



PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Gabungan/Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA) dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf UiTM (KARiSTA).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 12 orang pemain (pengurus dan jurulatih dibenarkan untuk mendaftar sebagai pemain).
- 3.2 Sila rujuk Peraturan Am Perkara 4.2.2 bagi had umur pemain berstatus veteran.

4.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

5.0 PENARIKAN DIRI

Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am.

6.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

6.1 Pasukan

Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya 5 orang pemain sebelum satu-satu pertandingan dimulakan. Jika kurang dari itu pasukan tersebut dikira kalah.

6.2 Masa Bermain

6.2.1 Masa bermain untuk peringkat kumpulan ialah 15 minit/5 minit/15 minit.

6.2.2 Masa bermain untuk peringkat kalah-mati ialah 20 minit/5 minit/20 minit.

6.2.3 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa perlawanan.

7.0 PERTUKARAN PEMAIN

7.1 Mana-mana lima (5) orang pemain boleh diganti / ditukarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan. **Bagi setiap perlawanan yang berlangsung, pasukan wajib menurunkan sekurang-kurangnya seorang pemain veteran.**

7.2 Kecederaan & Kesakitan

Masa kecederaan hanyalah 30 saat dan pemain yang cedera hendaklah keluar. Pemain yang keluar itu boleh bermain kembali selepas (1) satu gol dijaringkan.

7.3 Pemain Simpanan

Pemain yang sakit atau cedera boleh diganti dan boleh bermain semula selepas diganti didalam permainan yang sama.

7.4 Pemain yang lewat sampai tidak boleh memasuki permainan yang sedang dijalankan, melainkan setelah memberitahu pengadil dan ketua pasukan lawan. Pemain akan dibenarkan masuk bermain seperti berikut:-

7.4.1 Selepas gol dijaringkan. Dalam hal ini pemain mestilah mengambil kedudukan yang dikosongkan oleh pasukannya.

7.4.2 Selepas permainan diberhentikan kerana kecederaan atau kesakitan.

7.4.3 Selepas rehat separuh masa.

8.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

8.1 Secara Liga

8.1.1 Cara memberi mata :

- Menang - 3 mata
- Seri - 1 mata
- Kalah - 0 mata

8.1.2 Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :-

8.1.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

8.1.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.

8.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya diambil kira.

8.1.2.4 Jika masih seri, undian dengan lambungan syiling akan dijalankan.

8.2 Separuh Akhir (Sistem Kalah Mati)

Jika keputusan pertandingan berakhir dengan seri, keputusan dibuat dengan cara tertentu seperti berikut:-

Pertandingan disambung semula setelah berehat selama 3 minit. Permainan akan diteruskan mengikut giliran hantaran tengah. Masa bermain adalah 7 min – 3 min – 7 min. Jika keputusan masih seri, permainan akan diteruskan sehingga perbezaan (2) dua gol.

9.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

10.0 KELEWATAN

10.1 Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan tiga (3) mata dan jaringan gol empat belas berbalas kosong (14-0).

10.2 Sengaja

Jika sesuatu pasukan itu memberi kemenangan percuma dan Jawatankuasa Pengelola berpendapat yang kemenangan percuma ini sengaja diberikan, semua perlawanan pasukan ini samada perlawanan yang telah dilangsungkan atau belum, tidak diambil kira (Null and Void).

Pasukan yang terlibat ini mungkin digantung daripada mengambil bahagian dalam tahun yang berikutnya. Jika keadaan demikian disebabkan tindakan pegawai, maka pegawai tersebut bertanggungjawab kepada Jawatankuasa Pusat.

11.0 PAKAIAN/PERALATAN

11.1 Huruf-huruf di bawah hendaklah disematkan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain :-

GS	-	Penjaring gol (Goal shooter)
GA	-	Penyerang gol (Goal attack)
WA	-	Penyerang sayap (Wing attack)
C	-	Pemain tengah (Centre)
WD	-	Penangkis sayap (Wing defence)
GD	-	Penahan gol (Goal defence)
GK	-	Penjaga gol (Goal keeper)

11.2 Sekiranya berlaku persamaan warna bibs, pasukan yang namanya mula-mula tercatat di dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar kepada bibs yang lain warnanya. Ini bermakna setiap pasukan mesti membawa 2 set bibs yang berlainan warna.

11.3 Tiap-tiap pasukan hendaklah membawa sekurang-kurangnya sebiji bola perlawanan.

12.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

13.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

14.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Staf UiTM (KARiSTA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.