



**PERATURAN PERTANDINGAN ACARA SUKAN BOLA JARING
KARNIVAL SUKAN TM 2014
25HB HINGGA 28HB SEPTEMBER 2014**

1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung pada Peraturan Am Pertandingan KARNIVAL SUKAN TM 2014, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan-Peraturan dan Undang-undang Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.
- 1.2 Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) dan Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada PERATURAN AM Karnival Sukan TM 2014 dan dibaca bersama dengan Peraturan-Peraturan dan Undang-Undang Undang-undang Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.
- 1.3 Kelab TM Malaysia bersama-sama dengan Kelab TM Kedah dan Perlis akan melantik Majlis Sukan Negeri atau dan Badan Sukan Bertauliah untuk mengendalikan pertandingan bagi acara Badminton dengan menggunakan peraturan-peraturan yang dipersetujui bersama kedua-dua pihak dengan dibaca bersama tatacara, peraturan dan pengurusan pertandingan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.
- 1.4 Majlis Sukan Negeri atau dan Badan Sukan Bertauliah akan melantik seorang Ketua Penyelaras Sukan Bola Jaring, Pengadil Bertauliah, atau dan pegawai yang perlu untuk menguruskan pertandingan.

2. TARIKH PERLAWANAN

- 2.1 Tarikh perlawanan akan dilangsungkan pada 25 – 29 September 2014.

3. TEMPAT PERLAWANAN

- 3.1 Lokasi perlawanan Bola Jaring akan diadakan di D'Futsal Center, Kepala Batas, Alor Setar, Kedah.



4. PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 9 orang pemain dan seorang pegawai merangkap Pengurus Pasukan / Pemain.
- 4.2 Jawatan seorang pegawai hendaklah disebut di dalam borang.
- 4.3 Senarai pendaftaran ini hendaklah disertakan dengan butiran dan maklumat seperti berikut:-
 - 4.3.1. Nama penuh pemain, posisi dan seorang pegawai serta jawatan.
 - 4.3.2. Salinan Kad Pengenalan atau dokumen yang berkaitan.
 - 4.3.3. Salinan passcard pekerja.
- 4.4 Borang ini hendaklah disahkan oleh Pengurus Besar Negeri/Presiden Kelab TM Negeri atau Naib Presiden Kelab TM Negeri masing-masing.

5. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 5.1 Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian seragam iaitu corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian seragam yang sama hendaklah dipakai di sepanjang kejohanan.
- 5.2 Setiap pemain hendaklah memakai baju Tshirt atau Jersi dan dengan 'track-bottom' atau seluar panjang tiga suku.
- 5.3. Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set bib berlainan warna yang ketinggian hurufnya adalah 4-6 inci.
- 5.4. Sekiranya kedua-dua pasukan yang memakai bib yang sama warna, maka keputusan pertukaran bib akan dijalankan secara lambungan duit.
- 5.5. bola rasmi kejohanan menggunakan jenama Molten bersaiz 5.
- 5.6. Setiap pasukan juga dinasihatkan membawa sekurang-kurang 2 biji bola sebagai persediaan latihan atau penggunaan bola gantian perlawanan.



6. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 6.1 Undang-undang permainan hendaklah mengikut undang-undang terkini yang berkuatkuasa sebagaimana yang telah diputuskan oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.
- 6.2 Sekurang-kurangnya tiga puluh (30) minit sebelum bermulanya perlawanan, tiap-tiap pasukan hendaklah mengemukakan nama sepuluh (10) pemain kepada urusetia.
- 6.3 Dua orang pemain veteran dan seorang pemain Eksekutif perlu ada dalam gelanggang setiap masa permainan.

7. SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Di mana penyertaannya terdiri daripada tiga belas (13) pasukan atau lebih, maka pertandingan Peringkat Awal akan dijalankan secara Liga satu pusingan dalam empat (4) kumpulan iaitu; kumpulan 'A', kumpulan 'B', kumpulan 'C' dan kumpulan 'D'.
- 7.2 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat Separuh Akhir pada tahun 2013 akan menjadi Pasukan Pilihan. Pasukan Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B', pasukan ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'C' dan pasukan keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'D'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.
- 7.3 Pemenang-pemenang pertama dan kedua dalam kumpulan 'A', 'B', 'C' dan 'D' layak memasuki peringkat Suku Akhir yang akan dijalankan secara Kalah – Mati seperti berikut:-

'A1'	mln	'B2'
'B1'	mln	'A2'
'C1'	mln	'D2'
'D1'	mln	'C2'



- 7.4. Pemenang-pemenang dalam peringkat Suku Akhir akan memasuki Peringkat Separuh Akhir seperti berikut:-

'A1' / 'B2' mln 'C1' / 'D2'

'B1' / 'A2' mln 'D1' / 'C2'

- 7.5. Pemenang-pemenang dalam perlawanan Separuh Akhir akan memasuki perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan.

8. MASA PERLAWANAN

- 8.1 Masa permainan di peringkat kumpulan hingga ke Suku Akhir ialah 7 minit bagi separuh masa pertama dan 7 minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 1 minit kecuali dengan izin pengadil.
- 8.2 Masa permainan bagi pertandingan di peringkat Separuh Akhir dan Akhir , masa permainan adalah 10 minit bagi separuh masa pertama dan 10 minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 3 minit kecuali dengan izin pengadil.
- 8.3 Apabila masa tambahan ditetapkan, maka masa tambahan itu mestilah mengandungi dua bahagian selama 5 minit setiap bahagian. Pemain tidak boleh meninggalkan padang waktu rehat antara cukup masa dengan masa tambahan kecuali dengan kebenaran pengadil.
- 8.4 Peraturan 'golden goal' akan berkuatkuasa ketika masa tambahan ini.
- 8.5 Pertandingan di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir akan dijalankan secara Kalah-Mati.
- 8.6 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara Liga adalah seperti berikut:-

Menang
3 mata

Seri
1 mata

Kalah
0 mata



9. MENENTUKAN PEMENANG

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

9.1.1 secara purata gol, iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena, didarab dengan 100 dan dibahagikan dengan bilangan permainan. Bagi menentukan kedudukan yang muktamad, bilangan angka perpuluhan bagi purata gol ialah tiga (3).

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, maka keputusan akan ditentukan secara mengambil keputusan pelawanan di antara kedua-dua pasukan berkenaan sebelumnya.

9.1.4 Jika kedudukan masih sama, keputusan akan ditentukan secara lambungan duit. Jika di peringkat ini lebih daripada dua (2) pasukan terlibat, maka keputusan akan ditentukan dengan cabutan undi

9.2. Bagi pertandingan yang dijalankan secara KALAH – MATI, jika keputusannya berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:-

9.2.1. Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan bertukar kawasan bermain serta merta dan meneruskan permainan dengan masa tambahan selama lima (5) minit tanpa rehat.

9.2.2. Undang-undang yang meliputi Hantaran Tengah dan Penggantian, sepertimana terdapat dalam Buku Undang-undang Permainan akan dilaksanakan.



9.2.3. Setelah masa tambahan lima (5) minit pertama tamat, pasukan akan sekali lagi bertukar kawasan bermain dan meneruskan permainan selama lima (5) minit lagi tanpa rehat.

9.2.4. Jika kedudukan masih seri, setelah masa tambahan lima (5) minit kedua tamat, maka permainan akan diteruskan sehingga gol selanjutnya dijaringkan.

10. MENARIK DIRI

10.1 Pasukan atau pemain yang terlewat 15 minit dari masa yang telah dijadualkan bermain akan dianggap sebagai menarik diri serta kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan.

10.2 Menarik diri (walk over) adalah tidak dibenarkan sama sekali. Jika ianya berlaku maka pasukan atau pemain akan dianggap menarik diri dari keseluruhan pertandingan.

10.3 Keputusan-keputusan yang terdahulunya bagi pasukan atau peserta yang berkenaan tidak akan diambil kira.

11. PENGADIL

11.1 Kelab TM Malaysia bersama-sama dengan Kelab TM Kedah dan Perlis dipandu nasihat oleh Majlis Sukan Negeri atau dan Badan Sukan Bertauliah yang mengendalikan pertandingan bagi acara Bola Jaring akan menyediakan pengadil bagi menjalankan pertandingan ini.

11.2 Kelab TM Malaysia bersama-sama dengan Kelab TM Kedah dan Perlis dipandu nasihat oleh Majlis Sukan Negeri atau dan Badan Sukan Bertauliah yang mengendalikan pertandingan bagi acara Bola Jaring untuk menamakan Teknikal Deligate bagi pertandingan ini.

11.3 Semua keputusan yang dibuat oleh pengadil & pegawai pertandingan adalah muktamad mengikut Peraturan Am Pertandingan KARNIVAL SUKAN TM 2014 dengan dibaca bersama-sama sekali Peraturan-Peraturan dan Undang-



Undang Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.

12. BANTAHAN

- 12.1. Sebarang bantahan hendaklah dibuat secara bertulis SEBELUM PERMAINAN ATAU TIDAK LEWAT DARI 30 MINIT SELEPAS PENGADIL MENGUMUMKAN KEPUTUSAN. Bantahan ini hendaklah dikemukakan dengan menggunakan Borang Bantahan yang disediakan dan diserahkan kepada Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Dan Pertandingan KARNIVAL SUKAN TM 2014 berserta sekali wang tunai sebanyak RM1,000.00 (Ringgit Malaysia Satu Ribu sahaja). Wang ini cuma akan dikembalikan jika bantahan tersebut berjaya setelah ditolak 50% bayaran pengurusan.

13. JAWATANKUASA BANTAHAN DAN RAYUAN

- 13.1. Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan KARNIVAL SUKAN TM 2014 perlu menyerahkan borang dan wang tunai berkenaan untuk dirujuk kepada Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan yang dilantik oleh Pihak Pengelola Kejohanan ini. Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan sebagaimana berikut:
- 13.1.1. Timbalan Presiden Kelab Malaysia Merangkap Pengerusi Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan
 - 13.1.2. Naib Presiden Biro Sukan Kelab TM Malaysia
 - 13.1.3. Pengerusi Bersama KARNIVAL SUKAN TM
 - 13.1.4. Ketua Pengadil Pertandingan yang dilantik
 - 13.1.5. Ketua Sekretariat Penganjur
 - 13.1.6. Seorang AJK Pertandingan dilantik oleh Pengerusi Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan.
- 13.2. Pengerusi Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan memulakan persidangan pada waktu yang sama sebaik sahaja Pengerusi Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan KARNIVAL SUKAN TM 2014 menyerahkan borang bantahan dan wang tunai.
- 13.3. Keputusan Rayuan akan dibuat atau dimaklumkan dalam masa dua puluh empat jam (24 jam) selepas Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan bersidang.



14. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 14.1. Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan-peraturan ini atau soal perbezaan tafsiran akan diputuskan oleh Kelab TM Malaysia bersama-sama dengan Kelab TM Kedah dan Perlis dipandu nasihat oleh Majlis Sukan Negeri atau dan Badan Sukan Bertauliah yang mengendalikan pertandingan bagi acara Bola Jaring dengan dibaca bersama-sama sekali Peraturan-Peraturan dan Undang-undang Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) dan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) yang terkini.

15. HADIAH

- 15.1. Hadiah yang disediakan adalah seperti berikut:

EMAS	PERAK	GANGSA
1	1	1

- 15.2. Hadiah kemenangan yang diiktiraf bagi acara sukan ini akan disediakan oleh pengelola untuk 10 orang termasuk pengurus pasukan.

Disediakan Bersama oleh:
Kelab TM Malaysia dan AJK Pertandingan dan Teknikal
KASTEL 2014
Kedah/Perlis



**BORANG BANTAHAN
ACARA SUKAN BOLA JARING
KARNIVAL SUKAN TM 2014
25HB HINGGA 28HB SEPTEMBER 2014**

NEGERI :

Nama Pengurus :

Tandatangan :

Tarikh :

Bantahan Yang Dibuat Dengan Menyertakan Wang Bantahan Sebanyak RM1,000.00 Di atas Perkara / Isu :-

.....

.....

.....

.....

Tandatangan :

Nama :

Untuk kegunaan pihak sekretariat

Dengan ini pihak sekretariat mengesahkan menerima bantahan dari pasukan seperti nama yang tertera di atas.

Diterima oleh: _____ No Kd Pengenalan _____

Tarikh Penerimaan: _____ tandatangan penerima : _____