



**PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN
BOLA KERANJANG 18TKB
MSSPP**

Jawatankuasa Teknik Bola Keranjang MSSPP

Edisi 2012

PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN BOLA KERANJANG MSSPP

1. NAMA PERTANDINGAN

- 1.1. Istilah “pertandingan” yang digunakan juga bermaksud “kejohanan”. Kejohanan ini dinamakan Pertandingan Bola Keranjang MSSPP

2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN BOLA KERANJANG.

- 2.1. Undang-undang permainan Persatuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA Official Basketball Rules) yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan. Sekiranya berlaku masalah pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 2.2. Selain daripada itu, peraturan-peraturan Jawatankuasa Teknik Bola Keranjang MSSPP juga digabungkan.

3. JENIS PERTANDINGAN

- 3.1. Pertandingan berpasukan antara sekolah-sekolah Pulau Pinang.
- 3.2. Kategori:
 - a. Lelaki 18 tahun dan ke bawah
 - b. Perempuan 18 tahun dan ke bawah

4. KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1. Peserta-peserta:
 - 4.1.1. Sekolah Menengah berumur 18 tahun dan ke bawah
 - Pelajar tingkatan enam boleh bertanding, dengan didaftarkan dalam peringkat umur 18 tahun dengan syarat belajar **sepenuh masa** di sekolah-sekolah bantuan kerajaan atau swasta yang berdaftar dan bergabung dengan MSSPP serta dapat menunjukkan bukti pelajar tersebut sedang belajar sepenuh masa di sekolah berkenaan.
- 4.2. Pertandingan ini hanya boleh disertai oleh peserta SEPENUH MASA dari sekolah-sekolah yang menjadi anggota MSSPP.
- 4.3. Perkumpulan pemain hendaklah selaras dengan kumpulan umur yang ditetapkan.
- 4.4. Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.
- 4.5. Pihak Pengelola tidak akan membenarkan seseorang pemain masuk bertanding sekiranya permintaan untuk mendapatkan dokumen yang menentukan umur pemain tersebut tidak dapat ditunaikan.
- 4.6. Setiap pemain hanya dibenarkan mewakili sekolah masing-masing di PERINGKAT ZON.
- 4.7. Adalah menjadi tanggungjawab sekolah untuk menyerahkan sijil beranak ATAU kad pengenalan pemain yang telah disahkan oleh Guru Besar / Pengetua kepada pihak pengelola sebelum perlawanan pertama dijalankan.
- 4.8. Sekiranya ada perubahan dalam senarai nama pemain, pihak sekolah harus memberitahu sekolah pengelola sebelum perlawanan pertama diadakan. Kalau sekolah gagal membuat demikian, maka pasukan akan bertanding mengikut senarai nama pemain yang disertakan.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1. Untuk peringkat zon, sistem pertandingan dijalankan seperti berikut:

5.1.1. Cara Liga Empat Kumpulan: (A, B, C dan D) untuk Zon Pulau dan Kumpulan (E, F, G dan H) untuk Zon Seberang Perai.

5.1.1.1. Pusingan Pertama

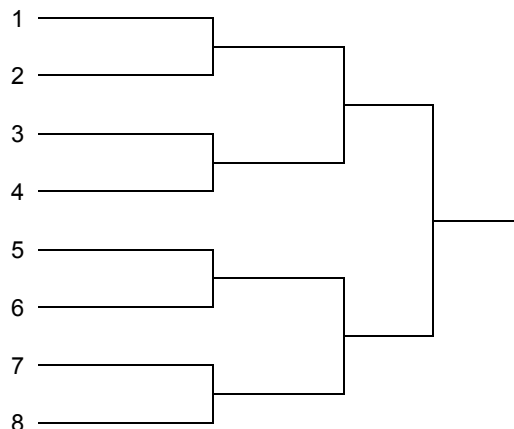
- a. Sekiranya dua belas (12) atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan dijalankan secara liga.
- b. Johan, Naib Johan, Tempat Ketiga dan Keempat dalam pertandingan lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan	-	Kumpulan A/E
Naib Johan	-	Kumpulan B/F
Ketiga	-	Kumpulan C/G
Keempat	-	Kumpulan D/H

- c. Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.
- d. Sekiranya pasukan pilihan tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

5.1.1.2. Pusingan Kedua (Suku Akhir)

- a. Pemenang Pertama dan Pemenang Kedua dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
- b. Perlawanan adalah ditetapkan seperti berikut:
 - i. Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama Kumpulan akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.
 - ii. Undian bagi 2 pasukan Pemenang Kedua Kumpulan untuk ditempatkan di kedudukan 2 atau 4, jika pasukan Pemenang Pertama Kumpulannya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala 2 pasukan pemenang kedua yang lain pula akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
 - iii. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat.



- 5.1.2. Cara Liga Tiga Kumpulan (A, B dan C)
- 5.1.2.1. Pusingan Pertama
- a. Sekiranya ada sembilan hingga sebelas pasukan mengambil bahagian, pasukan-pasukan berkenaan akan dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu A, B dan C. Pertandingan akan dijalankan secara liga berkumpulan.
 - b. Pasukan Johan, Naib Johan dan Ketiga dalam pertandingan lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

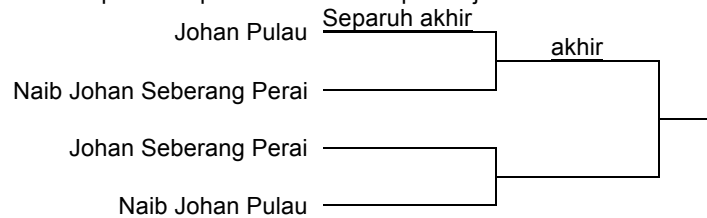
Johan tahun lalu	-	Kumpulan A/E
Naib Johan tahun lalu	-	Kumpulan B/F
Ketiga tahun lalu	-	Kumpulan C/G

 Pasukan -pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut melalui undian.
 - c. Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya akan ditempatkan di kedudukannya.
- 5.1.2.2. Pusingan kedua
- a. Pemenang 1 dan 2 dalam setiap kumpulan akan ditempatkan ke dalam Kumpulan X dan Y dengan mengadakan undian.
 - b. Undian akan dibuat selepas sahaja tamat pusingan pertama.
 - c. Dari tiga pemenang 1, satu akan ditempatkan ke Kumpulan X dan dua yang lain akan ditempatkan ke Kumpulan Y.
 - d. Pemenang 2 setiap kumpulan akan ditempatkan di kumpulan lain dari pemenang 1 kumpulannya.
- 5.1.2.3. Pusingan Akhir
- a. Pemenang 1 Kumpulan X akan melawan Pemenang 1 Kumpulan Y untuk menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN.
 - b. Pemenang 2 Kumpulan X akan melawan Pemenang 2 Kumpulan Y untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat.
- 5.1.3. Cara Liga Dua Kumpulan
- 5.1.3.1. Pusingan Pertama
- a. Sekiranya penyertaan di antara 6 hingga 8 pasukan, pertandingan akan dijalankan secara liga berkumpulan, iaitu kumpulan A dan B.
 - b. Johan dan Tempat Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan A dan Naib Johan dan Tempat Ketiga tahun lalu ditempatkan dalam kumpulan B. Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam dua kumpulan dengan cabutan undi.
 - c. Sekiranya pasukan pulihan tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.
- 5.1.3.2. Pusingan Kedua / Separuh Akhir
- a. Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
 - b. Johan dan naib johan dari setiap kumpulan akan memasuki ke pusingan separuh akhir, iaitu A1 lawan B2, B1 lawan A2.
 - c. Pasukan-pasukan yang menang akan memasuki ke peringkat akhir, manakala pasukan yang kalah akan bertanding untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.
- 5.1.4. Cara Liga Satu Kumpulan
- 5.1.4.1. Sekiranya 5 atau kurang daripada 5 pasukan mengambil bahagian, pertandingan secara liga satu pusingan akan dijalankan.
- 5.1.4.2. Pasukan yang menang banyak sekali dalam kumpulannya akan menjadi Johan.

- 5.2. Untuk Peringkat Negeri, sistem pertandingan kalah mati dijalankan.
- 5.3. Sekiranya empat(4) pasukan zon Pulau dan empat(4) pasukan zon Seberang Perai bertanding, maka pertemuan pasukan-pasukan disusun seperti berikut:



- 5.4. Sekiranya dua(2) pasukan zon Pulau dan dua(2) pasukan zon Seberang Perai bertanding, maka pertemuan pasukan-pasukan adalah seperti dijadualkan di bawah:



6. MASA BERMAIN

6.1. Pusingan Awal:

- 6.1.1. Pertandingan akan dimainkan dalam 2 separuh masa dengan masa bermain adalah 10 minit untuk setiap separuh masa.
- 6.1.2. Masa rehat untuk separuh masa pertama ialah 3 minit.
- 6.1.3. Masa tambahan (sekiranya perlu) adalah 5 minit.

6.2. Pusingan Kedua dan Separuh Akhir dan Akhir:

- 6.2.1. Masa bermain untuk setiap suku masa ialah 10 minit. Masa rehat untuk setiap suku masa ialah 2 minit.
- 6.2.2. Masa rehat selepas suku masa kedua (separuh masa pertama) ialah 5 minit.
- 6.2.3. Sekiranya seri selepas tamat suku masa 4, masa tambahan sebanyak 3 minit akan diberi dengan masa rehat (interval) 2 minit.
- 6.3. Jam pertandingan tidak diberhentikan kecuali perkara-perkara berikut:
- Lontaran percuma (free throw situation)
 - Time-out
 - Kecederaan pemain
 - Berlaku pertukaran pemain
 - Atas permintaan referi

7. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 7.1. Cara memberi mata:
- | | | |
|------------------------|---|--------|
| Menang | – | 2 mata |
| Kalah | – | 1 mata |
| Kalah tanpa bertanding | – | 0 mata |
- 7.2. Sekiranya terdapat dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut Undang-Undang Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) bawah bahagian '*Classification of Teams*'.

8. HADIAH-HADIAH

Sila rujuk Peraturan Am MSSPP.

9. PAKAIAN

- 9.1. Setiap pasukan seharusnya menyediakan **2** set pakaian seragam dengan satu set berwarna putih dan satu lagi berwarna gelap.
- 9.2. Untuk pertandingan, mana-mana pasukan yang dinamakan dahulu dalam jadual pertandingan dikehendaki memakai jersi berwarna putih sementara pasukan lawannya memakai pakaian berwarna gelap.
- 9.3. Jika kedua-dua pasukan memakai baju yang sama warnanya, pasukan yang tidak mengikut syarat 9.2 hendaklah menyalin bajunya bagi permainan itu.

10. GELANGGANG / ALATAN

Rujuk Undang-undang Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA)

11. KELEWATAN

- 11.1. Mana-mana pasukan yang dijadualkan untuk bermain mengikut jadual pertandingan rasmi MESTI berada di gelanggang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa permulaan pertandingan .
- 11.2. Mana-mana pasukan yang gagal menghadirkan diri 15 minit selepas masa permainan yang dijadualkan tanpa alasan, KEMENANGAN TANPA BERTANDING (WALK-OVER) akan diberikan kepada pihak lawannya dengan 2 mata dan skor perlawanan ialah 20-0.
- 11.3. Sekiranya kedua-dua pasukan tidak hadir 15 minit selepas masa permainan yang dijadualkan, kedua-dua pasukan akan dianggap sebagai sudah bermain dan kalah dalam pertemuan ini.
- 11.4. Sekiranya sesuatu pasukan sengaja memberi kemenangan kepada penentangny dianggap kemenangan tanpa bertanding(WALK-OVER).Pasukan ini TIDAK BOLEH menyertai perlawanan yang seterusnya. Keputusan yang diperolehi sebelum itu pun dibatalkan. Jawatankuasa Pengelola akan memberi laporan kepada MSSPP.

12. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan Am MSSPP.

13. BANTAHAN

- 13.1. Keputusan pengadil dalam sesuatu perlawanan adalah MUKTAMAD.
- 13.2. Semasa perlawanan dijalankan, mana-mana pasukan yang ingin membuat bantahan seharusnya memberitahu pengadil terlebih dahulu. Akan tetapi perlawanan tersebut diteruskan. Perlawanan dijalankan di bawah bantahan(Under Protest). Hanya KETUA PASUKAN sahaja berhak membuat bantahan.
- 13.3. Mana-mana pasukan yang ingin membuat bantahan selepas pertandingan, Ketua Pasukan harus mencatat perkataan "INGIN BANTAH" di dalam ruang catatan 'scoresheet' serta menandatangani supaya bantahannya dapat dipertimbangkan.
- 13.4. Surat bantahan bertulis yang ditandatangani oleh seorang pegawai pasukan mesti disertakan kepada Setiausaha Pengelola atau wakilnya dalam masa 1 JAM selepas pertandingan.

- 13.5. Sebarang bantahan bertulis kepada Jemaah Juri Rayuan harus disertai dengan wang cengkeram sebanyak RM200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja). Sekiranya bantahan tidak berjaya, maka wang cengkeram tersebut tidak akan dikembalikan.
- 13.6. Jemaah Juri Rayuan akan terdiri daripada :-
(a) Pengerusi Jawatankuasa Pengelola / wakilnya
(b) Penyelaras Teknik Negeri
(c) 3 orang Pengurus Pasukan sekolah yang tidak terlibat dengan rayuan tersebut.

14. KEHILANGAN DAN KEMALANGAN

- 14.1. Jawatankuasa Pengelola tidak bertanggungjawab ke atas kehilangan sebarang harta benda pemain/ pegawai atau apa jua kemalangan sepanjang pertandingan. Walau bagaimanapun, semua langkah kawalan/ keselamatan akan diambil bagi mengelakkan berlakunya sesuatu yang tidak diingini. Pihak sekolah dikehendaki mendapatkan kebenaran ibu bapa para peserta untuk penyertaan mereka.

15. LAIN-LAIN PERATURAN

- 15.1. Pihak Pengelola adalah diberi kuasa untuk menghalang sebarang pasukan daripada bertanding sekiranya Guru Pengiringnya **TIDAK** turut serta.
- 15.2. Lain-lain perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusan adalah MUKTAMAD.

*Deisediakan oleh
Jawatankuasa Teknik & Pembangunan Sukan MSSPP
Bola Keranjang MSSPP 2012*