

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-8, 2019

1 PERATURAN AM

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut **Undang-undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF)**, yang dikuatkuasakan pada masa ini dan Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
- 1.2. Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi pentafsirnya, maka Undang-Undang dalam versi Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3. Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1. Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
- 1.4. Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah muktamad.

2 PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 2.2 Kategori Yang Dipertandingkan hanya kategori wanita sahaja.
- 2.3 Setiap kontinjen Hoki akan diwakili tidak lebih daripada 12 orang atlet dan 4 orang pegawai.
- 2.4 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan berikut:
 - 2.4.1 Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)
 - 2.4.2 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)
 - 2.4.3 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)
 - 2.4.4 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 2.4.5 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)
 - 2.4.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)
 - 2.4.7 Majlis Sukan Institusi Pengajian Tinggi Swasta (MASISWA)
 - 2.4.8 Majlis Sukan Kolej Vokasional Malaysia (MASKoV)

- 2.5 Pegawai dan pemain WAJIB membawa '**Kad Akreditasi**' sebagai pengeshan bagi setiap perlawanan sepanjang SIPMA berlangsung.

3 KELAYAKAN

- 3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA

4 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 4.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan sekurang-kurangnya satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 4.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan **Kad Pengenalan** atau **dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11** yang asal untuk disahkan dan **No. Kad Matrik** (untuk yang berkenaan).
- 4.3 Senarai peserta yang disahkan semasa **Taklimat Pengurus Pasukan** adalah muktamad.
- 4.4 Selepas **Taklimat Pengurus Pasukan**, sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.

5 JADUAL PERTANDINGAN

- 5.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan.

6 SISTEM PERTANDINGAN

6.1 SISTEM LIGA BERKUMPULAN

- 6.1.1 Sistem pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan.
- 6.1.2 Johan dan naib johan dalam kumpulan akan memasuki pusingan akhir dan dipertandingkan secara liga.

6.2 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 6.2.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/ jadualkan tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.
- 6.2.2 Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan serta-merta.

6.3 PAKAIAN PEMAIN

- 6.3.1 Setiap pasukan perlu menyediakan 2 set bibs yang berlainan warna.
- 6.3.2 Posisi pemain hendaklah didaftarkan semasa mesyuarat pengurus pasukan.
- 6.3.3 Pemain dalam pasukan perlu berpakaian seragam.
- 6.3.4 Seluar pendek atau seluar 3/4 tidak dibenarkan sama sekali.
- 6.3.5 Skirt sukan dibenarkan dengan syarat kesemua pemain berpakaian seragam.

6.4 PENARIKAN DIRI SEMASA KEJOHANAN DIJALANKAN

- 6.4.1 Pasukan yang menarik diri daripada mana-mana perlawanan tidak boleh mengambil bahagian dalam perlawanan seterusnya. (Rujuk Peraturan Am 20.5.1).

6.5 KELEWATAN

- 6.5.1 Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan 10 minit sebelum masa yang telah ditetapkan bagi sesuatu perlawanan.
- 6.5.2 Pasukan yang lewat diberi tempoh 10 minit selepas masa yang ditetapkan untuk turun ke padang. Jika pasukan itu masih tidak hadir, kemenangan percuma akan diberi kepada pasukan yang hadir.

6.6 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 6.6.1 Setiap pasukan hendaklah melaporkan diri di padang perlawanan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 6.6.2 Jika pasukan yang berkenaan tidak melaporkan diri sepuluh (10) minit selepas masa yang dijadualkan itu tanpa memberi sebab yang munasabah, maka pasukan itu dianggap menarik diri dan memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya.
- 6.6.3 Sekiranya pasukan menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan atau melakukan menurut para 6.4 dan 6.5 di atas, semua keputusan perlawanan yang dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang perlawanan seterusnya.

6.7 MELAPORKAN DIRI

- 6.7.1 Semua pasukan mesti melaporkan diri sekurang-

kurangnya 30 minit sebelum waktu permainan berkenaan dijadualkan berlangsung.

6.7.2 Atlet-atlet hendaklah memakai pakaian yang seragam.

6.8 TEMPOH PERMAINAN

6.8.1 Permainan mengandungi empat suku masa dengan masa permainan selama tujuh (7) minit bagi tiap-tiap suku masa, dan masa rehat selama dua (2) minit antara suku masa pertama dan suku masa kedua, suku masa ketiga dan suku masa keempat. Masa rehat separuh masa adalah lima (5) minit.

6.9 PEMBERIAN MATA DAN CARA MENENTUKAN KEDUDUKAN

6.9.1 Pemberian mata bagi setiap perlawanan adalah seperti:

Menang - 3 mata

Seri - 1 mata

Kalah - 0 mata

6.9.2 Di akhir pertandingan liga, kedudukan pasukan akan ditentukan berpandukan jumlah mata yang dikumpulkan oleh setiap pasukan.

6.9.3 Jika kedudukan masih sama maka kedudukan akan ditentukan berpandukan **Perbezaan Gol** bilangan gol yang dijaringkan tolak bilangan gol diterima.

6.9.4 Jika kedudukan masih sama, pasukan yang telah menjaringkan **Gol Terbanyak** akan dikira menang.

6.9.5 Jika kedudukan masih sama, maka pasukan yang telah **Mengalahkan Lawannya** di peringkat liga akan dikira pemenang.

6.9.6 Di pusingan kalah mati, jika seri, pertandingan akan diteruskan dengan masa tambahan sebanyak tujuh (7) minit rehat satu (1) minit dan tujuh (7) minit.

6.9.7 Jika keputusan masih seri, pertandingan diteruskan dengan '**3 kali hantaran tengah**'.

6.9.8 Jika kedudukan masih sama, keputusan akan dibuat berpandukan Peraturan Am SIPMA.

6.10 3 KALI HANTARAN TENGAH

6.10.1 Pengadil akan membuat undian. Pasukan yang menang akan memulakan hantaran dari tengah dahulu.

6.10.2 Permainan diteruskan seperti biasa mengikut undang-undang bola jaring.

6.10.3 Permainan tamat setelah jaringan ketiga dari hantaran ketiga dilakukan. Kemenangan ditentukan berdasarkan bilangan jaringan.

6.11 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 6.11.1 Bola jenama Molten disediakan oleh pihak penganjur. Bips yang dipakai hendaklah seragam dan posisi pemain didaftarkan semasa mesyuarat pengurus pasukan.
- 6.11.2 Aksesori dan perhiasan tidak dibenarkan semasa permainan.
- 6.11.3 Tidak dibenarkan memakai kasut yang mempunyai paku atau 'spike'
- 6.11.4 Jika ada pemain wanita memakai skaf / tudung, ia mestilah sama dengan warna jersi atau berwarna hitam tanpa mempunyai corak atau '*plain colour*' sahaja.

7 JURI RAYUAN TERTINGGI

Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SIPMA.

8 RAYUAN / BANTAHAN

Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SIPMA.

9 JAWATANKUASA DISIPLIN

Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SIPMA.

10 HADIAH-HADIAH

Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SIPMA.

11 KEWANGAN

Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SIPMA.

12 PERKARA AM

Rujuk Perkara 20 Peraturan Am SIPMA.

13 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 13.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

15 Apr. 2019.