



BOLA JARING



PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

BOLA JARING

1.0. NAMA

Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN BOLA JARING SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 2 - 3 September 2026

Tempat : **Dewan Bola Jaring UiTM Arau, Perlis**

3.0. PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa penganjur akan mengatur serta menganjurkan pertandingan. Sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berbangkit dengan kejohanan ini menurut cara adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan dalam kejohanan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau pemain yang tidak mematuhi peraturan dan syarat tanpa sebarang sebab.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada Peraturan dan Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (INF), Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Undang-Undang dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0. PENDAFTARAN PEMAIN

- 5.1. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar dua belas (12) orang pemain termasuk pemain simpanan dan dua (2) orang pegawai iringan/pengurus.
- 5.2. Setiap pasukan diwajibkan mendaftar sekurang-kurang satu (1) orang pemain veteran berumur 40 tahun ke atas (lihat Peraturan Am perkara (4.0) para 4.4) dan mesti berada di dalam gelanggang sepenuh masa.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS SUKAN

- 6.1 Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2 Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. ACARA PERTANDINGAN

- 7.1. Pertandingan akan dijalankan secara berpasukan.

8.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 8.1. ** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.

9.0. MASA PERLAWANAN

- 9.1. Masa permainan adalah selama dua puluh (20) minit iaitu sepuluh (10) minit setiap separuh masa dengan tiga (3) minit masa rehat di semua peringkat pertandingan (Kumpulan, Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir).

10.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

- 10.1. Pertandingan dalam kumpulan dijalankan secara liga dengan sistem pemberian mata seperti berikut:

MENANG	3 Mata
SERI	1 Mata
KALAH	0 Mata

- 10.2. Sekiranya pada akhir perlawanan, kiraan mata diperolehi sama kepada lebih dari satu pasukan maka keputusan akan ditentukan dengan kaedah berikut:

- 10.2.1. Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan yang lebih (Gol Difference) akan dikira pemenang.
- 10.2.2. Sekiranya perbezaan jaringan masih sama maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan dikira pemenang.
- 10.2.3. Sekiranya keputusan tidak dapat diperolehi maka pasukan yang telah mengalahkan lawannya di peringkat kumpulan akan dikira sebagai pemenang.
- 10.2.4. Jika semua perkara di atas didapati sama juga maka keputusan muktamad akan dibuat dengan cara undian.
- 10.3. Sekiranya dalam pertandingan secara kalah mati di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, keputusannya berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:
 - 10.3.1. Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan bertukar kawasan permainan dan meneruskan permainan dalam masa tambahan selama sepuluh (10) minit, lima (5) minit separuh masa pertama dan lima (5) minit separuh masa kedua tanpa rehat.
 - 10.3.2. Kedua-dua pasukan akan mengundi semula bagi menentukan hantaran tengah (Centre pass).
 - 10.3.3. Jika kedudukan masih seri, setelah tamat masa tambahan sepuluh (10) minit, maka perlawanan akan diteruskan sehingga jaringan (jaringan emas) diperolehi.

11.0. GANTIAN / PERTUKARAN PEMAIN

- 11.1. Masa permainan gantian sahaja boleh digantikan daripada senarai pemain simpanan pada sebarang masa perlawanan termasuk masa tambahan. Pemain-pemain yang telah diganti boleh bermain semula dalam perlawanan tersebut.

12.0. TINDAKAN TATATERTIB

- 12.1. Hukuman berikut adalah merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:
 - 12.1.1. Seseorang pemain yang diperintah keluar padang dan tidak dibenarkan meneruskan permainan adalah dengan sendirinya digantung bermain satu (1) perlawanan berikutnya.

13.0. MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

- 13.1. Perkara (16.0) dalam Peraturan Am Sukan MARA SeMalaysia Ke-11, Perlis 2026 digunakan.

- 13.2. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan diberi 3 mata dengan keputusan jaringan 7-0.

14.0. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan dibawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh *Jawatankuasa Penganjur* **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026**. Segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN

BOLA JARING

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			
JURULATIH			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.	(V)	
12.	(V)	

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN BOLA JARING

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
JURULATIH		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. JERSI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.	(V)	

BIL.	NAMA PEMAIN SIMPANAN	NO. JERSI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.	(V)	

.....
Pengurus Pasukan

.....
Tarikh



**BORANG PERTUKARAN PEMAIN
BOLA JARING**

NAMA PASUKAN			
KELUAR		MASUK	
NAMA PEMAIN	JERSI	NAMA PEMAIN	JERSI
T/T PENGURUS PASUKAN		T/T PENGADIL	