

SUKAN MALAYSIA IX, 2002

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Persatuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) tahun 1997.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
 - 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada PERATURAN AM SUKAN MALAYSIA IX, 2002.
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Undang-undang Persekutuan Persatuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA).
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring SUKAN MALAYSIA IX, 2002 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

06 Sept hingga 12 Sept, 2002

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Dewan ILP (Institute Latihan Perindustrian),
Jalan Sepangar, Kota Kinabalu,
Sabah.

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan Negeri, Polis DiRaja Malaysia (PDRM), Universiti-Universiti Malaysia (MASUM) dan Majlis Sukan Sekolah-sekolah Malaysia (MSSM). Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan masing-masing.
- 4.2 Setiap Negeri, PDRM, MASUM dan MSSM hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja mengandungi :-

Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pengadil	1 orang
Peserta	10 orang

	13 orang
	=====

5.0 KELAYAKAN PESERTA

- 5.1 Hanya peserta yang lahir pada tahun 1981 dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan dua (2) salinan Kad Pengenalan dan tiga (3) keping gambar berukuran Pasport Antarabangsa Peserta. Bagi peserta PDRM kesahihan tarikh lahir hendaklah disahkan oleh Pengerusi/Setiausaha Majlis Sukan PDRM. Peserta yang dipilih daripada anggota Angkatan Tentera Malaysia hendaklah menggunakan Kad Pengenalan BAT C 10 sebagai pengenalan rasmi masing-masing. Semua peserta yang menggunakan dokumen pendaftaran JPN. 1/9 atau JPN. 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara Petaling Jaya.
- 5.3 Hanya peserta yang didaftarkan dengan Yuran Pendaftaran sebanyak RM 20.00 seorang mengikut Peraturan Am Perkara 6.2 sahaja yang layak menyertai pertandingan ini.
- 5.4 Peserta-peserta gantian yang dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran/semasa Taklimat Pengurus

Pasukan akan dikenakan Yuran Pendaftaran sebanyak RM20.00 seorang. Gantian peserta hanya boleh dilakukan kepada peserta yang telah didaftarkan sebelum tarikh tutup pendaftaran sahaja. Yuran Pendaftaran peserta yang telah diganti itu tidak akan dikembalikan.

- 5.5 Tertakluk kepada Peraturan Am Perkara 20.7, peserta yang berkhidmat dengan PDRM dan pelajar-pelajar yang sedang menuntut di Pusat Pengajian Tinggi yang bergabung dengan MASUM tidak boleh mewakili mana-mana kontingen/negeri kecuali mendapat kebenaran bertulis daripada Majlis Sukan berkenaan.
 - 5.6 Seseorang pemain kebangsaan hanya dibenarkan menyertai seperti mengikut Peraturan Am Perkara 4.6. Pemain kebangsaan bermaksud mereka yang telah mewakili negara di Sukan SEA XXI, 2001 dan lain-lain kejohanan selepasnya iaitu Kejohanan Bola Jaring Sukan Komanwel, Kejohanan Bola Jaring Remaja/Senior Asia, Kejohanan Bola Jaring Remaja/Senior Dunia dan Kejohanan Siri Malaysia – Singapura.
 - 5.7 Atlet-atlet yang menuntut di Pusat Pengajian Tinggi yang mendapat biasiswa/dermasiswa daripada Kerajaan Negeri hendaklah dibenarkan mewakili Negeri yang menaja mereka.
- 6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN
- 6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
 - 6.2 Pengurus-pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan Kad Pengenalan atau BAT C 10, Pasport Antarabangsa atau dokumen Pendaftaran JPN 1/9 atau JPN 1/11 yang asal untuk disahkan. Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
 - 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0 SISTEM PERTANDINGAN

7.1 Di mana penyertaannya terdiri daripada lapan (8) pasukan sahaja, maka pertandingan peringkat Awal akan dijalankan secara Liga satu pusingan dalam dua kumpulan iaitu; kumpulan 'A' dan kumpulan 'B'.

7.1.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat Separuh Akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi Pasukan Pilihan. Pasukan Johan dan keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A'. Naib Johan dan ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.1.2 Pemenang-pemenang pertama dan kedua dalam kumpulan 'A' dan 'B' layak memasuki peringkat Separuh Akhir seperti berikut :-

'A1' mln. 'B2'

'A2' mln. 'B1'

7.1.3 Pemenang-pemenang dalam peringkat Separuh Akhir akan bermain di peringkat Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Pasukan-pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.2 Di mana penyertaannya terdiri daripada sembilan (9) hingga dua belas (12) pasukan, maka pertandingan Peringkat Awal akan dijalankan secara Liga satu pusingan yang dibahagikan dalam tiga (3) kumpulan iaitu kumpulan 'A', kumpulan 'B' dan kumpulan 'C'.

7.2.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat Separuh Akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi Pasukan Pilihan. Pasukan Johan dan pasukan keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', Naib Johan akan mengetuai kumpulan 'B' dan pasukan ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'C'.

Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.2.2 Pemenang-pemenang pertama dan kedua dalam kumpulan 'A', 'B' dan 'C' adalah layak memasuki Peringkat Kedua yang juga akan dijalankan secara Liga dalam dua kumpulan iaitu kumpulan 'D' dan 'E'. Pemenang pertama kumpulan 'A' dan 'C' serta pemenang kedua kumpulan 'B' akan ditempatkan dalam kumpulan 'D'. Sementara pemenang kedua kumpulan 'A' dan 'C' serta pemenang pertama kumpulan 'B' akan ditempat dalam kumpulan 'E'.

7.2.3 Pemenang-pemenang kumpulan 'D' dan 'E' akan memasuki perlawanan Akhir. Naib Johan Kumpulan akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.3 Di mana penyertaannya terdiri daripada tiga belas (13) pasukan atau lebih, maka pertandingan Peringkat Awal akan dijalankan secara Liga satu pusingan dalam empat (4) kumpulan iaitu; kumpulan 'A', kumpulan 'B', kumpulan 'C' dan kumpulan 'D'.

7.3.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat Separuh Akhir SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi Pasukan Pilihan. Pasukan Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B', pasukan ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'C' dan pasukan keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'D'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.3.2 Pemenang-pemenang pertama dan kedua dalam kumpulan 'A', 'B', 'C' dan 'D' layak memasuki peringkat Suku Akhir yang akan dijalankan secara Kalah-Mati seperti berikut :-

'A1' mlh. 'C2'

'B1' mlh. 'D2'

'C1' mln. 'A2'

'D1' mln. 'B2'

7.3.3 Pemenang-pemenang dalam peringkat Suku Akhir akan memasuki peringkat Separuh Akhir seperti berikut :-

'A1' / 'C2' mln. 'D1' / 'B2'

'B1' / 'D2' mln. 'C1' / 'A2'

7.3.4 Pemenang-pemenang dalam perlawanan Separuh Akhir akan memasuki perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Pasukan-pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.4 Pertandingan di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir akan dijalankan secara Kalah-Mati.

7.5 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara Liga adalah seperti berikut :-

Menang 2 Mata Seri 1 Mata Kalah 0 Mata

8.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

8.1 Kemenangan bagi pertandingan secara Liga ditentukan daripada jumlah mata yang terbanyak tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :-

8.1.1 Secara purata gol, iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena, didarab dengan 100 dan dibahagikan dengan bilangan permainan. Bagi menentukan kedudukan yang muktamad, bilangan angka perpuluhan bagi purata gol ialah tiga (3).

8.1.2 Jika purata gol masih berkedudukan seri, maka keputusan akan ditentukan secara perbezaan

gol iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.

- 8.1.3 Jika kedudukan masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara mengambil keputusan perlawanan di antara kedua-dua pasukan berkenaan sebelumnya.
 - 8.1.4 Jika kedudukan masih sama, keputusan akan ditentukan secara lambungan duit. Jika di peringkat ini lebih daripada dua (2) pasukan terlibat, maka keputusan akan ditentukan dengan cabutan undi.
- 8.2 Bagi pertandingan yang dijalankan secara KALAH-MATI, jika keputusannya berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut :-
- 8.2.1 Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan bertukar kawasan bermain serta merta dan meneruskan permainan dengan masa tambahan selama lima (5) minit tanpa rehat.
 - 8.2.2 Undang-undang yang meliputi Hantaran Tengah dan Penggantian, sepertimana terdapat dalam Buku Undang-Undang Permainan, akan dilaksanakan.
 - 8.2.3 Setelah masa tambahan lima (5) minit pertama tamat, pasukan akan sekali lagi bertukar kawasan bermain dan meneruskan permainan selama lima (5) minit lagi tanpa rehat.
 - 8.2.4 Jika kedudukan masih seri, setelah masa tambahan lima (5) minit kedua tamat, maka permainan akan diteruskan sehingga gol selanjutnya dijaringkan.

9.0 KELEWATAN

- 9.1 Lima belas (15) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan. Jika selepas masa itu sesuatu pasukan tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5)

orang pemain, maka pasukan berkenaan dikira menarik diri daripada pertandingan.

10.0 TEMPOH PERLAWANAN

10.1 Tempoh perlawanan adalah secara Empat Suku iaitu 15 minit bagi setiap suku dengan masa rehat Suku Pertama dan Ketiga selama 3 minit dan masa rehat bagi Separuh Masa ialah 5 minit.

11.0 PAKAIAN PESERTA

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

11.2 Setiap pemain hendaklah memakai baju-T atau Jersi dengan 'skirt' atau 'track-bottom'. 'Bloomers' yang sama warna dengan skirt hendaklah digunakan. Seluar pendek atau 'tight' tidak dibenarkan.

11.3 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna yang ketinggian hurufnya adalah 4-6 inci.

11.4 Sekiranya kedua-dua pasukan yang memakai bib yang sama warna, maka keputusan pertukaran bib akan dijalankan secara lambungan duit.

12.0 MENARIK DIRI

12.1 Menarik diri tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan dianggap menarik diri daripada keseluruhan pertandingan dan pasukan berkenaan tidak dibenarkan lagi menyertai perlawanan seterusnya.

12.2 Pemain tidak dibenarkan keluar gelanggang semasa berlaku Pemberhentian. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan akan dikira kalah dan dianggap menarik diri daripada keseluruhan pertandingan.

- 12.3 Tindakan disiplin terhadap pasukan yang menarik diri akan diambil oleh Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal Persatuan Bola Jaring Malaysia.

13.0 PENANGGUHAN

- 13.1 Sekiranya keadaan cuaca tidak mengizinkan untuk perlawanan diteruskan seperti hujan lebat, petir dan kilat, keadaan padang yang becak, cuaca gelap dan sebagainya, maka Pengadil dengan persetujuan Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal berhak menangguhkan perlawanan.

- 13.2 Perlawanan yang ditangguhkan itu akan ditentukan seperti berikut :-

13.2.1 Sekiranya perlawanan ditangguhkan pada hari yang sama, maka perlawanan akan disambung mengikut baki masa yang tinggal.

13.2.2 Sekiranya perlawanan ditangguhkan ke hari yang lain, maka perlawanan hendaklah dimainkan semula.

13.2.3 Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa untuk menangguhkan atau mengubahkan sesuatu jadual atau tempat pertandingan dengan terlebih dahulu memberitahu atau diputuskan secara serta merta.

13.2.4 Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal Bola Jaring SUKAN MALAYSIA IX, 2002 akan menetapkan semula perlawanan yang tertangguh itu.

14.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 14.1 Pengarah Pertandingan dan Delegat Teknikal akan dilantik oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia dan akan berhubung terus dengan Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal SUKAN MALAYSIA IX, 2002.

- 14.2 Setiap pasukan dikehendaki membawa seorang (1) Pengadil yang bertauliah yang dilantik oleh Persatuan Bola Jaring Negeri dan disahkan oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia.

15.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

- 15.1 Semua bantahan atau rayuan hendaklah dikemukakan oleh Pengurus Pasukan secara bertulis kepada Pengurus Jawatankuasa Pertandingan tidak lewat daripada tiga puluh (30) minit selepas sesuatu perlawanan itu tamat.
- 15.2 Setiap bantahan hendaklah disertakan dengan Wang Pertaruhan sebanyak RM 200.00 tunai.
- 15.3 Wang pertaruhan akan luput, jika bantahan atau rayuan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.

16.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 16.1 Tindakan Tatatertib yang akan diambil ialah mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA).
- 16.2 Seorang Pemain yang diarah keluar Gelanggang dan tidak dibenarkan meneruskan permainan adalah dengan sendiri digantung bermain dalam perlawanan berikutnya, sehinggalah Jawatankuasa Tatatertib telah mengambil tindakan yang sewajarnya.

17.0 JURI RAYUAN

- 17.1 Juri Rayuan terdiri daripada lima (5) orang yang dilantik oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia iaitu :-
 - 17.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal

17.1.2 Delegat Teknikal

17.1.3 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan yang tidak terlibat

17.2 Juri Rayuan akan bersidang dalam masa dua (2) jam setelah menerima bantahan atau rayuan dan akan menyampaikan keputusan kepada Jawatankuasa Pertandingan untuk diumumkan.

17.3 Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.

18.0 JAWATANKUASA TATATERTIB

18.1 Jawatankuasa Tatatertib terdiri daripada lima (5) orang yang dilantik oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia iaitu :-

18.1.1 Yang Dipertua PBJM atau wakilnya

18.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola

18.1.3 Pengerusi Jawatankuasa Tatatertib/Disiplin Kebangsaan

18.1.4 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan/Teknikal Kebangsaan

18.1.5 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan

18.2 Jawatankuasa Tatertib akan bersidang dalam masa dua (2) jam setelah menerima laporan daripada Pegawai Pertandingan dan Pengadil serta membuat keputusan jika tindakan tatatertib perlu diambil berlebihan daripada para 17.2 di atas.

18.3 Jawatankuasa Tatatertib berhak mendapatkan sebarang maklumat lanjut daripada mana-mana pihak yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan itu untuk membuat keputusan.

18.4 Semua keputusan Jawatankuasa Tatatertib adalah muktamad.

19.0 HADIAH-HADIAH

19.1 Pingat-pingat kemenangan akan disediakan seperti berikut :-

EMAS	PERAK	GANGSA
1	1	1

19.2 Pemberian pingat-pingat kemenangan adalah tertakluk kepada Peraturan Tetap 14.3.

Disediakan oleh :-

Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan

SUKAN MALAYSIA IX, 2002

peraturan am SUKMA 2002/BJARING/110601/dila