



**PERATURAN PERTANDINGAN**  
**BOLA JARING**  
**PESUMA KE-30**

**1. AM**

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Bola Jaring Pesta Sukan UKUR SE MALAYSIA KE **30** TAHUN 2015" atau disebut sebagai **Pertandingan Bola Jaring PESUMA KE-30**.

**2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

- 2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (*International Federal of Netball – IFNA*) serta **PERATURAN-PERATURAN AM PESUMA KE-30**.

**3. PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN**

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar sepuluh (10) orang pemain. Pendaftaran pemain pasukan hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-BJ** dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada atau sebelum **15 Mac 2015**. Sebarang rayuan pertukaran senarai nama pemain hanya boleh diterima sebelum atau pada hari Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 3.2 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan Pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan.

**4. SISTEM PERTANDINGAN**

- 4.1 Masa permainan adalah **15 minit (7 minit setiap separuh masa dan 1 minit masa rehat)**.
- 4.2 Sistem Pertandingan mengikut **PERATURAN 11, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh pengajur kejohanan.

## **5. PERATURAN DAN UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

- 5.1 Pasukan / Penukaran Pemain
  - 5.1.1 Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya lima (5) orang Pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan, jika kurang Pasukan tersebut dikira kalah.
  - 5.1.2 Bila sesorang pemain mengalami kecederaan dan tidak menyambung permainan, permainan boleh dihentikan dua (2) minit untuk menentukan sama ada pemain itu boleh meneruskan permainannya. Keputusan akan dibuat oleh Pegawai Pasukan itu. Hanya dua (2) pegawai dibenarkan ke gelanggang pada masa itu.
  - 5.1.3 Pemain yang sakit atau cedera boleh diganti dan boleh bermain semula selepas waktu rehat separuh masa.
  - 5.1.4 Pemain yang lewat sampai tidak dibenarkan mengambil tempat seorang pemain yang telah mengambil kedudukan lewat itu.
  - 5.1.5 Pemain hanya boleh digantikan selepas permainan dihentikan kerana kecederaan dan pertukaran pemain boleh dibuat selepas waktu rehat separuh masa.
  - 5.1.6 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan. Sekiranya mana-mana pasukan yang gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan, maka kemenangan percuma akan diberikan kepada Pasukan lawan dengan mata 15 – 0.
- 5.2 Selain daripada peraturan-peraturan pertandingan yang dinyatakan, pertandingan ini tertakluk dengan Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (*Internatioanal Federal of Netball – IFNA*).
- 5.3 Sekiranya terdapat percanggahan di antara terjemahan undang-undang permainan dengan undang-undang *IFNA*, maka undang-undang *IFNA* perlulah dipatuhi.
- 5.4 Sekiranya timbul perkara yang tidak dikuasai oleh kedua-dua undang-undang permainan, maka keputusan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Penganjur dari aspek teknikal.
- 5.5 Jawatankuasa Penganjur berhak meminda atau menambah mana-mana peraturan jika difikirkan perlu.

5.6 Penentuan kemenangan – Setiap kemenangan akan diberi dua (2) mata, seri satu (1) mata dan kalah kosong (0) mata. Jika berlaku lebih awal dari satu pasukan mendapat mata yang sama, maka kaedah di bawah digunakan untuk menentukan pemenang:

- i) Sekiranya masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dikira pemenang.
- ii) Sekiranya masih seri, pasukan yang paling kurang ‘bolos’ dikira pemenang.
- iii) Sekiranya masih seri juga, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira Pemenang.

#### 5.7 Pakaian

5.7.1 Pakaian yang digunakan oleh setiap pasukan bertanding hendaklah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian tersebut hendaklah dipakai setiap kali bermain sepanjang pertandingan ini.

5.7.2 Pemain hendaklah memakai baju / jersi dan seluar track / tight panjang.

5.7.3 Setiap Pasukan hendaklah menyediakan dua (2) set ‘*bibs*’ yang berlainan warna. Sekiranya kedua-dua Pasukan mempunyai ‘*bibs*’ yang sama maka Pasukan yang disebutkan awal hendaklah menukar ‘*bibs*’ mereka.

### 6. PENGADIL PERTANDINGAN

Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan Pengadil-pengadil yang bertauliah sepanjang pertandingan. Segala keputusan Pengadil berkaitan undang-undang permainan adalah muktamad.

### 7. BANTAHAN DAN RAYUAN

Segala bantahan atau rayuan boleh dibuat dengan merujuk kepada **PERATURAN 16, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh pengajur kejohanan.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN  
KEJOHANAN PESUMA KE-30**

**BOLA JARING**

**PASUKAN (JABATAN) :** .....

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Nama Pengurus Pasukan : .....

No. Kad Pengenalan : .....

Tandatangan Ketua Jabatan : .....

Nama : .....

Tarikh : .....

Cop Jabatan :