



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA



KEJOHANAN PIALA MENTERI PENDIDIKAN
1MURID 1SUKAN
2017

BOLA KERANJANG 3 ON 3

BAHAGIAN SUKAN, KPM
PERINGKAT KEBANGSAAN



1. NAMA PROGRAM

Kejohanan Bola Keranjang 3 On 3 Piala Menteri Pendidikan 1Murid 1Sukan Peringkat Kebangsaan.

2. PENGANJUR

Kementerian Pelajaran Malaysia.

3. PENGELOLA

Jabatan Pendidikan Negeri Selangor yang dilantik oleh Bahagian Sukan, KPM.

4. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Antarabangsa(FIBA Basketball Official Rules 2012), Undang-undang 3x3 FIBA (FIBA 3x3Rules of the game) dan Peraturan-Peraturan Am MSSM.

5. JENIS PERTANDINGAN DAN KELAYAKAN HAD UMUR PESERTA

- 5.1 Pertandingan berpasukan antara sekolah-sekolah mewakili negeri seluruh Malaysia.
- 5.2 Kelayakan dan Had Umur Peserta merujuk kepada Peraturan Am Kejohanan Piala Menteri Pendidikan 1Murid 1Sukan KPM 2017.

6. PENDAFTARAN PEMAIN

- 6.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima 4 orang pemain (3 pemain dan 1 pemain simpanan), dan seorang jurulatih
- 6.2 Pendaftaran menggunakan Borang Pendaftaran Pasukan M02 dan Borang Pendaftaran Individu M01.[bergambar]
- 6.3 Seorang pemain hanya berdaftar dengan satu (1) pasukan sahaja.

7. JANGKA MASA PERMAINAN

- 7.1 Masa bermain adalah selama 10 minit satu tempoh masa sahaja. [One (1) period of 10 minutes playing time].
- 7.2 Masa akan berhenti apabila bola mati dan jaringan bebas. Masa akan berjalan semula sebaik sahaja penguasaan bola baru berlaku.
- 7.3 Satu-satu pasukan perlu membuat satu cubaan jaringan dalam tempoh 12 saat dan cubaan jaringan itu harus menyentuh bingkai keranjang.
- 7.4 Perlakuan di bawah adalah satu kesalahan(violation):
- Kegagalan bermain secara aktif,
 - melengah-lengahkan permainan,
 - tidak menjaring dalam masa 12-saat adalah satu kesalahan.
- 7.5 Pasukan akan dianggap kalah tanpa bertanding (*game lost by forfeit*) apabila:
- mereka tidak dapat hadir dalam gelanggang seperti mana yang dijadualkan.
 - kurang daripada 3 orang pemain bersedia untuk bermain.

8. PERLAKSANAAN PERMAINAN.

8.1 Memulakan permainan

- 8.1.1 Kedua-dua pasukan boleh memanaskan badan dalam masa yang sama sebelum perlawanan.
- 8.1.2 Lambungan duit syiling (toss-coin) akan dilakukan untuk menentukan hak penguasaan bola yang pertama bagi satu-satu pasukan.
- 8.1.3 Permainan mesti dimulakan dengan 3 orang pemain(sepasukan) dalam gelanggang.

8.3 Skor

- 8.3.1 1 mata bagi setiap jaringan dalam garisan lengkung.
- 8.3.2 2 mata bagi setiap jaringan di luar garisan lengkung[Luar Huruf D]
- 8.3.3 1 mata bagi setiap jaringan bebas yang berjaya.

8.4 Memainkan bola.

- 8.4.1 Selepas jaringan gol atau jaringan bebas akhir yang berjaya, pasukan bertahan akan memulakan permainan dengan mengelecek atau menghantar bola terus dari dalam gelanggang bawah keranjang ke satu tempat di luar garisan lengkung.
- 8.4.2 Jika jaringan tidak berjaya, pasukan penyerang (offensive team) yang memperoleh bola pantulan(rebound) maka permainan itu boleh diteruskan tanpa terlebih dahulu dihantar ke luar garisan lengkung.
- 8.4.3 Jika jaringan tidak berjaya, bola yang terkena keranjang gol atau melantun hasil dari percubaan jaringan yang tidak berjaya (rebound) diperolehi pasukan bertahan, bola itu mestilah terlebih dahulu dihantar semula ke luar garisan lengkung kepada pemain sepasukanya sebelum membuat serangan.
- 8.4.4 Dalam keadaan bola mati, 'check-ball' perlu dilakukan di belakang garisan lengkung.
- 8.4.5 Apabila berlaku rebutan bola (jump ball situation), hak bola dan lontaran masuk akan diberi kepada pasukan bertahan.

8.5 Foul/ Jaringan Bebas

- 8.5.1 Satu-satu pasukan dianggap dalam situasi penalty apabila pasukan tersebut kena **7** kali foul.
- 8.5.2 Pemain yang melakukan foul **4** kali mesti keluar dari perlawanan.
- 8.5.3 1 jaringan bebas akan diberikan:
- apabila foul terhadap jaringan gol dalam garisan lengkung.
 - apabila foul terhadap jaringan gol yang berjaya.
 - dalam situasi penalty foul
- 8.5.4 2 jaringan bebas akan diberikan apabila foul terhadap jaringan gol berlaku di luar garisan lengkung.

8.6 Time-out

- 8.6.1 Setiap pasukan diberikan 1 time-out (30-saat).
- 8.6.2 Permintaan time-out boleh dibuat oleh pemain, dalam keadaan bola mati.

9. PENGADIL DAN PEGAWAI MEJA

9.1 Pegawai perlawanan termasuklah satu(1) orang pengadil dan dua(2) orang pegawai meja(pencatat skor dan penjaga masa).

Nota: Pengelola akan melantik dua(2) orang pengadil jika perlu.

10. PERTUKARAN PEMAIN

10.1 Sebarang pertukaran pemain bolehlah dilakukan semasa bola mati, sebelum 'check-ball'.

10.2 Pemain simpanan boleh memasuki gelanggang setelah pemain sepasukannya melangkah keluar dan bersentuh fizikal dengannya.

10.3 Pertukaran hanya boleh dilakukan di belakang garisan ujung berhadapan dengan keranjang.

11. CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

11.1 Cara memberi mata:

Menang - 2 mata

Kalah - 1 mata

Kalah tanpa bertanding - 0 mata

11.2 Jika tiga (3) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan seperti berikut:

10.1 Secara **PURATA GOL (goal average)** iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena.

10.2 Jika Purata Gol masih seri maka keputusan akan ditentukan berdasarkan keputusan antara pasukan-pasukan yang bertanding.

(Sila rujuk Official Basketball Rules 2012, SectionD:Classification)

12. PEMENANG PERLAWANAN

12.1 Pasukan yang menskor sebanyak 21 mata atau lebih menjadi pemenang.

12.2 Kalau seri di akhir perlawanan, pasukan pertama yang menskor 2 mata memenangi perlawanan itu.

13. SISTEM PERTANDINGAN

13.1 Sistem pertandingan dijalankan seperti berikut:

13.1.1 Cara Liga Dua Kumpulan (A, and B)

i. Pusingan Pertama

10 pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu A dan B. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

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

ii. Pusingan Kedua (Suku Akhir)

Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan Separuh akhir dan pertandingan akan dijalankan secara bersilang. Iaitu Johan kumpulan A lawan Naib Johan Kumpulan B, dan sebaliknya.

Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut;

Tempat ke-3 kumpulan A dan tempat ke-3 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke 5 dan 6.

Tempat ke-4 kumpulan A dan tempat ke-4 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke 7 dan 8.

Tempat ke-5 kumpulan A dan tempat ke-5 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke 9 dan 10.

13.1.2 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.

13.1.3. Tempat ke-3 kumpulan A dan tempat ke-3 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke-5 dan ke-6.

13.1.4 Tempat ke-4 kumpulan A dan tempat ke-4 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke-7 dan ke-8.

13.1.5 Tempat ke-5 kumpulan A dan tempat ke-5 kumpulan B akan bermain untuk tempat ke 9 dan 10

14. HADIAH

12.1 Pingat

ACARA	Emas	Perak	Gangsa	Ke-4	Jumlah Pingat
PASUKAN	8	8	8	8	32

12.2 Piala

BIL	PIALA IRINGAN	JOHAN	JUMLAH
1	Bola Keranjang 3 On 3 (Lelaki & Perempuan)	2	2
2	Pemain Terbaik (L & P)	2	2
3	Penjaring Terbanyak (L & P)	2	2

12.3 Sijil Penyertaan

Sijil diberi mengikut kapasiti daftar pasukan.

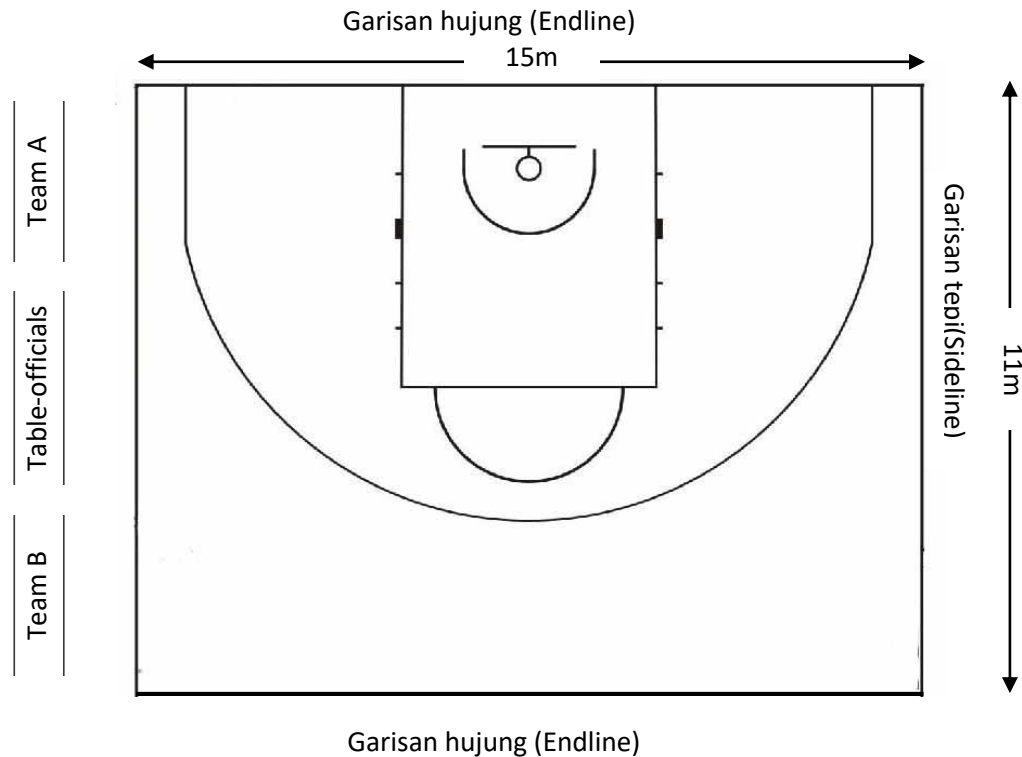
15. GELANGGANG DAN PERALATAN.

15.1 Bola

Pertandingan bola keranjang 3 lawan 3 menggunakan bola MOLTEN GM saiz 6 (GM6) untuk semua kategori.

15.2 Gelanggang

Luas kawasan bermain ialah 15m(lebar) x 11m(panjang) (separuh daripada gelanggang sebenar boleh digunapakai)



16. JADUAL PERLAWANAN

16.1 Jawatankuasa Pengelola akan menyediakan jadual pertandingan dengan masa memulakan perlawanan mengikut kesesuaian dan persetujuan penganjur.

17. BANTAHAN

18.1 Bantahan terhadap keputusan atau kelayakan pemain mestilah dibuat secara bertulis kepada Setiausaha Pengelola atau wakilnya hendaklah diterima dalam tempoh masa (30) tiga puluh minit selepas berakhirnya perlawanan tersebut beserta bayaran RM200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus Sahaja). Wang tersebut tidak akan dikembalikan jika bantahan tersebut tidak berjaya.

18.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan perkara-perkara dan fakta yang dibuat oleh pengadil di padang permainan.

18. ETIKA PEGAWAI DAN PEMAIN

- 19.1 Pengurus pasukan hendaklah bertanggungjawab sepenuhnya bagi memastikan setiap pegawai dan pemain termasuk penyokong mematuhi kepada etika dan tingkahlaku yang dihormati berdasarkan kepada semangat sukan yang tulin.
- 19.2 Tertakluk kepada pengesahan Penganjur, Jawatankuasa Pengelola boleh mengambil sebarang tindakan yang bersesuaian terhadap mana-mana pegawai, pemain dan penyokong yang bertindak tidak mengikut peraturan atau objektif pertandingan keseluruhannya dan tindakan ini mungkin meliputi hal-hal seperti penggantungan mana-mana pasukan, pegawai atau pemain dari penglibatan bagi sebarang jangkamasa yang sesuai.
- 19.3 Sebarang penipuan dalam perkara kelayakan pemain atau sama ada sengaja atau tidak sengaja adalah bertentangan dengan etika permainan. Tindakan memprotes sebarang keputusan dengan keluar padang permainan adalah perbuatan biadab yang harus dielakkan dan tidak sepatutnya diamalkan.

19. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 19.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am ini dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.