



## UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

### PERATURAN BOLA JARING

#### **1.0 NAMA**

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

#### **2.0 PERATURAN PERMAINAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

#### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

#### **4.0 KELAYAKAN**

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

#### **5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN**

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	2

- 5.1 Borang Pendaftaran yang telah disahkan hendaklah dihantar selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula kepada Unit Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.
- 5.2 Borang Pendaftaran Perlawan hendaklah dihantar 15 minit sebelum setiap perlawan bermula.
- 5.3 Setiap pasukan yang bertanding diwajibkan mempunyai dua orang pemain veteran di dalam gelanggang. (Rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UPM)

## 6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

## 7.0 PAKAIAN DAN PERALATAN

### 7.1 Pakaian

- 7.1.1 Rujuk Perkara 8.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 7.1.2 Huruf-huruf dibawah hendaklah disemadikan di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu :

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)

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia

## **9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

### **9.1 Pusingan Pertama (Liga Kumpulan)**

#### **9.1.1 Pemberian Mata;-**

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

#### **10.1.2 Secara kalah mati**

Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

- 9.1.2.1 Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena)
- 9.1.2.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunakan (iaitu : jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena)
- 9.1.2.3 Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisyiharkan sebagai pemenang.

#### **10.2 Secara kalah mati (Pusingan Kedua)**

Jika keputusannya berakhir dengan seri pada peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:-

10.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.

10.2.2 Masa tambahan selama dua (2) x lima (5) minit setiap bahagian akan dimainkan.

10.2.4 Sekiranya berlaku seri diakhir masa tambahan permainan akan dimulakan semula dengan membuat tiga (3) hantaran tengah.

### 10.3 Masa Bermain

10.3.1 7 minit x 1 minit x 7 minit (Liga)

10.3.2 10 minit x 2 minit x 10 minit (kalah mati)

10.3.3 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

## 10.0 KELEWATAN

Hanya 5 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 3 mata dan jaringan 10-0.

## 11.0 MENARIK DIRI

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## 12.0 BANTAHAN

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## 13.0 KELEWATAN

Rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## 14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## 15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.