

PERATURAN PERMAINAN RAGBI 7's

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang-undang Permainan

1.1.1 Selain daripada Peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Ragbi Antarabangsa (*World Rugby*) "*Seven-A-Side Variation*" yang dikuatkuasakan oleh *Malaysia Rugby (MR)*.

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan Am HESF 2023.

1.3 Kelayakan

1.3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am HESF 2023.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Kategori yang dipertandingkan

2.1.1 Lelaki

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.2.1 Setiap pasukan dibenarkan hanya menghantar satu pasukan sahaja untuk mewakili institusi pengajian masing-masing. Pendaftaran bagi setiap pasukan adalah seramai 14 orang pemain, 2 orang pegawai dan 1 orang pegawai perubatan sahaja.

2.2.2 Setiap pasukan hendaklah mendaftar seramai 7 orang pemain untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan itu dijadualkan bermula.

2.2.3 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal. Setiap pasukan mesti terdiri daripada sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain untuk memulakan perlawanan. Jika tidak, pasukan berkenaan dianggap memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya dengan kiraan skor 4 gol iaitu 28 – 0.

2.2.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dengan institusi pengajian berkenaan sahaja dibenarkan mengambil bahagian. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan/tidak layak akan dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini dan kemenangan diberi kepada pasukan lawannya dengan kiraan skor 4 gol iaitu 28-0.

2.2.5 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut;

SUKAN	ATLET	PEGAWAI	PEGAWAI PERUBATAN	JUMLAH
Ragbi 7's	14	2	1	17

- 2.3 Referi Kehormat / Ketua Pengadil / Pengadil
 - 2.3.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am HESF 2023.
- 2.4 Sistem Pertandingan
 - 2.4.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am HESF 2023.
 - 2.4.2 Peringkat Awal
 - 2.4.2.1 Pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.
 - 2.4.3 Peringkat Malah Mati
 - 2.4.3.1 Selepas pertandingan peringkat awal, 2 pasukan yang memperoleh mata terbanyak dalam setiap kumpulan akan mara ke peringkat kalah mati.
 - 2.4.3.2 Pertandingan kalah mati akan dijalankan mengikut format yang telah ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal Dan Pertandingan HESF.
- 2.5 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan
 - 2.5.1 Mata perlawanan akan diberikan seperti berikut :
 - Menang - 3 mata
 - Seri - 1 mata
 - Kalah - 0 mata
 - 2.5.2 Jika dua pasukan atau lebih dalam sesuatu kumpulan itu mendapat jumlah mata yang sama pemenang akan ditentukan mengikut sistem dalam urutan berikut yang mana terdahulu:
 - 2.5.2.1 Perbezaan skor lebih tinggi.
 - 2.5.2.2 Skor tertinggi.
 - 2.5.2.3 Jumlah try paling banyak.
 - 2.5.2.4 Jumlah penalti gol paling banyak.
 - 2.5.2.5 Jumlah drop gol paling banyak.
 - 2.5.2.6 Penentuan menerusi lambungan syiling akan dilakukan.
- 2.6 Penentuan Kemenangan Dalam Sistem Kalah Mati Dan Perlawanan Akhir (Semua Kategori).
 - 2.6.1 Jika berlaku seri selepas tamat masa penuh perlawanan, keputusan berikut akan menentukan pemenangnya:
 - 2.6.1.1 Tambahan masa lima (5) minit satu separuh masa (*One Half*) secara kalah mengejut (*Sudden Death*); pasukan pertama yang memperolehi skor diistihar pemenang.

2.6.1.2 Sepakan penalti secara kalah mengejut (*Sudden Death*) akan dilakukan di garisan dua puluh dua meter (22 m) oleh kedua-dua pasukan secara bergilir-gilir hingga keputusan tercapai.

2.6.1.3 Hanya pemain-pemain yang berada dalam padang pada akhir perlawanan tersebut akan dibenarkan mengambil sepakan penalti.

2.7 Masa Perlawanan

2.7.1 Tujuh (7) minit bagi separuh masa dengan dua minit (2) peruntukan bagi pertukaran bahagian padang.

2.8 Pemain Gantian

2.8.1 Lima (5) pertukaran pemain boleh dibuat pada bila-bila masa perlawanan termasuk masa tambahan.

2.8.2 Penggantian tidak dibenarkan jika seseorang itu diarah keluar padang oleh pengadil.

2.8.3 Penggantian tidak dibenarkan semasa sepakan penalti secara kalah mengejut (*Sudden Death*) dijalankan.

2.8.4 Sekiranya pasukan telah menggunakan ke semua lima (5) pertukaran dan berlaku '*Blood Bin*' pada baki perlawanan, pemain yang telah dikeluarkan dibenarkan bermain bagi tempoh yang ditetapkan mengikut persetujuan pengadil.

2.9 Penggantungan

2.9.1 Pemain yang diarah 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 Disiplin membuat suatu keputusan.

2.9.2 Pemain yang telah diarahkan keluar padang kerana kesalahan kad merah yang nyata (*Straight Red Card*) dan salahlaku permainan yang serius, pemain terbabit akan digantung terus daripada kejohanan dan satu laporan daripada pengadil akan dihantar ke Lembaga Disiplin *Malaysia Rugby* untuk tindakan selanjutnya.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

3.1 Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan Am HESF 2023.

3.2 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan mempunyai nombor yang jelas.

3.3 Jika terdapat pertembungan warna jersi antara kedua-dua pasukan, pasukan yang dinamakan sebagai pelawat (Pasukan B) dalam jadual perlawanan diminta menukar jersi.

4. HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am HESF 2023.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Ragbi 7's	1	14	1	14	1	14