



PERATURAN KEJOHANAN SOFBOL MAJLIS SUKAN SEKOLAH PULAU PINANG

Pertandingan Sofbol MSSPP dijalankan mengikut Peraturan-Peraturan Am MSSM dan undang-undang Persekutuan Sofbol Antarabangsa 2014-2017 dengan tambahan dan perubahan berikut:

1. JENIS PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan berpasukan antara sekolah-sekolah bagi bawah 12TKB dan 18 TKB bahagian lelaki dan perempuan.
- 1.2 Setiap pelajar hanya dibenarkan bertanding dalam satu peringkat umur sahaja.

2. PERDAFTARAN PASUKAN DAN KELAYAKAN

- 2.1 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftarkan tidak lebih daripada 15 orang pemain sahaja.
- 2.2 Nombor jersi pemain mestilah didaftarkan dan diikuti atau digunakan serta tidak ditukar sepanjang pertandingan.
- 2.3 Sesuatu pasukan mesti diawasi oleh sekurang-kurang seorang guru sekolahnya pada sepanjang masa perlawanan dijalankan.
- 2.4 Hanya pegawai yang didaftarkan sahaja dibenarkan masuk ke gelanggang semasa pertandingan dijalankan.
- 2.5 Jurulatih luar adalah tidak dibenarkan didaftarkan sebagai pegawai dan tidak boleh masuk ke gelanggang semasa pertandingan berlangsung.
- 2.6 Jawatankuasa Pengelola / Jawatankuasa Teknikal adalah diberi kuasa menghalang sebarang pasukan daripada menyertai pertandingan sekiranya tidak ada guru yang berkenaan turut serta semasa pertandingan.
- 2.7 Kelayakan pemain mengikut peraturan-peraturan Am MSSM.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sekolah-sekolah yang bertanding diletakkan di dalam di dalam 4 kumpulan atau mengikut kesesuaian jumlah pasukan yang bertanding
- 3.2 Pasukan yang mendapat 'ranking' bagi tahun lepas akan diletakkan di dalam kumpulan yang berasingan.
- 3.3 Jumlah pertandingan berdasarkan kepada bilangan pasukan yang akan mengambil bahagian.
- 3.4 Masa Perlawanan dan 'Innings' :
 - 3.4.1 Bagi 12 TKB : Semua perlawanan adalah 1 jam atau 7 innings atau yang mana yang lebih dahulu.
 - 3.4.2 Bagi 18 TKB : Semua perlawanan adalah 1 jam kecuali perlawanan separuh akhir dan akhir 1 jam 20 minit atau 7 innings atau yang mana yang lebih dahulu
 - 3.4.3 Perubahan giliran pamadang dan pemukul - bagi perlawanan peringkat kumpulan sahaja
 - (a) Pertukaran giliran antara pasukan pamadang dan pemukul dilakukan jika larian telah mencapai 7 larian atau 3 'out' yang mana lebih dahulu.

- (b) Jika pemukul mencapai 7 larian dan terdapat larian yang masuk serta bola masih dimainkan, maka larian-larian itu dikira sehingga bola dimatikan dan pertukaran giliran dijalankan.
- 3.5 'Mercy rule' dilaksanakan setelah lengkap sesuatu 'innings' berikut:
 - 3.5.1 15 larian selepas 3 innings
 - 3.5.2 10 larian selepas 4 innings
 - 3.5.3 7 larian selepas 5 innings
- 3.6 Seri : Jika perlawanan didapati seri selepas masa permainan tamat maka peraturan 'tie-breaker' akan dilaksanakan.
- 3.7 Semua pasukan mesti berada lebih awal dari masa yang ditetapkan untuk undian Pemandang / Pemukul sebelum memulakan perlawanan pada masa yang tepat.
- 3.8 Pasukan yang tidak menghadirkan diri dalam masa 30 minit bagi perlawanan yang ditetapkan tanpa sebarang makluman kepada Jawatankuasa Pengelola dianggap sebagai menarik diri.
- 3.9 Jika sesuatu perlawanan tidak dapat dijalankan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan ditangguhkan ke hari, masa dan tempat yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

4. KAEDAH MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 4.1 Cara memberi mata dalam kumpulan:
 - Menang - 2 mata
 - Kalah - 1 mata
 - Kalah tanpa bertanding - 0 mata
- 4.2 Kedudukan jika seri maka akan ditentukan dengan cara berikut:
 - 4.2.1 Jumlah larian yang kena setelah tamat pusingan awal diambil kira Pasukan yang mempunyai bilangan larian kena yang paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi.
 - 4.2.2 Bandingan larian yang kena antara pasukan yang terlibat diambil kira. Pasukan yang mempunyai larian yang kena yang paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi.
 - 4.2.3 Bilangan perlawanan antara pasukan yang terlibat diambil kira. Pasukan yang mempunyai bilangan perlawanan kalah yang paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi.
 - 4.2.4 Keputusan perlawanan antara pasukan yang terlibat diambil kira. Pasukan yang menang akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi.
 - 4.2.5 Melalui cabutan undi.

5. PAKAIAN

- 5.1 Dua pasukan bertanding tidak dibenarkan memakai pakaian seragam yang sama warnanya.
- 5.2 Setiap pemain mestilah memakai jersi yang bernombor seperti yang telah didaftarkan dalam borang pendaftaran pertandingan.
- 5.3 Sebarang perubahan nombor pemain mestilah dimaklumkan kepada Jawatankuasa Pengelola/ Jawatankuasa Teknikal.

6. ALATAN

- 6.1 Bola pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 6.2 'Bat' yang digunakan dalam perlawanan mestilah yang dibenarkan oleh Jawatankuasa Teknikal.
- 6.3 Pelindung badan dan pelindung kerongkong adalah wajib dipakai oleh 'catcher' semasa perlawanan.
- 6.4 Pasukan Penyerang (pemukul / pelari bes) adalah diwajibkan memakai 'helmet'

7. KELEWATAN

- 7.1 Sesuatu pasukan perlu berada lebih awal di dalam kawasan pertandingan untuk tujuan undian dan pelaksanaan pertandingan.
- 7.2 Bagi pasukan yang lewat 30 minit ke tempat pertandingan tanpa sebarang maklumat kepada Jawatankuasa Pengelola maka dianggap sebagai menarik diri.
- 7.3 Pasukan yang lewat itu dianggap kalah dengan larian kena sebanyak 7. Pasukan lawan itu dikira menang tanpa bertanding dengan keputusan 2 mata dan mendapat larian sebanyak 7.

8. BANTAHAN

- 8.1 Sebarang bantahan hendaklah dibuat dengan segera kepada Pengadil Perlawanan dan diselesaikan semasa perlawanan di tempat pertandingan.
- 8.2 Jika tidak dapat diselesaikan, hendaklah dirujuk kepada Jawatankuasa Rayuan yang akan memberikan keputusan yang adil dan muktamad.
- 8.3 Pengadil akan menangguhkan perlawanan tersebut sehingga keputusan bantahan diumumkan oleh Jawatankuasa Rayuan.

9. JAWATANKUASA RAYUAN

- 9.1 Sekurang-kurangnya 3 ahli sahaja diperlukan untuk menyelesaikan keputusan bantahan semasa pertandingan.
- 9.2 Jawatankuasa Bantahan boleh terdiri daripada ahli-ahli berikut:
 - (a) Pengerusi Pengelola
 - (b) Naib Pengerusi Pengelola
 - (c) Ahli Jawatankuasa Pengelola
 - (d) Pengerusi Teknik Sofbol MSSPP
 - (e) Ketua Pengadil
 - (f) Ahli Jawatankuasa Teknikal
 - (g) Pengurus Pasukan Berkecuali

10. PENGADIL

- 10.1 Pengadil perlawanan akan ditetapkan oleh Ketua Pengadil atau Pengerusi Teknik atau Jawatankuasa Teknikal Sofbol MSSPP.
- 10.2 Sistem pengadil perlawanan ditetapkan oleh Ketua Pengadil atau Pengerusi Teknik atau Jawatankuasa Teknikal Sofbol MSSPP.

11. PENCATAT SKOR

- 11.1 Pasukan bertanding perlu menyediakan pencatat skor masing-masing.
- 11.2 Semua pasukan mesti menggunakan Borang Skor yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola dan Jawatankuasa Teknikal.
- 11.3 Borang Skor yang telah dicatatkan semasa perlawanan mesti diserahkan kepada Pengadil setelah perlawanan selesai.

12. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 12.1 Jawatankuasa Pengelola dan Teknikal berhak memutuskan perlawanan yang terpaksa dibatalkan kerana sebab-sebab tertentu.
- 12.2 Jawatankuasa Pengelola dan Teknikal berhak memutuskan hal-hal yang tidak tercatat di dalam Peraturan-Peraturan yang dirujuk semasa Kejujutan Sofbol MSSPP.
- 12.3 Keputusan Jawatankuasa Pengelola dan Teknikal adalah **muktamad**.