

**PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING  
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2017  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

**1.0 NAMA PERTANDINGAN**

1.1 Pertandingan Bola Jaring KAKOM 2017

**2.0 UNDANG-UNDANG**

2.2 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) tahun 1997 dan Persatuan Bola Jaring Malaysia pindaan 2007.

**3.0 TARIKH PERTANDINGAN**

3.1 26 hingga 28 Ogos 2017

**4.0 TEMPAT PERTANDINGAN**

4.1 Kolej Matrikulasi Perak

4.2 Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan

**5.0 PENYERTAAN**

5.1 Terbuka kepada semua Kolej Matrikulasi KPM dan Kolej MARA yang mengendalikan program matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia.

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi :

Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pemain	<u>10 orang</u>
<b>Jumlah</b>	<b><u>12 orang</u></b>

**6.0 KELAYAKAN PESERTA**

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

## 7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 25 OGOS 2017 (sila rujuk tentatif KAKOM 2017)

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

8.1 Pertandingan pusingan awal akan dijalankan secara liga dua (2) kumpulan iaitu A dan B, Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak ke pusingan separuh akhir.

8.1.1 Pertandingan di peringkat separuh akhir dan akhir akan dijalankan secara kalah mati

8.1.2 Pasukan yang menang di peringkat separuh akhir akan bertanding untuk menentukan johan dan naib johan.

8.1.3 Kedua-dua pasukan yang kalah di peringkat separuh akhir tidak akan bertanding untuk menentukan kedudukan tempat ketiga. Kedua-dua pasukan ini dianggap mendapat tempat ketiga.

8.2 Pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut :

Menang	:	3 mata
Seri	:	1 mata
Kalah	:	0 mata

## 9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan secara berikut:-

9.1.1 Secara purata gol iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena .

9.1.2 Jika purata gol masih berkedudukan seri maka keputusan akan ditentukan secara perbezaan gol iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.

9.1.3 Jika kedudukan masih seri, keputusan akan ditentukan secara mengambil keputusan jaringan yang terbanyak.

9.1.4 Bagi peringkat separuh akhir dan akhir jika keputusan seri, maka keputusan perlawanan akan ditentukan secara berikut:

9.1.5 Apabila tamat masa permainan, pasukan akan bertukar kawasan bermain serta merta dan meneruskan permainan dengan masa tambahan selama tiga (3) minit tanpa rehat.

- 9.1.6 Undang-undang yang meliputi Hantaran Tengah dan Penggantian, seperti mana terdapat dalam buku Undang-undang Permainan akan dilaksanakan.
- 9.1.7 Setelah masa tambahan tiga minit tamat, pasukan akan sekali lagi bertukar gelanggang permainan dan meneruskannya selama tiga (3) minit lagi tanpa rehat.
- 9.1.8 Jika kedudukan masih seri setelah masa tambahan tiga (3) minit kedua tamat, maka permainan akan diteruskan sehingga salah satu pasukan mendapat perbezaan dua (2) gol.

## 10.0 KELEWATAN

- 10.1 Sepuluh (10) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) pemain maka pasukan berkenaan dikira kalah dengan semua keputusan pasukan berkenaan dibatalkan dan tidak dibenarkan lagi mengambil bahagian.
- 10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan bersedia untuk bermain di tempat perlawanan lima belas (15) minit sebelum pertandingan dimulakan.

## 11.0 TEMPOH PERLAWANAN

- 11.1 Bagi perlawanan liga peringkat kumpulan masa perlawanan adalah lima belas (15) minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat tiga (3) minit.
- 11.2 Bagi perlawanan separuh akhir serta akhir, masa perlawanan adalah dua puluh (20) minit bagi separuh masa dengan rehat lima (5) minit.

## 12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 12.1 Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam iaitu corak, bentuk dan warna yang sama. Setiap pemain hendaklah memakai baju-T atau jersi dengan '*track-bottom*'. Skirt, seluar pendek atau '*tight*' tidak dibenarkan.
- 12.2 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna yang ketinggian hurufnya adalah **enam (6) inci**. Sekiranya terdapat persamaan warna bib yang dipakai oleh pasukan bertanding, pasukan yang memenangi lambungan wang syiling dibenar mengekalkan bib mereka.
- 12.3 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **Molten Model SN58MX** (*official match ball*). Setiap pasukan

perlu menyerahkan **satu (1) biji bola** seperti jenama di atas kepada pengadil perlawanan semasa setiap kali perlawanan diadakan.

12.4 Hanya kasut yang sesuai dengan permainan bola jaring dibenarkan.

### **13.0 MENARIK DIRI**

13.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

### **14.0 PENANGGUHAN**

14.1 Sekiranya keadaan cuaca tidak mengizinkan untuk perlawanan diteruskan, seperti hujan lebat, kilat dan petir, keadaan padang yang becak, cuaca gelap dan sebagainya, maka pengadil dengan persetujuan Pengerusi Teknik berhak menangguhkan perlawanan.

14.2 Sekiranya perlawanan ditangguhkan pada hari yang sama, maka perlawanan akan disambung mengikut baki yang tinggal.

14.3 Sekiranya perlawanan ditunda ke hari yang lain, maka permainan akan dimulakan semula.

### **15.0 PEGAWAI TEKNIKAL**

15.1 Pertandingan akan diadili oleh pengadil yang bertauliah.

15.2 Keputusan pengadil adalah muktamad

### **16.0 BANTAHAN DAN RAYUAN**

16.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

### **17.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN/ TINDAKAN HUKUMAN)**

17.1 Tindakan tatatertib dalam permainan akan diambil oleh pengadil mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA).

17.2 Setiap kesalahan tatatertib di luar permainan, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib

### **18.0 JURI RAYUAN**

18.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

**19.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)**

19.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

**20.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN**

20.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

**21.0 PENGUNDIAN**

21.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

**22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

22.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am.

**23.0 HADIAH**

23.1 Emas (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

23.2 Perak (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

23.3 Gangsa (20 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

**24.0 HAL-HAL LAIN**

24.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

