



**PERATURAN PERTANDINGAN  
BOLA KERANJANG MINI  
MSSPP**

Jawatankuasa Teknik Bola Keranjang MSSPP

Edisi 2018

## **PERATURAN DAN UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN BOLA KERANJANG MINI MSSPP**

### **1. NAMA PERTANDINGAN**

- 1.1. Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Bola Keranjang 12TKB MSSPP.

### **2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN BOLA KERANJANG MINI**

- 2.1. Bola Keranjang Mini – Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Bola Keranjang Mini FIBA dan Bola Keranjang Mini MSSM.
- 2.2. Selain daripada itu, peraturan-peraturan Am MSSPP dan Jawatankuasa Teknik Bola Keranjang MSSPP juga digabungkan.

### **3. JENIS PERTANDINGAN**

- 3.1. Pertandingan dijalankan secara berpasukan antara sekolah-sekolah rendah Pulau Pinang.
- 3.2. Kategori yang dipertandingkan:
- a. Lelaki 12 Tahun dan ke bawah
  - b. Perempuan 12 Tahun dan ke bawah

### **4. KELAYAKAN PEMAIN**

- 4.1. Peserta-peserta:
- 4.1.1. Sekolah Rendah berumur 12 tahun dan ke bawah.
    - Pelajar-pelajar berumur 12 tahun ke bawah yang sedang belajar di sekolah menengah tidak dibenarkan mengambil bahagian di dalam umur kumpulan 12 tahun ke bawah.
    - Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.
- 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. Pihak Pengelola tidak akan membenarkan seseorang pemain masuk bertanding sekiranya permintaan untuk mendapatkan dokumen yang menentukan umur pemain tersebut tidak dapat ditunaikan.
- 4.5. Setiap pemain hanya dibenarkan mewakili sekolah masing-masing di PERINGKAT DAERAH.
- 4.6. Adalah menjadi tanggungjawab sekolah untuk menyerahkan salinan sijil kelahiran ATAU kad MYKID pemain yang telah disahkan oleh Guru Besar kepada pihak pengelola sebelum perlawanan pertama dijalankan.
- 4.7. 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 daerah, sistem pertandingan dijalankan seperti berikut:

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

5.1.1.1. Pusingan Pertama

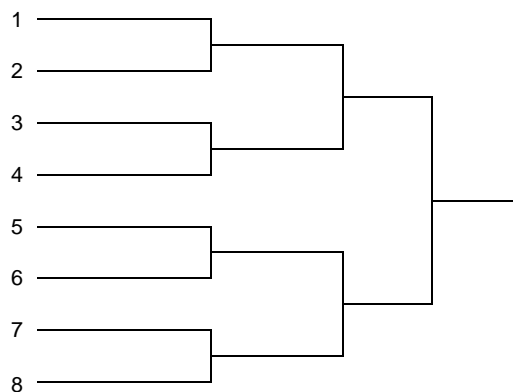
- a. Sekiranya dua belas (12) atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan dijalankan secara liga.
- b. Johan, Naib Johan, Tempat Ketiga dan Keempat dalam pertandingan lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

|            |   |              |
|------------|---|--------------|
| 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 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
- b. Perlawanan adalah ditetapkan seperti berikut:
  - i. Pasukan Johan dari setiap kumpulan akan mencabut undi 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 yang lain pula diundi untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
  - iii. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan suku akhir akan memasuki perlawanan separuh akhir dan seterusnya 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      | - | Kumpulan A/E |
| Naib Johan | - | Kumpulan B/F |
| Ketiga     | - | Kumpulan C/G |

Pasukan -pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

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 pemenang 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

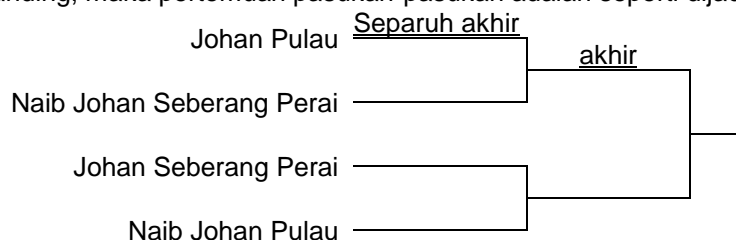
- 5.1.4.1. Sekiranya 5 atau kurang daripada 5 pasukan mengambil bahagian, pertandingan secara liga satu pusingan akan dijalankan.
- 5.1.4.2. Pasukan yang menang banyak sekali dalam kumpulannya akan menjadi Johan.

5.2. Untuk Peringkat Negeri, sistem pertandingan kalah mati dijalankan.

5.3. Sekiranya empat(4) pasukan daerah Pulau dan empat(4) pasukan daerah Seberang Perai bertanding, maka pertemuan pasukan-pasukan disusun seperti berikut:



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



**6. MASA PERMAINAN**

**6.1. Pusingan Awal, Pusingan Kedua dan Separuh Akhir (Peringkat Zon dan Negeri):**

- 6.1.1. Masa permainan dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa 7 minit setiap sukuan.
- 6.1.2. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 ialah 1 minit. Masa rehat antara sukuan 2 & 3 (separuh masa pertama) ialah 3 minit.
- 6.1.3. Masa tambahan (sekiranya perlu) ialah 3 minit selepas masa rehat 2 minit diberikan.
- 6.1.4. Masa terperinci adalah seperti berikut:

| Sukuan 1 | R | Sukuan 2 | R | Sukuan 3 | R | Sukuan 4 | R | Sukuan Tambahan |
|----------|---|----------|---|----------|---|----------|---|-----------------|
| 7 minit  | 1 | 7 minit  | 3 | 7 minit  | 1 | 7 minit  | 2 | 3 minit         |

**6.2. Akhir (Peringkat Zon dan Negeri)::**

- 6.2.1. Masa permainan dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa untuk setiap sukuan ialah 10 minit.
- 6.2.2. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 ialah 2 minit. Masa rehat antara sukuan 2 & 3 (separuh masa pertama) ialah 5 minit.
- 6.2.3. Sekiranya terdapat seri pada akhir sukuan 4, masa tambahan akan dimainkan. Masa untuk Sukuan Tambahan ialah 3 minit selepas masa rehat 2 minit diberikan.

6.2.4. Masa terperinci adalah seperti berikut:

| Sukuan 1 | R | Sukuan 2 | R | Sukuan 3 | R | Sukuan 4 | R | Sukuan Tambahan |
|----------|---|----------|---|----------|---|----------|---|-----------------|
| 10 minit | 2 | 10 minit | 5 | 10 minit | 2 | 10 minit | 2 | 3 minit         |

**6.3. Jam pertandingan tidak diberhentikan kecuali perkara-perkara berikut:**

- a. Lontaran percuma (free throw situation)
- b. Time-out
- c. Kecederaan pemain
- d. Berlaku pertukaran pemain
- e. 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 D-‘*Classification of Teams*’.

**8. HADIAH-HADIAH**

Sila rujuk Peraturan Am MSSPP.

**9. PAKAIAN**

- 9.1. Setiap pasukan seharusnya menyediakan 2 set jersi pertandingan. Satu set berwarna putih dan satu lagi berwarna gelap.
- 9.2. Untuk pertandingan, mana-mana pasukan yang disenaraikan dadulu 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 Mini Antarabangsa (FIBA)

**11. SISTEM PERTAHANAN “MAN TO MAN”**

- 11.1. 5 pemain daripada 6 pemain yang didaftar boleh diturunkan secara bergilir-gilir dalam suku masa pertama. Manakala 5 pemain daripada 6 pemain yang lain boleh diturunkan secara bergilir-gilir pada waktu kedua. Akan tetapi setiap pemain tidak dibenarkan turun pada waktu pertama dan kedua berterusan.
- 11.2. Semasa perlawanan dijalankan, sistem pertahanan “Satu dengan Satu” (Man to Man Defence) perlu dipraktikkan.
- 11.3. Sistem ini boleh digunakan sepenuh gelanggang atau separuh gelanggang sahaja.
- 11.4. Sistem Pertahanan “Satu dengan Satu” (Man to Man Defence) harus dipatuhi selepas pemain menyerang (offender) melepasi garisan tengah gelanggang. Sistem ini digunakan dalam sukumasa pertama dan kedua perlawanan sahaja. Pemain bertahan (Defender) harus mengawal pemain penyerang dan bola .

- 11.5. Jarak pemain bertahan (Defender) mengawasi pemain yang mengawal bola tidak melebihi dari 1 meter. Jarak kawalan pemain yang tiada bola tidak melebihi dari 2 meter.(Ditentukan oleh pengadil)
- 11.6. Sekiranya pemain bertahan (Defender) tidak mematuhi sistem ini iaitu tidak menahan dengan ketat, pengadil akan memberi satu amaran kepada pemain tersebut dan jurulatih.
- 11.7. Sekiranya kesalahan pertahanan (illegal defence) seumpama itu berulang lagi, maka Violation Teknikal akan dikenakan atas nama Jurulatih pasukan. Kesalahan ini tidak dikira sebagai foul pasukan, tetapi akan dihukum dengan memberi pihak lawan sebanyak 2 lontaran percuma setiap kali kesalahan seumpama ini berlaku.

## **12. KELEWATAN**

- 12.1. Mana–mana pasukan yang dijadualkan untuk bermain mengikut jadual pertandingan rasmi MESTI berada di gelanggang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa permulaan pertandingan .
- 12.2. 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.
- 12.3. 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.
- 12.4. Sekiranya sesuatu pasukan sengaja memberi kemenangan kepada penentangnyanya 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.

## **13. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

Sila rujuk Peraturan Am MSSPP

## **14. BANTAHAN**

- 14.1. Keputusan pengadil dalam sesuatu perlawanan adalah MUKTAMAD.
- 14.2. 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.
- 14.3. 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.
- 14.4. Surat bantahan bertulis yang ditandatangani oleh seorang pegawai pasukan mesti disertakan kepada Setiausaha Pengelola atau wakilnya dalam masa 1 JAM selepas pertandingan.
- 14.5. 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.
- 14.6. Jemaah Juri Rayuan akan terdiri daripada :-
  - (a) Pengerusi (Penyelaras Teknik Daerah/Negeri)
  - (b) Setiausaha Pengelola Daerah/Negeri
  - (c) Wakil daripada 3 sekolah yang tidak terlibat dengan rayuan tersebut.

## **15. KEHILANGAN DAN KEMALANGAN**

15.1. 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.

## **16. LAIN-LAIN PERATURAN**

16.1. Pihak Pengelola adalah diberi kuasa untuk menghalang sebarang pasukan daripada bertanding sekiranya Pengurus Pasukan / Guru Pengawasnya **TIDAK** turut serta.

16.2. Lain-lain perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusan adalah MUKTAMAD.

16.3. **Penyertaan akan ditolak sekiranya tiada pengadil pasukan.**

*Disediakan oleh  
Jawatankuasa Teknik & Pembangunan Sukan MSSPP  
Bola Keranjang MSSPP 2018*