

**PERATURAN PERTANDINGAN SKUASY
MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH PULAU PINANG
(LELAKI DAN PEREMPUAN)**

1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut PERATURAN PERSATUAN SKUASY KEBANGSAAN (SRAM) PERSEKUTUAN SKUASY SEDUNIA (WSF) dan Peraturan-Peraturan AM MSSM
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan-Peraturan Am MSSM
- 1.4 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Skuasy MSSPP adalah muktamad.

2. PENYERTAAN

- 2.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua sekolah yang bergabung dengan Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Pulau Pinang. Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Pulau Pinang.
- 2.2 Bilangan penyertaan bagi setiap sekolah tidak terhad bagi setiap kategori.

3. KELAYAKAN PESERTA

- 3.1 Hanya peserta yang lahir pada 1 Januari tahun pertandingan dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan.
- 3.2 Semua [peserta dikehendaki melengkapkan Borang Pendaftaran Individu](#) – Lampiran A
- 3.3 Peserta-peserta gantian boleh dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran iaitu semasa taklimat Pengurus Pasukan.

- 3.4. Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan **senarai nama peserta dengan Sijil Lahir yang telah disahkan oleh Guru Besar atau Penolong Kanan Sekolah atau Kad Pengenalan atau Borang JPN KP 09 / KPPK 09 asal yang diakui sah di belakang borang oleh Jabatan Pendaftaran Negara (bagi pelajar yang kehilangan Kad Pengenalan Asal) atau Borang JPN KP 11 / KPPK 11 asal bagi pelajar yang Kad Pengenalan pertama kali.**Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
- 3.5. Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.Selepas taklimat pengurus pasukan,sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.
- 3.6. Pemilihan pemain ke MSSM akan dibuat semasa pertandingan MSSPP. Jawatankuasa akan menetapkan cara pemilihan pemain. Bagi tahun 2012 diputuskan bahawa pemilihan akan mengikut ranking pemenang MSSPP. Bagi pelajar Sekolah Sukan, ranking kebangsaannya akan merupakan kriteria pemilihan, kedudukan dalam pasukan dan penyertaan dalam MSSM.
- 3.7. **Pemain yang terpilih mewakili MSSPP ke Kejohanan MSSM WAJIB memakai t-shirt yang dibekalkan oleh Unit Sukan JPN semasa perlawanan dijalankan.Pemain wajib tinggal / menginap di tempat yang telah ditetapkan oleh Unit Sukan JPN Pulau Pinang.**
- 3.8. **Campurtangan ibu bapa atau mana-mana pihak luar (jurulatih persendirian) dalam segala pengurusan dan keputusan Jawatankuasa Teknik MSSPP semasa kejohanan MSSPP dan MSSM berlangsung TIDAK DIBENARKAN. Sekiranya perkara ini terjadi pemain berkenaan akan disenaraihitamkan dari menyertai mana-mana kejohanan yang dianjurkan oleh MSSPP dan MSSM.**

4. ACARA-ACARA PERTANDINGAN

- 4.1. Pertandingan ini dibahagikan kepada acara-acara seperti berikut :-
 - 4.1.1. Perseorangan Lelaki - 12,15 & 18 Tahun dan ke bawah
 - 4.1.2. Perseorangan Wanita - 12,15 & 18 Tahun dan ke bawah

5. SISTEM PERTANDINGAN (PERSEORANGAN & BERPASUKAN)

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan / atau cara kalah mati seperti berikut :

5.1 Acara Perseorangan Lelaki / Perempuan

- 5.1.1 Semua acara perseorangan akan dijalankan secara kalah mati mengikut peraturan-peraturan Litar Kebangsaan (National Circuit). Acara "plate" akan diadakan bagi pemain yang kalah pada suku akhir sahaja. Dua hadiah sahaja yang akan ditawarkan, iaitu emas dan perak.
- 5.1.2 Setiap peserta hendaklah sanggup bertanding lebih daripada satu perlawanan dalam sehari. Jika dijadualkan bermain lebih daripada satu perlawanan dalam sehari, maka masa selama SATU (1) jam akan diberi antara perlawanan tersebut.
- 5.1.3 Pengadil akan dibuat oleh pemain sekiranya jumlah pengadil dari kalangan guru tidak mencukupi. Bagaimanapun keputusan pengadil adalah muktamad.

5.2 Acara Berpasukan Lelaki / Perempuan

- 5.2.1 Senarai nama peserta bagi tiap-tiap perlawanan hendaklah diserahkan kepada Pengarah Pertandingan dalam masa setengah ($\frac{1}{2}$) jam sebelum waktu perlawanan mengikut susunan berikut :
 - 5.2.1.1 Pemain pertama
 - 5.2.1.2 Pemain kedua
 - 5.2.1.3 Pemain ketiga
- 5.2.2 Senarai nama yang telah diserahkan itu tidak boleh dipinda walaupun berlaku keuzuran selepas perlawanan bermula.
- 5.2.3 Semua pertandingan di dalam kumpulan yang dijalankan secara liga, mata kemenangan akan diberi seperti berikut :

Menang - 2 mata dan Kalah - 0 mata
- 5.2.4 Sekiranya pada akhir perlawanan dalam sesuatu kumpulan memperolehi kiraan mata yang sama lebih dari satu, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :
 - 5.2.4.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, maka pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira sebagai pemenang.
 - 5.2.4.2 Jika lebih daripada dua pasukan yang terlibat, maka pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan (difference) dari jumlah perlawanan (matches) : set dan angka-angka mata yang diperolehi pasukan-pasukan berkenaan.

6. MENARIK DIRI
(Rujuk Peraturan 11 – Peraturan AM MSSM)

- 6.1. Pasukan atau peserta yang terlewat lima belas (15) minit selepas masa yang dijadualkan dengan tidak memberi alasan yang munasabah, dianggap menarik diri dan memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya itu.
- 6.2. Menarik diri (walk-over) adalah tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku maka pasukan atau peserta berkenaan akan dikira sebagai menarik diri dari keseluruhan pertandingan dan tidak dibenarkan menyertai pertandingan-pertandingan seterusnya.
- 6.3. Satu trial akan diadakan sekiranya terdapat pemenang-pemenang yang menarik diri untuk menyertai MSSM.

7. BANTAHAN
(Rujuk Peraturan 12 – Peraturan AM MSSM)

- 7.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. [Bantahan hendaklah secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 200.00 tunai \(Ringgit : Dua Ratus sahaja \) bagi acara individu dan acara berpasukan RM 300.00 tunai \(Ringgit : Tiga Ratus sahaja \) .](#)
- 7.2 Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 7.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah/Pegawai Pertandingan dalam masa satu (1) jam selepas pertandingan itu tamat.
- 7.4 [Keputusan Jawatankuasa Bantahan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.](#)

8. JURI RAYUAN
(Rujuk Peraturan 13 – Peraturan AM MSSM)

9. LEMBAGA TATATERTIB
(Rujuk Peraturan 14 – Peraturan AM MSSM)

10 . SETIAP PEMAIN DIWAJIBKAN MEMAKAI “ EYE-MASK/ EYE WEAR” @ PELINDUNG MATA SEMASA BERADA DI DALAM GELANGGANG KETIKA BERMAIN

Lampiran Bersama Peraturan Permainan Skuasy MSSPP 2012

Lampiran A : Borang Penyertaan Kejohanan Skuasy MSSPP

Lampiran A

BORANG PENYERTAAN KEJOHANAN SKUASY MSSPP 2012

NAMA SEKOLAH :.....

NAMA GURU PENGIRING:.....

NO.TEL.....

KUMPULAN UMUR: 12L/ 12P, 15L/ 15P, 18L/ 18P

LELAKI / PEREMPUAN

BIL	NAMA PEMAIN (HURUF BESAR)	NO.K/P / SB	TING /TAHUN	NO.DAFTAR SEKOLAH
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

(Sila daftar mengikut kategori umur dan jantina di helaian yang berbeza)

Adalah diakui keterangan dan butir-butir di atas adalah betul

Tandatangan Pengetua dan cop rasmi :

Cop Sekolah

.....

