



## PERATURAN PERTANDINGAN KILLERBEE 7s 2025

### FORMAT PERTANDINGAN

#### 1.0 PENDAFTARAN

- 1.1 Setiap pasukan **WAJIB** menyerahkan Borang K01, Borang K02, Borang K03 dan Borang K04 kepada pihak penganjur selewatnya 15 minit sebelum memulakan perlawanan pertama. Kegagalan pasukan menyerahkan borang-borang berkenaan akan memberi implikasi kepada pasukan berkenaan.

#### 2.0 PUSINGAN AWAL

- 2.1 Pada pusingan awal pertandingan akan dijalankan secara liga 8 kumpulan. Penentuan pasukan ke dalam kumpulan akan dibuat melalui undian.

#### 3.0 PERINGKAT KALAH SINGKIR

- 3.1 Pada peringkat kalah singkir. Pasukan-pasukan yang bertanding akan dipecahkan kepada pusingan SEMIFINAL CUP/PLATE, BOWL/SHIELD, SPOON/FORK dan SAUCER/CHOPSTICK dengan menggunakan konsep best of 8.

#### 4.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Kejohanan ini akan dimainkan menurut Undang-Undang Permainan Ragbi *RIMAU MSSM*.

#### 5.0 KELAYAKAN PASUKAN

- 5.1 Setiap pasukan hendaklah terdiri daripada maksimum 14 orang pemain dan 3 orang pegawai pasukan.
- 5.2 Pendaftaran pasukan hendaklah dibuat sebelum perlawanan pertama pasukan tersebut dan pendaftaran tidak boleh dipinda selepas perlawanan pertama pasukan tersebut

#### 6.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 6.1 Semua pemain perlu mematuhi syarat umur bagi setiap kategori yang dipertandingkan.

#### 7.0 SISTEM PERTANDINGAN

##### 7.1 Pusingan Awal

- 7.1.1 Semua pasukan akan dibahagikan kepada 8 kumpulan. Satu kumpulan akan terdiri daripada 4 pasukan

##### 7.2 Pusingan Kedua

- 7.2.1 Pada peringkat kalah singkir. Pasukan-pasukan yang bertanding akan dipecahkan kepada pusingan SEMIFINAL CUP/PLATE, BOWL/SHIELD, SPOON/FORK dan SAUCER/CHOPSTICK dengan menggunakan konsep best of 8.

#### 8.0 PENENTUAN BEST OF 8

- 8.1 Untuk pertandingan secara liga (kumpulan), setiap pasukan perlu mendapatkan sebanyak mungkin skor (try) dan mengelak pasukan daripada dibolosi (bolos). Penentuan best of 8 akan dikira berdasarkan DIFFERENCE iaitu jumlah skor tolak jumlah bolos. Pasukan yang mendapat DIFFERENCE tertinggi akan mendapat ranking yang lebih baik.

8.2 Jika 2 atau lebih pasukan mendapat DIFFERENCE yang sama, pasukan-pasukan tersebut akan ditentukan mengikut sistem berikut:

8.2.1 Pasukan yang mendapat lebih SKOR lebih tinggi akan dikira menang

8.2.2 Jika masih sama, pasukan yang mendapat BOLOS lebih rendah akan dikira menang.

## 9.0 PUSINGAN SEPARUH AKHIR DAN AKHIR

9.1 Dalam perlawanan Separuh Akhir dan Akhir, jika berlaku seri, langkah-langkah berikut akan digunakan untuk menentukan pemenang.

8.3.1 Sekiranya keputusan seri dengan ADA jumlah try, maka pemenang akan diberikan kepada pasukan yang membuat try terlebih dahulu.

8.3.2 Sekiranya keputusan seri dengan TIADA jumlah try, maka tambahan masa 5 minit akan dijalankan (Sudden Death). Pasukan yang mendapat skor paling awal dalam 'sudden death' akan menang.

8.3.3 Jika masih seri, ujian larian 30 meter (sprint test 30 metre) akan dilaksanakan. Menggunakan kaedah best of 3.

## 10.0 MASA PERLAWANAN

10.1 SEMUA masa perlawanan akan dijalankan selama **8 minit (main) - 1 minit (rehat) - 8 minit (main)**

## 11.0 PERTUKARAN PEMAIN

**ROLLING SUB.** Tiada had pertukaran pemain. Pemain boleh digantikan pada bila-bila masa dalam setiap perlawanan **KECUALI** semasa **PENALTI**. Pemain yang telah diganti juga boleh bermain semula dalam perlawanan tersebut.

## 12.0 MASA MELAPOR

12.1 Semua pasukan mestilah berada berdekatan padang 10 minit sebelum masa perlawanan.

12.2 Semua pengurus pasukan mestilah menghantar senarai nama pemain 10 minit sebelum masa perlawanan kepada pegawai pertandingan.

12.3 Setiap pasukan mestilah mengandungi sekurang-kurangnya 5 pemain untuk memulakan perlawanan. Jika tidak, kemenangan percuma akan diberikan kepada lawannya dengan skor **21 - 0**.

12.4 Jika satu pasukan tidak melaporkan diri kepada pengadil 10 minit selepas masa yang ditentukan, maka perlawanan tersebut akan dibatalkan dan kemenangan percuma akan diberikan dengan skor **21 - 0**.

## 13.0 BANTAHAN

13.1 Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan dihantar kepada Pengelola Pertandingan dalam masa **Tiga Puluh (30) minit** selepas tamatnya perlawanan yang berkenaan.

13.2 Jika bantahan itu berjaya, keputusan kemenangan ialah **21 - 0** diberikan kepada pihak yang membuat bantahan.

13.3 Setiap bantahan (11.1 dan 11.2) mestilah disertakan dengan wang tunai **RM500.00** (Ringgit Malaysia Lima Ratus Sahaja). Wang tidak akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya atau tidak berjaya.

#### 14.0 JAWATANKUASA TATATERTIB DAN DISIPLIN

- Pengerusi Pengelola atau wakilnya
- Setiausaha Kejohanan atau wakilnya
- Pengerusi Teknikal Kejohanan
- Pengadil Perlawanan ( Jika perlu )
- 3 orang Pengurus Pasukan yang berkecuali

#### 15.0 JAWATANKUASA RAYUAN

- Pengerusi Pengelola Kejohanan
- Setiausaha Pengelola Kejohanan
- Pengerusi Teknikal Kejohanan
- Pengurus Pasukan Ragbi Berkecuali

#### 16.0 TINDAKAN TATATERTIB DAN DISIPLIN

Mana-mana pemain yang menerima **Kad Kuning (Amaran)**, pemain tersebut akan direhatkan (**Sin Bin**) selama 2 minit di Meja Teknikal. Mana-mana pemain yang menerima **Kad Merah (Dibuang padang)**, pemain tersebut akan digantung daripada perlawanan tersebut dan **1 (Satu)** perlawanan seterusnya. Pemain tersebut hanya boleh bermain dalam kejohanan setelah Jawatankuasa Tatatertib dan Disiplin membuat keputusan seterusnya. Sebarang rayuan dirujuk terus kepada Jawatankuasa Rayuan.

#### 16.0 PENGADIL

Pengadil dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola dengan kerjasama JRU

#### 17.0 PENTAKSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsir segala perkara yang tidak disiarkan dalam Undang-Undang Pertandingan ini. Keputusan akhir daripada Jawatankuasa Pengelola adalah **MUKTAMAD**.