



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA



KEJOHANAN PIALA MENTERI PENDIDIKAN
1MURID 1SUKAN
2017

BOLA JARING 3 ON 3

BAHAGIAN SUKAN, KPM
PERINGKAT KEBANGSAAN



1. NAMA PROGRAM

Kejohanan Bola Jaring 3 On 3 Piala Menteri Pendidikan 1Murid 1Sukan Peringkat Kebangsaan.

2. PENGANJUR

Kementerian Pendidikan Malaysia.

3. PENGELOLA

Jabatan Pendidikan Negeri Selangor.

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Kejohanan akan dijalankan mengikut Peraturan Am Kejohanan Piala Menteri Pendidikan 1Murid 1Sukan dan mengikut Undang-Undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Wanita Antarabangsa (IFNA), Peraturan AM Majlis Sukan Sekolah Malaysia.

5. JENIS PERTANDINGAN DAN KELAYAKAN HAD UMUR PESERTA

- 5.1 Pertandingan berpasukan antara sekolah-sekolah mewakili negeri seluruh Malaysia.
- 5.2 Kelayakan dan Had Umur Peserta merujuk kepada Peraturan Am Kejohanan Piala Menteri Pendidikan 1Murid 1Sukan KPM 2017.

6. PENDAFTARAN PEMAIN

- 6.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima 4 orang pemain (3 pemain dan 1 pemain simpanan), dan seorang jurulatih.
- 6.2 Pendaftaran menggunakan Borang Pendaftaran Pasukan M02 dan Borang Pendaftaran Individu M01
- 6.3 Seorang pemain hanya berdaftar dengan satu (1) pasukan sahaja.
- 6.4 Setiap pasukan hanya terdiri daripada 3 orang pemain semasa bermain bagi posisi-posisi berikut:

Centre - C
Wing Attack - WA
Goal Attack - GA

GA juga akan bertindak sebagai 'Goal Defence' – GD

7. JANGKA MASA PERMAINAN

- 7.1 Masa bermain adalah selama 5:1:5 minit.
- 7.2 Masa bermain 5 minit setiap separuh masa dan 1 minit waktu rehat.

8. PERLAKSANAAN PERMAINAN.

8.1 Hantaran Tengah.

- 8.1.1 Hantaran tengah akan diambil bergilir-gilir.
- 8.1.2 Lambungan duit syiling akan dilakukan oleh ketua pasukan untuk menentukan hantaran tengah.
- 8.1.3 Bola hantaran tengah tidak boleh dihantar terus ke dalam kawasan gol.

8.2 Bola Keluar

- 8.2.1 Bola yang keluar dari garisan tepi hendaklah diambil dari tempat bola keluar.
- 8.2.2 Bola yang keluar dari garisan tepi dan garisan gol tidak boleh di hantar ke dalam kawasan gol.

8.3 Memainkan bola.

- 8.3.1 Kedua-dua pemain lawan (GA) yang berada di dalam Bulatan Gol mestilah mendapatkan bola dari hantaran pasukanya sendiri sahaja.
- 8.3.2 Jika hantaran berjaya diterima dari pasukan lawanya, maka bola itu hendaklah terlebih dahulu dihantar ke luar bulatan gol kepada pemain dari pasukanya sendiri yang kemudian akan menghantar semula kepadanya untuk membuat jaringan.
- 8.3.3 Bola yang terkena tiang gol atau melantun hasil dari percubaan jaringan yang tidak berjaya (rebound) mestilah terlebih dahulu dihantar semula ke luar Bulatan Gol kepada pemain pasukanya sebelum sebelum dihantar semula kepada GA untuk menjaringkan gol.

9. PERTUKARAN / PENGGANTIAN.

- 9.1 Sebarang pertukaran / penggantian pemain semasa bermain hendaklah terlebih dahulu dimaklumkan kepada pengadil.
- 9.2 Tiada had pertukaran / penggantian pemain tetapi mestilah dalam masa kecederaan atau dalam masa rehat.
- 9.3 Borang pertukaran / penggantian hendaklah dilengkapkan oleh pengurus pasukan dan Menyerahkan kepada pencatat.

10. CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

- 10.1 Cara memberi mata:
- | | |
|--------|----------|
| Menang | - 3 mata |
| Seri | - 1 mata |
| Kalah | - 0 mata |
- 10.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan seperti berikut:
- 10.2.1 Secara **PURATA GOL** iaitu jaringan gol tolak gol yang kena dibahagi dengan bilangan permainan.
- 10.2.2 Jika Purata Gol masih seri maka keputusan akan ditentukan secara perbezaan gol iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.

11. SISTEM PERTANDINGAN

- 11.1 Sistem pertandingan dijalankan seperti berikut:
- 11.1.1 Cara Liga Satu Pusingan (Roundrobin).
- 11.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak dikira pemenang atau Johan.
- 11.2 Peraturan permainan liga digunakan seperti ketetapan berikut :
- 11.2.1 Pemberian mata – Menang 3 mata, Seri 1 mata dan kalah 0 mata
- 11.2.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain setelah diberikan tempoh menunggu 10 minit dari masa bermain sebenar maka pasukan yang hadir akan diberikan kemenangan percuma dengan memperolehi 3 mata dan 2 jaringan.
- 11.2.3 Jika terdapat dua atau lebih pasukan yang mempunyai mata yang sama, maka akan diambil kira ketetapan seperti berikut :
- Perbezaan jaringan, atau
 - Jumlah jaringan yang paling banyak, atau
 - Pemenang Perlawanan terdahulu, atau
 - Ditentukan oleh Pengurus Pertandingan

12. HADIAH

12.1 Pingat

ACARA	Emas	Perak	Gangsa	Ke-4	Jumlah Pingat
PASUKAN	4	4	4	4	16

12.2 Piala

BIL	PIALA IRINGAN	JOHAN	JUMLAH
1	Bola Jaring 3 On 3	1	1
2	Pemain Terbaik	1	1
3	Penjaring Terbanyak	1	1

13. GELANGGANG DAN PERALATAN.

13.1 Bola

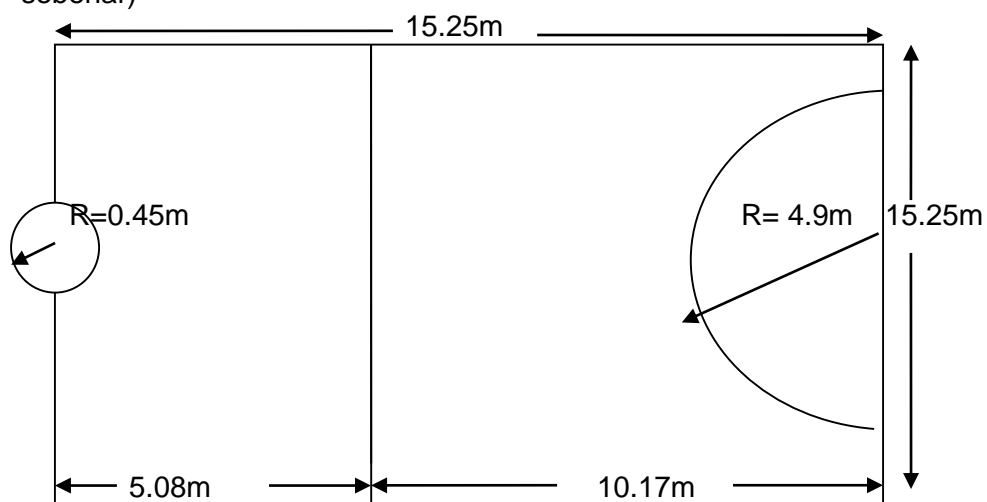
Pertandingan bola jaring 3 lawan 3 menggunakan bola getah atau sintetik saiz 5.

13.2 Tiang Gol

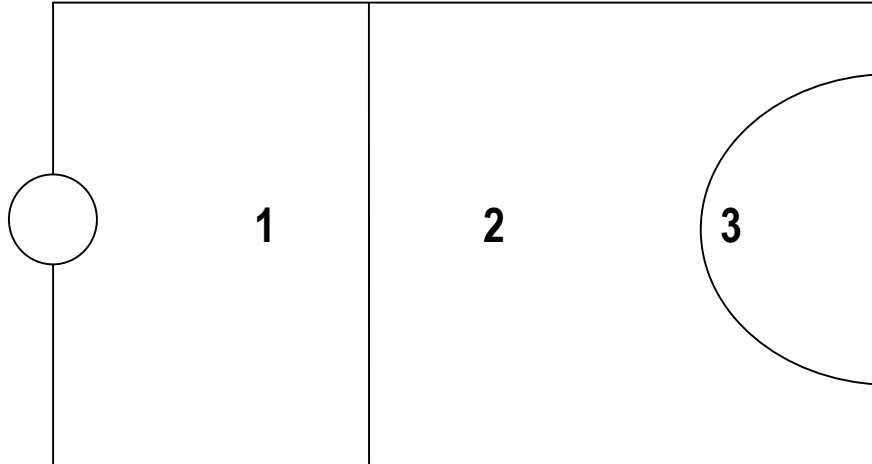
Tiang gol 10 kaki bagi pertandingan sekolah menengah.

13.3 Gelanggang

Luas kawasan bermain ialah 15.25m x 15.25 (separuh daripada gelanggang sebenar)



13.4 Kawasan bermain setiap pemain



POSISI PEMAIN	KAWASAN BERMAIN
C	1,2
WA	1,2
GA	1,2,3

14. JADUAL PERLAWANAN

14.1 Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan jadual pertandingan dengan masa memulakan perlawanan mengikut kesesuaian dan persetujuan penganjur.

15. PEGAWAI PERLAWANAN

Jawatankuasa Pengelola akan melantik pegawai-pegawai pertandingan bagi menguruskan perkara-perkara teknikal setiap perlawanan. Setiap pegawai perlawanan hendaklah menyiapkan laporan untuk dikemukakan kepada urusetia setelah tamat kejohanan.

18. BANTAHAN

16.1 Bantahan terhadap keputusan atau kelayakan pemain mestilah **dibuat secara bertulis** kepada Setiausaha Pengelola atau wakilnya hendaklah diterima dalam tempoh masa (30) tiga puluh minit selepas berakhirnya perlawanan tersebut beserta bayaran **RM200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja)**. Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika bantahan tersebut tidak berjaya.

15.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan perkara-perkara dan fakta yang dibuat oleh pengadil di padang permainan.

17. ETIKA PEGAWAI DAN PEMAIN

- 17.1 Pengurus pasukan hendaklah bertanggungjawab sepenuhnya bagi memastikan setiap pegawai dan pemain termasuk penyokong mematuhi kepada etika dan tingkahlaku yang dihormati berdasarkan kepada semangat sukan yang tulin.
- 17.2 Tertakluk kepada pengesahan Penganjur, Jawatankuasa Pengelola boleh mengambil sebarang tindakan yang bersesuaian terhadap mana-mana pegawai, pemain dan penyokong yang bertindak tidak mengikut peraturan atau objektif pertandingan keseluruhannya dan tindakan ini mungkin meliputi hal-hal seperti penggantungan mana-mana pasukan, pegawai atau pemain dari penglibatan bagi sebarang jangkamasa yang sesuai.
- 17.3 Sebarang penipuan dalam perkara kelayakan pemain atau sama ada sengaja atau tidak sengaja adalah bertentangan dengan etika permainan. Tindakan memprotes sebarang keputusan dengan keluar padang permainan adalah perbuatan biadab yang harus dielakkan dan tidak sepatutnya diamalkan.

18. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 18.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.