



**SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA  
(SIPMA) EDISI KALI KE-10  
TAHUN 2025**

---

**UNDANG-UNDANG  
DAN PERATURAN  
BOLA JARING**

---



## UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

---

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut:
  - 1.1.1 Undang-Undang *International Netball Federation (INF)*.
  - 1.1.2 Bola Jaring Malaysia (*MNA*).
- 1.2 Peraturan Pertandingan
  - 1.2.1 Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am Pertandingan Sukan Institut Pendidikan Malaysia (SIPMA) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.
- 1.3 Jenis Pertandingan
  - 1.3.1 Pertandingan Antara Pasukan (Wanita) Institut Pendidikan Malaysia.
- 1.4 Pendaftaran Permainan/Pembentukan Pasukan
  - 1.4.1 12 orang Pemain.
  - 1.4.2 1 orang Pengurus Pasukan.
  - 1.4.3 1 orang Jurulatih Pasukan.
  - 1.4.4 1 orang pegawai perubatan / fisioterapi

### 2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Format Pertandingan
  - 2.1.1 Liga Dalam Kumpulan (2 kumpulan).
  - 2.1.2 Sistem Kalah Mati bagi pusingan kedua dan seterusnya.
  - 2.1.3 Pemberian mata secara Liga adalah seperti berikut:
    - Menang - 3 mata
    - Seri - 1 mata
    - Kalah - 0 mata
  - 2.1.4 Pematuhan Pakaian:
    - Rujuk Undang-Undang Antarabangsa.
    - Huruf-huruf bib di bawah hendaklah tertera di bahagian hadapan dan belakang baju pemain iaitu:
      - GS - Penjaring Gol (Goal Shooter)
      - GA - Penyerang Gol (Gol Attack)



WA - Penyerang Sayap (Wing Attack)  
C - Pemain Tengah (Centre)  
WD - Penangkis Sayap (Wing Defense)  
GD - Penahan Gol (Gol Defense)  
GK - Penjaga Gol (Gol Keeper)

- Setiap pasukan WAJIB menyediakan 2 set bib berlainan warna.

#### 2.1.5 Pasukan/Pertukaran Pemain:

- Tiap-tiap pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya minimum 5 (lima) orang pemain sebelum satu-satu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada jumlah ini pasukan tersebut dikira menerima kekalahan.

#### 2.1.6 Cara Memutuskan Keputusan:

- Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-
  - ✚ **Purata gol akan menentukan kedudukan (iaitu: jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena).**
  - ✚ **Jika masih seri, maka perbezaan gol akan digunapakai (iaitu: jumlah jaringan gol ditolak dengan gol yang kena).**
  - ✚ **Jika masih seri, pasukan yang menjaring gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.**
- Secara Kalah Mati:  
Jika keputusannya berakhir dengan SERI pada peringkat Separuh Akhir dan Akhir, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut:
  - ✚ **Pertandingan disambung semula setelah berehat 3 minit.**
  - ✚ **Masa tambahan selama dua (2) x tujuh (7) minit setiap bahagian akan dimainkan.**



- ✚ Pasukan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah.
- ✚ Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa tanpa rehat.
- ✚ Hantaran Tengah diambil oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah yang berikutnya.
- ✚ Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat dua (2) kelebihan gol.

#### 2.1.7 Masa Bermain

- Peringkat Awal dan Pusingan Kedua:
  - 20 minit x 5 minit x 20 minit.
- Peringkat Separuh Akhir, Tempat Ke3 & Ke4 dan Akhir:
  - 15 min x 3 min x 15 min x 5 min x 15 min x 3 min x 15 min.
- Pasukan hendaklah bertukar gol selepas separuh masa permainan.

#### 2.1.8 Perlawanan Yang Ditunda Atau Dihentikan

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawal kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan hendaklah dilangsungkan pada tarikh, tempat dan masa yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

#### 2.1.9 Kelewatan

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma kepada pasukan yang berada di gelanggang dengan 3 mata dan jaringan 10-0.



### 3. RINGKASAN PENYERTAAN

<b>BOLA JARING</b>	<b>JUMLAH PENYERTAAN</b>
Atlet/Pemain	<b>12</b>
Pengurus	<b>1</b>
Jurulatih	<b>1</b>
Pegawai perubatan / fisioterapi	<b>1</b>