

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA JARING MSSPP 2018

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Permainan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Gabungan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) dan Peraturan-peraturan Am MSSM.

2. JENIS PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan berpasukan antara sekolah-sekolah dalam Pulau Pinang

2.2 Kategori yang dipertandingkan:

2.2.1 Perempuan Bawah 12 tahun

2.2.2 Perempuan Bawah 15 tahun

2.2.3 Perempuan Bawah 18 tahun

3. PENDAFTARAN PASUKAN

3.1 Kejuhanan ini terbuka kepada semua sekolah di Pulau Pinang yang menjadi ahli MSSPP.

3.2 Pemain

3.2.1 Taraf kelayakan pemain adalah tertakluk kepada Peraturan 3 (kelayakan dalam Peraturan Am MSSM Lampiran B)

3.2.2 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih daripada 12 orang pemain.

3.2.2 Tiap-tiap pemain diwajibkan bermain dalam peringkat umurnya sahaja.

3.2.4 Pelajar yang menerima tawaran kemasukan ke Tingkatan 6 Rendah KPM wajib disahkan pendaftaran oleh Pengetua / Penolong Kanan beserta dokumen sokongan.

3.2.5 Salinan kad pengenalan / Sijil Pendaftaran Kelahiran yang telah disahkan oleh Pengetua sekolah pemain hendaklah disertakan bersama-sama borang pendaftaran pasukan.

3.2.6 Sekolah Sukan Negeri Mutiara Impian akan terus bermain di peringkat Negeri dan tidak perlu bermain peringkat zon.

3.3 Pegawai Pasukan

3.3.1 Pegawai pasukan hendaklah terdiri daripada pegawai wanita sahaja iaitu

i. Pengurus Pasukan

ii. Jurulatih

iii. Fisioterapi

4. SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan/ atau kalah mati seperti berikut:

4.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C, dan D)

4.1.1 Pusingan Pertama

a) Sekiranya 12 atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C, dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

b) Johan, Naib Johan, Tempat Ketiga dan keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan - Kumpulan A

Naib Johan - Kumpulan B

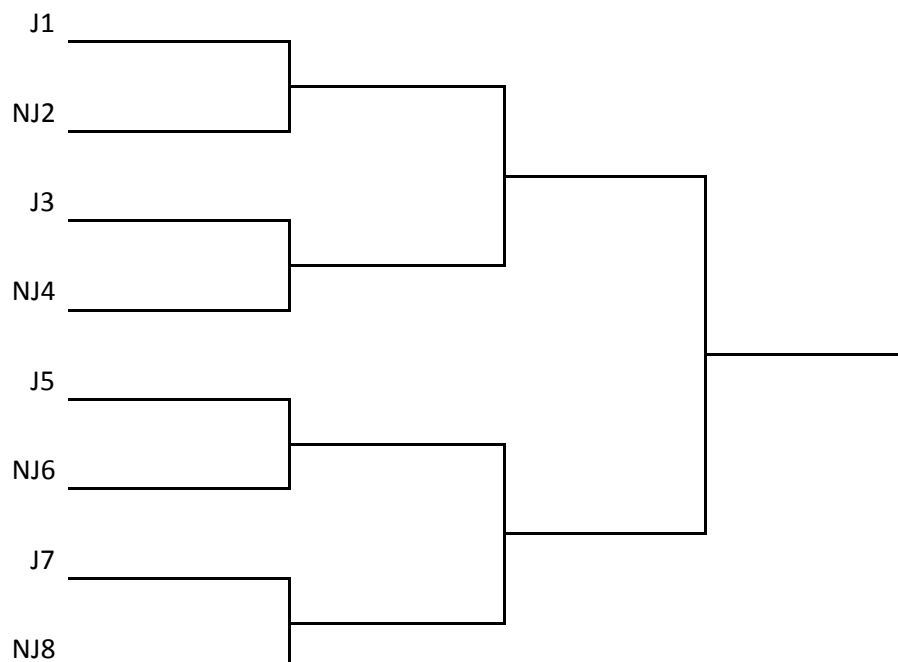
Ketiga - Kumpulan C

Keempat - Kumpulan D

- c) pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.
- d) Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

4.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

- a) Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
- b) Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:
 - i. Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama Kumpulan akan dadahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5, dan 7.
 - ii. Undian bagi 2 pasukan pemenang kedua kumpulan untuk ditempatkan di Kedudukan 2 atau 4, jika Pasukan Pemenang Pertama kumpulannya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala 2 pasukan pemenang kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
 - iii. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.



4.2 Cara Liga Tiga Kumpulan

4.2.1 Pusingan Pertama

- a) Sekiranya 9 hingga 11 pasukan mengambil bahagian, maka mereka hendaklah dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu A, B, dan C. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- b) Johan, Naib Johan dan tempat ketiga dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:
Kumpulan A – Johan tahun lalu
Kumpulan B – Naib Johan tahun lalu
Kumpulan C – tempat ketiga tahun lalu.
Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut melalui undian.
- c) Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

4.2.2 Pusingan Kedua

- a) Johan dan Naib Johan dalam kumpulan A, B dan C adalah layak memasuki Pusingan Kedua yang juga akan dijalankan secara **LIGA** dalam dua kumpulan iaitu X dan Y.
- b) Johan setiap kumpulan akan diundi untuk ditempatkan di kumpulan-kumpulan tersebut. Dari 3 johan, **1** akan ditempatkan ke kumpulan **X** dan **2** ditempatkan ke kumpulan **Y**.
- c) Naib Johan kumpulan akan ditempatkan di kumpulan yang berlainan dengan Johannya.
- d) Johan X akan bermain dengan Naib Johan Kumpulan Y dalam pusingan separuh akhir pertama, Johan Y akan bermain dengan Naib Johan X untuk separuh akhir kedua.

4.2.3 Pusingan Akhir

- a) Pemenang separuh akhir dari kumpulan X dan Y akan melawan untuk menentukan Johan dan Naib Johan manakala pasukan yang kalah dari kumpulan X dan Y akan melawan untuk menentukan tempat ke 3 dan 4.

4.3 Cara Liga 2 kumpulan

4.3.1 Pusingan Pertama

- a) Sekiranya 6 hingga 8 pasukan mengambil bahagian, pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B.
- b) Johan dan tempat keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan A dan Naib Johan serta tempat ketiga ditempatkan dalam kumpulan B.
- c) Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam 2 kumpulan dengan cabutan undi.
- d) Sekiranya pasukan diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

4.3.2 Pusingan Kedua

- a) Johan Kumpulan A akan melawan Naib Johan Kumpulan B dan Johan Kumpulan B akan melawan Naib Johan Kumpulan A.
- b) Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

4.3.3 Pusingan Akhir

- a) Johan Kumpulan A atau Naib Johan Kumpulan B akan melawan Johan Kumpulan B atau Naib Johan Kumpulan A untuk menentukan Johan dan Naib Johan.
- b) Pasukan kalah di dalam kedua-dua perlawanan di atas akan menentukan tempat ketiga dan keempat.

4.4 Cara Liga Satu Kumpulan

- a) Sekiranya empat hingga lima pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai JOHAN.
- b) Sekiranya terdapat tiga atau kurang pasukan yang mengambil bahagian pertandingan tidak akan dilangsungkan.

5. CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

5.1 Cara memberi mata

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

5.2 Keputusan Seri

5.2.1 Sekiranya berlaku seri pada jumlah mata di akhir perlawanan secara LIGA, maka keputusan perlawanan antara kedua-dua pasukan menentukan pemenang, walau bagaimanapun:

- i) Jika kedua-dua pasukan seri atau lebih daripada dua pasukan mempunyai jumlah mata yang sama di akhir perlawanan, **purata gol** akan menentukan kedudukan (iaitu jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).
- ii) Jika purata gol masih seri, maka **perbezaan gol** akan digunakan (iaitu jumlah gol tolak jumlah jaringan gol yang kena)
- iii) Jika kedudukan masih lagi seri, maka pasukan yang menjaringkan **gol terbanyak** akan diisytiharkan sebagai pemenang.
- iv) Jika keputusan masih berlaku seri, pasukan yang pernah menewaskan pasukan lawan akan dikira menang

5.2.2 Sekiranya berlaku seri di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir (KalahMati)

- i) Pasukan hendaklah diberi masa rehat (2) minit di akhir masa separuh perlawanan.
- ii) Masa tambahan selama dua (2) X (3) minit setiap bahagian akan dimainkan. (Karnival)
- iii) Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah berikutnya.
- iv) Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa rehat.
- v) Hantaran Tengah diambil oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah berikutnya.
- vi) Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan, permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.

6. PAKAIAN

- 6.1 Pemain-pemain diwajibkan memakai bib yang berlainan warna mengikut peraturan Gabungan Persatuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA).
- 6.2 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua set bib yang berlainan warna.
- 6.3 Pemain-pemain dibenarkan memakai 'skirt' atau seluar trek secara berpasukan sahaja.
- 6.4 Jika kedua-dua pasukan memakai bib yang sama warna, maka lambungan duit syiling akan diadakan untuk menentukan pasukan yang akan menukar bib.
- 6.5 Semua pemain mesti berkasut yang diperbuat daripada bahan ringan. Kasut yang berstud keras/ tajam tidak dibenarkan.

7. GELANGGANG/ ALATAN

- 7.1 Rujuk kepada Undang-undang Rasmi Bola Jaring (IFNA)
- 7.2 Tinggi tiang gol untuk bawah **12, 15 dan 18 ialah 3.05 meter atau 10 kaki.**
- 7.3 Saiz **bola** untuk semua peringkat umur ialah **saiz 5.**

8. MASA BERMAIN

- 8.1 Pertandingan sekolah rendah dan menengah dijalankan secara karnival.
Setiap permainan mengandungi dua separuh masa selama 7 minit dan rehat 1 minit

9. KELEWATAN

- 9.1 Sepuluh (10) minit diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas itu, sesebuah pasukan yang tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) pemain, pasukan itu dikira menyerah kalah dengan sengaja.

10. MENARIK DIRI

- 10.1 Menarik diri tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan dianggap menarik diri daripada keseluruhan pertandingan dan pasukan berkenaan tidak dibenarkan lagi menyertai perlawanan seterusnya.
- 10.2 Pemain tidak dibenarkan keluar gelanggang semasa berlaku pemberhentian. Jika ianya berlaku, pasukan berkenaan akan dikira kalah dan dianggap menarik diri daripada keseluruhan pertandingan.
- 10.3 Pasukan yang melakukan kesalahan di para 11.1 dan 11.2 dianggap tidak menyertai pertandingan dan semua jaringan atau mata yang telah diperolehi dibatalkan.

11. PERTUKARAN DAN PENGGANTIAN

- 11.1 Sekiranya pemain tidak boleh meneruskan permainan kerana kecederaan atau kecemasan, maka pemain tersebut boleh diganti.
- 11.2 Penggantian atau pertukaran mestilah mematuhi Peraturan Permainan oleh IFNA atau MSSM.

13. PENGADILAN

- 13.1 Semua perlawanan akan diadili oleh pengadil yang dilantik oleh jawatankuasa pengelola atau cadangan oleh sekolah sekolah yang bertanding. (Setiap pasukan **digalakkan** menghantar seorang pengadil.)
- 13.2 Pengadil kejohanan yang dilantik hendaklah terdiri daripada pegawai wanita yang berkhidmat sebagai Pegawai Perkhidmatan Pendidikan sahaja.
- 13.3 Keputusan Pengadil adalah **MUKTAMAD.**

14. PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 14.1 Jawatankuasa Pertandingan akan memutuskan kedudukan perlawanan yang ditangguhkan oleh pengadil kerana tidak dapat dijalankan atas sebab sebab yang tidak dapat dielakkan.

14.2 Gangguan teknikal / cuaca

14.2.1 Sekiranya keadaan cuaca tidak mengizinkan untuk permainan diteruskan seperti hujan lebat, petir dan kilat, keadaan padang yang becak, cuaca gelap dan sebagainya, maka Pengadil dengan persetujuan Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal bertanggungjawab memberhentikan permainan sehingga masalah selesai.

14.2.2 Jika masalah berlarutan dan keadaan tidak pulih seperti biasa maka :

- i. sekiranya permainan telah berlangsung dalam separuh masa kedua maka keputusan terkini sewaktu permainan dihentikan akan diambil kira.
- ii. Sekiranya permainan baru berlangsung di separuh masa pertama permainan akan diteruskan sebaik masalah/ gangguan selesai pada hari yang sama (Permainan akan disambung mengikut baki masa yang tinggal)
- iv. Permainan yang dihentikan / ditangguhkan dan disambung pada hari berikutnya, maka permainan akan dimainkan semula.

15. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 15.1 Semua bantahan dan rayuan hendaklah dikemukakan oleh Pengurus Pasukan secara bertulis kepada Pengerusi Jawatankuasa Pengelola Pertandingan Sukan Bola Jaring tidak lebih dari tiga puluh (30) minit selepas sesuatu perlawanan itu tamat.
- 15.2 Setiap bantahan hendaklah disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 100.00 tunai.
- 15.3 Wang pertaruhan akan luput, jika bantahan atau rayuan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 15.4 Juri Rayuan akan bermesyuarat dan keputusan yang dicapai oleh mereka akan diberitahu secepat mungkin bagi melicinkan pertandingan. Keputusan Juri Rayuan adalah **MUKTAMAD**.

16. JURI RAYUAN

- 16.1 Juri Rayuan terdiri daripada:
 - a) Pengerusi Jawatankuasa Pengelola
 - b) Setiausaha Jawatankuasa Pengelola.
 - c) Pengerusi Jawatankuasa Pengadil
 - d) Wakil MSSPP
 - e) Penyelaras Teknik dan Pembangunan Bola Jaring MSSPP.
 - f) 2 orang pengurus pasukan yang tidak terlibat atau wakil mereka yang terlibat dipilih oleh Jawatankuasa Pengelola.

17. KEJOHANAN PERINGKAT NEGERI

- 17.1 Perwakilan zon ke Peringkat Negeri akan dipilih secara "THE BEST OF THE BEST" daripada pemain-pemain dalam zon.
- 17.2 Satu Jawatankuasa Pemilihan akan ditubuhkan pada mesyuarat pertandingan yang pertama. Jawatankuasa ini akan dipengerusikan oleh Penyelaras Teknik dan Pembangunan Zon dan ahli-ahlinya yang dilantik daripada pengurus pasukan sekolah yang mengambil bahagian/ pengadil.
- 17.3 Pasukan Zon akan diuruskan oleh setiausaha Pengelola (sebagai Pengurus Pasukan) dan Jurulatih adalah dari sekolah yang menjadi Johan. Segala perbelanjaan adalah tanggungan zon masing-masing.
- 17.4 Bagi Pertandingan Akhir, jika pertandingan tidak dapat dilakukan oleh sesuatu sebab yang tidak dapat dielakkan, keputusan adalah berdasarkan kepada jumlah jaringan keseluruhan pertandingan.
- 17.5 Perwakilan pemain ke peringkat kebangsaan akan dipilih secara "THE BEST OF THE BEST" daripada pemain-pemain yang dipilih semasa pemilihan peringkat negeri yang akan dijalankan pada satu tarikh yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Bola Jaring Negeri.
- 17.6 Pemilihan pemain ke peringkat kebangsaan akan dipilih oleh Jawatankuasa Pemilihan Bola Jaring Peringkat Negeri.

18. GURU PENGIRING

Setiap pasukan **MESTI** diiring oleh seorang guru perempuan sepanjang pertandingan.

19. AM

Bagi perkara-perkara yang tidak dinyatakan, Jawatankuasa Pengelola berhak membuat keputusan dan keputusan adalah **MUKTAMAD**.