

PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW SUKAN KERAJAAN TEMPATAN SABAH KE-14 2026 SANDAKAN

1. NAMA

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Sepak Takraw Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.

2. PENGELOLAAN

Pertandingan ini dikelola oleh Jawatankuasa Pertandingan Sukan Sepak Takraw dengan kerjasama Persatuan Sepak Takraw Sandakan. Mengikut Undang-Undang/Peraturan-Peraturan PSM/ASTAKA/ISTAF.

3. PENYERTAAN

Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi syarat-syarat penyertaan dalam Peraturan Am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.

SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

- 3.1.1 Penyertaan adalah untuk kakitangan **KKTP, Agensi dibawah KKTP** dan **PBT**, peserta-peserta mestilah terdiri daripada pegawai dan kakitangan yang sedang berkhidmat dengan organisasi tersebut. Ini termasuklah secara tetap/ kontrak/ sementara/ sambilan. Status di atas meliputi pegawai/ kakitangan sedang berkhidmat dengan anak-anak syarikat yang ditubuhkan di bawah organisasi induk.
- 3.1.2 Peserta-peserta hendaklah telah berkhidmat sekurang-kurangnya **Dua bulan** daripada tarikh pertandingan. Semakan dengan KWSP akan diselaraskan untuk mengesahkan kesahihan status seorang kakitangan serta pencaruman telah dibuat oleh pihak majikan. Ini adalah bertujuan untuk memastikan kelancaran sukan serta mengesahkan hanya pegawai dan kakitangan yang benar-benar sedang berkhidmat dengan sesuatu organisasi itu sahaja (di dalam tempoh waktu yang disyaratkan) mewakili organisasi tersebut.
- 3.1.3 Mana-mana pasukan yang menurunkan peserta yang bukan daripada organisasi tersebut akan dibatalkan penyertaan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan. Ini akan disusuli dengan tindakan penggantungan pasukan organisasi tersebut dari seluruh pertandingan.
- 3.1.4 Setiap penyertaan hendaklah mengemukakan borang penyertaan yang disediakan oleh pihak penganjur Pertandingan Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.
 - a) Setiap penyertaan dikehendaki mengemukakan borang penyertaan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan **tidak lewat daripada 15 Oktober 2026.**

- b) **Borang pendaftaran peserta yang lengkap dengan nama peserta dan lain-lain maklumat yang diperlukan bersama-sama salinan kad pekerja dan penyata gaji bagi bulan **September & Oktober 2026** yang telah disahkan oleh Ketua Kontinjen.**
- c) Pertukaran peserta boleh dibuat semasa Mesyuarat Pengurus-pengurus Pasukan sebelum sukan bermula dengan mematuhi Peraturan 3.1.1 dan 3.1.2. Sebarang permohonan untuk pindaan/pertukaran nama pemain selepas Mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan adalah tidak dibenarkan sama sekali.

4. ACARA PERTANDINGAN/ JADUAL PERMAINAN

- 4.1 Acara berpasukan 3 regu (A-terbuka, **B-veteran 45 tahun ke atas lahir pada tahun 1981** dan C-terbuka).
- 4.2 Jadual dan gelanggang pertandingan akan ditetapkan oleh Jawatankuasa pertandingan ini setelah berunding dengan Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan akan diedarkan kepada semua Pasukan yang mengambil bahagian selewat-lewatnya semasa Taklimat Pengurus yang akan diadakan sebelum perlawanan hari pertama bermula.
- 4.3 Jadual Permainan akan diedarkan semasa Mesyuarat Pengurus-pengurus Pasukan.

5. TAKLIMAT PERTANDINGAN

- 5.1 Majlis taklimat Pengurus oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan hendaklah diadakan sebelum perlawanan pertama hari pertama dimulakan.
- 1.1 Setiap pasukan hanya akan diwakili oleh pasukan-pasukan yang berdaftar sahaja, sementara kehadiran pegawai-pegawai lain adalah sebagai pemerhati.

6. PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

- 6.1 Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 6.2 Setiap pasukan boleh mendaftarkan 1 pasukan sahaja yang mengandungi tidak lebih daripada (3 Orang Pegawai), dua regu terbuka dan satu regu veteran (tidak lebih dari 15 orang pemain sahaja). Hanya pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan bertanding di sepanjang pertandingan ini.
- 6.3 Seorang pemain hanya boleh mewakili satu pasukan sahaja, Jawatankuasa pertandingan berhak membatalkan mana-mana pendaftaran pemain, jika pemain telah didaftarkan untuk lebih daripada satu Pasukan.

- 6.4 Pemain-pemain yang masih dikenakan tindakan tatatertib atau sesuatu penyiasatan salahlaku oleh PSM/ASTAKA/ISTAF, sama sekali tidak dibenarkan bermain.
- 6.5 Sekiranya timbul sebarang kemusykilan dan pertikaian mengenai kelayakan mana-mana pemain, maka perkara tersebut hendaklah dirujuk kepada Jawatankuasa Pertandingan yang mana keputusan adalah muktamad.

7. PAKAIAN PERTANDINGAN

- 7.1 Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam serta “arm-band” bagi Ketua Pasukan semasa pertandingan.
- 7.2 Perkara (Pakaian) dalam peraturan am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026 diguna pakai.

Pakaian Pemain

- 7.2.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam yang mematuhi Peraturan Pakaian jenis permainan berkenaan.
- 7.2.2 Nombor-nombor pada jersi hendaklah sama dengan nombor-nombor yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran serta mematuhi spesifikasi-spesifikasi dalam Peraturan Pakaian jenis permainan berkenaan.
- 7.2.3 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang namanya mula-mula tercatat di dalam jadual pertandingan hendaklah menukar jersi kepada yang lain warnanya.

8. SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Sistem pertandingan akan mengikut Perkara (Sistem Pertandingan) Peraturan Am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.
 - 8.1.1 Pertandingan akan mengandungi 3 REGU perlawanan iaitu REGU 1 (terbuka), REGU 2 (Veteran), REGU 3 (terbuka), yang akan dijalankan dengan tertib menurut senarai REGU atau Barisan Pemain-pemain yang diserahkan oleh Pasukan-pasukan kepada pengadil rasmi 30 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.
 - 8.1.2 Pusingan Awal
 - a. Pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) Kumpulan A dan B dan pertandingan akan dijalankan secara Liga.

- b. Johan dan Naib Johan dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan yang berasingan secara undian dan nama pasukan tersebut hendaklah dituliskan dahulu daripada pasukan lain. Penetapan kumpulan akan dibuat melalui undian.

8.1.3 Pusingan Separuh Akhir

- a. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan dalam dua kumpulan iaitu kumpulan X dan Y seperti berikut :

Kumpulan X	Kumpulan Y
Johan Kumpulan A	Johan Kumpulan B
Naib Johan Kumpulan B	Naib Johan Kumpulan A

- b. Pertandingan dijalankan secara **KALAH MATI**

8.1.4 Pusingan Akhir

Pemenang Kumpulan X akan melawan Pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan. Pasukan yang kalah dalam kumpulan X dan kumpulan Y akan berlawan untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.

- 8.2 Sistem kiraan mata yang digunakan bagi menentukan pemenang kumpulan adalah seperti berikut :-

Mana-mana pasukan yang memenangi lawannya dengan 3-0 mendapat **3 MATA**, jika dengan 2-1 mendapat **2 MATA**, manakala pasukan yang kalah mendapat **0 MATA**

- 8.3 Sistem kiraan 15 mata : Setiap set akan dimenangi oleh regu yang mendahului dengan 15 mata digunakan bagi semua perlawanan.
- 8.4 Servis Tunggal: Setiap regu hanya memperolehi satu servis sahaja
- 8.5 Deuce (Waktu Terikat 14-14): Jika kedudukan mata terikat pada 14-14, set akan ditentukan sehingga mana-mana regu berjaya meraih mata ke-17 terlebih dahulu
- 8.6 Jika terdapat jumlah mata yang sama perkiraan set menang/kalah dan penyertaan mata keseluruhan akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

9. PERTUKARAN PEMAIN

Perkara 3 (3.1.4.c) dalam Peraturan Am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026 diguna pakai.

10. MENARIK DIRI ATAU MENYERAH KALAH

Perkara (Menarik Diri) dalam Peraturan Am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026 diguna pakai.

10.1 Pasukan yang lewat hadir ke gelanggang atau padang permainan selepas 15 minit daripada masa akan ditetapkan di dalam jadual perlawanan akan dikira sebagai pasukan menarik diri atau menyerah kalah.

10.2 Keputusan perlawanan '*straight set*' setiap regu dengan kiraan mata 0 – 2

11. TATATERTIB DAN PENGGANTUNGAN

11.1 Semua pegawai dan pemain-pemain yang berdaftar dalam kejohanan ini dikehendaki menyertainya dengan penuh semangat kesukanan dan muhibbah di samping menghormati dan mematuhi segala undang-undang dan peraturan yang ditentukan oleh Jawatankuasa Pertandingan mengikut Undang-undang PSM/ASTAKA/ISTAF.

11.2 Mana-mana pemain yang diberi AMARAN oleh Pengadil bertugas dengan 2 kali KAD KUNING, maka dengan sendirinya tergantung 1 perlawanan berikutnya.

11.3 Seorang pemain yang diarah keluar gelanggang oleh Pengadil bertugas atau menerima KAD MERAH akan diambil tindakan tatatertib ke atasnya. Pemain berkenaan tidak dibenarkan bermain dalam mana-mana pertandingan/kejohanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Tatatertib mengambil sesuatu tindakan.

11.4 Regu-regu yang sedang bertanding mempunyai kurang daripada 3 orang pemain tidak dibenarkan meneruskan permainan dan dikira KALAH, sementara regu lawannya mendapat kemenangan dengan kiraan mata 2 – 0.

12. BANTAHAN

Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara Peraturan Am Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.

12.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan dikemukakan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya beserta dengan wang pertaruhan (tunai) sebanyak RM300.00 (Ringgit : Tiga Ratus Sahaja) 30 minit selepas perlawanan tamat.

12.2 Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu ditolak.

13. PERATURAN

Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-undang Pertandingan Persatuan Sepak Takraw Malaysia, PSM, ASTAKA DAN ISTAF dan Peraturan Am serta Peraturan Pertandingan Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026.

14. PERCANGGAHAN

Jika terdapat apa-apa percanggahan di antara Peraturan Pertandingan dengan Peraturan Am, Peraturan Am ini hendaklah dipakai. Walau bagaimanapun jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam Peraturan Am ini, ianya hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2022. Keputusan Jawatankuasa Pengelola Sukan Kerajaan Tempatan Sabah 2026 adalah muktamad.



BORANG PENYERTAAN
PERTANDINGAN SEPAK TAKRAW SUKAN KERAJAAN TEMPATAN SABAH
KE 14 SANDAKAN

KONTINJEN / ZON : _____

BIL	NAMA PEGAWAI	NO. K/P	NO. TELEFON
1.	Pengurus Pasukan :		
2.	Jurulatih Pasukan :		
3.	Pegawai Perubatan:		
	PEMAIN	NO. K/P	UMUR
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

- * Sila sertakan satu salinan kad pengenalan peserta dan surat pelantikan yang telah disahkan benar oleh ketua jabatan.
- * Sila kembalikan borang penyertaan yang telah dilengkapi kepada Urusetia Pengelola sukan Sepak Takraw, selewat-lewatnya pada **15 Oktober 2026**
- * 1. Encik Noding Bin Supu (Penyelaras) , (WhatsApp (PDF): 013-8761648)
- * 2. Puan Murni Binti Tuara (Ajk) , (WhatsApp (PDF): 019-9646219)

Tandatangan Pengurus Pasukan:

Nama :
Tel :
Tarikh :

**JADUAL PERLAWANAN
BERPASUKAN**

TARIKH	MASA	AKTIVITI	KATEGORI	CATATAN
06.11.2026 JUMAAT	7.00 MALAM	TAKLIMAT & MESYUARAT PENGURUS-PENGURUS PASUKAN		8 ZON
08.11.2026 AHAD	08.00 PAGI - 06.00 PETANG	PUSINGAN AWAL LIGA DALAM KUMPULAN	BERPASUKAN	KUMPULAN A & KUMPULAN B
09.11.2026 ISNIN	08.00 PAGI HINGGA 10.00 PAGI	SEPARUH AKHIR	BERPASUKAN	KALAH MATI
	10.00 PAGI	PERLAWANAN TEMPAT KETIGA & PERLAWANAN AKHIR	BERPASUKAN	PENENTUAN PINGAT EMAS PERAK & GANGSA

**JADUAL
PERLAWANAN SEPAK TAKRAW
BERPASUKAN**

KUMPLAN A		KUMPULAN B	
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
A4		B4	

PUSINGAN AWAL

Bil. Per	Kump	Nama Pasukan	Vs	Nama Pasukan	Masa	Gelanggang
08.11.2026 (AHAD)						
1	A	A1		A2	0800 AM	A
2	B	B1		B2		B
3	A	A3		A4	0945 AM	A
4	B	B3		B4		B
5	A	A2		A4	1115 AM	A
6	B	B2		B4		B
7	A	A1		A3	01.30 PM	A
8	B	B1		B3		B
9	A	A4		A1	03.00 PM	A
10	B	B4		B1		B
11	A	A2		A3	03.15 PM	A
12	B	B2		B3		B
09.11.2026 (ISNIN)						

SEPARUH AKHIR

Bil. Per	Nama Pasukan	Vs	Nama Pasukan	Masa	Gelanggang
13	JOHAN KUMPULAN A	Vs	NAIB JOHAN KUMPULAN B	08.00 PAGI	A
14	JOHAN KUMPULAN B	Vs	NAIB JOHAN KUMPULAN A		B

PERLAWANAN TEMPAT KE-3/4

Bil. Per	Nama Pasukan	Vs	Nama Pasukan	Masa	Gelanggang
15	PASUKAN KALAH 13	Vs	PASUKAN KALAH 14	10.00	A

PERLAWANAN AKHIR

Bil. Per	Nama Pasukan	Vs	Nama Pasukan	Masa	Gelanggang
16	PEMENANG 13	Vs	PEMENANG 14	10.00	