

**PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING**

**1. PERATURAN TEKNIKAL**

- 1.1 Undang – Undang Permainan
  - 1.1.1 Akan dijalankan mengikut Undang-Undang World Netball dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).
- 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan
  - 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

**2. PERATURAN PERTANDINGAN**

- 2.1 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan
  - 2.1.1 Bilangan pendaftaran pemain dan pegawai adalah seperti berikut:

SUKAN	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
Berpasukan	-	12	3	15

- 2.2 Sistem Pertandingan
  - 2.2.1 Pertandingan dijalankan secara liga kumpulan.
  - 2.2.2 Mata kemenangan akan diberi seperti berikut:
    - Menang - 3 mata
    - Seri - 1 mata
    - Kalah - 0 mata
  - 2.2.3 Pasukan / Pertukaran Pemain
    - 2.2.3.1 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.
  - 2.2.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

- 2.2.4.1 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
  - 2.2.4.1.1 Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).
  - 2.2.4.1.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunapakai (iaitu: jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).
  - 2.2.4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak diisytiharkan sebagai pemenang.
  
- 2.2.4.2 Secara Kalah Mati - Jika keputusannya berakhir dengan SERI pada peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:
  - 2.2.4.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat selama tiga (3) minit.
  - 2.2.4.2.2 Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit setiap bahagian akan dimainkan.
  - 2.2.4.2.3 Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak untuk Hantaran Tengah.
  - 2.2.4.2.4 Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.
  
- 2.2.5 Masa Bermain:
  - 2.2.5.1 Peringkat Awal dan Pusingan Kedua:  
10 minit x 3 minit x 10 minit
  - 2.2.5.2 Peringkat Suku Akhir dan Separuh Akhir:  
15 minit x 5 minit x 15 minit
  - 2.2.5.3 Peringkat Tempat Ke3 & Ke4 dan Akhir:  
10 min x 3 min x 10 min x 5 min x 10 min x 3 min x 10 min
  - 2.2.5.4 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa atau setiap suku masa permainan.

2.3 Kelewatan

- 2.3.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma kepada pasukan yang berada di gelanggang dengan 3 mata dan jaringan 10-0.

### 3. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Rujuk Undang-undang World Netball.

- 3.2 Huruf-huruf bib di bawah hendaklah tertera di bahagian hadapan dan belakang pemain iaitu:

- 3.2.1 GS - Penjaring Gol (Goal Shooter)
- 3.2.2 GA - Penyerang Gol (Goal Attack)
- 3.2.3 WA - Penyerang Sayap (Wing Attack)
- 3.2.4 C - Pemain Tengah (Centre)
- 3.2.5 WD - Pertahanan Sayap (Wing Defend)
- 3.2.6 GD - Pertahanan Gol (Goal Defend)
- 3.2.7 GK - Penjaga Gol (Goalkeeper)

- 3.3 Setiap pasukan **WAJIB** menyediakan 2 set bib berlainan warna.

- 3.4 Pasukan hendaklah memakai pakaian seragam sepanjang perlawanan berlangsung (contoh: seluar panjang, skirt, suit, dan lain - lain).

### 4. HADIAH

- 4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT.

- 4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Bola Jaring	1	12	1	12	1	12
<b>JUMLAH</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>12</b>