

**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN RAGBI
SUKAN SABAH (SAGA) XI, TAWAU 2025
(LELAKI/WANITA)**

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan pertandingan **Ragbi Antarabangsa (World Rugby) 'Seven-a-side Variations 2024** sebagaimana yang telah ditetapkan oleh **Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM/Malaysian Rugby)**.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada **Peraturan Am Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025**.
- 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada **undang-undang Ragbi Antarabangsa (World Rugby) 'Seven-a-side Variations 2024**
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Ragbi Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan ini akan bermula pada **11 hingga 17 Oktober 2025 (TBC)**.

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan ini akan diadakan di **Padang A, Maktab Rendah Sains Mara, Tawau**.

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Penyertaan hanyalah kepada semua daerah di Negeri Sabah sahaja. Penyertaan hendaklah dibuat melalui daerah masing-masing.
- 4.2 Setiap kontinjen hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita sahaja yang terdiri daripada:

	Lelaki	Wanita
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang	1 orang
Fisioterapi Pasukan	1 orang	1 orang
Peserta	13 orang	13 orang
Jumlah	16 orang	16 orang

5.0 PENDAFTARAN, KELAYAKAN PESERTA & JURULATIH

- 5.1 Hanya **peserta Lelaki lahir pada tahun 2005 hingga 2009** dan **peserta Wanita lahir pada tahun 2005 hingga 2011** sahaja yang layak didaftarkan oleh *Majlis Sukan Negeri Sabah*.
- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan salinan Kad Pengenalan dan gambar berukuran Pasport semasa pendaftaran peserta.
- 5.3 Sebarang pertukaran peserta/atlet atau pindaan/pertukaran kategori perlu mengisi **Borang Y** (pertukaran atlet) dan dihantar kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan sebulan sebelum kejohanan bermula.
- 5.4 Pendaftaran peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 4.8**.
- 5.5 Pemain-pemain yang berumur 18 tahun dan ke bawah **Wajib** mendapatkan kebenaran ibubapa/penjaga yang sah serta perlu mendapatkan pengesahan kesihatan dari Doktor yang bertauliah (borang boleh didapati dari KRM).
- 5.0 Pendaftaran dan kelayakan peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 4.8 dan 4.9**.
- 5.1 **Jurulatih sukan Ragbi setiap daerah perlu memiliki sekurang-kurangnya Sijil Kejurulatihan Tahap 1 atau Sijil Sains Sukan Tahap 1.**

6.0 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Taklimat pengurus pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 6.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta berserta dengan Kad Pengenalan. **Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.**
- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Pertandingan akan dijalankan secara dua (2) peringkat, iaitu Perlawanan Liga Peringkat Kumpulan dan Perlawanan Peringkat Kalah Mati.
- 7.2 Semua pasukan yang telah mengesahkan penyertaan akan dibahagikan kepada:
 - 7.2.1 Format A
Dua (2) kumpulan sekiranya bilangan pasukan yang menyertai kejohanan adalah 8 hingga 11 pasukan.
 - 7.2.2 Format B
Empat (4) kumpulan sekiranya bilangan pasukan yang menyertai kejohanan adalah 12 hingga 16 pasukan.
 - 7.2.3 Format C
Lapan (8) kumpulan sekiranya semua daerah mengambil bahagian.

- 7.3 Empat (4) pasukan teratas dalam kedudukan semasa Sukan Sabah XI, Tawau 2025 (**Sukan Sabah X, Kota Kinabalu 2023**) akan diberi **seeding** dalam kumpulan untuk pusingan awal manakala pasukan lain akan diundi untuk penentuan dalam kumpulan.
- 7.4 Setelah tamat kesemua perlawanan kumpulan:
- 7.4.1 Sekiranya Pusingan Awal menggunakan format A, maka 4 pasukan teratas setiap kumpulan akan mara ke pusingan Suku Akhir yang akan dijalankan secara kalah mati.
- 7.4.2 Sekiranya Pusingan Awal menggunakan Format B atau Format C, tempat ke-1 dan ke-2 setiap kumpulan akan mara ke pusingan Suku Akhir bahagian Menang, manakala pasukan yang mendapat tempat ke-3 dan ke-4 akan mara ke pusingan Suku Akhir Bahagian Kalah.
- 7.4.2.1 Suku Akhir Bahagian Menang
- 7.4.2.1.1 Pemenang pada perlawanan ini akan pergi ke Separuh Akhir dan Akhir *Cup*. Bagi penentuan Pingat Emas, Perak dan Gangsa.
- 7.4.2.1.2 Pasukan yang kalah pada perlawanan ini akan pergi ke Separuh Akhir dan Akhir *Plate*.
- 7.4.2.2 Suku Akhir Bahagian Kalah
- 7.4.2.2.1 Pemenang pada perlawanan ini akan pergi ke Separuh Akhir dan Akhir *Bowl*.
- 7.4.2.2.2 Pasukan yang kalah pada perlawanan ini akan pergi ke Separuh Akhir dan Akhir *Shield*.
- 7.5 Setiap pasukan mempunyai 13 pemain yang telah didaftarkan untuk kejohanan.
- 7.5.1 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan 12 orang pemain sahaja utk setiap perlawanan
- 7.5.2 Senarai nama pemain bagi pendaftaran perlawanan hendaklah sentiasa dikemaskini kepada pihak urusetia jika ada perubahan kepada nama pemain yang didaftarkan daripada senarai 13 orang pemain sedia ada.

8.0 PEMAIN GANTIAN

- 8.1 Sebanyak 5 kali pertukaran pemain secara "*Rolling Sub*" dibenarkan pada bila-bila masa di dalam perlawanan termasuk masa tambahan (*Format SUKMA 2024*).
- 8.2 Penggantian tidak dibenarkan semasa sepakan *penalty* secara 'tamat serta-merta' (*sudden-death*).

9.0 MASA PERLAWANAN

- 9.1 Di sepanjang pertandingan ini perlawanan akan dijalankan dengan dua (2) separuh masa selama tujuh (7) minit dalam setiap separuh masa dengan satu (1) minit rehat di antaranya (7-1-7).
- 9.2 Perlawanan akhir juga (perlawanan penentuan pingat emas/perak) akan dijalankan dengan dua (2) separuh masa selama tujuh (7) minit setiap separuh masa dengan satu (1) minit rehat diantaranya (7-1-7).
- 9.3 Setiap pasukan dikehendaki melaporkan diri lima belas (15) minit sebelum perlawanan dimulakan. Sepuluh (10) minit diberikan untuk masa kelewatan, selepas itu peraturan 10.2 di bawah ini akan diguna pakai.

10.0 MENARIK DIRI

- 10.1 Penarikan diri pasukan yang akan bertanding tidak digalakkan sama sekali.
- 10.2 Mana-mana pasukan yang memberi kemenangan percuma (walk-over) dan gagal meyakinkan Jawatankuasa Pertandingan Ragbi Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025 dan Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib, pasukan tersebut akan dibatalkan daripada pertandingan.

11.0 JERSI

- 11.1 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan nombor yang jelas.
- 11.2 Nombor Jersi hendaklah bermula dari 1 hingga 12 dan mesti dipakai oleh pemain yang didaftarkan oleh pasukan hingga tamat pertandingan. Jersi tidak boleh bertukar milik kecuali koyak atau hilang, dan maklumkan kepada urus setia pertandingan jika ada sebarang pertukaran (Tujuan Pemilihan Pemain).
- 11.3 Jika didapati persamaan warna jersi antara dua (2) pasukan maka pasukan yang disebut dahulu (sebagaimana jadual perlawanan) dikehendaki menukar jersi.

12.0 PEGAWAI-PEGAWAI TEKNIKAL PERTANDINGAN

- 12.1 Persatuan Sukan Negeri akan melantik Ketua Delegat Teknikal, Delegat-delegat Teknikal dan pegawai-pegawai Teknikal setelah berunding dengan KRM tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 14.2**.
- 12.2 Setiap keputusan yang diputuskan oleh pengadil adalah muktamad.

13.0 PERLAWANAN

- 13.1 Sekiranya perlawanan tidak dapat dijalankan sebagaimana jadual perlawanan disebabkan keadaan cuaca, maka perlawanan tersebut akan dijalankan pada masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan Ragbi Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025.

13.2 Pusingan Awal

- 13.2.1 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan semasa separuh masa kedua, selepas tamat separuh masa pertama, maka keputusan perlawanan, jumlah *point score for* dan *tries scored for* adalah terpakai dan muktamad.
- 13.2.2 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan semasa separuh masa pertama, maka keputusan perlawanan diisytiharkan seri, tetapi jumlah *score* adalah kekal.
- 13.2.3 Jika keputusan perlawanan yang dihentikan berkesudahan dengan seri, maka kedua-kedua pasukan akan diberikan dua (2) mata dan jumlah *points scored for*, *tries scored for*, *point scored against* dan *tries scored against* diambil kira bagi tujuan *ranking*.

13.3 Pusingan Akhir (Kalah Mati) – Suku Akhir & Separuh Akhir

- 13.3.1 Sekiranya perlawanan terpaksa dihentikan tanpa mengambil kira separuh masanya, maka keputusan semasanya adalah muktamad. Sekiranya tanpa jaringan atau seri semasa perlawanan dihentikan, maka pasukan yang terdahulu menjaringkan mata akan dikira sebagai pemenang. Jika keputusan semasa adalah 0-0, maka pemenang akan ditentukan dengan tiga (3) kali lambungan duit syiling.

14.0 PENENTUAN KEMENANGAN DALAM KUMPULAN

14.1 Mata kemenangan akan diberi dalam pertandingan ini seperti berikut:

- 14.1.1 Menang - 3 mata
- 14.1.2 Seri - 1 mata
- 14.1.3 Kalah - 0 mata

14.2 Pasukan yang mempunyai jumlah keseluruhan mata kemenangan tertinggi dalam kumpulannya akan dikira sebagai Johan Kumpulan dan kaedah yang sama terpakai kepada pasukan-pasukan berikutnya.

14.3 Jika terdapat dua (2) atau lebih pasukan dalam satu kumpulan yang sama memperolehi jumlah mata kemenangan yang sama banyak, maka turutan kedudukan (*ranking*) pasukan-pasukan berkenaan akan ditentukan mengikut sistem berikut :

- 14.3.1 Pertamanya, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan menduduki *ranking* lebih tinggi;
- 14.3.2 Keduanya, jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah *try scored for* yang tertinggi dalam semua perlawanan kumpulannya.
- 14.3.3 Ketiganya, jika masih seri, jumlah *points scored for* yang diperolehi dari keseluruhan *try*, *converted try*, *penalty goal* dan *drop goal* akan diambil kira, di mana pasukan yang memperolehi *points scored for* tertinggi akan menduduki *ranking* lebih tinggi;
- 14.3.4 Keempatnya, jika masih seri, pasukan yang memperolehi *points score difference* positif tertinggi dalam semua perlawanan kumpulannya akan menduduki *ranking* lebih tinggi (*points scored for* tolak *points scored against*);

14.3.5 Kelimanya, jika masih seri, pasukan yang memperolehi *points score average* positif tertinggi dalam semua perlawanan kumpulannya akan menduduki *ranking* lebih tinggi (*points scored for* bahagi *points scored against*);

14.3.6 Keenamnya, jika masih seri, undian (jika lebih dari dua (2) pasukan) atau lambungan duit syiling sebanyak tiga (3) kali (jika hanya melibatkan dua (2) pasukan) akan dijalankan.

15.0 PENENTUAN KEMENANGAN DALAM PERLAWANAN AKHIR (PENENTUAN EMAS/PERAK), PERLAWANAN PENENTUAN PINGAT GANGSA, PERLAWANAN AKHIR KLASIFIKASI.

15.1 Jika didapati keputusan seri selepas tamat penuh masa, maka masa tambahan akan dijalankan dalam dua (2) separuh masa selama lima (5) minit setiap separuh masa dengan rehat (1) minit diantaranya. Masa tambahan akan dijalankan secara tamat serta-merta (*sudden-death*).

15.2 Jika masih seri selepas tamat masa tambahan, sepakan *penalty* secara tamat serta-merta (*sudden-death*) akan dijalankan secara berselang-seli di antara 3 pemain setiap pasukan. Penentuan pasukan mana yang akan memulakan sepakan akan ditentukan dengan lambungan duit syiling oleh pengadil perlawanan.

15.3 Jika masih seri pasukan yang terlebih dahulu menjaringkan mata semasa perlawanan sebenar akan dikira menang.

15.4 Jika masih seri, penentuan pasukan yang menang akan ditentukan dengan tiga (3) kali lambungan duit syiling di antara kedua-dua Ketua Pasukan terlibat.

16.0 BANTAHAN/TATATERTIB

16.1 Pengurus Pertandingan dan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan akan mempertimbangkan segala rayuan dan bantahan setelah menerima/meneliti laporan semua pihak.

16.2 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya pengurus pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dengan disertakan Wang Pertaruhan sebanyak RM 200.00 tunai. Rujuk kepada **Peraturan Am Perkara 16.1 dan Perkara 16.2**.

16.2 Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.

16.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan dalam masa lima belas (15) minit selepas pertandingan itu tamat.

16.4 Pada akhir sesuatu perlawanan, sekiranya mana-mana pasukan ingin membuat bantahan, bantahan itu hendaklah dikemukakan secara lisan kepada pengadil semasa menandatangani buku rekod, ketua permainan mestilah menulis perkataan **Ingin Bantah** di bawah tandatangannya agar bantahan itu akan lebih berkesan.

16.5 Bermain di bawah bantahan dibenarkan. Jika bantahan itu berjaya, keputusan kemenangan empat (4) gol (28-00) akan diberikan kepada pihak yang membuat bantahan.

- 16.6 Pengadil perlawanan hendaklah mengemukakan laporan kepada Pengurus Pertandingan tidak lewat daripada lima belas (15) minit selepas perlawanan tamat apabila mengarahkan pemain keluar padang (menerima kad merah / dan kad kuning).
- 16.7 Mana-mana pemain yang diarah keluar padang (menerima kad merah) dengan secara automatiknya akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib menentukan keputusan berdasarkan kepada Peraturan (*Regulation*) 17 yang dikeluarkan oleh World Rugby.

17.0 JAWATANKUASA BANTAHAN/TATATERTIB

- 17.1 Pelantikan Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib dan prosedur aturcara mesyuarat seperti yang diguna pakai oleh Kesatuan Ragbi Malaysia (KRM) dan anggotanya terdiri daripada :
- 17.1.1 Delegasi Teknikal KRM sebagai Pengerusi;
 - 17.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola Sukan Ragbi;
 - 17.1.3 Pengarah Pertandingan;
 - 17.1.4 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola sebagai Ex-official.
- 17.2 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib berhak mendapatkan sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan untuk membuat sesuatu keputusan.
- 17.3 Segala keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib Kesatuan Ragbi Sabah adalah muktamad.

18.0 PERUBATAN

- 18.1 Penggantian Pemain atas sebab kecederaan.
- 18.1.1 Penggantian Kekal
Seorang pemain boleh digantikan sekiranya mengalami kecederaan. Sekiranya penggantian kekal dilakukan, pemain tersebut mestilah tidak kembali dan bermain dalam perlawanan tersebut. Penggantian untuk pemain yang tercedera mestilah dilakukan apabila bola telah berhenti dan dengan kebenaran daripada pengadil perlawanan.
 - 18.1.2 Keputusan Penggantian Kekal
Seorang pemain yang tercedera boleh digantikan atas nasihat pegawai perubatan yang terlatih. Jika tiada pegawai perubatan yang hadir, pemain tersebut boleh digantikan atas nasihat pengadil perlawanan.
 - 18.1.3 Kuasa pengadil perlawanan untuk menghentikan pemain yang tercedera daripada meneruskan perlawanan
Jika pengadil perlawanan menentukan dengan atau tanpa nasihat doktor atau pegawai perubatan terlatih, yang pemain tersebut telah tercedera dan perlu berhenti daripada meneruskan perlawanan, pengadil boleh mengarahkan pemain tersebut untuk keluar daripada padang. Pengadil juga boleh mengarahkan pemain yang tercedera untuk keluar padang bagi mendapatkan pemeriksaan perubatan.

18.2 Konkusi (*Concussion*)

Konkusi adalah kecederaan otak, yang serius dan boleh dialami oleh pemain dalam semua peringkat umur. Konkusi atau disyaki konkusi perlu dipandang serius oleh semua yang terlibat dalam perlawanan untuk melindungi keselamatan, kesihatan dan kebajikan pemain.

18.2.1 Sebarang kes melibatkan konkusi atau disyaki konkusi perlu dilaporkan segera kepada Pegawai Pertandingan dan Perubatan bertugas tidak lewat 48 jam daripada kecederaan.

18.2.2 Pemain yang terlibat hendaklah tidak dibenarkan untuk meneruskan perlawanan dan menjalani proses pemeriksaan dan tindakan selanjutnya seperti yang disarankan dalam Panduan Konkusi Malaysia Rugby.

18.2.3 Mana-mana pemain yang mengalami konkusi atau disyaki konkusi:

18.2.3.1 Hendaklah segera dan dikeluarkan secara kekal daripada perlawanan atau latihan;

18.2.3.2 Diperiksa oleh pegawai perubatan terlatih;

18.2.3.3 Tidak boleh kembali ke dalam perlawanan pada hari yang sama dan sehingga bebas simptom;

18.2.3.4 Hendaklah menjalani rehat sepenuhnya dari segi fizikal dan mental sekurang-kurangnya 24 jam;

18.2.3.5 Hendaklah melalui rehat secara fizikal (hanya aktiviti yang tidak menyebabkan atau meningkatkan simptom) untuk sekurang-kurangnya 1 minggu (termasuk 24 jam rehat sepenuhnya pada hari pertama) sebelum memulakan program kembali kepada sukan (*Graduated Return To Play*). Pemain hendaklah bebas simptom sepenuhnya sebelum memulakan GRTP;

18.2.3.6 Hendaklah mengikuti GRTP dengan jaya dan lengkap;

18.2.3.7 Perlu menerima pengesahan daripada seorang Pegawai Perubatan yang terlatih sebelum memulakan latihan kontak sepenuhnya dan menunjukkan bukti pengesahan secara bertulis untuk kebenaran kembali menyertai perlawanan kepada Pegawai Kejohanan sebelum perlawanan dimulakan. Kegagalan mengemukakan bukti pengesahan secara bertulis boleh menyebabkan pemain tersebut tidak dibenarkan bermain demi melindungi keselamatan kesihatan dan kebajikan pemain.

18.3 Anti-doping

18.3.1 Doping adalah bertentangan dengan semangat kesukanan dan nilai sukan Ragbi.

18.3.2 Doping adalah pelanggaran mana-mana peraturan Anti-doping yang digunakan oleh Pertubuhan Anti-doping Sedunia (WADA) seperti berikut:

- 18.3.2.1 Kehadiran bahan terlarang atau metabolit atau penanda dalam sampel pemain;
- 18.3.2.2 Penggunaan atau cuba menggunakan bahan terlarang atau kaedah terlarang;
- 18.3.2.3 Mengelak, menolak atau gagal untuk pengambilan sampel;
- 18.3.2.4 Gagal mengemukakan pergerakan;
- 18.3.2.5 Mengganggu atau cuba mengganggu proses pengawalan doping;
- 18.3.2.6 Memiliki bahan terlarang atau kaedah terlarang;
- 18.3.2.7 Mengedar atau cuba mengedar bahan terlarang atau kaedah terlarang;
- 18.3.2.8 Pemberian atau cubaan pemberian bahan terlarang atau kaedah terlarang kepada pemain dalam pertandingan atau pemberian atau cubaan pemberian bahan terlarang atau kaedah terlarang kepada pemain di luar pertandingan;
- 18.3.2.9 Penglibatan dalam doping;
- 18.3.2.10 Halangan persatuan atau individu dalam persatuan.

18.3.3 Pengawalan *Doping* perlu diambil serius oleh semua pihak yang terlibat dalam kejohanan untuk melindungi keselamatan, kesihatan dan kebajikan pemain.

18.3.4 Ujian *Doping* boleh dilakukan pada bila-bila masa mengikut ketetapan daripada Agensi Anti-Doping Malaysia (ADAMAS)

ELIGIBILITY REQUEST	
The following signatures must be submitted to the MRU	
Under 18 Player	
PLAYERS NAME (BLOCK CAPITALS)	DISTRICT
PLAYERS POSITION	DATE OF BIRTH
Player Agreement	
I agree to play Elite Adult Rugby, but NOT in the front row and accept any associated risk of playing with Adults who may be stronger and more physically developed than me.	
PLAYERS NAME IN BLOCK CAPITALS	PLAYERS SIGNATURE
Parent / Legal Guardian	
I agree that my child named above may play Elite Adult Rugby, but NOT in the front row, and accept any associated risk of him/her playing with Adults who may be stronger and/or more physically developed.	
PARENT OR LEGAL GUARDIANS NAME (BLOCK CAPITALS)	PARENT OR LEGAL GUARDIAN SIGNATURE
Medical Practitioner	
In regard to this player, I confirm as a medical practitioner with an understanding of the demands of Elite Adult Rugby that this player is in a physical condition to play Elite Adult Rugby, but NOT in the front row, and that this view is supported by a musculo-skeletal evaluation and other appropriate assessments.	
MEDICAL PRACTITIONER NAME (BLOCK CAPITALS)	MEDICAL PRACTITIONER SIGNATURE
Medical Officer	
In regard to this player, I agree as a Medical Officer employed or retained by the player's home union and with an understanding of the demands of Elite Adult Rugby, that this player is in a physical condition to play Elite Adult Rugby, but NOT in the front row, and that this view is supported by a musculo-skeletal evaluation and/or other appropriate assessments.	
MEDICAL OFFICER NAME (BLOCK CAPITALS)	MEDICAL OFFICER SIGNATURE
Team Coach	
In regard to this player whom I know, I agree as Coach, with an appropriate understanding of the physical attributes required of, and the risks to play Elite Adult Rugby, that this player has the requisite skills and experience to play Elite Adult Rugby, but NOT in the front row.	
TEAM COACH NAME (BLOCK CAPITALS)	TEAM COACH SIGNATURE
Other	
Such other consents or confirmations (if any) as may be required by the player's home union or to comply with the local jurisdiction.	
NAME & POSITION (BLOCK CAPITALS)	SIGNATURE

MEDICAL DECLARATION

I hereby certify that having examined all 12 Players declared in the Squad Announcement, that each Player is mentally, physically and dentally fit to participate in the Sabah Sports (Sukan Sabah –SAGA) 2023

**Team doctor Name:
(BLOCK CAPITALS):**

Team doctor Signature:

Participating District:

Date:

***TO BE SUBMITTED AT THE
TEAM MANAGERS' MEETING***

19.0 HADIAH

19.1 Pingat-pingat kemenangan akan disediakan seperti berikut:

Acara	Emas	Perak	Gangsa
Berpasukan Lelaki	1 (16)	1 (16)	1 (16)
Berpasukan Wanita	1 (16)	1 (16)	1 (16)
Jumlah	2 (32)	2 (32)	2 (32)

19.2 Pemberian Pingat-pingat kemenangan adalah tertakluk kepada **Peraturan Tetap Perkara 14.3.**