

BOLA JARING

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

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

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada dua belas (12) orangpemain.

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 lima (5) orang pemain sebelum satu-satu pertandingan dimulakan. Jika kurang dari itu pasukan tersebut dikira kalah.

6.2 Masa Bermain

6.2.1 Peringkat Kumpulan

Masa bermain ialah 15 minit - 5 minit - 15 minit. Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa perlawanan.

6.2.2 Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir (4 quarter)

Masa bermain ialah 4 *quarter* iaitu 10 minit - 2 minit - 10 minit - 3 minit – 10 minit – 2 minit - 10 minit. Pasukan hendaklah bertukar gol selepas setiap *quarter* perlawanan.

7.0 PERTUKARAN PEMAIN

7.1 Kecelakaan & Kesakitan

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

7.2 Pemain Simpanan

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

7.3 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:-

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

7.3.2 Selepas permainan diberhentikan kerana kecederaan atau kesakitan.

7.3.3 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 (2) 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 sama, pemenang akan di tentukan melalui 3 hantaran tengah dengan perbezaan 2 jaringan.

8.2 Suku Akhir, Separuh Akhir & Akhir

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

- 8.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat selama 1 minit. Permainan akan diteruskan mengikut giliran hantaran tengah. Permainan akan di teruskan dengan 3 hantaran tengah dengan perbezaan 2 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 lima belas (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 dua (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 Mahasiswa UiTM (KARiSMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.