

PERATURAN PERMAINAN BOLA JARING
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Bola Jaring Dunia (World Netball) dan juga Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) yang sedang berkuatkuasa masa kini dan Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Bola Jaring, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan perlu mendaftar dua belas (12) pemain wanita.
- 4.2 1 orang Pengurus Pasukan.
- 4.3 1 orang Jurulatih Pasukan.
- 4.4 Pendaftaran Pasukan hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Penganjur sebelum perlawanan pertama dimulakan.
- 4.5 Hanya pemain yang namanya didaftarkan dalam Borang Pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.
- 5.2 Borang Pendaftaran Pasukan (Starting List) hendaklah dihantar ke Meja Urusetia tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.

6.0 MASA PERMAINAN

- 6.1 Masa perlawanan bagi peringkat liga dan kalah mati adalah selama 15 minit iaitu 7 minit pada separuh masa pertama dan 7 minit pada separuh masa kedua termasuk 1 minit waktu rehat (7-1-7) dan pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

7.0 CARA PENENTUAN MATA/KEPUTUSAN PERLAWANAN

7.1 Mata / Keputusan Perlawanan:

7.1.1 Sistem Liga

Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan dikira sebagai Johan Kumpulan;

- i) Jika kedua-dua pasukan seri, atau jika 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 diguna pakai (iaitu : jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena);
- iii) Jika purata gol masih seri, maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.

Mata kemenangan pusingan liga adalah seperti berikut;

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

7.1.2 Pusingan Kalah Mati

Sekiranya berlaku keputusan seri pada peringkat pusingan kalah-mati, kemenangan akan ditentukan seperti berikut :

- i) Pasukan akan diberikan waktu rehat selama 3 minit .
- ii) Masa tambahan selama 3 minit bagi setiap bahagian. Pasukan akan bertukar Kawasan gol dan perlawanan akan bermula semula tanpa masa rehat.
- iii) Sekiranya masih berlaku seri di akhir masa tambahan, permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat kelebihan dua (2) gol.

8.0 PAKAIAN

8.1 Pakaian bermain mestilah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian berkenaan hendaklah dipakai setiap kali bermain di sepanjang pertandingan.

8.2 Setiap pasukan dikehendaki membawa 2 set bib.

9.0 PERALATAN

9.1 Jenis bola yang akan digunakan adalah **MOLTEN SN58MX-MP-MS saiz 5**.

10.0 KELEWATAN

10.1 Sepuluh (7) minit akan diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas sepuluh (7) minit, sesuatu pasukan itu tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain, maka pasukan itu dikira menarik diri daripada kejohanan.

11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

11.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 JURI RAYUAN

13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Ke-9 Tahun 2026.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Ke-9 Tahun 2026.

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.