

INTER-VARSITY INDIGENOUS SPORTS FESTIVAL (IIF), IIUM
PERATURAN PERTANDINGAN GALAH PANJANG



1.0 PENJENISAN : PERMAINAN LAMAN

- 1.1 Nama : Galah Panjang.
- 1.2 Tujuan : Masuk ke kubu lawan dan belon (bendera).
- 1.3 Gelanggang : Permukaan rata.
: Dibuat kubu berbentuk segi empat berukuran 10 x 15 meter persegi dan di dalamnya terdapat enam petak berukuran 5 x 5 meter.

2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Pertandingan 'INTER-VARSITY INDIGENOUS SPORTS FESTIVAL (IIF), IIUM'.

3.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan IIF ini dikelola oleh International Islamic University Malaysia (IIUM) dengan kerjasama dari semua Institusi Pengajian Tinggi dibawah naungan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT).

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Bilangan Pemain:
 - 4.1.1 Pasukan mestilah terdiri daripada lima (5) orang pemain sepasukan.
- 4.2 Pendaftaran hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 4.3 Senarai nama pemain mengikut susunan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.4 Hanya nama pemain yang namanya didaftarkan dalam borang penyertaan sahaja akan bermain dalam pertandingan ini.
- 4.5 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawanan dimulakan.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

4.1 Sila rujuk Peraturan Am (9.0) IIF.

6.0 CARA PERMAINAN

- 6.1 Kedua-dua ketua pasukan akan mengundi untuk menentukan **Pasukan Naik (menyerang)** dan **Pasukan Pasang (pengadang)**.
- 6.2 Permainan diadakan secara timbal balik sebanyak empat (4) babak – dua (2) kali naik dan dua (2) kali pasang selama enam belas (16) minit atau menurut persetujuan "Peraturan Setempat (Ground Rules)" pada masa dimainkan.
- 6.3 Tiap satu babak, masa maksimum ialah empat (4) minit. Setiap babak boleh berlangsung beberapa permainan (innings) dengan **Tampan Mula**.
- 6.4 Belon iaitu bebas keluar kubu, boleh dibuat sebanyak mungkin sehingga tertangkap maka **Tukar Sebelah** dalam masa empat (4) minit berkenaan.
- 6.5 Pemain pasukan naik akan mengambil tempat di luar kubu petak mula. Manakala pasukan pasang akan mengambil tempat di **watas lintang kubu**.
- 6.6 Ketua pasukan jadi (hantu galah) akan mengawal **watas lintang mula** dan **watas susur** di tengah gelanggang.
- 6.7 Setelah diberi aba-aba
 - 6.7.1 Pasukan naik akan menampar tangan ketua pasukan pasang bagi memulakan permainan;
 - 6.7.2 Pasukan naik masuk seluruh badan menyusup ke kubu lawan. cuba melepasi kawalan pasukan pasang;
 - 6.7.3 Untuk kembali ke luar permulaan (belon).
- 6.8 Tangkapan hanya sah jika penjaga
 - 6.8.1 Kedua-dua belah kaki berada di atas watasnya;
 - 6.8.2 Tanpa dogang; dan
 - 6.8.3 Dengan cara "tui" atau cuitan tangan ke badan lawan.

7.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG

- 7.1 Pasukan yang mendapat terbanyak;
- 7.2 Pihak lawan semuanya di buang padang;
- 7.3 Jika seri:
 - 7.3.1 Masa tambahan tiga (3) minit akan diberikan kepada setiap pasukan untuk menyusup bagi membuat belon terbanyak.
 - 7.3.2 Jika seri juga, undian akan dijalankan.

8.0 LARANGAN DAN DENDAAN

- 8.1 Mati – tetapi permainan diteruskan, kemudian hidup apabila tukar sebelah atau belon;
 - 8.1.1 Penyerang yang terkeluar dari watas kubu (melempi garisan tepi gelanggang); atau
 - 8.1.2 Penyerang yang berundur masuk ke petal sudah;
 - 8.1.3 Dikira tiga (3) kali penyerang yang sengaja menyentuh pihak lawan.
- 8.2 Tukar sebelah
 - 8.2.1 Cukup enam belas (16) minit.
 - 8.2.2 Penyerang tertangkap.
 - 8.2.3 Mati semua pasukan naik.
- 8.3 Buang gelanggang
 - 8.3.1 Mana-mana pemain yang berbuat tidak sopan di dalam permainan.

9.0 PAKAIAN

Sila rujuk Peraturan Am (7.0) IIF.

10.0 KELEWATAN

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada seseorang pemain/pasukan yang lewat dan selepas masa itu, sekiranya pemain/pasukan tersebut tidak dapat hadir maka perlawanan tersebut secara rasminya terbatal dan semua keputusan perlawanan yang melibatkan pasukan tersebut tidak diambil kira dalam pungutan mata. Pasukan tersebut dikira menarik diri daripada pertandingan.

11.0 BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (13.0) IIF.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (14.0 & 15.0) IIF.

13.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Peraturan Am (20.0) IIF.