

PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING

1.0 NAMA

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Bola Jaring Sukan Staf UTeM.

2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Mengikut undang-undang dan Peraturan Am Sukan Staf UTeM yang dikuatkuasakan sepanjang pertandingan ini.

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut **Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF)** dan terjemahan **Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM)** yang berkuatkuasa pada ketika ini.

4.0 KELAYAKAN PEMAIN

Rujuk Perkara 3.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UTeM.

5.0 FORMAT PERTANDINGAN

5.2 Berpasukan Wanita - (15 minit perlawanan -7/1/7minit)

6.0 PEMBENTUKAN PASUKAN

- 6.1 Semua pasukan diwajibkan mendaftar senarai nama pemain di dalam borang yang disediakan.
- 6.2 **Setiap pasukan boleh mendaftar 10 pemain dan 2 pegawai (rujuk peraturan Am).**

7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Semua acara akan dijalankan secara liga dalam kumpulan pada pusingan awal dan johan & johan kumpulan akan bermain sistem kalah mati (*Knock out*) untuk peringkat seterusnya.
- 7.2 Setiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 5 pemain sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang dari jumlah ini dan selepas 15 minit dari masa yang telah dijadualkan, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan.
- 7.3 Kecederaan dan Kesakitan.

- a) Apabila pemain mendapat kecederaan atau sakit semasa bermain, pemain dalam pasukan boleh meminta pemberhentian masa daripada pengadil perlawanan. Hanya pengurus atau seorang pemain sahaja dibenarkan masuk untuk merawat pemain tersebut.
- b) Masa Pemberhentian kecederaan yang dibenarkan adalah seperti berikut (boleh dirawat dalam atau luar gelanggang):-
- Pemberhentian kali pertama (1) - 2 minit
 - Pemberhentian kali kedua (2) - 30 saat
- (Selepas tamat 30 saat, pemain tersebut tidak boleh terus memasuki gelanggang sehingga dibenarkan oleh pengadil perlawanan)
- 7.5 Pemain gantian adalah terdiri dari 10 pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran sahaja.
- 7.4 Berikut adalah cara memutuskan keputusan kumpulan (peringkat liga):
- a) Menang - 3 mata
 - b) Seri - 1 mata
 - c) Kalah - 0 mata
- 7.5 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka Pemenang akan ditentukan seperti berikut :-
- a) Purata gol akan menentukan kedudukan iaitu (Jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol bolos) sekiranya seri,
 - b) Perbezaan gol akan digunakan iaitu (Jumlah jaringan gol tolak jumlah jaringan gol bolos) sekiranya seri,
 - c) Pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan dikira pemenang dan sekiranya seri, pihak JK akan menentukan kaedah yang digunakan dan keputusan adalah muktamad.
- 7.6 Pakaian Pertandingan
- 7.6.1 Setiap pasukan hendaklah menyediakan dua (2) set bibs.
- 7.6.2 Huruf-huruf (size 6 inci) dibawah hendaklah disematkan atau dipamerkan Dibahagian hadapan dan belakang baju pemain.

GS	Goal Shooter	Penjaring Gol
GA	Goal Attack	Penyerang Gol
WA	Wing Attack	Penyerang Sayap
C	Centre	Pemain Tengah
WD	Wing Defence	Penangkis Sayap
GD	Goal Defence	Penahan Gol
GK	Gola Keeper	Penjaga Gol

8.0 SISTEM CARTA & UNDIAN PERTANDINGAN

- 8.1 Pertandingan akan dijalankan menggunakan Sistem Liga kumpulan (pusingan awal) dan johan & naib johan kumpulan akan layak bermain di pusingan Kalah Mati.
- 8.2 Format Penentuan Kumpulan

JUMLAH Pasukan	Jumlah Kumpulan & Pasukan			
	Jumlah Kumpulan	Kump A	Kump B	Kump C
4	1	4	-	-
5		5	-	-
6	2	3	3	-
7		3	4	-
8		4	4	-

8.3 Cara satu (1) Kumpulan

8.3.1 Pusingan Awal

8.3.1.1 Sekiranya empat (4) atau lima (5) pasukan mengambil bahagian, Johan tahun lepas akan berada di A1, Naib Johan akan berada di A2, Tempat ke-3 akan berada di A3 dan seterusnya.

8.3.2 Pusingan Separuh Akhir – Akhir

8.3.2.1 Johan dan naib johan diperingkat liga kumpulan akan bermain **diperlawanan akhir bagi merebut pingat emas dan perak**, manakala pasukan di tempat ketiga dan keempat akan bermain diperlawanan penentuan tempat ke 3 dan ke 4 bagi merebut pingat gangsa.

8.4 Cara Dua (2) Kumpulan :

8.4.1 Pusingan Awal

- 8.4.1.1 Sekiranya enam (6) pasukan atau lebih mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu kumpulan A & B dan pertandingan dijalankan secara liga.
- 8.4.1.2 Johan tahun lepas akan berada di kedudukan A1, Naib Johan akan berada di kedudukan B1 dan Tempat Ke-3 dan Ke-4 akan diundi untuk kedudukan A2 atau B2.
- 8.4.1.3 Sekiranya ada pasukan menarik diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dan hanya tinggal 2 pasukan sahaja dalam satu kumpulan, maka satu pasukan terakhir yang berada dalam kumpulan lagi satu akan dipindahkan secara automatik kedalam kumpulan yang tinggal 2 pasukan tersebut.

8.4.2 Pusingan Separuh Akhir

- 8.4.2.1 Johan kumpulan A akan bertemu dengan Naib Johan Kumpulan B dan Johan kumpulan B akan bertemu dengan Naib Johan kumpulan A dan perlawanan dijalankan secara kalah mati.

8.4.3 Pusingan Akhir

- 8.4.2.2 Pemenang bagi setiap perlawanan akan berlawan untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

8.5 Cara Tiga (3) Kumpulan :

8.5.1 Pusingan Awal

- 8.5.1.1 Pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan A, B, dan C.
- 8.5.1.2 Setiap kumpulan mengandungi 3 hingga 4 pasukan.
- 8.5.1.3 Johan tahun lepas akan berada di kedudukan A1, Naib Johan akan berada di kedudukan B1 dan Ke-3 akan berada di tempat C1.

8.5.2 Pusingan Suku Akhir – Akhir

- 8.5.2.1 Johan dan Naib Johan kumpulan akan layak ke pusingan suku akhir. Susunan kedudukan adalah seperti berikut:



9.0 PERKARA LARANGAN

- 9.1 Pemain tidak dibenarkan meninggalkan gelanggang permainan kecuali dengan kebenaran Pengadil.
- 9.2 **Memakai selipar dan seluar pendek / jeans tidak dibenarkan semasa bermain.** Semua Ketua Pasukan adalah diminta memastikan semua pemain berpakaian kemas.

10.0 ALATAN PERTANDINGAN

- 10.1 Peralatan pertandingan yang diguna pakai semasa pertandingan adalah mengikut seperti yang telah ditetapkan oleh Undang-Undang.
- 10.2 Para peserta hanya perlu membawa peralatan sendiri semasa kejohanan.

11.0 MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH

- 11.1 Setiap pasukan/pemain hendaklah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan melainkan telah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Pihak Penganjur.
- 11.2 Pasukan/pemain yang menarik diri dari perlawanan akan diberikan 3 mata kemenangan kepada pihak lawan dan semua keputusan sebelum penarikan tidak akan dikira (bergantung kepada keadaan)
- 11.3 Pihak Penganjur dan pengerusi permainan berhak membuat keputusan sekiranya ada perkara yang tidak dinyatakan dan keputusan adalah muktamad.

12.0 HADIAH & PEMENANG

Rujuk perkara 14.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Staf UTeM.

13.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk perkara 17.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Staf UTeM.

14.0 RINGKASAN PINGAT

KATEGORI (BERPASUKAN)	EMAS	PERAK	GANGSA
Pegawai	2	2	2
Atlet	10	10	10
JUMLAH	12	12	12