

KEJOHANAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)

PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan Bola Jaring Antarabangsa hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara yang berhubung dengan kelayakan pemain seperti yang ditetapkan
- 2.2 Setiap Jabatan dibenarkan mendaftar 2 pasukan
- 2.3 Bilangan
Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 12 orang termasuk 5 orang pemain simpanan dalam Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS)
- 2.4 Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian
- 2.5 Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS)
Senarai nama di SCMS hendaklah disahkan oleh Ketua Jabatan/ Dekan/ Timbalan Dekan (HEP) atau Ketua Kontinjen yang telah di lantik oleh Setiap Jabatan/ Fakulti/ Kolej Pengajian masing-masing
- 2.6 Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 30 minit sebelum permainan bermula.

3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 3.1 Pasukan
Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 5 pemain di

gelanggang sebelum satu-satu pertandingan dimulakan.

3.2 Masa

- 3.2.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.
- 3.2.2 Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah.
- 3.2.3 Masa bermain ialah 7 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 1 minit masa rehat (7 x 1 x 7).

4.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

4.1. Secara liga

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

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

4.2 Suku akhir hingga akhir

- 4.2.1 Masa bermain ialah 7 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 1 minit masa rehat (7 x 1 x 7).
- 4.2.2 Jika perlawanan seri maka penentuan dengan hantaran tengah sebanyak 3 kali dengan perbezaan 2 gol di kira pemenang

5.0 PERTUKARAN

5.1 Kecederaan & Kesakitan

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

5.2 Pemain Simpanan:

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

5.3 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:-

5.3.1 Selepas gol di jaringan. Dalam hal ini pemain mestilah mengambil kedudukan yang dikosongkan oleh pasukannya.

5.3.2 Selepas permainan diberhentikan kerana kecederaan atau kesakitan.

5.3.3 Selepas rehat separuh masa.

6.0 PAKAIAN

6.1 Setiap pasukan dikehendaki memakai jersi/baju yang seragam.

6.2 Setiap pemain tidak dibenarkan untuk memakai seluar tight (yang ketat di bawah) dan setiap pemain perlu memakai seluar yang seragam seperti warna seluar.

6.3 Sekiranya terdapat persamaan warna bib antara dua pasukan yang akan bertanding, pasukan yang namanya dicatat dahulu dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar warna bib yang lain.

7.0 PERALATAN

7.1 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.

7.2 Jika terdapat pasukan yang tidak mempunyai bib, pihak penganjur akan menyediakan

8.0. KELEWATAN

Masa selama 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata kemenangan dan bilangan 10 - 0.

9.0 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.

10.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.