

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING (WANITA)

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU para 5.8.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai sepuluh (10) orang.
- 2.4. Senarai nama pemain akan diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 2.5. Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap pasukan mestilah terdiri daripada **Pengurus dan sekurang-kurangnya tujuh (7) orang pemain memakai bib lengkap** 15 minit sebelum memulakan perlawanan. Patuhi peraturan Am KSSU para 20 (Persediaan Pra-Perlawanan). Jika gagal, pasukan berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya serta mematuhi kriteria peraturan Am KSSU ke-11 para 10.
- 2.6. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan mendapat kiraan mata lima **belas kosong (15-0) dan memperolehi tiga (3) mata**.
- 2.7. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini**

3. Pertukaran Pemain

- 3.1. Pertukaran pemain boleh dilakukan pada bila-bila secara **ROLLING** semasa perlawanan berlangsung dengan kebenaran pengadil.

4. Sistem Pertandingan

- 4.1. Sila rujuk Peraturan Am KSSU para 6 (Sistem Pertandingan).
- 4.2. Lambungan syiling akan dilakukan untuk menentukan siapa yang akan memulakan perlawanan.
- 4.3. Setiap perlawanan dimainkan secara 2 **Separuh Masa**. Setiap separuh masa dimainkan selama **sepuluh minit (10) minit dengan tiga (3) minit rehat** antara separuh masa. Bermula pada peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir sahaja dimainkan selama **lima belas minit (15) dengan lima (5) minit** rehat antara separuh masa.
- 4.4. Tindakan tatatertib atau penyingkiran akan dikenakan oleh pengadil jika pemain melakukan kesalahan berulang yang membahayakan pemain lain.

5. Sistem Kiraan Mata

- 5.1. Pasukan yang mendapat lebih mata selepas wisel penamat akan dikira sebagai pemenang bagi perlawanan tersebut.
- 5.2. Di pusingan kedua hingga perlawanan akhir, sekiranya kedudukan mata seri semasa wisel penamat maka penentuan kemenangan akan ditentukan seperti berikut:
 - 5.2.1. Tiga (3) hantaran tengah akan dilakukan tanpa kiraan masa.

6. Penentuan Kedudukan Pasukan

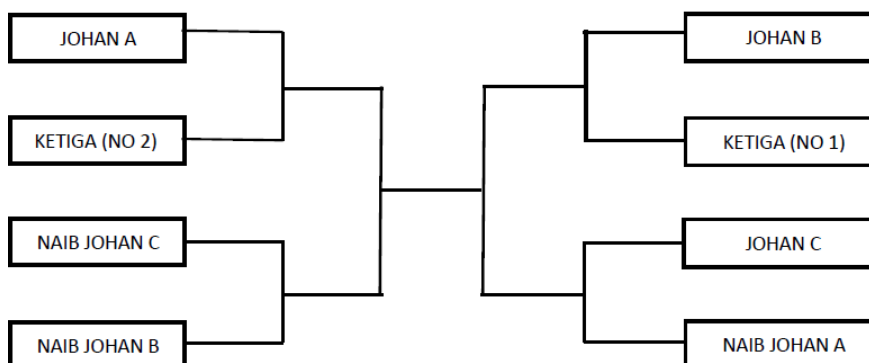
- 6.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:
 - 6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
 - 6.1.2. Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan terbanyak (jumlah jaringan – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
 - 6.1.3. Pasukan yang memenangi bilangan mata jaringan yang terbanyak dikira menang. (*Score Points*). **Jika seri;**
 - 6.1.4. Pasukan yang mendapat jumlah mata jaringan dibahagi bilangan perlawanan terbanyak dikira menang. (*Average Score Points/Game*). **Jika seri;**
 - 6.1.5. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang. **Jika seri;**
 - 6.1.6. Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

7. Pakaian

- 7.1. Pemain-pemain dimestikan memakai bib mengikut peraturan IFNA. Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna. Pemain-pemain hanya dibenarkan memakai pakaian sukan yang sopan sahaja.

8. Carta Pusingan Kalah Singkir

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



9. Lain-lain Perkara Berkaitan

9.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.

9.2. Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.