

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING

1. AM

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Bola Jaring Penjara Malaysia

2. PENGANJUR/PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh Institusi Penjara yang dipilih.

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia.
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai sepuluh (10) orang pemain menggunakan **Borang** yang telah disediakan.
- 3.3 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan.

4. FORMAT PERTANDINGAN

- 4.1 Masa permainan adalah 25 minit (10 minit setiap separuh masa dan 5 minit rehat).
- 4.2 Pilihan 1 (sekiranya pasukan yang menyertai ialah enam (6) pasukan atau lebih):
 - 4.2.1 Pusingan awal:

Pertandingan akan dijalankan secara liga dua kumpulan iaitu A dan B. Pasukan yang menyertai akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing pada tarikh dan masa yang ditetapkan oleh pihak penganjur.
 - 4.2.2 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir:

Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan ke pusingan separuh akhir. Johan kumpulan A akan bertemu dengan Naib Johan Kumpulan B, dan Johan Kumpulan B akan bertemu dengan Naib Johan Kumpulan A. Pemenang kedua-dua perlawanan tersebut akan ke pertandingan akhir manakala yang kalah pula akan menentukan tempat ketiga dan keempat.
- 4.3 Pilihan 2 (sekiranya pasukan yang menyertai kurang dari enam (6) pasukan):
 - 4.3.1 Pertandingan akan diadakan secara liga di mana semua pasukan akan bertemu antara satu sama lain.

5. PERATURAN DAN UNDANG - UNDANG PERTANDINGAN

- 5.1 Pasukan / penukaran pemain
 - 5.1.1 Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan. Jika kurang pasukan tersebut dikira kalah.
 - 5.1.2 Bila seorang pemain mengalami kecederaan dan tidak menyambung permainan, permainan boleh dihentikan dua (2) minit untuk menentukan samada pemain itu boleh meneruskan permainannya. Keputusan akan dibuat oleh pegawai pasukan itu. Hanya dua (2) pegawai dibenarkan ke gelanggang pada masa itu.
 - 5.1.3 Pemain yang sakit atau cedera boleh diganti dan boleh bermain semula selepas waktu rehat separuh masa.
 - 5.1.4 Pemain yang lewat sampai tidak dibenarkan mengambil tempat seorang pemain yang telah mengambil kedudukan lewat itu.

- 5.1.5 Pemain hanya boleh diganti selepas permainan dihentikan kerana kecederaan dan pertukaran pemain boleh dibuat selepas waktu rehat separuh masa.
- 5.1.6 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan. Sekiranya mana-mana pasukan yang gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan, maka kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan dengan mata 15 - 0.
- 5.2 Selain daripada peraturan-peraturan pertandingan yang dinyatakan, pertandingan ini tertakluk dengan Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (International Federal of Netball-IFNA)
- 5.3 Sekiranya terdapat percanggahan di antara terjemahan undang-undang permainan dengan undang-undang IFNA, maka undang-undang IFNA perlulah dipatuhi.
- 5.4 Sekiranya timbul perkara yang tidak dikuasai oleh kedua-dua undang-undang permainan, maka keputusan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Penganjur dari aspek teknikal.
- 5.5 Jawatankuasa Penganjur berhak meminda atau menambah mana-mana peraturan jika difikirkan perlu.
- 5.6 Penentuan kemenangan - Setiap kemenangan akan diberi dua (2) mata, seri satu (1) mata, dan kalah (0) mata. Jika berlaku lebih dari satu pasukan mendapat mata yang sama, maka kaedah di bawah digunakan untuk menentukan pemenang:
- i. Sekiranya masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dikira pemenang.
 - ii. Sekiranya masih seri, pasukan yang paling kurang 'bolos' dikira pemenang
 - iii. Sekiranya masih seri juga, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira pemenang.
- 5.7 Pakaian:
- 5.7.1 Pakaian yang digunakan oleh setiap pasukan bertanding hendaklah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian tersebut hendaklah dipakai setiap kali bermain sepanjang pertandingan ini.
- 5.7.2 Pemain hendaklah memakai baju/jersi dan seluar track/tight panjang.
- 5.7.3 Setiap pasukan hendaklah menyediakan dua (2) set 'bibs' yang berlainan warna. Sekiranya kedua-dua pasukan mempunyai 'bibs' yang sama maka pasukan yang disebutkan lebih awal hendaklah menukar 'bibs' mereka.

6. PENGADIL PERTANDINGAN

Jawatankuasa pengelola akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah sepanjang pertandingan. Segala keputusan pengadil berkaitan undang-undang permainan adalah muktamad.

7. BANTAHAN

Segala bantahan boleh dibuat dengan merujuk kepada **Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan** yang dilantik oleh pihak penganjur kejohanan ini.