

PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING

1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Undang – Undang Permainan
 - 1.1.1 Akan dijalankan mengikut Undang- Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa/ International Netball Federation (INF) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia/ Malaysia Netball Association (MNA).
- 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan
 - 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan
 - 2.1.1 Bilangan pendaftaran pemain dan pegawai adalah seperti berikut :

SUKAN	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
Berpasukan	-	12	3	15

- 2.2 Sistem Pertandingan
 - 2.2.1 Pertandingan dijalankan secara liga kumpulan
 - 2.2.2 Mata kemenangan akan diberi seperti berikut:
 - Menang - 2 mata
 - Seri - 1 mata
 - Kalah - 0 mata
 - 2.2.3 Pasukan / Pertukaran Pemain
 - 2.2.3.1 Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang kurangnya minimum 5 (lima) orang pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada jumlah ini pasukan tersebut dikira menerima kekalahan.

2.2.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

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

2.2.4.1.1 Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).

2.2.4.1.2 Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunakan (iaitu: jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).

2.2.4.1.3 Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak diisytiharkan sebagai pemenang.

2.2.4.2 Secara Kalah Mati - Jika keputusannya berakhir dengan SERI pada peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:

2.2.4.2.1 Pertandingan disambung semula setelah berehat selama dua (2) minit.

2.2.4.2.2 Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit dengan rehat satu (1) minit diantaranya.

2.2.4.2.3 Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak untuk Hantaran Tengah seterusnya.

2.2.4.2.4 Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.

2.2.5 Masa Bermain:

2.2.5.1 Peringkat Awal dan Pusingan Kedua :

10 minit x 3 minit x 10 minit

2.2.5.2 Peringkat Suku Akhir dan Separuh Akhir :

15 minit x 5 minit x 15 minit

2.2.5.3 Peringkat Tempat Ke3 & Ke4 dan Akhir:

10 min x 3 min x 10 min x 5 min x 10 min x 3 min x 10 min

2.2.5.4 Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa atau setiap suku masa permainan.

2.3 Kelewatan

2.3.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma kepada pasukan yang berada di gelanggang dengan 3 mata dan jaringan 10-0.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

3.1 Rujuk Undang-undang INF.

3.2 Huruf-huruf bib di bawah hendaklah tertera di bahagian hadapan dan belakang pemain iaitu :

3.2.1 GS - Penjaring Gol (Goal Shooter)

3.2.2 GA - Penyerang Gol (Goal Attack)

3.2.3 WA - Penyerang Sayap (Wing Attack)

3.2.4 C - Pemain Tengah (Centre)

3.2.5 WD - Pertahanan Sayap (Wing Defend)

3.2.6 GD - Pertahanan Gol (Goal Defend)

3.2.7 GK - Penjaga Gol (Goal Keeper)

3.3 Setiap pasukan WAJIB menyediakan 2 set bib berlainan warna.

3.4 Pasukan hendaklah memakai pakaian seragam sepanjang perlawanan berlangsung (contoh: seluar panjang, skirt, suit, dan lain - lain).

4. HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Bola Jaring	1	12	1	12	1	12
JUMLAH	1	12	1	12	1	12