



PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN TARIK TALI
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan tarik tali dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **9 - 11 Oktober 2026 (Jumaat-Ahad)**

Masa : **9 Oktober (bermula 3.00 petang)/ 10-11 Oktober (bermula 8.00 pagi)**

Lokasi : **MAEPS GreenField**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, berserta berat badan (kg) seperti berikut:
 - (a) Peserta :
11 orang peserta: lapan (8) pemain dan tiga (3) pemain simpanan.
 - (b) Kategori Acara :
 - i. 1x pasukan Lelaki; dan
 - ii. 1x pasukan Wanita.
2. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
3. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, pasukan yang dinamakan sebagai pelawat hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza seperti yang diarahkan oleh pengadil.
4. Pertukaran dan penggantian nama tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
5. Pasukan yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir.

6. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
7. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasarkan format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- (a) Jumlah *game* menang dan kalah;
 - (b) Jumlah set menang dan kalah;
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Peraturan Persekutuan Tarik Tali Malaysia (MTWF)/ Tug Of War International Federation (TWIF).
2. Setiap pasukan adalah terdiri daripada 10 orang pemain (8 penarik + 2 simpanan) dengan jumlah berat maksima bagi 8 orang penarik kategori lelaki adalah sebanyak 680kg. Manakala kategori wanita adalah sebanyak 640kg.
3. Riben berwarna merah akan diikat pada jarak empat (4) meter untuk menandakan pertengahan tali.

4. Sebelum tarikan diperlukan, cara menentukan tempat ialah dengan melambung syiling oleh pengadil. Selepas tarikan pertama, pasukan akan bertukar tempat. Jika tarikan ketiga diperlukan, keadaan tempat pasukan juga akan ditentukan dengan melambung syiling.
5. Perlawanan akan ditentukan berdasarkan dua (2) kemenangan (*best of 3 matches*).
6. Penggantian tidak boleh dibuat setelah perlawanan dijalankan kecuali pemain cedera. Pemain boleh digantikan oleh pemain simpanan bagi perlawanan seterusnya berdasarkan keputusan pengadil. Jika berlaku penggantian, jumlah berat mestilah tidak melebihi 680 kilogram kategori lelaki dan 640 kategori wanita.
7. Sebagai contoh:
 - Berat kategori yang dipertandingkan adalah 680kg.
 - Berat pasukan semasa pendaftaran sebelum tarikan adalah 660kg, dan berat penarik yang keluar adalah 80kg, apabila penarik ini keluar berat semasa pasukan adalah 580kg.
 - Berat penarik yang boleh masuk adalah 100kg.
8. Sekiranya tiada pemain yang layak (berdasarkan rekod berat badan) pasukan tersebut terpaksa menarik dengan bilangan tujuh (7) orang peserta sahaja.
9. Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan.

VI. PAKAIAN/ PERALATAN DAN KESALAHAN

1. Duduk (*Sitting*) - Duduk di atas tanah dengan sengaja berturut-turut atau terlalu lama atau gagal kembali kepada posisi menarik setelah tergelincir.
2. Menyandar (*Leaning*) - Mana-mana bahagian badan (selain dari tapak kaki) menyentuh tanah atau penarik lain.
3. Mengunci (*Locking*) - Tindakan pegangan/ himpitan yang boleh mencegah tali dari bergerak.
4. Memegang tali (*Grip*) - Kedua-dua belah tapak tangan mestilah menghadap ke atas.
5. Menahan (*Proping*) - Memegang atau kedudukan tali yang tidak melalui di antara badan dan bahagian tangan atas.
6. Posisi (*Position*) - Keadaan duduk di atas kaki atau betis sendiri, atau lutut/ peha penarik dibelakangnya atau kaki sendiri tidak melepaskan bahagian lutut.

7. Memanjat tali (*Climbing The Rope*) - Memegang tali dengan cara membawa tangan satu per satu ke hadapan secara bergilir-gilir sedangkan kaki bergerak.
8. Mendayung (*Rowing*) - Menarik tali secara duduk di atas tanah kemudian membawa kaki ke belakang dan ditakukan berturut-turut.
9. Posisi *Anchorman* - Tali mestilah melalui bawah lengan kanan, dinaikkan ke atas bahu kiri dan melalui tangan kiri. Hujung tali dilepaskan bebas kesebelah luar kiri. Kedua-dua tangan adalah seperti lain-lain penarik.
10. Memacak - Memacak tumit atau menahan kaki di atas tanah sebelum arahan "Angkat Tali" oleh pengadil.
11. Melepaskan tali - Mana-mana pasukan yang berlawan dengan sengaja melepaskan tali yang boleh mengakibatkan kecederaan atau kesakitan terhadap pasukan lawan, boleh dibatalkan penyertaan (*disqualification*) pertandingan seterusnya.
12. Setiap pasukan wajib memakai jersi mengikut warna yang telah ditetapkan. Kasut yang dibenarkan adalah kasut sukan (*standard sports shoe*) dan tidak dibenarkan memakai kasut bola/ stud dan tidak dibenarkan untuk tidak berkasut.
13. Penggunaan tali pinggang dan jaket tarik tali (*anchor pad*) adalah dibenarkan.

VII. PEMENANG

1. Pemenang bagi setiap perlawanan akan ditentukan dari tiga (3) tarikan yang terbaik (*best of 3 matches*)
2. Jika seri selepas dua (2) tarikan, pasukan dibenarkan untuk berehat selama 5 minit sebelum tarikan ketiga dimulakan.

VIII. TIMBANG BADAN

Setiap peserta rumah sukan diwajibkan mengemukakan timbangan berat badan masing-masing sebelum pertandingan diadakan. Semakan akan dibuat semasa hari pertandingan. Berat badan bagi keseluruhan peserta (8 orang) tidak melebihi 680 kg bagi kategori lelaki dan 640 kg bagi kategori wanita.

IX. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

X. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

XI. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')