



PERATURAN PERTANDINGAN
KEJOHANAN KRIKET SEKOLAH BERASRAMA PENUH
PERINGKAT KEBANGSAAN TAHUN 2018

1. UNDANG-UNDANG

Semua permainan akan dijalankan mengikut **Undang-Undang Kriket** sebagaimana yang telah ditetapkan oleh **Kelab Kriket Maryleborne**, tertakluk kepada pindaan-pindaan yang diluluskan oleh **Peraturan-Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)**.

2. PERTANDINGAN

Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem liga satu pusingan dalam kumpulan bagi pusingan pertama dan kalah mati bagi pusingan seterusnya suku akhir, separuh akhir dan akhir.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada empat kumpulan. Pertandingan akan dijalankan mengikut Sistem Liga Dalam Kumpulan.
- 3.2 Johan dan naib johan setiap kumpulan layak ke peringkat suku akhir yang akan dijalankan secara kalah mati . (Undian semula)
- 3.3 Pemenang di peringkat suku akhir akan layak ke peringkat separuh akhir.
- 3.4 Pasukan yang menang pada peringkat separuh akhir akan menentukan Johan dan Naib Johan kejohanan. Pasukan yang kalah pada peringkat separuh akhir akan bertanding pada penentuan tempat ketiga dan keempat.



4. HAD MASA

- 4.1 Semua perlawanan mengandungi *satu innings* bagi setiap pasukan dan setiap *innings* dihadkan kepada :

15 overs (*6 ball*) – pusingan awal, suku akhir, separuh akhir, tempat 3/4 & akhir

- 4.2 Empat perlawanan akan diadakan setiap hari di semua *venue* yang telah ditetapkan. Semua perlawanan akan ditamatkan dalam satu hari dan masa pertandingan adalah seperti berikut :

Sesi Pagi I : 8:00 – 9:00 pagi
9:00 – 9:10 (Pertukaran 'innings')
9:10 – 10:10 pagi
(Cut off time: 9:25 pagi)

Sesi Pagi II : 10.40 – 11.40 pagi
11.40 – 11.50 (Pertukaran 'innings')
11.50 – 12.50 tengahari
(Cut off time: 12.05 tengahari)

Sesi Petang I : 1.30 – 2.30 petang
2.30- 2.40 petang (Pertukaran 'innings')
2.40- 3.40 petang
(Cut off time: 2.55 petang)

Sesi Petang II : 4.10 – 5.10 petang
5.10 – 5.20 petang (Pertukaran 'innings')
5.20 – 6.20 petang
(Cut off time: 5.35 petang)

- 4.3 Sekiranya sesuatu perlawanan tertangguh kerana cuaca atau sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, pengadil akan menyusun semula jumlah *overs* bagi *innings* kedua-dua pasukan. Penyusunan ini hendaklah dibuat dengan mematuhi syarat bahawa ***bilangan overs minimum yang dimainkan ialah 5 overs***. Jika syarat ini tidak dapat dipatuhi maka perlawanan dianggap **SERI**.
- 4.4 Jika perlawanan tidak dapat dijalankan langsung maka perlawanan tersebut akan dikira **SERI TANPA LAWAN**.

5. HAD SEKATAN

- 5.1 Seorang *bowler* tidak boleh *bowls* lebih daripada :
3 *overs* dalam satu *innings* untuk 15 *overs*





- 5.2 Had minimum pembaling ialah 15 *overs* dalam satu jam dan Jawatankuasa Pengelola akan mengarahkan pengadil memastikan peraturan ini dipatuhi .
- 5.3 Sekiranya seorang *bowler* tidak mampu menghabiskan satu-satu *over* kerana sebab –sebab tertentu , maka baki balingan (*ball*) hendaklah *dibowl* oleh seorang *bowler* yang lain . Baki balingan (*ball*) yang berkenaan adalah dikira sebagai satu *over* kepada *bowler* yang mengambil alih .
- 5.4 Sekiranya peraturan 4.3 dilaksanakan, seorang *bowler* tidak dibenarkan *bowls overs* yang lebih jumlah *overs* ini tidak boleh dibahagikan dengan 5 maka tambahannya hanya satu *over* setiap *bowler* boleh diberikan kepada bilangan *bowler* minimum dibenarkan.
- Contoh : Sekiranya satu *innings* dikurangkan kepada 8 *overs* maka tiga orang *bowlers* boleh *bowl* sebanyak 2 *overs* seorang dan *bowlers* yang lain tidak boleh *bowl* melebihi satu *overs* seorang .
- 5.5 *Bowlers* tidak boleh *bowl under arm*.

6. KEPUTUSAN DAN PEMBERIAN MATA

- 6.1 Sekiranya kedua-dua pasukan menghabiskan *overs* yang dipersetujui maka pasukan yang mempunyai larian yang lebih akan menjadi pemenang dalam perlawanan tersebut .
- 6.2 Pasukan yang memukul kedua mestilah menghadapi sekurang-kurangnya separuh *overs* yang diperuntukkan atau semua pemukulnya *out* sebelum sesuatu keputusan perlawanan boleh dibuat .
- 6.3 Sekiranya pasukan kedua belum menghabiskan *overs* yang dipersetujui maka keputusan akan dibuat mengikut cara di bawah:
- Pasukan yang memperoleh kadar larian setiap *over* (*Run rate per over*) yang lebih besar dihitung tepat kepada perpuluhan akan menjadi pemenang. Perhitungan kadar larian setiap *over* bagi pasukan yang memukul pertama akan dibuat berdasarkan jumlah *overs* yang telah ditetapkan .
- 6.4 Sekiranya keputusan tidak dapat dibuat berdasarkan kepada 6.1, 6.2 atau 6.3 maka kedua-dua pasukan dianggap **SERI**.
- 6.5 Sekiranya bilangan larian kedua-dua pasukan adalah sama (*tie*) maka kedua-dua pasukan dianggap **SERI**.
- 6.6 Pasukan yang tidak bersedia untuk memulakan sesuatu perlawanan 15 minit selepas masa yang ditetapkan akan dianggap menarik diri atau menyerah kalah.





6.7 Pemberian Mata :

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

6.8 Pasukan yang mendapat mata terbanyak akan dikira sebagai Johan Kumpulan. Pasukan yang kedua terbanyak sebagai Naib Johan .

6.9 Sekiranya terdapat dua atau tiga pasukan yang mendapat jumlah mata yang sama maka kedudukan pasukan akan ditentukan seperti berikut :

6.9.1 Pasukan yang mempunyai **purata net run rate** yang lebih besar dalam permainan kumpulan akan dikira sebagai pemenang . **Net Run Rate** – dihitung sebagai jumlah larian yang diperolehi oleh sesebuah pasukan dalam permainan – permainan kumpulan dibahagikan dengan jumlah balingan yang sah. (tidak termasuk *wide dan no ball*) . Dibundarkan kepada 2 tempat perpuluhan yang hampir .

6.9.2 Jika masih juga **SERI** pasukan yang pernah mengalahkan pasukan lawannya dikira sebagai pemenang .

6.9.3 Jika masih juga **SERI**, keputusan akan dibuat melalui undian (*toss*).

7. PENDAFTARAN

7.1 Tiap-tiap pasukan akan mengandungi tidak lebih dari 15 orang pemain yang **berumur bawah 16 tahun atau berumur 16 tahun pada 31 Disember 2018**.

7.2 Semua pemain hendaklah didaftarkan dalam Borang Pendaftaran pemain yang dibekalkan . **Senarai yang lengkap beserta dengan salinan kad pengenalan hendaklah dibawa bersama semasa pendaftaran pasukan untuk semakan** .

7.3 Senarai nama pemain untuk satu-satu perlawanan hendaklah diserahkan kepada pegawai bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dijadualkan untuk dijalankan.

8. MINUMAN

8.1 Dalam sesuatu *innings* minuman boleh dibawa ke padang sekali sahaja. Jika cuaca terlalu panas, dengan arahan pengadil , minuman boleh dibawa dua kali sewaktu perlawanan dijalankan .





- 8.2 Minuman hanya boleh dibawa masuk selepas perlawanan berjalan lebih dari 60 minit atau selepas 15 overs dilangsungkan atau 60 minit.

9. LAPORAN MELANGGAR PERATURAN

- 9.1 Pengadil bertanggungjawab melaporkan secara bertulis kepada Jawatankuasa Pengelola dalam masa 1 jam setelah tamatnya permainan, mana-mana pemain yang melanggar peraturan atau berkelakuan tidak sopan. .
- 9.2 Pengadil akan memberitahu ketua pasukan yang berkenaan bahawa beliau akan melaporkan kejadian itu kepada Jawatankuasa Pengelola.

10. PENALTI

- 10.1 Mana-mana pasukan yang melanggar sebarang peraturan pertandingan boleh digantung atau disingkirkan daripada perlawanan, bergantung kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola. Laporan akan disusuli untuk tindakan selanjutnya.

11. GELANGGANG

- 11.1 Boleh disapu dan digelek di antara “*innings*” dalam masa 7 minit sahaja. (Ini tidak berkuatkuasa jikalau “*Matting*” digunakan).
- 11.2 Dalam perlawanan yang dijalankan diatas tikar “*Matting*”, bola yang di baling ke hujung “*Matting*” atau terkeluar adalah disifatkan “**no ball**”.
- 11.3 Semua bola yang dibaling keluar sebelah “*Leg stump*” disifatkan sebagai “**wide ball**”.
- 11.4 Di dalam satu over, hanya 1 bola ‘**bouncer**’ (bola melantun diantara ketinggian paras bahu dan kepala pemukul yang berdiri di batting crease pada posisi dirian biasa) dibenarkan. Pengadil akan mengisytiharkan ‘no ball’ untuk bola ‘bouncer’ yang seterusnya
- 11.5 Jika bola yang dibaling terus (**full toss**) melepasi paras pinggang pemukul, maka pengadil akan memanggil balingan tersebut sebagai “**no ball**”.
- 11.6 Pengadil juga akan memanggil “**no ball**” pada bola berikut:

- 11.6.1 Bola melantun lebih daripada 1 kali





11.6.2 Bola yang meleret

11.6.3 Bola yang dibaling berhenti serta merta

11.6.4 Mana-mana situasi yang dianggap “*curious*” (situasi ini berdasarkan keadaan padang pada ketika permainan yang sedang berlangsung.

11.7 Bagi ‘over’ pertama (1) hingga ke tiga belas (13), bola ‘*wide*’ dan ‘*no ball*’ akan dikira sebagai 2 larian tanpa ada balingan tambahan.

11.8 Bagi 2 ‘over’ yang terakhir (14 dan 15), bola ‘*wide*’ dan ‘*no ball*’ akan tetap dikira sebagai 2 larian tetapi, pembaling perlu membuat balingan tambahan sehingga cukup 6 balingan.

11.9 Peraturan **Power Play** – hanya 2 pematik sahaja yang boleh berada dalam kawasan 30-yard untuk overs 1-4.

12. PAKAIAN

12.1 Pakaian digalakkan semua baju dan seluar 80% mestilah **PUTIH**.

12.2 Pemain dilarang memakai kasut yang boleh merosakkan *pitch*.

12.3 Pemukul diwajibkan memakai helmet.

12.4 *Wicket keeper* diwajibkan memakai helmet bila *standing up at the stumps*.

12.5 Pemain digalakkan memakai alat pelindung keselamatan lain yang lazim digunakan.

13. BOLA PERTANDINGAN

13.1 Semua bola pertandingan disediakan oleh Pengelola Kejohanan

13.2 Spesifikasi bola untuk kategori L16 ialah 5 ½ oz.

13.3 Jenis bola yang digunakan ialah “**four (4) piece**” berwarna **MERAH**

14. BANTAHAN

- Sila rujuk Peraturan Am (12) MSSM





15. JURI RAYUAN

- Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM

16. KUASA MUTLAK

- Jawatankuasa pengelola adalah badan yang mempunyai kuasa mutlak bagi memutuskan sesuatu perselisihan atau pelanggaran undang-undang.

PERATURAN TAMBAHAN PUSINGAN KEDUA DAN SETERUSNYA

1. Pusingan kedua pertandingan adalah peringkat suku akhir dan separuh akhir.
2. Kedudukan pasukan akan ditentukan mengikut Peraturan Am Pertandingan Kriket MSSM iaitu:
 - A) Jika perlawanan peringkat suku akhir tidak dapat dijalankan kerana hujan atau sebab-sebab lain maka ketetapan untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut:-
 - i- Pasukan yang menjadi Johan kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir.
 - B) Jika perlawanan peringkat separuh akhir tidak dapat dijalankan kerana hujan atau sebab-sebab yang lain maka ketetapan untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut :-
 - i- Pasukan yang layak ke peringkat akhir akan ditentukan dengan mengambil kira **'net run rate'** pasukan yang terlibat.
 - ii- Jika **'net run rate'** masih sama, undian akan dilakukan.
 - C) Jika perlawanan akhir tidak dapat dijalankan (mengikut peraturan) kerana hujan atau sebab-sebab tertentu maka untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut :-
 - i- Kedua-dua pasukan akan diumumkan sebagai Johan Bersama dan pingat Johan dan Naib Johan akan dibahagi sama rata.

**“ SELAMAT MENYEMARAKAN SEMANGAT KESUKANAN
DAN SEMOGA BERJAYA !!! “**

- TAMAT -

