



PERATURAN PERTANDINGAN BOLA BALING

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Undang-undang Permainan Bola Baling Antarabangsa (IHF) hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara 4.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA adalah dirujuk.
- 2.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 14 orang pemain termasuk 7 orang pemain simpanan dalam Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS).
- 2.3 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4 Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelarar permainan sebelum permainan bermula.

3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 3.1. Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 5 orang pemain di padang.
- 3.2. Masa
 - 3.2.1. Tiap-tiap pasukan mestilah berada di padang permainan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.
 - 3.2.2. Masa bermain ialah 7 minit – 1minit – 7minit pada pusingan pertama dan kedua. Manakala pada pusingan suku akhir, separuh akhir dan akhir, masa bermain adalah 10minit – 1minit – 10minit.

4.0 PAKAIAN/ALAT

- 4.1 Sekiranya terdapat persamaan warna jersi antara dua pasukan yang akan bertanding, pasukan yang nama dicatat dahulu dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar jersi yang lain.
- 4.2 Setiap pemain wajib memakai baju/jersi/bib yang bernombor.
- 4.3 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.

5.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

5.1. Secara liga

5.1.1	Cara memberi mata :	Menang	-	3 mata
		Seri	-	1 mata
		Kalah	-	0 mata

- 5.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak adalah dikira sebagai pemenang.
- 5.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan gol terbanyak dikira menang.
- 5.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jaringan gol terbanyak dikira menang.
- 5.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.

5.2 Secara Kalah Mati

Bagi perlawanan kalah mati, jika kedudukan seri selepas tamat waktu permainan, cara-cara berikut akan digunakan untuk memutuskannya.

- 5.2.1. Jika masih seri, balingan 7meter akan dijalankan mengikut peraturan IHF.

6.0 PERTUKARAN

Mana-mana 14 orang pemain boleh diganti/ditukarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan.

7.0. KELEWATAN

Masa selama 10 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata kemenangan dan bilangan 3 - 0.

8.0. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

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

9.0. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa.

10.0 BANTAHAN / TATATERTIB

- 10.1 Rujuk Perkara di dalam Undang-undang Dan Peraturan Am Sukan Antara Fakulti (SAF).
- 10.2 Mana-mana pemain atau pegawai yang dikenakan kad merah akan dihukum seperti berikut :
 - 10.2.1 Kad Merah: Pegawai atau pemain dikehendaki meninggalkan gelanggang serta merta dan digantung perlawanan yang sedang berlangsung dan satu (1) perlawanan berikutnya.
 - 10.2.2 Kad Biru: Pemain atau pegawai dikehendaki meninggalkan gelanggang serta merta dan akan digantung sepanjang kejohanan.