



## SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN BOLA JARING

### 1.0 UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini akan dipertandingkan mengikut Undang-Undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).

### 2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

#### 2.1 PENGENALAN

2.1.1 Kejohanan ini dikenali sebagai PERTANDINGAN BOLA JARING KEJOHANAN BOLA JARING & FUTSAL 2010 yang dianjurkan oleh Kelab Bola Jaring, Kelab Sukan Staf Universiti Sains Malaysia

2.1.2 Pengadil di sepanjang pertandingan ini adalah berdasarkan kepada Undang-Undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) beserta beberapa pindaan tertentu yang bersesuaian dengan matlamat dan taraf pertandingan bola jaring. Keputusan pengadil mereka adalah muktamad. Sebarang rayuan terhadap keputusan mereka tidak akan dilayan.

#### 2.2 TARIKH DAN TEMPAT

2.2.1 Kejohanan ini akan diadakan pada 1 Mei 2010 (Sabtu) bertempat di Padang Minden USM.

2.2.2 Pertandingan akan dijalankan di gelanggang terbuka (Padang Rumput).

2.2.3 Pihak penganjur berhak menjalankan undian bagi pihak sekiranya tiada wakil.

#### 2.3 FORMAT KEJOHANAN

2.3.1 Kejohanan akan dijalankan secara **LIGA** pada peringkat awal.

2.3.2 Setiap 2 pasukan teratas dalam setiap kumpulan akan dipilih untuk ke Pusingan ke 2, Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan secara **KALAH MATI**.

#### 2.4 KATEGORI PERTANDINGAN

2.4.1 Pertandingan adalah untuk kategori **WANITA TERBUKA** sahaja.

#### 2.5 SYARAT-SYARAT PERNYERTAAN



UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

## KEJOHANAN BOLA JARING KSS USM 2010

---

### BOLA JARING

- 2.5.1 Setiap pasukan hendaklah terdiri daripada 7 orang pemain serta 2 orang pemain simpanan.
- 2.5.2 Hanya **DUA ORANG** sahaja pemain yang pernah mewakili Negara dan negeri bagi pertandingan peringkat KEBANGSAAN, MAKSAK dan SUKMA tahun 2008 & 2009 hingga kini yang boleh didaftarkan dalam pasukan.
- 2.5.3 Setiap pemain hanya dibenarkan mewakili satu pasukan sahaja.
- 2.5.4 Setiap pasukan dikenakan yuran penyertaan **RM 50.00**.
- 2.5.5 Sekiranya penganjur mendapati mana-mana pasukan yang gagal mematuhi peraturan, pihak penganjur berhak membatalkan penyertaan pasukan berkenaan untuk menyertai kejohanan ini.
- 2.5.6 Keputusan pihak penganjur kejohanan dalam satu satu perkara adalah muktamad.

### 3.0 JADUAL MASA

- 3.1 Pertandingan akan mengikut jadual masa yang telah ditetapkan. Pasukan/Pengurus Pasukan perlu melaporkan diri kepada pegawai padang yang bertugas **10 minit sebelum** setiap perlawanan yang telah dijadualkan. Walaubagaimanapun pihak Teknikal berhak membuat sebarang pindaan mengenai jadual yang telah ditetapkan dan Pengurus-Pengurus Pasukan akan dimaklumkan mengenai pertukaran.

### 3.2 Jangka Masa Permainan

#### 3.2.1 Pusingan Awal

Setiap permainan dibahagikan kepada 2 tempoh; setiap tempoh 7 minit dan rehat 1 minit

#### 3.2.2 Pusingan ke 2, Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir

Setiap permainan dibahagikan kepada 2 tempoh; setiap tempoh 10 minit dan rehat 3 minit

### 3.3 Penggantian dan Pertukaran Posisi

Kedua-dua pasukan boleh membuat penggantian dan/atau pertukaran posisi bila: -



- [i] Ada berlaku kecederaan
- [ii] Semasa pertukaran pada separuh masa (3 minit)

#### 4.0 CORAK PERTANDINGAN

##### Pusingan Awal (Liga Kumpulan)

4.1 Pusingan pertama adalah berbentuk liga kumpulan. Pungutan mata adalah seperti berikut:-

3	-	Menang
1	-	Seri
0	-	Tewas

4.2 Jika terdapat pasukan yang tiba lewat atau gagal untuk bermain pada masa yang ditetapkan maka kemenangan percuma diberikan kepada pasukan lawan dengan jaringan 5-0. Pasukan berkenaan dibenarkan bertanding di dalam pertandingan yang seterusnya. Jika kedua-dua pasukan gagal hadir untuk bertanding, perlawanan dianggap telah '**dimain**' tetapi kedua-dua pasukan tidak akan diberi sebarang mata.

4.3 Pasukan yang tidak bertanding dalam perlawanan akhir dalam kumpulan akan dibatalkan (disqualified).

4.3.1 Bagi pasukan yang menarik diri atau dibatalkan, semua mata yang diperolehi oleh pasukan itu dan pasukan lawannya akan digururkan.

4.4 Jumlah mata yang dikumpulkan akan menentukan johan kumpulan. Hanya 2 pasukan terbaik dalam kumpulan layak memasuki pusingan kedua.

4.5 Jika terdapat dua atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama pada akhir liga, maka pemenang akan ditentukan melalui:-

4.5.1 Perbezaan jaringan (Gol Untuk – Gol Terhadap) (*Goal For – Goal Against*).

4.5.2 Jika masih sama, pasukan yang mempunyai jumlah gol yang lebih akan menjuarai kumpulan tersebut.

4.5.3 Jika ia masih sama, maka pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawan dalam satu-satu permainan dikira sebagai pemenang.

4.5.4 Jika ia masih seri maka 3 hantaran tengah akan dilakukan untuk menentukan pemenang.



### **Separuh Akhir dan Perlawanan Akhir (Sistem kalah Mati)**

4.6 Pusingan ini dijalankan secara kalah mati. Jika kedua-dua pasukan memperolehi jaringan gol yang sama pada tamat masa perlawanan, permainan akan disambung dan kemenangan akan ditentukan dengan 3 hantaran tengah.

### **5.0 PENGUMPULAN PASUKAN**

Bilangan pasukan dalam sesuatu kumpulan atau bilangan kumpulan akan ditentukan oleh penganjur dan sebarang bantahan tidak akan dilayan.

### **6.0 PENGADIL**

Jawatankuasa Pengelola telah menetapkan semua pengadil dipertanggungjawabkan kepada Jawatankuasa Pertandingan.

### **7.0 BANTAHAN**

7.1 Hendaklah dibuat secara bertulis dan dikemukakan kepada Jawatankuasa Pertandingan tidak lewat daripada 10 minit selepas permainan tamat.

7.2 Borang bantahan boleh diperolehi dari meja teknikal di mana bantahan ke atas permainan berlaku. Borang bantahan hendaklah dikembalikan di tempat yang sama dengan wang bantahan sebanyak RM 50.00 (tunai) di mana Pegawai Pertandingan akan merekod masa bantahan diterima.

7.3 Wang bantahan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan didapati tidak wajar.

7.4 Semua bantahan akan dikaji oleh Jawatankuasa Pertandingan di mana keputusannya adalah muktamad.

### **8.0 KOD PAKAIAN & DISIPLIN**

Setiap pemain di dalam sesuatu pasukan haruslah memakai bib yang seragam. Jika dalam pandangan pengadil warna bib dipakai oleh kedua-dua pasukan mungkin timbul kekeliruan, pasukan yang dinamakan dulu dalam jadual dimestikan tukar warna bib.

Semasa permainan berlangsung, Pegawai Pasukan dan pemain simpanan tidak dibenarkan membuat sebarang komen dan kelakuan yang tidak sepatutnya termasuk bergerak di sepanjang Garisan Tepi dan Garisan Gol.

### **9.0 GANGGUAN SEMASA PERMAINAN**



## KEJOHANAN BOLA JARING KSS USM 2010

### BOLA JARING

Sekiranya permainan terpaksa dihentikan berdasarkan kepada sebab-sebab cuaca maka yang berikut akan dilaksanakan: -

- 9.1 Sekiranya permainan dihentikan selepas 7 minit maka ia akan disambung tidak semestinya di padang yang sama sehingga penuh masa dengan jaringan gol yang terkini.
- 9.2 Sekiranya permainan dihentikan sebelum 7 minit maka ia akan dimulakan semula, tidak semestinya dalam padang yang sama.
- 9.3 Jika perlawanan pusingan pertama tidak dapat dihabiskan oleh kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, Jawatankuasa Pengelola berhak menukar sistem pertandingan.

#### 10.0 LAIN-LAIN

Semua perkara yang tidak termaktub di dalam peraturan di atas akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pertandingan di mana keputusan mereka adalah muktamad. Jika tertimbul sebarang kekeliruan dalam syarat-syarat pertandingan, keputusan Jawatankuasa Teknikal adalah muktamad.

#### 11.0 TARIKH TUTUP PENYERTAAN

Tarikh tutup penyertaan bersama-sama dengan yuran sebanyak RM 50.00 mestilah sampai kepada BENDAHARI KEJOHANAN pada atau sebelum **jam 1.00 petang, 23 April 2010.**

#### 12.0 HADIAH PERTANDINGAN

**12.1** Hadiah pertandingan akan disediakan seperti berikut:

HADIAH PERTANDINGAN BOLA JARING 2010	
KEDUDUKAN	NILAI HADIAH (RM)
JOHAN	RM 300.00
NAIB JOHAN	RM 200.00
KETIGA	RM 100.00