



PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING

1.0 NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Bola Jaring Karnival Kokurikulum Matrikulasi (KAKOM), 2022.

2.0 UNDANG-UNDANG

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) yang terkini serta Peraturan Jawatankuasa Pengelola, Pertandingan Bola Jaring KAKOM 2022.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

3.1 2 hingga 5 September 2022 (Jumaat hingga Isnin)
3.2 Sila rujuk jadual pertandingan yang akan diberi pada mesyuarat pengurus.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Gelanggang Bola Jaring, Kolej Matrikulasi Melaka

5.0 PENYERTAAN

5.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am.
5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi:

	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pemain	10 orang
Jumlah	<u>12 orang</u>

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan dijalankan. (2 September 2022, Jumaat pada jam 9.00 malam).
7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.
7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN)**.
7.4 Senarai peserta yang telah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/atau cara kalah mati seperti berikut:

8.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

8.1.1 Pusingan Pertama

8.1.1.1 Pasukan yang mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

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

8.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

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

8.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

8.1.2.1 Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

8.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:





8.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

8.1.2.3 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki perlawanan akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan diberikan kedudukan tempat Ketiga Bersama.

9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan secara berikut:-

9.1.1 Secara purata gol iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena.

9.1.2 Jika purata gol masih berkedudukan seri maka keputusan akan ditentukan secara perbezaan gol iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.

9.1.3 Jika kedudukan masih seri, keputusan akan ditentukan secara mengambil keputusan jaringan yang terbanyak.

9.2 Bagi peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir jika keputusan seri, maka keputusan perlawanan akan ditentukan secara berikut:

9.2.1 Apabila tamat masa permainan, pasukan akan bertukar kawasan bermain serta merta dan meneruskan permainan dengan masa tambahan selama tiga (3) minit tanpa rehat.

9.2.2 Undang-undang yang meliputi Hantaran Tengah dan Penggantian, seperti mana terdapat dalam buku Undang-undang Permainan akan dilaksanakan.

9.2.3 Setelah masa tambahan tiga minit tamat, pasukan akan sekali lagi bertukar gelanggang permainan dan meneruskannya selama tiga (3) minit lagi tanpa rehat.

9.2.4 Jika kedudukan masih seri setelah masa tambahan tiga (3) minit kedua tamat, maka permainan akan diteruskan sehingga salah satu pasukan mendapat perbezaan dua (2) gol.

10.0 KELEWATAN

10.1 Lima (5) minit akan diberikan kepada pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) pemain maka pasukan berkenaan dikira kalah.

10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan sepuluh minit (10) minit sebelum pertandingan dimulakan.

11.0 TEMPOH PERLAWANAN

11.1 Bagi perlawanan liga dan suku akhir masa perlawanan adalah sepuluh (10) minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat tiga (3) minit. (Masa 10 – 3 – 10)

11.2 Masa perlawanan separuh akhir dan akhir adalah lima belas (15) minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat tiga (3) minit. (Masa 15 – 3 – 10)

12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

12.1 Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam iaitu corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian seragam yang sama hendaklah dipakai sepanjang kejohanan.



-
- 12.2 Setiap pemain hendaklah memakai baju-T atau jersi dengan 'track-bottom'. Skirt, seluar pendek atau 'tight' tidak dibenarkan.
- 12.3 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna yang ketinggian hurufnya adalah enam (6) inci. Sekiranya terdapat persamaan warna bib yang dipakai oleh pasukan bertanding, pasukan yang memenangi lambungan wang syiling dibenar mengekalkan bib mereka.
- 12.4 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **MOLTEN** Model **SN58MX Officially Match Ball (Orange Black)**. Pengelola akan menyediakan bola pertandingan.
- 12.5 Setiap kolej diminta membawa bola sendiri untuk tujuan memanaskan badan atau latihan.
- 12.6 Hanya kasut yang sesuai dengan permainan bola jaring dibenarkan.
- 13.0 MENARIK DIRI**
- 13.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am
- 14.0 PENANGGUHAN**
- 14.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am
- 14.2 Perlawanan akan ditangguhkan mengikut persetujuan Ketua Pengadil dan Jawatankuasa Teknikal KAKOM 2022.
- 14.3 Sekiranya perlawanan ditangguhkan dan disambung pada hari yang sama, perlawanan akan disambung mengikut baki masa yang tinggal dan mata masih kekal ketika perlawanan itu ditangguhkan.
- 14.4 Sekiranya perlawanan ditangguhkan dan disambung pada hari yang lain, perlawanan akan dimulakan semula dengan mata 0-0.
- 15.0 PEGAWAI TEKNIKAL**
- 15.1 Sila rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am
- 15.2 Pertandingan akan diadakan oleh pengadil yang bertauliah.
- 15.3 Keputusan pengadil adalah muktamad.
- 16.0 BANTAHAN DAN RAYUAN**
- 16.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am
- 17.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN/ TINDAKAN HUKUMAN)**
- 17.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil adalah mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF) dan Persatuan Bola Jaring Bola Jaring Malaysia (PBJM).
- 17.2 Setiap kesalahan tatatertib, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.
- 17.3 Seorang pemain yang diperintah keluar padang secara automatik tidak dibenarkan bermain satu (1) perlawanan berikutnya.
- 18.0 JURI RAYUAN**
- 18.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

19.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

19.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

20.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

20.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

21.0 PENGUNDIAN

21.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

22.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am.

21.0 HADIAH

21.1 Emas (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

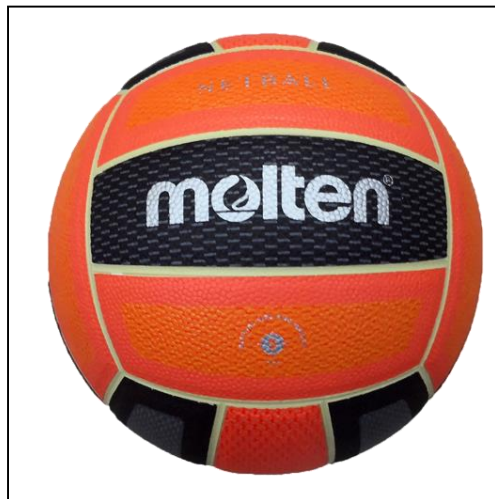
21.2 Perak (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

21.3 Gangsa (20 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

22.0 HAL-HAL LAIN

22.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

Rujukan : **MOLTEN Model SN58MX Officially Match Ball (Orange Black)**



LAMPIRAN

Contoh gambar Bola Jaring Jenama **Molten Model SN58MX Official Match Ball.**

