

PERATURAN KEJOHANAN RAGBI 7 SEPASUKAN TERBUKA KVBP KEBANGSAAN
"THE BATTLE OF SEVEN SIDE'S" 2017

MEREBut

PIALA PUSINGAN KETUA PERGERAKAN PEMUDA UMNO BAHAGIAN SRI GADING

1.0 PENDAHULUAN

1.1 Nama Kejohanan

Kejohanan ini dikenali sebagai "THE BATTLE OF SEVEN SIDE'S" atau singkatannya BP BOSS dan terbahagi kepada dua (2) kategori seperti berikut

1.1.1 Kategori Bawah 17 Tahun

1.1.2 Kategori Bawah 19 Tahun

1.2 Pengelolaan

Kejohanan ini dianjurkan oleh Unit Sukan Dan Kokurikulum Kolej Vokasional Batu Pahat dengan kerjasama Majlis Permuafakatan Kolej (MPK) Kolej Vokasional Batu Pahat dan Sekreteriat Sukan Dan Rekreasi Komuniti Parlimen Sri Gading.

2.0 PERATURAN KEJOHANAN

"THE BATTLE OF SEVEN SIDE'S" menggunakan Undang-undang Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB) 'Laws of The Game Rugby Union 2008' serta menggunakan peraturan terbaru 'Experimental Law Variation (ELV)' yang telah dikuatkuasakan oleh Kesatuan Ragbi Malaysia dan digunakan oleh Kesatuan Ragbi Johor dimana peraturan-peraturan ini telah dikemaskinikan oleh pihak penganjur.

3.0 KELAYAKAN PASUKAN

3.1 Kejohanan ini terbuka kepada mana-mana pasukan sama ada mewakili sekolah, kolej vokasional, institusi pengajian mahupun kelab dan memenuhi syarat dan peraturan yang termaktub.

3.2 Hanya 40 pasukan bagi kedua-dua kategori yang telah membuat **PERMOHONAN ONLINE PENYERTAAN** kepada penganjur dan telah dipilih oleh jawatankuasa penganjuran (melepasi saringan pemilihan oleh jawatankuasa penganjuran) layak menyertai kejohanan ini manakala pasukan selebihnya akan disenaraikan dalam senarai menunggu.

3.3 40 Pasukan yang telah diumumkan oleh penganjur (bagi kedua-dua kategori) hendaklah melakukan pembayaran pendahuluan yuran sebanyak RM200.00 mengikut masa yang ditetapkan oleh penganjur layak menyertai kejohanan ini. Pasukan yang gagal membuat pengesahan berserta pendahuluan yuran pada tarikh yang ditetapkan akan digugurkan dari senarai dan slot tersebut akan diganti dengan pasukan lain yang berada dalam senarai menunggu.

- 3.4 Setiap pasukan yang bermain hendaklah memastikan pemain-pemain yang didaftarkan memenuhi syarat kelayakan para 4.0 dan meemastikan pemain-pemainnya dilindungi oleh insurans sebagai langkah keselamatan.

4.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan bagi setiap kategori dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada **DUA BELAS (12)** pemain. (7 pemain utama dan 5 pemain simpanan)
- 4.2 Setiap pemain yang menyertai pasukan hendaklah didaftarkan sebelum mewakili mana-mana pasukan dan pendaftaran pemain boleh dilakukan secara online ke dalam sistem yang ditentukan oleh penganjur dan sebarang perubahan pemain boleh dilakukan di meja pendaftaran pada hari pertama kejohanan secara manual.
- 4.3 Pemain yang didaftarkan hanya boleh didaftarkan untuk bermain bagi **SATU (1) PASUKAN SAHAJA**.
- 4.4 Berikut merupakan kriteria kelayakan pemain mengikut kategori :

4.4.1 Kategori Bawah 17 Tahun

- a) Pemain yang **LAYAK** bermain adalah pemain yang dilahirkan pada tahun 2000 ke atas. Pemain yang dilahirkan pada tahun 1999 ke bawah **TIDAK LAYAK** menyertai kategori ini.
- b) Setiap pasukan hendaklah menyediakan **SALINAN KAD PENGENALAN** pemain yang disahkan sebagai bukti umur pemain.
- c) Sekiranya pasukan yang diwakili adalah sekolah/institusi pengajian, maka pemain perlulah terdiri daripada **PELAJAR BERDAFTAR** di sekolah/institusi berkenaan. Pengurus pasukan perlulah menyediakan dokumen bukti pendaftaran pelajar berkenaan sama ada dalam bentuk **SALINAN KAD MATRIK PENGAJIAN, SALINAN BUKU PENDAFTARAN KEHADIRAN MAHUPUN DOKUMEN PENGESAHAN RASMI DARIPADA SEKOLAH/INSTITUSI** yang diwakili dan diserahkan di kaunter pendaftaran pada hari pertama kejohanan.
- d) Salinan kad pengenalan dan borang kebenaran ibubapa / penjaga hendaklah diserahkan kepada urusetia di meja pendaftaran semasa pendaftaran dibuat pada hari pertama kejohanan.

4.4.2 Kategori Bawah 19 Tahun

- a) Pemain yang **LAYAK** bermain adalah pemain yang dilahirkan pada tahun 1998 ke atas. Pemain yang dilahirkan pada tahun 1997 ke bawah **TIDAK LAYAK** bermain bagi kategori ini.

- b) Sekiranya pasukan yang diwakili adalah sekolah/institusi pengajian, maka pemain perlulah terdiri daripada **PELAJAR BERDAFTAR** di sekolah/institusi berkenaan. Pengurus pasukan perlulah menyediakan dokumen bukti pendaftaran pelajar berkenaan sama ada dalam bentuk **SALINAN KAD MATRIK PENGAJIAN, SALINAN BUKU PENDAFTARAN KEHADIRAN MAHUPUN DOKUMEN PENGESAHAN RASMI DARIPADA SEKOLAH/INSTITUSI** yang diwakili dan diserahkan di kaunter pendaftaran pada hari pertama kejohanan.
- c) Sekiranya pemain bermain bagi pasukan yang didaftarkan atas nama kelab alumni (bekas pelajar), pengurus pasukan perlulah menyediakan salinan dokumen pengesahan sama ada dalam bentuk **SALINAN SURAT BERHENTI/SURAT TAMAT PENGAJIAN ATAU DOKUMEN PENGESAHAN RASMI INSTITUSI DARIPADA INSTITUSI YANG DIWAKILI** sebagai bukti pemain berkenaan adalah alumni institusi berkenaan.
- d) Setiap pasukan hendaklah menyediakan **SALINAN KAD PENGENALAN** pemain yang disahkan sebagai bukti umur pemain dan diserahkan di meja pendaftaran ketika pendaftaran dibuat pada hari pertama kejohanan.

4.5 Pemain-pemain yang memenuhi kriteria disebutkan adalah dibenarkan untuk didaftarkan KECUALI :

4.5.1 Pemain berkenaan pernah bermain sebagai pemain utama/simpanan bagi mana-mana pasukan dalam kejohanan liga ragbi kebangsaan (super league).

4.5.2 Pemain berkenaan pernah bermain sebagai pemain utama/simpanan bagi mana-mana pasukan negeri dalam SUKMA mahupun Piala Agung Kebangsaan.

4.5.3 Pemain berkenaan pernah bermain sebagai pemain utama/simpanan bagi skuad kebangsaan dalam mana-mana kejohanan dalam mahupun luar negara.

4.6 Pasukan yang didapati melanggar peraturan ini boleh dibatalkan penyertaannya.

5.0 YURAN PENYERTAAN

5.1 Yuran penyertaan yang dikenakan bagi satu pasukan/kategori adalah sebanyak **RM350.00 (RINGGIT MALAYSIA TIGA RATUS LIMA PULUH SAHAJA)**. Bayaran pendahuluan sebanyak **RM200.00 (RINGGIT MALAYSIA SATU RATUS SAHAJA)** hendaklah dibuat mengikut tempoh masa yang ditentukan oleh penganjur kejohanan.

5.2 Yuran penyertaan/pendahuluan tidak akan dikembalikan kepada pasukan yang menarik diri dari kejohanan atau kepada pasukan yang dibatalkan penyertaan kerana melanggar syarat kejohanan.

- 5.3 Sebarang transaksi kewangan yang dibuat hendaklah dilakukan secara tunai/cek kepada penganjur atas nama :

Nama Akaun : Peratuan Ibubapa Guru SMT Batu Pahat

No.Akaun : 010 – 3201000 - 1921

Bank : Bank Islam

*Bukti pembayaran hendaklah diserahkan kepada penganjur menerusi whatsapp (016-7735099) atau emailkan kepada mohdsyamsulsalleh@yahoo.com.

6.0 KESELAMATAN DAN INSURANS PEMAIN

- 6.1 Pihak penganjur akan menyediakan petugas keceemasan sepanjang kejohanan berlangsung sebagai persediaan memastikan keselamatan dan kebajikan pemain terjaga.
- 6.2 Insurans setiap pasukan adalah dibawah tanggungjawab pasukan masing-masing. Sebarang kemalangan ke atas pemain tidak boleh dipertanggungjawabkan kepada pengelola penganjuran kejohanan.

7.0 FORMAT/SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Format/sistem pertandingan ini akan terpakai kepada kedua-dua kategori (bawah 17 dan bawah 19) yang dipertandingkan dalam kejohanan ini.
- 7.2 Kejohanan ini dibahagikan kepada **DUA (2)** sistem iaitu **PUSINGAN AWAL (Grouping)** dan **PUSINGAN KEDUA (Knock-Out)**.
- 7.2.1 Pusingan Awal (Grouping)
- a) Pusingan awal akan dijalankan dalam bentuk kumpulan (grouping).
 - b) Terdapat **EMPAT (4)** kumpulan bagi pusingan awal iaitu Kump.A, Kump.B, Kump.C dan Kump.D. Setiap kumpulan terdiri dari **LIMA (5)** pasukan yang ditentukan menerusi cabutan undian.
 - c) Setiap pasukan akan melalui **EMPAT (4)** perlawanan kumpulan (grouping) pada hari pertama kejohanan bagi mengumpul mata.
 - d) Selepas tamat kesemua perlawanan, Jawatankuasa Teknikal Kejohanan akan mengeluarkan kedudukan kedudukan 20 pasukan yang akan menentukan jadual perlawanan pusingan kedua.
 - e) Kedudukan pasukan selepas tamat **EMPAT (4)** perlawanan peringkat kumpulan akan ditentukan seperti yang dijelaskan dalam perkara 10.0.

7.2.5 Pusingan Kedua (Knock-Out Stage)

- a) Pusingan kedua (knock-out) akan dijalankan pada hari kedua kejohanan dan pecahkan kepada **TIGA (3)** devisyen seperti berikut :

Devisyen 1 – Cup/Plate

Devisyen 2 – Bowl/Shield

Devisyen 3 – Spoon/Fork

- b) Kedudukan/ranking pasukan selepas melalui pusingan awal akan menentukan devisyen pasukan bermain :

1 - 8	Devisyen 1 (Cup/Plate)
9 - 16	Devisyen 2 (Bowl/Shield)
17 - 20	Devisyen 3 (Spoon/Fork)

- c) Jadual perlawanan bagi pusingan kedua adalah seperti berikut

DEVISYEN 1 Kelayakan Cup/Plate	DEVISYEN 2 Kelayakan Bowl/Shield	DEVISYEN 3 Kelayakan Spoon/Fork
Rank 1 vs Rank 8 Rank 2 vs Rank 7 Rank 3 vs Rank 6 Rank 4 vs Rank 5 Pasukan menang akan bermain kategori Cup dan pasukan kalah akan bermain kategori plate.	Rank 9 vs Rank 16 Rank 10 vs Rank 15 Rank 11 vs Rank 14 Rank 12 vs Rank 13 Pasukan menang akan bermain kategori Bowl dan pasukan kalah akan bermain kategori Shield	Rank 17 vs Rank 20 Rank 18 vs Rank 19 Pasukan menang akan bermain kategori Spoon dan pasukan kalah akan bermain kategori Fork

8.0 PERALATAN/BOLA RASMI

- 8.1 Peralatan dan persiapan padang akan dikendalikan oleh Jawatakuasa Pengelola.
- 8.2 Bola Kejohanan dan peralatan padang untuk kegunaan kejohanan yang memenuhi spesifikasi kejohanan akan dibekalkan oleh Strike Rugby Gear.

9.0 PEMAIN GANTIAN

- 9.1 Pemain boleh diganti secara "**rolling sub**" di mana semua pemain boleh keluar dan masuk padang dengan kebenaran pengadil atau peembantu pengadil semasa perlawanan berlangsung.
- 9.2 Hanya pemain yang didaftarkan sebagai pemain pasukan sahaja dibenarkan untuk berada di kerusi pemain simpanan sepanjang perlawanan berlangsung.

10.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

10.1 Pusingan Awal :

- MENANG : 3 Mata
- SERI : 1 Mata Kalah : 0 Mata

10.1.1 Kedudukan/ranking pasukan selepas tamat pusingan awal (grouping) akan dibuat berdasarkan kepada :

- Jumlah Mata Tertinggi
- Jumlah Perbezaan Skor
- Jumlah Purata Skor
- Keputusan Perlawanan Antara Keduanya
- Pasukan yang mempunyai skor tertinggi
- Pasukan yang mempunyai jumlah bolos terendah
- Undian lambungan syiling akan dilakukan oleh urusetia pengelola bersama pengurus pasukan yang terlibat.

10.2 Pusingan Kedua (Kalah Mati)

10.2.1 Sekiranya skor akhir selepas tamat perlawanan adalah **SERI** maka keputusan pemenang akan ditentukan berdasarkan kaedah berikut :

- Tendangan panelti (3x).
- Tendangan panelti sudden death.
- Lambungan Syiling.

10.2.2 Bagi perlawanan **AKHIR CUP** sahaja, penentuan **SERI** akan diputuskan berdasarkan kaedah berikut :

- Tambahan Masa (Sudden Death) – 3 minit
- Tendangan Panelti (3x)
- Tendangan Panelti Sudden Death.
- Lambungan Syiling.

10.3 Masa Permainan

10.3.1 Dalam pusingan awal (peringkat kumpulan) perlawanan akan dijalankan sehala dengan masa permainan adalah selama **SEPULUH (10) MINIT**.

10.3.2 Bagi pusingan kedua (menang mara), masa permainan adalah seperti berikut :

- Pusingan Kelayakan Dan Separuh Akhir (Semua kategori)
- Perlawanan dijalankan secara **SEHALA** dengan masa permainan adalah selama **10 MINIT**.
- Pusingan Akhir (Semua Kategori)
-Perlawanan dijalankan secara **DUA HALA** dengan masa permainan adalah **7 MINIT + 1 MINIT + 7 MINIT**.

10.3.3 Permainan akan dimulakan **TIDAK LEWAT** daripada **10 MINIT** dari masa yang ditetapkan dalam jadual dengan tidak kurang **LIMA (5)** pemain setiap pasukan berada dalam padang semasa perlawanan dimulakan. Jika gagal, pasukan berkenaan akan dikira kalah dan memberi "walkover" dengan skor 28-0. Jika kedua-dua pasukan gagal masuk ke padang maka pengelola kejohanan akan menjadualkan semula perlawanan berkenaan.

11.0 PENGADIL PERLAWANAN

- 11.1 Semua pengadil perlawanan adalah dibawah pengelolaan penyelaras Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM) atau Kesatuan ragbi Negeri dan keputusan pengadil adalah **MUKTAMAD**.
- 11.2 Dalam apa jua situasi semasa perlawanan berlangsung pengadil adalah pegawai yang bertanggungjawab untuk membuat keputusan dan pegawai kejohanan akan bekerjasama memberikan nasihat kepada pegawai berdasarkan aspek keselamatan.

12.0 UNDIAN

Jawatankuasa Teknikal Pertandingan dengan kerjasama Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan tarikh untuk diadakan undian.

13.0 JADUAL PERTANDINGAN

Susunan jadual pertandingan adalah mengikut format yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

14.0 KELEWATAN

Sila rujuk perkara 8.3.

15.0 PAKAIAN

- 15.1 Setiap pasukan digalakkan menyediakan **DUA (2)** jersi yang berbeza warna.
- 15.2 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warna, pasukan yang namanya mula-mula tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar jersi.

16.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Kejohanan dan keputusan adalah **MUKTAMAD**

Sebarang perubahan akan dimaklumkan.