



**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN BOLA JARING**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut **Undang-Undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF), Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Peraturan- Peraturan AM Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM).**
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan- peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan Peraturan AM SUKUM adalah diikuti.
- 1.4 Kecuali apa yang disebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Peraturan AM SUKUM hendaklah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Pendaftaran dan pembentukan pasukan
 - 2.1.1 Kategori Berpasukan:
 - 2.1.1.1 Pemain 12 orang
 - 2.1.1.2 1 orang Pengurus Pasukan
 - 2.1.1.3 1 orang Jurulatih Pasukan
 - 2.1.2 Pengurus Pasukan dan Jurulatih adalah **TIDAK DIBENARKAN** berdaftar sebagai pemain.
 - 2.1.3 **Tiga (3) orang pemain veteran** dikehendaki berada di dalam gelanggang sepanjang permainan.

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

- 3.1 Masa bermain adalah **10 minit (suku pertama) x 2 minit (rehat) x 10 minit (suku kedua) x 5 minit (rehat) x 10 minit (suku ketiga) x 2 minit (rehat) x 10 minit (suku keempat).** Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh

masa permainan).

4. PENUKARAN PEMAIN

4.1 Pasukan/Pertukaran Pemain.

4.1.1 Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya **minimum 5 (lima) orang** pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada jumlah ini pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan kiraan mata 15 -0.

4.2 Kecederaan.

4.2.1 Apabila seorang pemain mendapat cedera atau sakit semasa bermain, pemain dalam pasukan boleh meminta pemberhentian masa daripada pengadil perlawanan. Hanya Pegawai Penjagaan Utama (***Primary Care Personnel***) sahaja dibenarkan masuk ke dalam gelanggang untuk merawat pemain yang cedera tersebut. Sekiranya pasukan tidak mempunyai Pegawai Penjagaan Utama, pasukan perubatan yang bertugas di venue secara automatik bertindak sebagai Pegawai Penjagaan Utama tersebut.

5. PAKAIAN/ALATAN

5.1 Bib/Pakaian Sukan

5.1.1 Rujuk Undang-Undang Antarabangsa.

5.1.2 Setiap pasukan dikehendaki mendaftar dua (2) set bib yang berlainan warna. Ukuran pada setiap bib ialah 6 inci tinggi.

5.1.3 Huruf-huruf (ketinggian huruf adalah 6 inci) di bawah hendaklah disematkan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu:

GS	Gol Shooter
GA	Goal Attack
WA	Wing Attack
C	Centre
WD	Wing Defence
GD	Goal Defence
GK	Goal Keeper

5.1.4 Pasukan yang dicatatkan terdahulu dikehendaki menukar bibs sekiranya berlaku persamaan warna sebelum pertandingan.

5.1.5 Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam dan hendaklah dipakai

sepanjang pertandingan.

6. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan AM 12.0

7. MENARIK DIRI DAN MEYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan AM 15.0

8. PERLAWANAN YANG DI TUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sila rujuk Peraturan AM 16.0

9. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

9.1 Pemberian Mata dan Penentuan Kemenangan

9.1.1 Bagi perlawanan yang dijalankan secara LIGA, mata dikira seperti berikut:

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

9.1.2 Sekiranya semua perlawanan di peringkat LIGA selesai, dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

9.1.2.1 Perbezaan gol akan diguna pakai iaitu (jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).

9.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.

9.1.2.3 Bagi perlawanan yang dijalankan secara **KALAH MATI** (Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir), jika keputusannya berakhir dengan seri maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:

9.1.2.3.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.

9.1.2.3.2 Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit setiap bahagian akan dimainkan.

- 9.1.2.3.3 Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah.
- 9.1.2.3.4 Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa tanpa rehat.
- 9.1.2.3.5 Hantaran Tengah diambil oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah yang berikutnya.
- 9.1.2.3.6 Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.

10. KELEWATAN

- 10.1 Lima Belas (15) minit sahaja akan diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas 15 minit sesuatu pasukan tidak dapat hadir, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma kepada pasukan yang berada di gelanggang dengan 3 mata dan jaringan 15 – 0. **Merujuk kepada Peraturan AM Perkara 14.2.**
- 10.2 Pemain Lewat:
 - 10.2.1 Pemain yang lewat sampai tidak boleh memasuki gelanggang, tetapi setelah memaklumkan kepada pengadil, pemain boleh bermain setelah:
 - 10.2.2 Selepas satu gol dijaringkan. Dalam hal ini, pemain yang lewat mestilah mengambil posisi yang kosong sahaja dalam pasukannya.
 - 10.2.3 Selepas permainan diberhentikan kerana kecederaan atau kesakitan.
 - 10.2.4 Selepas rehat separuh masa pertama.
 - 10.2.5 Pertukaran pemain boleh dilakukan pada masa rehat dan masa kecederaan dengan menggunakan borang yang disediakan.
 - 10.2.6 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan hendaklah dilangsungkan pada tarikh, tempat dan masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan.

11.RINGKASAN PENYERTAAN

PEMAIN	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	JUMLAH
12	1	1	14

12.RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	3 & 4
Wanita	1 (14)	1 (14)	2(28)
Jumlah	14	14	28