



**PERATURAN PERTANDINGAN
BOLA KERANJANG 18TKB
MSSPP**

Jawatankuasa Teknik Bola Keranjang MSSPP

Edisi 2018

PERATURAN DAN UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN BOLA KERANJANG MSSPP

1. NAMA PERTANDINGAN

- 1.1. Pertandingan ini dinamakan Kajohanan Bola Keranjang 18TKB MSSPP.

2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN BOLA KERANJANG

- 2.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang permainan Persatuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA Official Basketball Rules) yang berkuatkuasa semasa (Edisi 2014) akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan. Sekiranya berlaku masalah pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 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 menengah Pulau Pinang.
- 3.2. Kategori yang dipertandingkan:
 - a. Lelaki 18 Tahun dan ke bawah
 - b. Perempuan 18 Tahun dan ke bawah

4. KELAYAKAN PEMAIN

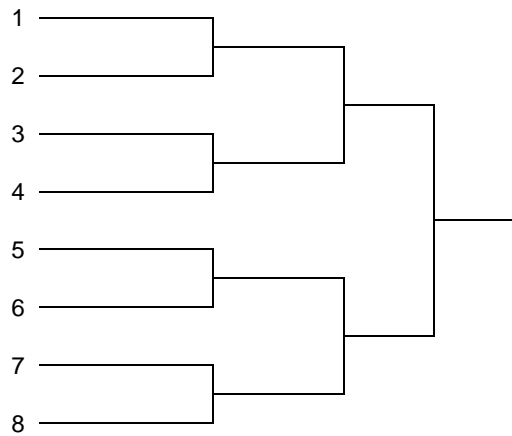
- 4.1. Peserta-peserta:
 - 4.1.1. Sekolah Menengah berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 4.1.2. Pemain:
 - Pelajar berumur 18 tahun boleh bertanding, dengan syarat belajar **sepenuh masa** di sekolah-sekolah bantuan kerajaan atau swasta yang berdaftar dan bergabung dengan MSSPP serta dapat menunjukkan bukti 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. Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.
- 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. Adalah menjadi tanggungjawab sekolah untuk menyerahkan kad pengenalan pemain yang telah disahkan oleh Pengetua kepada pihak pengelola sebelum perlawanan pertama dijalankan.
- 4.6. 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 secara liga.

5.1.1. 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 Dua Kumpulan

5.1.2.1. Pusingan Pertama

- a. Sekiranya penyertaan di antara 6 hingga 10 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.

5.1.2.2. 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.

5.1.3. Cara Liga Satu Kumpulan

5.1.3.1. Sekiranya 5 atau kurang daripada 5 pasukan mengambil bahagian, pertandingan secara liga satu pusingan akan dijalankan.

5.1.3.2. Pasukan yang menang banyak sekali dalam kumpulannya akan menjadi Johan.

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 3 minit.
- 6.1.4. Time-outs: 1 kali untuk separuh masa pertama dan 2 kali untuk separuh masa kedua.

6.2. Pusingan Kedua, Separuh Akhir dan Akhir:

- 6.2.1. Masa permainan dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa untuk setiap sukuan ialah 7 minit.
- 6.2.2. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 ialah 2 minit. Masa rehat antara sukuan 2 & 3 ialah 3 minit.
- 6.2.3. Sekiranya terdapat seri pada akhir sukuan 4, maka sukuan tambahan akan dimainkan. Masa untuk Sukuan Tambahan ialah 3 minit selepas masa rehat 2 minit diberikan.

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

6.3. Suku Akhir - Separuh Akhir– Peringkat Negeri:

- 6.3.1. Masa permainan dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa untuk setiap sukuan ialah 7 minit.
- 6.3.2. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 ialah 2 minit. Masa rehat antara sukuan 2 & 3 ialah 3 minit.
- 6.3.3. Sekiranya terdapat seri pada akhir sukuan 4, maka sukuan tambahan akan dimainkan. Masa untuk Sukuan Tambahan ialah 3 minit selepas masa rehat 2 minit diberikan.

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

6.4. Akhir - Peringkat Negeri:

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

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

6.5. Jam pertandingan tidak diberhentikan kecuali perkara-perkara berikut:

- a. Jaringan 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 '*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 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.

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.
- 15.3. **Penyertaan akan ditolak sekiranya tiada pengadil pasukan.**

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