



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

**SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA
(SIPMA) KALI KE-10
TAHUN 2025**

**UNDANG-UNDANG
DAN PERATURAN
BOLA JARING**

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut:

- 1.1.1 Undang-Undang *International Netball Federation (INF)*.
- 1.1.2 Bola Jaring Malaysia (*MNA*).

1.2 Peraturan Pertandingan

- 1.2.1 Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan Sukan Institut Pendidikan Malaysia (SIPMA) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.

1.3 Jenis Pertandingan

- 1.3.1 Pertandingan Antara Pasukan (Wanita) Institut Pendidikan Malaysia.

1.4 Pendaftaran Permainan/Pembentukan Pasukan 1.4.1 12 orang Pemain.

- 1.4.2 1 orang Pengurus Pasukan.
- 1.4.3 1 orang Jurulatih Pasukan.
- 1.4.4 1 orang Pegawai Penjagaan Utama (Primary Care Personnel) yang berkelayakan.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Format Pertandingan

2.1.1 Liga Dalam Kumpulan (2 kumpulan).

2.1.2 Sistem Kalah Mati bagi pusingan kedua dan seterusnya.

2.1.3 Pemberian mata secara Liga adalah seperti berikut:

- | | | |
|----------|---|--------|
| • Menang | - | 3 mata |
| • Seri | - | 1 mata |
| • Kalah | - | 0 mata |

2.1.4 Pematuhan Pakaian:

- Rujuk Undang-Undang Antarabangsa.
- Huruf-huruf bib di bawah hendaklah tertera di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu:

- ✚ GS - Penjaring Gol (Goal Shooter)
- ✚ GA - Penyerang Gol (Gol Attack)
- ✚ WA - Penyerang Sayap (Wing Attack)
- ✚ C - Pemain Tengah (Centre)
- ✚ WD - Penangkis Sayap (Wing Defense)
- ✚ GD - Penahan Gol (Gol Defense)
- ✚ GK - Penjaga Gol (Gol Keeper)

- Setiap pasukan WAJIB menyediakan 2 set bib berlainan warna.

2.1.5 Pasukan/Pertukaran Pemain:

- 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.

2.1.6 Cara Memutuskan Keputusan:

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

- ✚ **Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).**
- ✚ **Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunapakai (iaitu: jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).**
- ✚ **Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.**

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

- ✚ **Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.**
- ✚ **Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit setiap bahagian akan dimainkan.**

- + Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah.**
- + Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa tanpa rehat.**
- + Hantaran Tengah diambil oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah yang berikutnya.**
- + Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.**

2.1.7 Masa Bermain

- Peringkat Awal dan Pusingan Kedua:
- 20 minit x 5 minit x 20 minit.
- Peringkat Separuh Akhir, Tempat Ke3 & Ke4 dan Akhir:

15 min x 3 min x 15 min x 5 min x 15 min x 3 min x 15 min.

- Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

2.1.8 Perlawanan Yang Ditunda Atau Dihentikan

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawal kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan hendaklah dilangsungkan pada tarikh, tempat dan masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

2.1.9 Kelewatan

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. RINGKASAN PENYERTAAN

BOLA JARING	JUMLAH PENYERTAAN
Atlet/Pemain	12
Pengurus	1
Jurulatih	1
<i>Primary Care Personnel</i>	1