

BOLA BALING

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Bola Baling Antarabangsa (IHF) dan Peraturan Am SUPER UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 3.1 Perkara 5.0. di dalam Peraturan Am SUPER UiTM adalah di rujuk.
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari empat belas (14) orang pemain.
- 3.3 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 3.4 Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan sebelum perlawanan pertama bermula.

4.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 4.1 Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain di gelanggang sebelum satu-satu permainan dimulakan.
- 4.2 Masa
 - 4.2.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di padang permainan lima belas (15) minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.
 - 4.2.2 Satu masa tidak lebih daripada sepuluh (10) minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah.
 - 4.2.3 Masa bermain ialah lima belas minit (15) minit tiap-tiap separuh masa dengan lima (5) minit rehat (15 minit-5 minit-15 minit).
 - 4.2.4 Setiap pasukan hanya diberi SATU (1) 'time out' selama satu (1) minit sahaja bagi setiap separuh masa.
- 4.3 Seramai empat (4) pegawai pasukan dibenarkan berada di kerusi pegawai semasa perlawanan pasukan dan diwajibkan memakai tagging pegawai yang disediakan.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

6.0 PERTUKARAN

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

7.0 PAKAIAN/ALAT

- 7.1 Warna jersi pasukan mestilah diisytiharkan secara rasmi semasa mesyuarat pengurus pasukan. Pasukan tidak dibenarkan dengan sengaja menukar warna jersi sama dengan pasukan lawan selepas mesyuarat tersebut.
- 7.2 Jersi pemain mestilah mempunyai nombor di bahagian belakang dan hadapan sekurang – kurangnya 20cm tinggi (belakang) dan 10cm tinggi (hadapan).
- 7.3 Nombor jersi adalah nombor 1 hingga 99.
- 7.4 Bola, peralatan atau persiapan gelanggang disediakan oleh jawatankuasa pengelola setelah dipersetujui oleh Jawatankuasa Teknikal **SUPER UiTM**
- 7.5 Bola yang akan digunakan adalah bola saiz 3 (Lelaki) dan Saiz 2 (Wanita) mengikut saiz IHF.
- 7.6 Pemain diwajibkan memakai kasut sukan dan stoking diatas paras buku lali.
- 7.7 Pegawai Pasukan mestilah memakai pakaian berlainan warna dengan pemain dan juga berkasut.

8.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 8.1 Peringkat Kumpulan
 - 8.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak adalah dikira sebagai pemenang.
 - 8.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan gol terbanyak dikira menang.
 - 8.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jaringan gol terbanyak dikira menang.
 - 8.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.
 - 8.1.6 Jika masih seri, balingan tujuh (7) meter secara bergilir seramai lima (5) orang pemain.
 - 8.1.7 Jika masih seri, balingan secara *sudden death* akan dilakukan sehingga ada pemenang.

8.2 Peringkat Kalah Singkir

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

8.2.2 Perlawanan masa tambahan sepuluh (10) minit tanpa rehat (5/5)

8.2.3 Jika masih seri, balingan tujuh (7) meter secara bergilir seramai lima (5) orang pemain.

8.2.4 Jika masih seri, balingan secara *sudden death* akan dilakukan sehingga ada pemenang.

9.0 KELEWATAN

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

10.0 BANTAHAN / TATATERTIB

10.1 Rujuk Perkara 14.0, 15.0 dan 16.0 di dalam Undang-undang Dan Peraturan Am **SUPER UiTM**.

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.

10.2.2 Kad Biru: Pemain atau pegawai dikehendaki meninggalkan gelanggang serta merta dan akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya secara automatik. Pemain atau pegawai juga boleh digantung sepanjang kejohanan tertakluk kepada penilaian laporan pengadil atas kesalahan yang dilakukan.

11.0 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 perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

12.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan SUPER UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.