



PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN BOLA JARING KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan bola jaring dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Institut Penilaian Negara (INSPEN) Kajang, Selangor**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta: kategori wanita sahaja
10 orang peserta: Tujuh (7) pemain dan tiga (3) pemain simpanan.
(ditetapkan seramai dua (2) orang pemain pada peringkat umur 40 tahun dan ke atas (mengikut tahun) untuk didaftarkan di dalam setiap pasukan).
2. Pasukan yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir.
3. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
4. Pengurus pasukan diwajibkan untuk mendaftarkan seramai dua (2) orang pemain pada peringkat umur 40 tahun dan ke atas (mengikut tahun) di dalam pasukan.
5. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	3
Seri	1
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang:

- (a) Pasukan yang mempunyai perbezaan gol lebih banyak.
 - (b) Pasukan yang menjaringkan gol lebih banyak.
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*).
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

V. PERATURAN DAN MASA BERMAIN

1. Pertandingan akan dijalankan mengikut undang-undang permainan Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).
2. Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 10 minit sebelum perlawanan.
3. Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan dengan kiraan mata 3-0.
4. Masa perlawanan adalah adalah 7 minit (*running time*) bagi tiap-tiap separuh masa (7 min + 1 min + 7 minit).
5. Setiap pasukan mestilah mempunyai tujuh (7) orang pemain di dalam gelanggang manakala seramai lima (5) orang pemain simpanan. Satu (1) orang pemain pada umur 40 tahun dan ke atas diwajibkan berada di dalam gelanggang dan akan diberikan lilitan di lengan sebagai tanda tersebut.

VI. PERTUKARAN PEMAIN

1. Tiada had pertukaran semasa perlawanan. Seseorang pemain yang telah diganti boleh masuk semula ke gelanggang sebagai pengganti kepada pemain lain.
2. Syarat-syarat berikut hendaklah dipatuhi apabila gantian dibuat semasa bola di dalam permainan:

- (a) Pemain yang meninggalkan gelanggang hendaklah keluar melintasi garisan tepi di kawasan zon penggantian.
- (b) Pemain yang masuk ke gelanggang juga dikehendaki berbuat demikian dari kawasan zon penggantian, tetapi hendaklah menunggu sehingga pemain yang hendak keluar telah melintasi garisan tepi.
- (c) Seseorang pengganti adalah tertakluk kepada kuasa dan kebijaksanaan pengadil sama ada memanggil atau tidak untuk bermain.
- (d) Pemain boleh bertukar tempat dengan mana-mana pemain dengan syarat kebenaran dari salah seorang pengadil hendaklah diminta terlebih dahulu.

VII. PAKAIAN/ PERALATAN DAN KESALAHAN

- 1. Setiap pasukan wajib memakai baju rumah sukan mengikut warna dan digalakkan memakai 'bib' pasukan sendiri yang menunjukkan kedudukan pemain-pemain. Sekiranya tiada, Jawatankuasa akan menyediakan 'bib' yang akan digunakan bersama.
- 2. Pakaian mestilah sopan dan tidak menjolok mata serta bersesuaian.
- 3. Sekiranya terdapat persamaan warna 'bib' yang dipakai, maka pasukan yang dalam undian bernombor besar perlu menukar 'bib' yang lain.

VIII. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

IX. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

X. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')