



PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN BOLA JARING

1. AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung di dalam Peraturan Am, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).
- 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 di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :
 - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Ketetapan dan Peraturan AM **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**.
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** berasaskan kepada **Undang-undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa** dan **Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM)**
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** adalah **MUKTAMAD**.

2. TARIKH PERTANDINGAN

21 – 25 September 2016

3. TEMPAT PERTANDINGAN

Stadium Tertutup
Kompleks Sukan Educity, Iskandar Puteri.

4. PENYERTAAN

- 4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua Pegawai dan Kakitangan Pejabat SUK Negeri sepertimana yang dinyatakan dalam



para 6.1 & 6.2 Ketetapan dan Peraturan AM, **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU.**

- 4.2 Setiap kontingen hanya di benarkan untuk mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang terdiri daripada :
- 4.2.1 Seorang (1) Pengurus;
 - 4.2.2 Seorang (1) Orang Jurulatih;
 - 4.2.3 Seorang (1) Fisioterapi; dan
 - 4.2.4 Dua belas (12) orang pemain :
 - ≈ Dua (2) orang pemain veteran (berumur 40 tahun dan ke atas
 - ≈ Sepuluh (10) orang pemain senior
- 4.3 Semasa permainan dijalankan, MESTI ada **1 ORANG PEMAIN VETERAN** dan 6 pemain senior di dalam gelanggang.
- 4.4 Penggantian pemain mestilah melibatkan kumpulan pemain yang sama sahaja.
- 4.5 Borang penyertaan yang lengkap hendaklah disahkan oleh YB Setiausaha Kerajaan Negeri / Timbalan Setiausaha Kerajaan Negeri masing-masing.
- 4.6 Seorang pemain hanya dibenarkan bertanding / didaftarkan dengan satu (1) pasukan sahaja.

5. TARIKH TUTUP PENYERTAAN

- 5.1 Tarikh tutup penyertaan adalah berdasarkan para 7.1 Peraturan Am **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU.**

6. MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Mensyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan sehari sebelum tarikh pertandingan (tertakluk kepada perubahan).
- 6.2 Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau Pas Khas Peserta. Pertukaran pendaftaran nama pemain adalah dibenarkan dengan bayaran pemprosesan sebanyak RM 100.00 (Ringgit Malaysia : Seratus Sahaja)



- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Mensyuarat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

7. SISTEM PERMAINAN

- 7.1 Undang-Undang permainan hendaklah mengikut undang-undang terkini yang berkuatkuasa, Sebagaimana yang telah diputuskan oleh **Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF)**, iaitu seperti berikut:

7.1.1 PAKAIAN

- i) Semua pasukan wajib mendaftarkan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi atau baju T yang berlainan warna dan wajib mengiystiharkan warna yang akan digunakan sewaktu menjadi pasukan tuan rumah. Pasukan tuan rumah adalah pasukan yang di sebut dahulu dalam jadual pertandingan. Pasukan pelawat hendaklah memakai warna jersi yang berlainan.
- ii) Pemain hendaklah memakai jersi atau baju T dengan seluar track/tight panjang. Seluar pendek atau skirt adalah dilarang sama sekali.
- iii) Pasukan adalah dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna yang tercatat posisi pemain dengan ketinggian huruf adalah enam (6) inci.
- iv) Kontinjen digalakkan mencetak logo atau nama Pejabat SUK masing-masing pada jersi atau baju-T yang dipakai setiap perlawanan.

7.1.2 FORMAT PERTANDINGAN

Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** mempunyai hak menentukan format pertandingan dan jadual pertandingan berasaskan kepada pengesahan jumlah pasukan.

- i) Perlawanan Peringkat Kumpulan

Pasukan akan diundi dengan 4 kumpulan atau mengikut jumlah yang di tentukan oleh Jawatankuasa Pengelola dengan sekurang-kurangnya tiga (3) pasukan atau maksima (5) pasukan bagi setiap kumpulan



- ii) Johan, Naib Johan, Ketiga dan Keempat dalam pertandingan Tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut :

Johan	-	Kumpulan A
Naib Johan	-	Kumpulan B
Ketiga	-	Kumpulan C
Keempat	-	Kumpulan D

Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

7.1.3. PUSINGAN KEDUA (SUKU AKHIR)

- i) Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingannya akan dijalankan secara kalah mati.
- ii) Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut :
- Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama KUMPULAN akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1,3,5 dan 7.
 - Undian bagi 2 Pasukan Pemenang Kedua KUMPULAN untuk ditempatkan di kedudukan 2 atau 4, jika Pasukan Pemenang Pertama KUMPULANnya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala 2 Pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
 - Pasukan-pasukan yang menang pada Perlawanan Separuh Akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat KETIGA dan KEEMPAT.



7.1.4. WAKTU BERMULA SESUATU PERLAWANAN

- i. Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**.
- ii. Semua pasukan wajib mematuhi jadual perlawanan dan tiada masa menunggu.

7.1.5. BILANGAN PEMAIN YANG TIDAK MENCUKUPI

- i. Sekiranya mana-mana pasukan kekurangan pemain apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan maka pasukan hendaklah sekurang-kurnagnya mempunyai **5** orang pemain layak bertanding dan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** berhak untuk membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.



8. CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

8.1 CARA LIGA

8.1.1 Cara memberi mata :

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

Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- a) Secara **PURATA GOL**, iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena.
- b) Jika Purata Gol masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara **PERBEZAAN GOL** iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.
- c) Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.

8.2 CARA KALAH MATI

Bagi pertandingan yang dijalankan secara **KALAH MATI**, jika keputusan pertandingan berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut :

- a) Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan diberi masa **rehat selama dua (2) minit**.
- b) Masa tambahan selama **dua (2) x tujuh (7) minit** setiap bahagian akan dimainkan.
- c) Pasukan akan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah berikutnya.
- d) Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa **tanpa rehat**.
- e) Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan, permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat **dua (2) kelebihan gol**.



9. PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 9.1 Jawatankuasa Pertandingan akan memutuskan kedudukan perlawanan yang ditangguhkan oleh Pengadil kerana tidak dapat dijalankan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan.

10. PAKAIAN

- 10.1 Pemain-pemain diwajibkan memakai bib mengikut Peraturan Gabungan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF).
- 10.2 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa 2 set bib.
- 10.3 **Ketinggian huruf pada bib ialah enam (6) inci.**
- 10.5 Jika kedua-dua pasukan memakai bib yang sama warna, penentuan dibuat secara lambungan duit. **Pasukan yang menang lambungan, tidak perlu menukar bibnya.**

11. GELANGGANG / ALATAN

- 11.1 Rujuk kepada Undang-Undang Rasmi Bola Jaring (IFNA).
- 11.2 Tinggi tiang gol untuk 12 tahun dan ke bawah ialah 2.44 meter atau 8 kaki.
- 11.3 Tinggi tiang gol untuk 15 dan 18 tahun dan ke bawah ialah 3.05 meter atau 10 kaki.
- 11.4 Saiz bola untuk semua peringkat umur ialah saiz 5.

12. MASA BERMAIN

- 12.1 Masa bermain adalah selama 40 minit. Masa bagi separuh masa pertama ialah 20 minit dengan masa rehat tidak lebih daripada 5 minit selepasnya, masa bagi separuh masa kedua ialah 20 minit.

13. KELEWATAN

Sepuluh (10) minit diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas itu sesebuah pasukan yang tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) pemain, pasukan itu dikira menyerah kalah dengan sengaja.



14. MENARIK DIRI

- 14.1 Jika sesuatu pasukan menarik diri daripada satu perlawanan, maka pasukan itu tidak dibenarkan meneruskan pertandingan di kejohanan ini.
- 14.2 Pasukan yang keluar gelanggang semasa perlawanan diberhentikan kerana sesuatu kecederaan akan dikira kalah tanpa menimbang mata yang diperolehinya. Pasukan ini dikira menarik diri daripada keseluruhan kejohanan ini.
- 14.3 Pasukan yang melakukan kesalahan di para 14.1 dan 14.2 dianggap tidak menyertai pertandingan dan semua jaringan atau mata yang telah diperolehi dibatalkan.

15. PENGADILAN

- 15.1 Pihak Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan Pengadil-pengadil di sepanjang kejohanan ini.
- 15.2 Keputusan Pengadil setiap perlawanan adalah muktamad.

16. BANTAHAN

- 16.1 Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh seorang Pegawai Pasukan berdaftar hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Pertandingan atau wakilnya tidak lewat tiga puluh (30) minit selepas tamat perlawanan dengan disertakan wang pertaruhan sebanyak **RM1,000.00 (RINGGIT MALAYSIA : SATU RIBU SAHAJA)**.
- 16.2 Wang pertaruhan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan yang dibuat ditolak.
- 16.3 Jika sesuatu pasukan membuat bantahan, perlawanan mereka selepas itu hendaklah dijalankan dengan keadaan bermain dalam bantahan.
- 16.4 Juri Rayuan hendaklah mengadakan mesyuaratnya selepas Jawatankuasa Pengelola Pertandingan mendapati bantahan yang dibuat perlu dipertimbangkan sejam selepas bantahan diterima.
- 16.5 Keputusan Juri Rayuan hendaklah disampaikan secara rasmi kepada pasukan berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.



17. JAWATANKUASA BANTAHAN

Ahli-ahli Jawatankuasa Bantahan adalah sebagaimana berikut :-

Pengerusi	:	Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Bola Jaring
Setiausaha	:	Koodinator Jawatankuasa Pertandingan Bola Jaring
Ahli	:	Wakil Jawatankuasa Pengelola Pegawai Teknikal Bola Jaring Refri/Pengadil Kehormat

18. HADIAH

Hadiah – hadiah yang akan disediakan bagi pemenang adalah sebagaimana berikut:-

KEDUDUKAN	HADIAH
JOHAN	PIALA PUSINGAN PIALA IRINGAN Lima Belas (15) Pingat Emas
NAIB JOHAN	PIALA IRINGAN Lima Belas (15) Pingat Perak
KETIGA BERSAMA	Tiga Puluh (30) Pingat Gangsa (15 pingat bagi setiap pasukan)

19. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

19.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan AM ini dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.

SEKRETARIAT
SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016
JOHOR BAHRU