJIBKAN SATU (1) PEMAIN VETERAN)		
1.		
2.		
3.		
4.		

.....

Pengurus Pasukan

.....

Tarikh