

**SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN
PESTA RAGBI 10 SEBELAH MRSM SE-MALAYSIA KALI KELIMA, 2008**

1. UNDANG-UNDANG

Selain daripada peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Ragbi antarabangsa (IRB) yang dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM). Sekiranya timbul keraguan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan digunakan.

2. PENYERTAAN

- 2.1 Setiap MRSM dibenarkan menghantar satu pasukan sahaja untuk menyertai kejohanan ini.
- 2.2 Hanya pelajar yang berdaftar dengan MRSM layak bermain dalam kejohanan ini.
- 2.3 Hanya pemain yang dilahirkan pada atau selepas tahun 1991 sahaja yang dibenarkan mengambil bahagian.

3. PENDAFTARAN PEMAIN/ PEGAWAI

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai 15 orang pemain dan 2 orang pegawai sahaja. Satu salinan Borang Pendaftaran Pasukan lengkap dengan Nombor Kad Pengenalan hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola semasa taklimat Pengurus Pasukan beserta kad pengenalan asal.
- 3.2 Sebarang permohonan pertukaran/gantian pemain selepas Taklimat Pengurus Pasukan tidak akan dilayan.
- 3.3 Setiap pasukan dikehendaki menyenaraikan seramai 15 orang pemain dalam Borang Pendaftaran Pertandingan yang disediakan untuk setiap perlawanan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan itu dijadualkan bermula.
- 3.4 Pemain-pemain berdaftar hanya dibenarkan mewakili 1 pasukan sahaja sepanjang kejohanan.
- 3.5 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Mana-mana pasukan yang gagal berada di padang 10 minit setelah masa ditetapkan dianggap memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawan dengan kiraan 2 gol.

- 3.6 Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini.

4. FORMAT PERTANDINGAN

Pasukan-pasukan yang bertanding dibahagikan kepada 8 kumpulan dengan meletakkan pasukan johan, naib johan, ketiga, keempat dan 4 pasukan yang bertanding dalam kategori cup tahun lalu sebagai pasukan pilihan (seeded) dalam setiap kumpulan. Pertandingan dijalankan dalam format seperti berikut:

- 4.1 Pertandingan pada peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam kumpulan masing-masing.
- 4.2 Johan dan naib johan setiap kumpulan akan mara ke peringkat Cup/Plate manakala pasukan ketiga, keempat dan kelima akan ke peringkat Bowl/Shield. Pertandingan di peringkat kedua ini akan dijalankan secara kalah mati.
- 4.3 Tiga orang skrum adalah dikuatkuasakan.

5. PENENTUAN KEMENANGAN

- 5.1 Mata kemenangan diberi seperti berikut:

Menang	- 3 mata
Seri	- 1 mata
Kalah	- 0 mata

- 5.2 Jika 2 atau lebih pasukan terikat dengan mata yang sama maka proses berikut akan menentukan kedudukan pasukan dalam kumpulan:
- 5.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah try terbanyak
 - 5.2.2 Pasukan yang mendapat lebih perbezaan skor
 - 5.2.3 Pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak
 - 5.2.4 Pasukan yang pernah mengalahkan lawannya
 - 5.2.5 Jika masih seri, pasukan yang mendapat pungutan (i)Gol Penalti, (ii)Drop Gol dan (iii)Conversion akan di ambil kira.
- 5.3 Sekiranya masih sama maka kedudukan akan ditentukan oleh keputusan perlawanan di antara kedua-dua pasukan terlibat. Pasukan yang menang akan dikira di kedudukan yang lebih tinggi dalam kumpulan.

6. PENENTUAN DALAM SISTEM KALAH MATI

- 6.1 Jika berlaku seri selepas tamat masa penuh perlawanan, tambahan masa akan dijalankan untuk menentukan pemenangnya. Setiap tambahan masa akan dimainkan selama 5 minit. Selepas setiap 5 minit, pasukan akan menukar padang tanpa rehat. Pasukan yang mendapat mata pertama dalam masa tambahan akan dikira sebagai pemenang dan perlawanan akan ditamatkan.
- 6.2 Sekiranya perlawanan masih seri, maka kedua-dua pasukan akan membuat tendangan gol pada jarak 22 meter secara sudden death untuk menentukan pemenang.

7. MASA PERLAWANAN

- 7.1 Semua perlawanan dalam peringkat awal akan dijalankan selama 7 minit setiap separuh dengan 1 minit rehat di antaranya.
- 7.2 Bagi peringkat kalah mati, masa bermain bagi semua perlawanan kecuali perlawanan akhir adalah 7 minit setiap separuh masa dengan 1 minit rehat. Manakala bagi semua perlawanan akhir, masa bermain adalah 10 minit setiap separuh masa dan 2 minit rehat.

8. PEMAIN GANTIAN

- 8.1 5 orang pemain boleh diganti pada bila-bila masa perlawanan termasuk masa tambahan.
- 8.2 Pemain yang sudah digantikan tidak boleh bermain semula di dalam perlawanan yang sama, (kecuali blood bin)
- 8.3 Penggantian tidak dibenarkan jika seseorang pemain itu diarah keluar padang oleh pengadil.

9. PENGGANTUNGAN

- 9.1 Pemain yang menerima kad kuning akan diarah keluar dari padang selama 3 minit (sin bin).
- 9.2 Pemain yang menerima kad merah akan diarah keluar dari padang dan akan digantung 1 perlawanan.
- 9.3 Jawatankuasa rayuan akan memutuskan tindakan yang akan dikenakan seterusnya.

10. PENGADIL DAN HAKIM GARISAN

- 10.1 Semua pengadil dan hakim garisan akan dilantik oleh Lembaga Pengadil Kesatuan Ragbi Malaysia.
- 10.2 Setiap keputusan pengadil adalah muktamad

11. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 11.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk dijalankan perlawanan disebabkan cuaca atau hal-hal lain yang tidak diduga, perlawanan tersebut akan dilangsungkan pada masa yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.2 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan oleh pengadil setelah dimulakan atas sebab-sebab tertentu, maka penentuan keputusan perlawanan adalah seperti berikut:
 - 11.2.1 Jika perlawanan dihentikan pada separuh masa atau dalam separuh masa kedua, maka keputusan ketika itu akan diambil kira.
 - 11.2.2 Jika perlawanan dihentikan pada separuh masa pertama, maka keputusan perlawanan dikira seri dengan kiraan jaringan 1 try.
 - 11.2.3 Bagi peringkat kalah mati, sekiranya keputusan masih seri maka pasukan yang telah mendapat try terdahulu akan diisytiharkan pemenang. Sekiranya masih seri, maka lambungan duit syiling akan digunakan untuk menentukan kemenangan.

12. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 12.1 Hanya pengurus pasukan berkenaan sahaja dibenarkan membuat bantahan/rayuan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan disertakan wang bantahan sebanyak RM100.00 tunai.
- 12.2 Bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan dalam masa 15 minit selepas perlawanan berkenaan tamat.
- 12.3 Wang bantahan tidak akan dikembalikan jika bantahan gagal.

13. JURI RAYUAN

13.1 Juri rayuan terdiri daripada:

Pengerusi : Penyelaras Pertandingan
AJK : 2 orang yang dilantik oleh Pengelola

13.2 Jawatankuasa berhak mendapatkan sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang boleh membantu kes itu.

13.3 Keputusan jawatankuasa adalah muktamad.

14. PIALA

14.1 Piala Pusingan adalah milik BPLM dan tidak boleh disimpan terus oleh mana-mana pasukan.

14.2 Piala Pusingan akan disampaikan kepada Johan Cup. Pasukan itu boleh menyimpannya sehingga kejohanan berikutnya diadakan.

14.3 Pasukan itu bertanggungjawab tentang keselamatan, insuran dan inskripsi mengikut gaya rupa inskripsi yang sedia ada pada piala tersebut.

15. PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsir segala perkara yang tidak disiarkan atau termaktub di dalam Undang-undang/Peraturan pertandingan ini dan keputusannya adalah muktamad dan tidak boleh dipertikaikan.