



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KALI KE-10 TAHUN 2025

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN SEPAKTAKRAW

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN SEPAKTAKRAW SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan SIPMA 2025 yang terkandung, pertandingan ini juga dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Persekutuan Sepaktakraw Antarabangsa (ISTAF) berkuatkuasa pada ketika ini dan apa yang dipraktikkan oleh Persatuan Sepaktakraw Malaysia (PSM).
- 1.2 Sekiranya kejadian di luar dugaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini dan PSM, pihak penganjur mempunyai kuasa untuk memutuskan suatu keputusan
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Penganjur adalah muktamad.

2.0 PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA 2025
- 2.2 Pertandingan akan dijalankan secara regu, beregu dan berpasukan lelaki sahaja.
- 2.3 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan berikut:
 - 2.3.1 Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)
 - 2.3.2 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)
 - 2.3.3 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)
 - 2.3.4 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 2.3.5 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)
 - 2.3.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)
 - 2.3.7 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
 - 2.3.8 Majlis Sukan Kolej Vokasioanal Malaysia (MASKoV)
- 2.4 Pendaftaran hendaklah dibuat dengan menggunakan Borang Penyertaan Rasmi yang dikeluarkan oleh Jawankuasa Pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan. Butir-butir tentang seseorang pemain hendaklah dilengkapkan dan disahkan oleh **Setiausaha Agung Majlis Sukan Pasukan** atau **Ketua Kontijen** masing-masing.

3.0 PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Pertandingan akan terdiri daripada 3 acara berikut:
 - 3.1.1 Regu (individu)
 - 3.1.2 Beregu (individu)
 - 3.1.3 Berpasukan (3 regu)

- 3.2 Setiap pemain hanya dibenarkan menyertai 2 acara sahaja iaitu regu atau beregu dan acara berpasukan
- 3.3 Tiada Pertukaran kategori apabila pendaftaran pasukan telah dibuat
- 3.4 Pemain mestilah terdiri daripada peserta-peserta yang didaftarkan dalam borang penyertaan sahaja.
- 3.5 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap kategori adalah seperti berikut:

PERKARA	ATLET			PEGAWAI
	REGU	BEREGU	BERPASUKAN	
Maksimum	5	4	15	4
Minimum	4	3	12	

- 3.6 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftar seramai 15 orang pemain (maksimum) dan 12 orang pemain (minimum)
- 3.7

4.0 SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 4.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut acara dan jadual pertandingan yang telah ditetapkan.
- 4.2 Pertandingan akan dijalankan secara liga 1 pusingan dalam kumpulan.
- 4.3 Pasukan Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke pusingan seterusnya.
- 4.4 Bagi pusingan kedua dan seterusnya akan dijalankan secara kalah singkir
- 4.5 Semua regu mesti berada di lokasi pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dijadualkan bermula.
- 4.6 Jika mana-mana pasukan tidak melaporkan diri 10 minit selepas waktu yang dijadualkan maka pasukan tersebut tidak layak untuk meneruskan perlawanan
- 4.7 Cara memutuskan keputusan pertandingan.
 - 4.7.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama.
 - 4.7.1.1 Menang – 2 mata
 - 4.7.1.2 Kalah – 0 mata

- 4.8 Sekiranya dua pasukan atau lebih memperolehi mata yang sama ketiga dalam kumpulan, maka kemenangan akan ditentukan dengan cara turutan peraturan berikut:
- 4.8.1 Kiraan Perbezaan Set - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan Set, akan dikira menang.
 - 4.8.2 Kiraan perbezaan angka-angka mata - Pasukan yang telah memperolehi lebih kiraan perbezaan angka-angka mata akan dikira menang.
 - 4.8.3 Sekiranya dengan kaedah di atas terdapat sama juga maka pasukan yang telah mengalahkan lawannya akan dikira menang.
 - 4.8.4 Sekiranya kaedah ini juga tidak mendapat keputusan, maka pasukan-pasukan berkenaan akan diundi bagi menentukan kedudukan Pemenang.

5.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

5.1 Pakaian Pertandingan

- 5.1.1 Semua pemain di dalam setiap pasukan hendaklah memakai jersi seragam dan bernombor kekal dibahagian depan dan belakang. Jersi mestilah bernombor dari nombor **1 hingga 36 sahaja**.
- 5.1.2 Nama pasukan perlu ada di bahagian atas belakang jersi pemain
- 5.1.3 Nombor pemain perlulah tidak kurang 10 cm depan & 20 cm belakang dan Nama pasukan mestilah kontra dengan warna jersi serta terang dan jelas.
- 5.1.4 Pemakaian seluar "*Tight*" berwarna gelap adalah DIWAJIBKAN manakala seluar "*Triquarter*" dan "*Track Bottom*" tidak dibenarkan.
- 5.1.5 Ketua regu/beregu mestilah dilantik sebelum permainan bermula dan dikehendaki memakai tanda dilengan (Arm Band).

5.2 Peralatan Pertandingan

- 5.2.1 Semua jenis peralatan rasmi permainan adalah seperti berikut
 - 5.2.1.1 Lelaki – Bola Gajah Emas (GE 511)

6.0 MENARIK DIRI

- 6.1 Setiap pasukan yang bertanding perlu menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun telah layak untuk pusingan seterusnya.

6.2 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan maka pasukan / pemain terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pasukan / pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.

6.3 Pertukaran pemain adalah tidak dibenarkan sama sekali.

7.0 JURI RAYUAN TERTINGGI

Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SIPMA.

8.0 RAYUAN / BANTAHAN

Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SIPMA.

9.0 JAWATANKUASA DISIPLIN

Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SIPMA.

10.0 HADIAH-HADIAH

Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SIPMA.

11.0 KEWANGAN

Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SIPMA.

12.0 PERKARA AM

Rujuk Perkara 20 Peraturan Am SIPMA.

13.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

13.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.