



PERATURAN MSSM 2022

Modifikasi Peraturan Pasca Pandemik
Covid-19



Kandungan

PERATURAN AM MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA.....	0
Peraturan 1 : PENGELOLAAN.....	3
Peraturan 2 : UNDANG-UNDANG PERMAINAN	3
Peraturan 3 : KELAYAKAN	3
Peraturan 4 : HAD UMUR PESERTA	7
Peraturan 5 : PENDAFTARAN.....	8
Peraturan 6 : PENGADIL / HAKIM	8
Peraturan 7 : PENGERUSI TEKNIK PERMAINAN MSSN	9
Peraturan 8 : PEGAWAI PASUKAN.....	9
Peraturan 9 : TUGAS-TUGAS JAWATANKUASA PENGELOLA.....	10
Peraturan 10 : SISTEM PERTANDINGAN	12
Peraturan 11 : MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH	15
Peraturan 12 : BANTAHAN.....	16
Peraturan 13 : JURI RAYUAN	17
Peraturan 14 : LEMBAGA TATATERTIB	18
Peraturan 15 : MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN	18
Peraturan 16: KESELAMATAN.....	18
Peraturan 17: PENYALAHGUNAAN DADAH	19
Peraturan 18 : KENYATAAN AKHBAR.....	19
Peraturan 19 : PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA	20
Lampiran Bersama Peraturan Am MSSM	21
DOKUMEN SOKONGAN PENDAFTARAN KONTINJEN.....	22
1.PENDAFTARAN MELALUI SISTEM e-Kejohanan MSSM	22
2.DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH HARIAN.....	22
3.DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SWASTA/AGENSI KERAJAAN LAIN.....	23
4.DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SUKAN MALAYSIA / AKADEMI PERMAINAN KEBANGSAAN.....	24
1.AKUATIK.....	26
1.1 Undang-undang pertandingan.....	27
1.2 Jenis pertandingan	27
1.3 Pendaftaran Pemain Dan Pembentukan Pasukan	28
1.4 Sistem pertandingan.....	28
1.5 Cara membuat keputusan	30
1.6 PAKAIAN	31

1.7	GELANGGANG/KOLAM/ ALATAN.....	31
1.8	ALATAN.....	31
1.9	KELEWATAN	31
1.10	MENARIK DIRI	31
1.11	BANTAHAN	31
1.12	JURI RAYUAN	31
1.13	LEMBAGA TATATERTIB.....	31
1.14	PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	32
1.15	PENYAMPAIAN HADIAH.....	32
2	BADMINTON.....	33
2.1	UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	34
2.2	KELAYAKAN	34
2.4	JENIS PERTANDINGAN – INDIVIDU SAHAJA.....	34
2.5	PENDAFTARAN PEMAIN	34
2.6	SISTEM PERTANDINGAN.....	35
2.7	PAKAIAN	35
2.8	GELANGGANG DAN PERALATAN	36
2.9	KETEPATAN MASA	36
2.10	MENERIMA NASIHAT JURULATIH.....	37
2.11	REFERI / PENGADIL / HAKIM GARISAN	37
2.12	PENANGGUHAN PERLAWANAN.....	37
2.13	PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN / KEDUDUKAN PASUKAN.....	37
2.14	BANTAHAN	38
2.15	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH.....	38
2.16	LEMBAGA JURI RAYUAN.....	38
2.17	LEMBAGA TATATERTIB.....	39
2.18	PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA.....	39
2.19	AM	39
3	BOLA BALING.....	40
3.1	UNDANG – UNDANG PERTANDINGAN	41
3.2	JENIS PERTANDINGAN	41
3.3	KELAYAKAN PESERTA & DOKUMEN SOKONGAN	42
3.4	SISTEM PERTANDINGAN.....	42
3.5	CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN KUMPULAN	42

3.6	SISTEM MATA MENENTUKAN JUARA KESELURUHAN.....	43
3.7	PAKAIAN / PERALATAN PEMAIN DAN ETIKA PAKAIAN PEGAWAI	44
3.8	GELANGGANG PERMAINAN.....	45
3.9	ALATAN (BOLA).....	45
3.10	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH.....	45
3.11	KELEWATAN.....	45
3.12	BATAL (KAD MERAH / KAD BIRU).....	45
3.13	PENANGGUHAN PERLAWANAN.....	46
3.14	BANTAHAN	46
3.15	LEMBAGA JURI RAYUAN.....	46
3.16	LEMBAGA TATATERTIB.....	46
3.17	PERKARA – PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	46
4	BOLA KERANJANG	47
4.1	Undang-Undang Pertandingan	48
4.2	Jenis Pertandingan	48
4.3	Kelayakan.....	48
4.4	Had Umur Peserta	48
4.5	Pendaftaran Pemain / Pembentukan Pasukan.....	48
4.6	Sistem Pertandingan	48
4.7	Masa Permainan	49
4.8	Bilangan Pemain	49
4.9	Cara Memutuskan Keputusan	49
4.10	Pakaian	50
4.11	Gelanggang / Alatan	50
4.12	Kelewatan	50
4.13	Menarik Diri Dan Menyerah Kalah	50
4.14	Bantahan / Rayuan	50
4.15	Juri Rayuan.....	50
4.16	Lembaga Tatatertib	50
4.17	Majlis Rasmi Sempena Kejohanan	50
4.18	Perkara Yang Tidak Dinyatakan	51
5	BOLA TAMPAR	52
5.1	Kelayakan penyertaan	53
5.2	Kelayakan Peserta	53

5.3	Had Umur Peserta dan Pendaftaran	53
5.4	Undang-undang Kejohanan:.....	53
5.5	Sistem Pertandingan	53
5.6	KLASIFIKASI PASUKAN / SISTEM RANKING PASUKAN SEMASA PERTANDINGAN	53
5.7	Pakaian Seragam	55
5.8	Gelanggang	56
5.9	Ketinggian Jaring:.....	56
5.10	Ciri-Ciri Bola.....	56
5.11	Sistem Mata Rali dimainkan.....	56
5.12	Pembatalan (Walkover):.....	57
5.13	Pengadil	57
5.14	Pengantungan: Pembatalan Seseorang Pemain	57
5.15	Bantahan.....	58
5.16	Juri Rayuan.....	58
5.17	Lembaga Tatatertib	58
5.18	Hal-Hal Lain	58
6	BOLING TENPIN	60
6.1	UNDANG-UNDANG PERMAINAN	61
6.2	JENIS DIPERTANDINGKAN	61
6.3	PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN	62
6.4	SISTEM PERTANDINGAN.....	62
6.5	CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN.....	64
6.6	PAKAIAN PEMAIN	64
6.7	ALATAN.....	65
6.8	KELEWATAN	65
6.9	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH.....	65
6.10	GANGGUAN PERMAINAN	66
6.11	BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH	66
6.12	MEMPERLAHKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING).....	67
6.13	KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK.....	67
6.14	NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG	68
6.15	LARANGAN (PROHIBITION).....	70
6.16	BANTAHAN / TATATERTIB.....	70
6.17	JURI RAYUAN	70

6.18. JAWATAN KUASA / PANEL PEMILIHAN PERINGKAT MSSM	70
6.19 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	71
6.20 HADIAH	71
6.21 MAKLUMAT TAMBAHAN	74
7 CATUR	75
7.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN CATUR	76
7.2 JENIS PERTANDINGAN	76
7.3 PENDAFTARAN PEMAIN	77
7.4 SISTEM PERTANDINGAN	77
7.5 TEMPOH BERMAIN	78
7.6 MEREKOD PERGERAKAN	78
7.7 KAEDAH MENENTUKAN KEPUTUSAN	79
7.8 HADIAH	79
7.9 PAKAIAN BERMAIN DAN PERALATAN LARANGAN	80
7.10 PEMAIN KELAINAN UPAYA (OKU)	81
7.11 DEWAN PERMAINAN	81
7.12 ALATAN	82
7.13 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH	82
7.14 BANTAHAN	82
7.15 JURI RAYUAN	82
7.16 LEMBAGA TATATERTIB	82
7.17 MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN	83
7.18 KESELAMATAN	83
7.19 PENYALAHGUNAAN DADAH	83
7.20 KENYATAAN AKHBAR	83
7.21 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA	83
8 GIMNASTIK ARTISTIK	84
8.1 UNDANG-UNDANG	85
8.2 JENIS PERTANDINGAN	85
8.3 PENDAFTARAN PESERTA/PEMBENTUKAN PASUKAN	85
8.4 SISTEM PERTANDINGAN	85
8.5 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN	86
8.6 PAKAIAN	86
8.7 BANTAHAN	87

8.8	PERLAKUAN GIMNAS DAN PEGAWAI.....	87
8.9	TEKNIKAL	88
8.10	JURI RAYUAN.....	89
8.11	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	89
KESALAHAN INDIVIDU YANG LAIN		102
9 GIMRAMA		103
9.1	UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN INDIVIDU	104
9.2	ACARA YANG DIPERTANDINGKAN.....	104
9.3	PASUKAN	104
9.4	PERTANDINGAN INDIVIDU	105
9.5	PERTANDINGAN LATIHAN BERKUMPULAN.....	106
9.6	PERALATAN	107
9.7	PAKAIAN GIMNAS.....	108
9.8	MUZIK	108
9.9	PENGHAKIMAN	108
9.10	BANTAHAN	109
9.11	JURI RAYUAN.....	109
9.12	BORANG PENYERTAAN	109
9.13	CABUTAN UNDI	110
9.14	HADIAH	110
10 GOLF.....		111
10.1	PENGURUSAN.....	112
10.2	ELIGIBILITI DAN UNDANG-UNDANG PERMAINAN	112
10.3	GELANGGANG PERTANDINGAN	112
10.4	PENDAFTARAN PEMAIN.....	112
10.5	MASA PERMAINAN DAN SISTEM PERTANDINGAN	113
10.6	FORMAT PERTANDINGAN	113
10.7	PENGAWASAN DAN KEPUTUSAN.....	114
10.8	ETIKA PEMAIN.....	114
10.9	PENONTON.....	114
10.10	PERKARA LUAR JANGKA.....	115
10.11	PENENTUAN KEPUTUSAN.....	115
10.12	BANTAHAN	116
10.13	LEMBAGA JURI RAYUAN	117

10.14	LEMBAGA TATATERTIB	117
10.15	INSURAN	117
10.16	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	117
11	HOKI	118
11.1	NAMA PERTANDINGAN	119
11.2	PENGURUSAN	119
11.3	PENYERTAAN	119
11.4	KELAYAKAN TARikh LAHIR	120
11.5	PENDAFTARAN	120
11.6	PAKAIAN	121
11.7	SISTEM PERTANDINGAN	123
11.8	CARA-CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN	123
11.9	SISTEM PUKULAN 'PENALTY SHOOT-OUT' (Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir serta perlawanan klasifikasi)	124
11.10	MASA PERLAWANAN	125
11.11	PENGGANTIAN PEMAIN (ROLLING SUBSTITUTION)	126
11.12	PENANGGUHAN	127
11.13	TATATERTIB	127
11.14	KEBENARAN MEMASUKI PADANG	129
11.15	KECEDERAAN	130
11.16	JAWATANKUASA TEKNIKAL	130
11.17	JADUAL PERLAWANAN	131
11.18	LANTIKAN PENGADIL	131
11.19	BANTAHAN	131
11.20	KELEWATAN	132
11.21	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH	132
11.22	JURI RAYUAN	132
11.23	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	132
12	KRIKET	133
12.9	UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	134
12.10	PERTANDINGAN	134
12.11	SISTEM PERTANDINGAN	134
12.12	HAD MASA	134
12.13	Had Sekatan	136
12.14	Had Sekatan Pasukan Pemandang (Field Restrictions) bwh 18 dan 12	137

12.15	Keputusan dan Pemberian Mata	137
14.8	Pusingan Kedua.....	138
14.20	Kelewatan atau Gangguan pada innings pasukan memukul pertama.....	138
14.21	Kelewatan atau gangguan kepada innings pasukan memukul kedua.....	139
14.22	Pendaftaran	139
14.23	Minuman.....	139
14.24	Laporan Melanggar Peraturan.....	139
14.25	Gelanggang	140
14.26	Pakaian.....	141
14.27	Bola Pertandingan	141
14.28	Bantahan	141
14.29	Juri Rayuan	142
14.30	Kuasa Mutlak	142
	Peraturan Tambahan Pusingan Kedua dan Seterusnya	143
13.	MEMANAH	144
13.1	UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	145
13.2	JENIS PERTANDINGAN	145
13.3	PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN	147
13.4	SISTEM PERTANDINGAN	148
13.5	GELANGGANG/ ALATAN.....	149
13.6	TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN	149
13.7	MASA MELAPOR DIRI	150
13.8	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH	150
13.9	TATATERTIB	150
13.10	BANTAHAN	151
13.11	JURI RAYUAN.....	151
13.12	PENGADIL (HAKIM DAN PEGAWAI PERTANDINGAN)	151
13.13	PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN	151
13.14	HADIAH PERTANDINGAN.....	151
13.15	PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN	151
13.16	KIRAAN MATA UNTUK RANKING.....	152
13.17	LAMPIRAN	153
14	PELAYARAN	156
14.1	PERATURAN AM	157

14.2	TARIKH PERTANDINGAN	157
14.3	TEMPAT PERTANDINGAN	157
14.4	JADUAL PERTANDINGAN	158
14.5	PENYERTAAN	159
14.6	KELAYAKAN PESERTA	160
14.7	MESYUARAT PENGURUS PASUKAN	160
14.8	ACARA YANG DIPERTANDINGKAN	161
14.9	SISTEM PERTANDINGAN	161
14.10	PERALATAN	161
14.11	PENGADIL	162
14.12	BANTAHAN	162
14.13	HADIAH	162
14.14	PENGINAPAN	163
14.15	PENGANGKUTAN	163
14.16	LIABILITI	164
14.17	ARAHAN PERTANDINGAN (FINAL)	164
15.	PING PONG	166
15.1	UNDANG-UNDANG PERMAINAN	167
15.2	JENIS PERTANDINGAN	167
15.3	ACARA	167
15.4	SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN	167
15.5	KELEWATAN	169
15.6	CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERTANDINGAN DALAM KUMPULAN	169
15.7	PAKAIAN	170
15.8	GELANGGANG DAN PERALATAN	170
15.9	PERTUKARAN PEMAIN	170
15.10	BANTAHAN	171
15.11	JURI RAYUAN	171
15.12	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN	171
16.	RAGBI	172
	KATEGORI BAWAH 12 TAHUN	173
16.1	UNDANG-UNDANG PERMAINAN	173
16.2	KELAYAKAN PEMAIN	173
16.3	BILANGAN PEMAIN	174

16.4	PENDAFTARAN PEMAIN.....	174
16.5	SISTEM PERTANDINGAN	174
16.6	ARA MENENTUKAN KEPUTUSAN.....	175
16.7	MASA PERLAWANAN.....	176
16.8	PAKAIAN	176
16.9	GELANGGANG PERMAINAN	176
16.10	ALATAN.....	176
16.11	PERTUKARAN PEMAIN	177
16.12	HANTAR KELUAR PADANG	177
16.13	MASA MELAPOR	177
16.14	BANTAHAN	177
16.15	LEMBAGA RAYUAN	178
16.16	PENGADIL	178
16.17	PENALTI.....	179
16.18	PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN KEJOHANAN	179
	KATEGORI BAWAH 18 TAHUN.....	180
16.19	UNDANG-UNDANG PERMAINAN	180
16.20	KELAYAKAN PEMAIN.....	180
16.21	BILANGAN PEMAIN.....	180
16.22	PENDAFTARAN PEMAIN	181
16.23	SISTEM PERTANDINGAN	181
16.24	CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN.....	182
16.25	MASA PERLAWANAN	183
16.26	PAKAIAN	183
16.27	Gelanggang Permainan.....	183
16.28	ALATAN.....	184
16.29	PERTUKARAN PEMAIN	184
16.30	HANTAR KELUAR PADANG	184
16.31	MASA MELAPOR	184
16.32	BANTAHAN	185
16.33	LEMBAGA RAYUAN	185
16.34	PENGADIL	185
16.35	PENALTI.....	186
16.36	PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN KEJOHANAN	186

17. SEPAK TAKRAW	187
17.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN.....	188
17.2 JENIS PERTANDINGAN	188
17.3 HAD UMUR PESERTA	188
17.4 PENDAFTARAN PEMAIN.....	188
17.5 SISTEM PERTANDINGAN	189
17.6 PERMULAAN PERMAINAN DAN SEPAK MULA	189
17.7 SISTEM KIRAAN MATA	190
17.8 MENENTUKAN KEPUTUSAN	190
17.9 PAKAIAN	191
17.10 BOLA / ALATAN	191
17.11 MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH	192
17.12 BANTAHAN	192
17.13 JURI RAYUAN.....	192
17.14 LEMBAGA TATATERTIB	192
17.15 PENGADIL DAN PENJAGA GARISAN	192
17.16 PENGGANTUNGAN.....	193
17.17 MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN.....	193
17.18 KESELAMATAN	193
17.19 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA	193
18. SKUASY	194
18.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	195
18.2 PENYERTAAN	195
18.3 KELAYAKAN PESERTA	196
18.4 ACARA-ACARA PERTANDINGAN.....	196
18.5 SISTEM PERTANDINGAN (PERSEORANGAN & BERPASUKAN).....	197
18.6 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN	200
18.7 MENARIK DIRI	200
18.8 BANTAHAN	200
18.9 JURI RAYUAN	200
18.10 LEMBAGA TATATERTIB	200
18.11 SETIAP PEMAIN DIWAJIBKAN MEMAKAI "EYE-PROTECTOR" @ PELINDUNG MATA SEMASA BERADA DIDALAM GELANGGANG KETIKA BERMAIN	201
19 TENIS	202
19.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN.....	203

19.2	JENIS PERTANDINGAN	203
19.3	PENDAFTARAN PEMAIN.....	203
19.4	KELAYAKAN.....	204
19.5	SISTEM PERTANDINGAN	204
19.6	MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH.....	205
19.7	PAKAIAN	205
19.8	GELANGGANG DAN ALATAN	205
19.9	BOLA PERTANDINGAN	205
19.10	KELEWATAN	206
19.11	BANTAHAN	206
19.12	JURI RAYUAN.....	206
19.13	PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN.....	206
20	BOLA SEPAK	207
20.1	NAMA PERTANDINGAN	208
20.2	PENGANJURAN.....	208
20.3	PENGELOLAAN	208
20.4	UNDANG-UNDANG PERMAINAN.....	208
20.5	PENYERTAAN.....	209
20.6	KELAYAKAN PEMAIN.....	209
20.7	PENDAFTARAN PEMAIN DAN PEGAWAI PASUKAN	210
20.8	FORMAT PERTANDINGAN	211
20.9	JANGKA MASA PERMAINAN	212
20.10	PENGGANTIAN PEMAIN.....	214
20.11	PAKAIAN DAN PERALATAN PEMAIN.....	214
20.12	JADUAL PERLAWANAN.....	215
20.13	MINIMA PEMAIN	215
20.14	TINDAKAN TATATERTIB.....	215
20.15	BANTAHAN	217
20.16	ETIKA PEGAWAI DAN PEMAIN	217
20.17	HAK PEMAIN	218
20.18	KIRA DETIK PERLAWANAN / "COUNT DOWN TO KICK OFF"	218
20.19	PERATURAN KHAS TAMBAHAN KATEGORI 12 TAHUN DAN KE BAWAH.....	218
20.20	PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA.....	220
	KIRA DETIK PERLAWANAN / 'COUNT DOWN TO KICK OFF'	221

21 BOLA JARING.....	223
21.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN.....	224
21.2 JENIS PERTANDINGAN	224
21.3 PENDAFTARAN PASUKAN	224
21.4 KELAYAKAN PEMAIN.....	225
21.5 SISTEM PERTANDINGAN	225
21.6 CARA MEMBUAT KEPUTUSAN	229
21.7 PAKAIAN	230
21.8 GELANGGANG / ALATAN.....	230
21.9 MASA BERMAIN	231
21.10 PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN	231
21.11 HADIAH DAN SIJIL BERPASUKAN.....	231
21.12 KELEWATAN	232
21.13 MENARIK DIRI.....	232
21.14 PENGADILAN	232
21.15 BANTAHAN	232
21.16 PENANGGUHAN PERLAWANAN.....	233
21.17 JURI RAYUAN.....	234
21.18 TINDAKAN TATATERTIB.....	234
21.19 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN.....	235
22 SOFBOL.....	236
22.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	237
22.2 JENIS PERTANDINGAN	237
22.3 KELAYAKAN PEMAIN.....	237
22.4 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN	238
22.5 SISTEM PERTANDINGAN	238
22.6 KAEDAH MENENTUKAN KEPUTUSAN	239
22.7 PAKAIAN/ PERALATAN	241
22.8 KELEWATAN.....	241
22.9 BANTAHAN	241
22.10 JURI RAYUAN.....	242
22.11 BOLA PERTANDINGAN.....	242
22.12 PERKARA YANG TIDAK DIJELASKAN	242
22.13 MODIFIKASI PERMAINAN BAWAH 12 TAHUN.	243

23. OLAHRAGA	247
23.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	248
23.2 ACARA - ACARA DAN UKURAN SERTA TIMBANGAN ALAT - ALAT PERTANDINGAN	248
23.3 HADIAH – HADIAH	251
23.4 ACARA PERTANDINGAN	251
23.5 KELAYAKAN AM PESERTA.....	252
23.6 PENDAFTARAN PESERTA – PESERTA.....	253
23.7 PENGESAHAN PESERTA – PESERTA.....	253
23.8 MELAPORKAN DIRI PESERTA	255
23.9 PROSEDUR MASUK DAN KELUAR ARENA PERTANDINGAN	256
23.10 MEMANASKAN BADAN.....	256
23.11 BLOK PERMULAAN.....	256
23.12 PAKU KASUT (SPIKES) DAN PERALATAN.....	257
23.13 CARA MENANDA DI TEMPAT-TEMPAT PERTANDINGAN.....	257
23.14 UKURAN TINGGI PERMULAAN.....	257
23.15 PAPAN LONJAKAN ACARA LOMPAT KIJANG.....	258
23.16 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KEJOHANAN	259
23.17 Penentuan Peserta Terbaik	259
23.18 SEPARUH AKHIR	260
23.19 BIB NOMBOR PENGENALAN MSS NEGERI.....	261
23.20 BANTAHAN	262
23.21 HAK – HAK JAWATANKUASA PENGELOLA	262
23.22 HAL – HAL LAIN.....	263
24 MERENTAS DESA	264
24.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN	265
24.2 JENIS PERTANDINGAN / KATEGORI / JARAK LALUAN.....	265
24.3 PENGESAHAN PESERTA – PESERTA / TURUTAN KEJOHANAN.....	265
24.4 PENDAFTARAN PESERTA.....	266
24.5 PENETAPAN PUNGUTAN MATA BAGI BERPASUKAN	266
24.6 PENENTUAN JUARA KESELURUHAN	267
24.7 HADIAH – HADIAH	267
24.8 NOMBOR BIB PESERTA	267
24.9 MELAPORKAN DIRI PESERTA	268
24.10 MEMANASKAN BADAN.....	268

24.11	PAKAIAN	268
24.12	BANTAHAN	269
24.13	HAK – HAK JAWATANKUASA PENGELOLA	269
24.14	HAL – HAL LAIN.....	269
24.15	PANDUAN ASAS PENGELOLAAN MERENTAS DESA	270

M S S M



**PERATURAN AM
MAJLIS SUKAN
SEKOLAH MALAYSIA
M S S M**





Peraturan 1 : PENGELOLAAN

1.1 Seluruh pengelolaan Pertandingan Permainan MSSM diserahkan kepada Majlis Sukan Sekolah Malaysia yang boleh juga menyerahkan kuasa pengelolaan pertandingan kepada mana-mana Majlis Sukan Sekolah Negeri atau satu Jawatankuasa Khas MSSM yang dipilih oleh Jawatankuasa Kerja MSSM.

Peraturan 2 : UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 2.1 Undang-undang permainan antarabangsa yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan bagi peringkat umur 18 tahun dan ke bawah kecuali ada undang-undang khas yang menguasai pertandingan permainan MSSM.
- 2.2 Manakala bagi peringkat umur 12 tahun dan ke bawah undang-undang permainan yang dicadangkan oleh Jawatankuasa Teknik dan Pembangunan Sukan serta diluluskan oleh Jawatankuasa Kerja MSSM akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan.

Peraturan 3 : KELAYAKAN

- 3.1 Peserta
- 3.1.1 Kelayakan Am.
- 3.1.1.1 Murid yang bersekolah sepenuh masa di sekolah rendah dan menengah serta sekolah swasta dan sekolah agensi kerajaan lain adalah layak menyertai pertandingan permainan MSSM.
- 3.1.1.2 Penyertaan murid adalah tertakluk kepada had umur peserta (Peraturan 4).
- 3.1.1.3 Kejohanan peringkat MSSM hanya untuk warganegara Malaysia. Murid yang BUKAN warganegara Malaysia digalakkan mengambil bahagian di peringkat sekolah, daerah dan negeri sahaja.

- 3.1.1.4 Murid yang berumur lebih daripada 18 tahun tetapi kurang daripada 21 tahun boleh mengambil bahagian di peringkat sekolah, daerah, dan negeri sahaja.
- 3.1.1.5 Kelayakan mewakili negeri adalah mengikut daftar sekolah terkini seseorang murid melainkan murid sekolah sukan dan akademi permainan kebangsaan yang diiktiraf oleh Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 3.1.1.6 Murid-murid yang sedang menunggu keputusan peperiksaan SPM Kementerian Pendidikan Malaysia tidak layak menyertai semua pertandingan MSSM.
- 3.1.1.7 Murid-murid yang menerima surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Rendah dari Kementerian Pendidikan Malaysia dan wajib disahkan pendaftaran oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan.
- MSSM**
- 3.1.2 Murid Sekolah Swasta/Sekolah Agensi Kerajaan Lain
- 3.1.2.1 Sekolah swasta / Sekolah Agensi Kerajaan lain yang dibenarkan bermaksud sekolah yang diluluskan pendaftarannya oleh Kementerian Pendidikan Malaysia dan bergabung serta membayar sumbangan penuh (mengikut enrolmen sekolah) dengan MSSN. Adalah menjadi tanggungjawab setiap Setiausaha Agung MSSN untuk membekalkan satu senarai sekolah swasta yang bergabung dengan MSSN masing-masing kepada Urus Setia MSSM pada atau sebelum **15 Februari setiap tahun pertandingan** dan senarai tersebut perlu dikemaskinikan dari semasa ke semasa.
- 3.1.2.2 Murid sekolah swasta perlu menunjukkan bukti ia sedang belajar sepenuh masa di sekolah berkenaan supaya layak bertanding dalam kejohanan MSSM.

3.1.2.3 Murid yang hendak menyertai kejohanan MSSM hendaklah didaftarkan di Institusi Pendidikan Swasta selama 3 bulan sebelum tarikh kejohanan dan hadir sekurang-kurangnya 75% hari persekolahan.

3.1.2.4 Murid-murid sekolah swasta lepasan Tingkatan Lima yang menyambung pelajaran secara berterusan seperti Senior Middle Three, Sekolah Agama atau setaranya layak menyertai pertandingan permainan MSSM.

3.1.2.5 Murid yang berdaftar dengan sekolah swasta selepas mendapat keputusan peperiksaan SPM Kementerian Pendidikan Malaysia layak menyertai pertandingan permainan MSSM dengan syarat murid ini berdaftar untuk Tingkatan 6 di sekolah Kerajaan mengikut tarikh pendaftaran untuk murid Tingkatan 6 Bawah.

3.1.3 Murid Sekolah Sukan Malaysia dan Akademi Permainan Kebangsaan

3.1.3.1 Murid yang sedang belajar di Sekolah Sukan Malaysia dan di Akademi Permainan Kebangsaan hendaklah mewakili negeri asal tempat ia bersekolah (sekolah terakhir) di dalam pertandingan MSSM.

3.1.3.2 Jika khidmat murid berkenaan tidak diperlukan oleh negeri asalnya maka ia dibenarkan mewakili negeri lain dengan syarat MSSN berkenaan mendapatkan kebenaran bertulis daripada MSSN asal pemain.

3.1.3.3 Pemain yang mewakili MSSN lain tanpa mendapat kebenaran daripada MSSN asalnya tidak dibenarkan bertanding di Kejohanan MSSM dan tindakan disiplin hendaklah diambil terhadap MSSN yang bersalah oleh Urus Setia MSSM.

3.1.3.4 Murid yang memasuki semula sekolah harian dari Sekolah Sukan Malaysia dan Akademi Permainan Kebangsaan hendaklah mewakil negeri di mana sekolah terkini murid berkenaan sedang belajar. (Rujuk Peraturan 3.1.1.5)

3.1.3.5 Pelepasan murid Sekolah Sukan Malaysia mestilah mengikut prosedur yang telah ditetapkan oleh Bahagian Sukan, Kementerian Pendidikan Malaysia dan menjadi tanggungjawab pegawai MSSN mengambil dan menghantar balik serta mengutamakan keselamatan dan kebajikan peserta.

3.1.3.6 Murid sekolah harian yang tidak terpilih untuk mewakili negeri asalnya tidak dibenarkan untuk mewakili negeri lain walaupun dipohon secara bertulis oleh negeri berkenaan.

3.1.4 Murid Pra Universiti di Sekolah Sukan Malaysia

3.1.4.1 Murid Pra Universiti di Sekolah Sukan Malaysia tidak boleh mewakili MSSN dalam Kejohanan MSSM.

3.1.4.2 Murid tersebut boleh dipertimbangkan jika layak untuk mewakili MSSM dalam Kejohanan peringkat Sekolah-Sekolah ASEAN, Asia dan Antarabangsa yang disertai oleh MSSM.

3.2 Majlis Sukan Sekolah Negeri (MSSN)

3.2.1 MSSN adalah layak mengambil bahagian dalam pertandingan permainan MSSM. Setiap negeri hanya berhak menghantar satu pasukan sahaja mengikut kumpulan umur dalam sesuatu pertandingan permainan melainkan ada sesuatu ketetapan khas.

Peraturan 4 : HAD UMUR PESERTA

4.1 Had umur peserta-peserta bagi pertandingan permainan MSSM adalah seperti berikut:

- 4.1.1 18 tahun dan ke bawah
- 4.1.2 15 tahun dan ke bawah
- 4.1.3 12 tahun dan ke bawah

4.2 Penyesuaian kepada kumpulan umur yang lain dibenarkan jika permainan itu perlu mengikut Peraturan Pertandingan yang dikeluarkan oleh Persatuan Sukan Antarabangsa. MSSM juga boleh mengelola pertandingan mengikut kriteria lain untuk sesuatu kejohanan

4.3 Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun semasa pertandingan.

4.4 Bagi peserta yang terbukti lewat pendaftaran kelahiran pada peringkat umur yang disertainya tidak layak menyertai pertandingan permainan MSSM.

4.5 Seseorang peserta dibenarkan menyertai pertandingan dalam satu kumpulan umur sahaja bagi satu jenis pertandingan dalam masa yang sama.

4.6 Semua peserta kecuali peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal kepada pengelola. Seseorang peserta yang hilang kad pengenalan mesti mempunyai dokumen pendaftaran KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 dari Jabatan Pendaftaran Negara.

4.7 Semua peserta peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan salinan sijil kelahiran / MyKid yang disahkan oleh Pengetua / Guru Besar / Penolong Kanan sekolah peserta berkenaan.

- 4.8 Semua peserta hendaklah melengkapkan Borang Pendaftaran Individu (Borang R01/ M01) secara individu berserta gambar ukuran pasport dengan menyertakan salinan kad pengenalan / sijil kelahiran yang disahkan oleh Pengetua / Guru Besar / Penolong Kanan Sekolah peserta berkenaan dengan pengesahan terakhir oleh Pengurus Pasukan serta Setiausaha Agung MSSN masing-masing.

Peraturan 5 : PENDAFTARAN

- 5.1 Setiap MSSN hanya dibenarkan menghantar bilangan pegawai dan peserta sebagaimana yang telah ditetapkan (Rujuk Lampiran A)
- 5.2 Pasukan yang mempunyai peserta perempuan hendaklah diiringi oleh seorang atau lebih pegawai wanita.
- 5.3 Pendaftaran pegawai dan peserta dalam borang pendaftaran yang tertentu hendaklah disampaikan kepada pihak Jawatankuasa Pengelola sekurang-kurangnya 7 hari sebelum tarikh pertandingan dimulakan. Sebarang pindaan diborang pendaftaran tersebut hendaklah ditandatangani oleh Yang DiPertua / Setiausaha Agung MSSN dengan cop rasmi.
- 5.4 Jawatankuasa Pengelola akan menyemak dan mengesahkan kelayakan peserta semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan berdasarkan butiran dalam Borang Pendaftaran Individu (R01, M01) serta dokumen sokongan tertentu yang lengkap (Lampiran B).

Peraturan 6 : PENGADIL / HAKIM

- 6.1 Setiap MSSN dikehendaki menghantar pengadil / hakim bertauliah yang terdiri daripada pegawai yang berkhidmat di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia seperti mana bilangan yang ditetapkan. (Rujuk Lampiran A)
- 6.2 Sekiranya MSSN yang mengelolakan pertandingan MSSM memerlukan khidmat Pengadil / Hakim selain daripada Pegawai Perkhidmatan Pendidikan, kebenaran bertulis hendaklah diperolehi terlebih dahulu daripada Urus Setia MSSM .

6.3 Jawatankuasa Pengelola Pertandingan akan menyediakan eluan bertugas dan kemudahan yang bersetujuan kepada Pengadil/Hakim semasa berada di sebarang kejohanan kelolaan MSSM.

6.4 Surat lantikan pengadil akan dikeluarkan oleh Urus Setia MSSM manakala tuntutan perjalanan dan makan pengadil/hakim ke tempat pertandingan akan ditanggung oleh MSSN.

Peraturan 7 : PENGERUSI TEKNIK PERMAINAN MSSN

7.1 Semua MSSN dikehendaki menghantar Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSN / Wakil masing-masing ke Mesyuarat Pengerusi Teknik Permainan berkenaan yang diadakan sebelum Kejohanan Permainan MSSM walaupun tidak menyertai kejohanan tersebut.

7.2 Jawatankuasa Pengelola Pertandingan MSSM hendaklah menyediakan tempat mesyuarat dan keperluan mesyuarat.

Peraturan 8 : PEGAWAI PASUKAN

8.1 Pegawai Pasukan hendaklah terdiri daripada pegawai-pegawai Perkhidmatan Pendidikan atau staf sokongan yang bertugas di sekolah atau Pejabat Pendidikan Daerah atau Jabatan Pendidikan Negeri pada tahun semasa kejohanan. Jika sekiranya sesuatu pasukan menggunakan khidmat pegawai yang bukan daripada pegawai perkhidmatan pendidikan khasnya jurulatih (pegawai luar), mereka boleh mengikuti pasukan itu tetapi tidak boleh disenaraikan dalam borang pendaftaran pasukan. Pegawai tersebut hanya bertaraf penonton atau pemerhati sahaja. Segala tunjuk ajar hendaklah dibuat di luar permainan.

- 8.2 Semua pegawai pasukan (Ketua Kontinjen, Pengurus Pasukan dan Penolong,Jurulatih dan pegawai-pegawai lain) hendaklah sentiasa memelihara dan mematuhi etika sebagai seorang pegawai perkhidmatan pendidikan bersesuaian dengan penjawat awam, berimej bersih dan menunjukkan tindak-tanduk serta tauladan yang baik semasa menjalankan tugas.
- 8.3 Semua Pengurus / Pegawai Pasukan MSSN hendaklah hadir dan memberikan kerjasama kepada Jawatankuasa Pengelola terutama dalam majlis rasmi kejohanan seperti pembukaan rasmi, taklimat kejohanan, jamuan rasmi, mesyuarat-mesyuarat dan majlis penyampaian hadiah sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 8.4 Pengurus / Pegawai Pasukan MSSN adalah bertanggungjawab dengan tidak meninggalkan kejohanan sebelum tamat dan mengaturkan perjalanan pasukan pada waktu siang sahaja serta menjaga keselamatan harta benda serta kerosakan semasa menginap di tempat penginapan.

Peraturan 9 : TUGAS-TUGAS JAWATANKUASA PENGELOLA

Selain daripada kerja-kerja tertentu mengikut Perlembagaan Majlis, tugas-tugas Jawatankuasa Pengelola adalah seperti berikut :

- 9.1 Menentukan tempat, tarikh dan masa kejohanan setelah berbincang dengan Setiausaha Agung MSSM. Sebolehnya kejohanan hendaklah diadakan semasa cuti penggal persekolahan.
- 9.2 Melantik pegawai-pegawai bertauliah yang diperlukan.
- 9.3 Menyediakan peralatan dan persediaan yang diperlukan seperti padang, gelanggang, tempat penginapan, pengangkutan dalaman, makanan dan lain-lain yang berkaitan dan memberitahu kepada semua negeri nama dan jenis alatan sekurang-kurangnya sebulan sebelum pertandingan dimulakan.

- 9.4 Jawatankuasa Pengelola tidak mengenakan sebarang deposit bayaran penginapan dan segala kerosakan akan dituntut oleh Jawatankuasa Pengelola kepada negeri yang disahkan atau terbukti melakukan kerosakan tersebut.
- 9.5 Menjemput semua Setiausaha Agung / wakil MSSN hadir untuk menyaksikan cabutan undi.
- 9.6 Menjemput Ketua Unit MSSM atau Penyelaras Permainan MSSM dan Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSM hadir dalam mesyuarat Jawatankuasa Pengelolaan dan Teknikal serta mengendalikan proses cabutan undi.
- 9.7 Mengedarkan notis mesyuarat Jawatankuasa Pengelola dan salinan minit mesyuarat kepada :-
- 9.7.1 Setiausaha Agung MSSM
 - 9.7.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknik dan Pembangunan MSSM
 - 9.7.3 Penyelaras Permainan MSSM yang berkenaan.
 - 9.7.4 Pengerusi Teknik Permainan MSSM yang berkenaan.
- 9.8 Mengedarkan segala surat pekeliling dan keputusan rasmi kepada :-
- 9.8.1 Setiausaha Agung MSSM (3 Salinan)
 - 9.8.2 Setiausaha Agung MSSN (3 Salinan)
 - 9.8.3 Yang DiPertua MSSN (1 Salinan)
 - 9.8.4 Pengerusi Jawatankuasa Teknik MSSM (3 Salinan)
 - 9.8.5 Penyelaras Permainan MSSM berkenaan (3 Salinan)
 - 9.8.6 Pengerusi Teknik Permainan (1 Salinan)
- 9.9 Segala Keputusan Rasmi kejohanan hendaklah dimaklumkan kepada urus setia MSSM secara bertulis atau lisan melalui Penyelaras Permainan sebaik kejohanan tamat atau sehari selepas kejohanan untuk makluman urus setia MSSM.
- 9.10 Laporan Pengelolaan beserta dengan akaun perbelanjaan hendaklah dihantar secara rasmi menggunakan format tertentu dalam masa 1 bulan selepas tamat sesuatu kejohanan.

Peraturan 10 : SISTEM PERTANDINGAN

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

10.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

10.1.1 Pusingan Pertama

10.1.1.1 Sekiranya 12 atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

10.1.1.2 Johan, Naib Johan, Tempat Ketiga dan Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut :

Johan	- Kumpulan A
Naib Johan	- Kumpulan B
Ketiga	- Kumpulan C
Keempat	- Kumpulan D

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

10.1.1.3 Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

10.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

10.1.2.1 Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

10.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut :

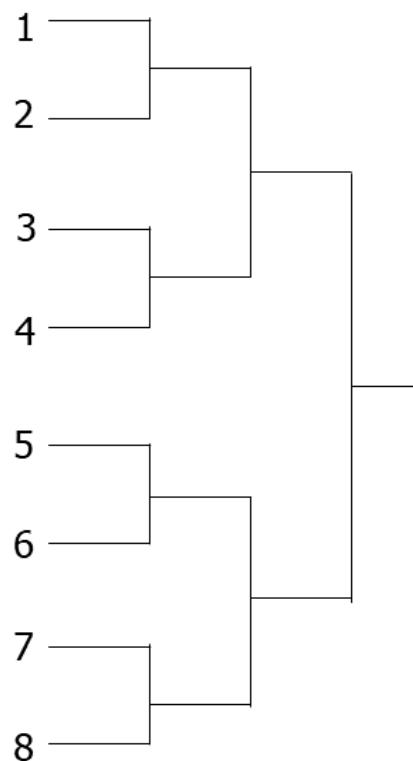
10.1.2.2.1 Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama Kumpulan akan didahulukan untuk ditempatkan di Kedudukan 1,3,5 dan 7.

10.1.2.2.2 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 akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.

10.1.2.2.3

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.



10.2 Cara Liga Tiga Kumpulan

10.2.1 Pusingan Pertama

10.2.1.1 Sekiranya 9 hingga 11 pasukan mengambil bahagian, maka mereka hendaklah dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu A, B dan C. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

10.2.1.2 Johan, Naib Johan dan Tempat Ketika dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Kumpulan A - Johan tahun lalu

Kumpulan B - Naib Johan tahun lalu

Kumpulan C - Tempat Ketiga tahun lalu

Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut melalui undian.

10.2.1.3 Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

10.2.2 Pusingan Kedua

10.2.2.1 Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan ditempatkan ke dalam kumpulan X dan Y dengan mengadakan undian.

10.2.2.2 Undian akan dibuat selepas sahaja tamat pusingan pertama.

10.2.2.3 Dari 3 Johan, satu akan ditempatkan ke kumpulan X dan 2 ditempatkan ke kumpulan Y.

10.2.2.4 Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan di kumpulan lain dari Johan kumpulannya.

10.2.3 Pusingan Separuh Akhir

10.2.3.1 Johan kumpulan X akan melawan Naib Johan kumpulan Y dan Johan Kumpulan Y akan melawan Naib Johan Kumpulan X.

10.2.3.2 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

10.3 Cara Liga 2 kumpulan

10.3.1 Pusingan Pertama

10.3.1.1 Sekiranya 6 hingga 8 pasukan mengambil bahagian, pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B.

10.3.1.2 Johan dan Tempat Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam Kumpulan A dan Naib Johan serta tempat ketiga ditempatkan dalam kumpulan B

10.3.1.3 Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam 2 kumpulan dengan cabutan undi.

10.3.1.4 Sekiranya pasukan diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

10.3.2 Pusingan kedua

10.3.2.1 Johan Kumpulan A akan melawan Naib Johan Kumpulan B dan Johan Kumpulan B akan melawan Naib Johan Kumpulan A.

10.1.1.1 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

10.1.2 Pusingan Akhir

10.1.2.1 Johan Kumpulan A atau Naib Johan kumpulan B akan melawan Johan Kumpulan B atau Naib Johan Kumpulan A untuk menentukan Johan dan Naib Johan

10.1.2.2 Pasukan kalah didalam kedua-dua perlawanan di atas akan menentukan tempat ketiga dan keempat.

10.2 Cara Liga Satu Kumpulan

10.2.1 Sekiranya empat hingga lima pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisyiharkan sebagai JOHAN.

10.2.2 Sekiranya terdapat tiga atau kurang pasukan yang mengambil bahagian pertandingan tidak akan dilangsungkan.

Peraturan 11 : MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

11.1 Pasukan/Peserta yang telah mengesahkan persetujuan mengambil bahagian dalam sesuatu kejohanan tidak dibenarkan menarik diri. Surat tunjuk sebab akan dikeluarkan kepada pasukan tersebut sekiranya melanggar peraturan ini.

11.2 Sekiranya ada pasukan/peserta menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan pertandingan yang dimainkan oleh pasukan/peserta itu akan dibatalkan. Pasukan tersebut tidak dibenarkan menyertai perlawanan seterusnya dan tindakan tatatertib akan diambil ke atas pasukan yang berkenaan.

Peraturan 12 : BANTAHAN

- 12.1 Segala bantahan hendaklah dibuat secara bertulis.
- 12.2 Segala masalah berkaitan dengan kelayakan (status) seseorang peserta atau sesuatu perlawanan yang tidak dapat diselesaikan dengan memuaskan sebelum pertandingan bermula, maka peserta/pasukan tersebut boleh mengambil bahagian di bawah bantahan (*under protest*) dan perkara tersebut hendaklah diselesaikan 1 jam selepas menerima bantahan rasmi.
- 12.3 Bantahan berhubung dengan permainan dalam acara-acara yang sedang dijalankan hendaklah dilakukan dengan serta merta dan tidak lewat daripada:
- 12.3.1 Lima belas (15) minit setelah keputusan rasmi diumumkan bagi acara pusingan awal.
 - 12.3.2 Tiga puluh (30) minit setelah keputusan rasmi diumumkan bagi acara peringkat akhir.
- Walau bagaimanapun tempoh penyerahan dan penyelesaian tertaklu kepada peraturan dan undang-undang permainan berkenaan.
- 12.4 Semua bantahan acara individu hendaklah disertakan dengan wang pertaruhan bagi acara individu sebanyak RM200.00 (Ringgit : Dua Ratus sahaja) dan acara berpasukan RM300.00 (Ringgit : Tiga Ratus sahaja). Wang pertaruhan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tidak berasas.
- 12.5 Keputusan Jawatankuasa Bantahan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.
- 12.6 Keanggotaan Jawatankuasa Bantahan yang akan bersidang terdiri daripada:
- 12.6.1 Setiausaha Agung MSSN Pengelola
 - 12.6.2 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan
 - 12.6.3 Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSM
 - 12.6.4 Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSN Pengelola
 - 12.6.5 3 orang Pengurus Pasukan MSSN yang berdaftar dan tidak terlibat dengan bantahan/kes tersebut.

Peraturan 13 : JURI RAYUAN

- 13.1 Juri Rayuan hendaklah terdiri daripada 5 orang (minimum) atau 7 orang (maksimum) melainkan bagi Balapan dan Padang (Olahraga) dan Akuatik.
- | | | | | | | |
|--------|--|--|--|--|--|--|
| 13.1.1 | Pengerusi Jawatankuasa Pengelola / wakilnya. | | | | | |
| 13.1.2 | Penyelaras Permainan MSSM | | | | | |
| 13.1.3 | 5 orang Pengurus Pasukan MSSN yang berdaftar yang tidak terlibat dalam Jawatankuasa Bantahan | | | | | |
| 13.1.4 | Setiausaha J/K Pengelola Kejohanan (Ex-Officio) | | | | | |
- 13.2 Juri Rayuan bertanggungjawab untuk
- 13.2.1 Mengambil tindakan mengenai disiplin pelajar, guru dan pegawai kejohanan yang berkenaan bagi semua perkara kejohanan dijalankan seperti berikut:
 - 13.2.1.1 Memberi amaran
 - 13.2.1.2 Menggantung penyertaan bagi jangka masa tertentu
 - 13.2.1.3 Menyingkirkan daripada keseluruhan kejohanan
 - 13.2.1.4 Mengarahkan pemain dihantar pulang
 - 13.2.1.5 Menghantar laporan kepada MSSN berkenaan supaya mengambil tindakan tatatertib sejajar dengan tindakan disiplin mengikut hukuman yang digunakan oleh Persatuan Sukan Kebangsaan.
 - 13.2.2 Bertanggungjawab membuat pelaporan mengenai peristiwa yang telah berlaku kepada urus setia MSSM secara lisan seberapa segera yang boleh dan secara bertulis selewat-lewatnya 14 hari selepas tamat kejohanan dengan membuat cadangan yang wajar untuk tindakan selanjutnya.
 - 13.2.3 Pasukan, pegawai atau peserta yang digantung oleh sekolah, MSSD, MSSN atau MSSM kerana dikenakan tindakan tatatertib hendaklah dilaporkan kepada Persatuan Permainan yang berkenaan.
 - 13.2.4 Keputusan Juri Rayuan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan termasuk Lembaga Tatatertib dan keputusannya adalah muktamad.

Peraturan 14 : LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Lembaga ini terdiri daripada :

- 14.1.1 Pengarah BS(Setiausaha Agung MSSM) atau wakilnya
- 14.1.2 Pengetua Jawatankuasa Teknik & Pembangunan MSSM atau wakilnya.
- 14.1.3 Yang DiPertua MSSN Pengelola atau wakilnya.
- 14.1.4 3 orang Setiausaha Agung MSSN yang tidak terlibat dengan kes tersebut.
- 14.1.5 Setiausaha Jawatan Kuasa Pengelola (Ex-Officio).
- 14.1.6 Lembaga ini bertanggungjawab untuk mengambil maklum keputusan Juri Rayuan dan membuat keputusan untuk mengenakan tindakan selanjutnya, jika perlu.

Peraturan 15 : MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN

- 15.1 Semua pegawai dan peserta pasukan MSSN yang menyertai pertandingan permainan MSSM hendaklah menentukan semua pesertanya menghadiri:
 - 15.1.1 Majlis Pembukaan Rasmi
 - 15.1.2 Jamuan Rasmi
 - 15.1.3 Taklimat dan mesyuarat
 - 15.1.4 Majlis Penutupan Rasmi dan Penyampaian hadiah.
- 15.2 Jika terdapat MSSN yang tidak mematuhi peraturan ini tanpa sebab munasabah, tindakan tatatertib boleh diambil. Pengelola hendaklah memaklumkan kepada urus setia MSSM serta Pengarah Pelajaran Negeri berkenaan supaya tindakan diambil terhadap pengurusan pasukan.

Peraturan 16: KESELAMATAN

- 16.1 Semua pegawai dan peserta MSSN yang menyertai kejohanan MSSM hendaklah dilindungi insurans.

16.2 Jawatankuasa Pengelola tidak bertanggungjawab di atas kemalangan, kematian, kecacatan anggota, kehilangan anggota badan/harta benda atau sebarang kecederaan lain berlaku.

16.3 Jawatankuasa Pengelola sentiasa memberikan segala penerangan dan akan mengambil langkah-langkah keselamatan dan pengawasan yang diperlukan sepanjang masa kejohanan tersebut.

16.3.1 Semasa perjalanan pergi dan balik

16.3.2 Semasa kejohanan dijalankan

16.3.3 Di dalam dan di luar kawasan venue

16.3.4 Di tempat-tempat penginapan

Walau bagaimanapun pihak pengelola kejohanan akan berusaha untuk mengambil langkah-langkah bagi memastikan keselamatan dan kesejahteraan peserta dan pegawai terjamin setakat mana yang munasabah.

16.4 Sebarang tindakan mahkamah tidak boleh diambil ke atas Jawatankuasa Pengelola Pertandingan MSSM berhubung dengan kejohanan yang diadakan.

Peraturan 17: PENYALAHGUNAAN DADAH

17.1 Penggunaan dadah yang tidak dibenarkan seperti penyalahgunaan dadah merbahaya adalah diharamkan.

Peraturan 18 : KENYATAAN AKHBAR

18.1 Semua pegawai atau peserta yang menyertai Kejohanan MSSM dilarang membuat sebarang kenyataan akhbar / media elektronik, cetak kecuali dengan kebenaran

18.2 Kenyataan akhbar yang dibuat oleh peserta hendaklah diiringi oleh pegawai pasukan.

Peraturan 19 : PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

- 19.1 Semua peraturan yang dinyatakan di atas mesti dipatuhi **dan dibaca secara bersama**. Jika ada dinyatakan perkara-perkara lain dalam undang-undang permainan tersebut hendaklah juga dipatuhi.
- 19.2 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.

M S S M



Lampiran Bersama

Peraturan Am MSSM

Lampiran A: Dokumen sokongan yang perlu diserah bersama Borang P01, R01 & M01 yang dicetak melalui sistem e-Kejohanan MSSM

Lampiran B: Pecahan Bilangan Pegawai Kontinjen MSS Negeri
(Bilangan pengadil untuk Acara Merentas Desa Rujuk lampiran berkenaan)

M S S M



LAMPIRAN A**DOKUMEN SOKONGAN PENDAFTARAN KONTINJEN**

1. *PENDAFTARAN MELALUI SISTEM e-Kejohanan MSSM*
 - 1.1. **Borang P02** (Borang Pendaftaran kontinjen/pasukan MSSN)
 - 1.2. **Borang R01** (Borang Pendaftaran Individu bagi pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)
 - 1.3. **Borang M01** (Borang Pendaftaran Individu bagi pemain berumur 15 dan 18 tahun ke bawah)
 - 1.4. Peserta tidak layak mengambil bahagian dalam Kejohanan MSSM sekiranya Borang P02, R01 dan M01 tidak dicetak melalui sistem e-Kejohanan MSSM.
 - 1.5. Peserta juga tidak layak mengambil bahagian jika borang-borang berkenaan tidak lengkap maklumatnya selepas tamatnya Mesyuarat Pengurus Pasukan
2. *DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH HARIAN*
 - 2.1. **Murid Sekolah Rendah** (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)
 - 2.1.1. Salinan My Kid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan
 - 2.2. **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)
 - 2.2.1 Kad pengenalan asal, atau
 - 2.2.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara
 - 2.3 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)
 - 2.3.1 Kad pengenalan asal, atau

- 2.3.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

DAN

- 2.3.3 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan
- 2.3.4 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah serta salinan keputusan peperiksaan akhir tahun Tingkatan Enam Bawah (sekiranya murid Tingkatan Enam Atas masih layak) yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan

3. DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SWASTA/AGENSI KERAJAAN LAIN

DAN

- 3.1 **Murid Sekolah Rendah** (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)
- 3.1.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan
- 3.1.2 Salinan My Kid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Pengetua/Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan
- 3.2 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)
- 3.2.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan
- 3.2.2 Kad pengenalan asal, atau

3.2.3 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

3.3 Murid Sekolah Menengah (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)

3.3.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan

DAN

3.3.2 Kad pengenalan asal, atau Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara

DAN

3.3.3 Salinan surat pendaftaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan

3.3.4 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah serta salinan keputusan peperiksaan akhir tahun Tingkatan Enam Bawah (sekiranya murid Tingkatan Enam Atas masih layak) yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan

4. DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SUKAN MALAYSIA / AKADEMI PERMAINAN KEBANGSAAN

Surat pengesahan pelepasan daripada Sekolah Sukan Malaysia / Akademi Permainan Kebangsaan untuk pelajar mewakili MSSN.

4.1 Murid Sekolah Rendah (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)

- 4.1.1 Salinan My Kid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan

4.2 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)

- 4.2.1 Kad pengenalan asal, atau
- 4.2.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

4.3 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)

- 4.3.1 Kad pengenalan asal, atau
- 4.3.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara

Nota : DOKUMEN SOKONGAN PENDAFTARAN KONTINJEN PERLU DISERAHKAN BERSAMA BORANG P02 DAN BORANG PENDAFTARAN INDIVIDU R01 & M01

1. AKUATIK

M S S M



1.1 Undang-undang pertandingan

Kejohanan ini dijalankan mengikut undang-undang antarabangsa (FINA) dan Peraturan-peraturan Am MSSM.

1.2 Jenis pertandingan

- 1.2.1 Kejohanan perseorangan bagi terjun
- 1.2.2 Kejohanan perseorangan dan berpasukan antara Negeri bagi Renang

	ACARA	LELAKI			PEREMPUAN		
		18	15	12	18	15	12
1	GAYA BEBAS						
	50 M	X	X	X	X	X	X
	100 M	X	X	X	X	X	X
	200 M	X	X	X	X	X	X
	400 M	TERBUKA		TERBUKA			
2	GAYA LENTANG						
	50 M	X	X	X	X	X	X
	100 M	X	X	X	X	X	X
	200 M	X	X		X	X	
3	GAYA DADA						
	50 M	X	X	X	X	X	X
	100 M	X	X	X	X	X	X
	200 M	X	X		X	X	
4	GAYA KUPU-KUPU						
	50 M	X	X	X	X	X	X
	100 M	X	X	X	X	X	X
	200 M	X	X		X	X	
5	RAMPAIAN PERSEORANGAN						
	200 M	X	X	X	X	X	X
	400 M	TERBUKA		TERBUKA			
6	RAMPAIAN BERGANTI-GANTI						
	4 X 50 M	X		X			

	ACARA	LELAKI			PEREMPUAN		
		18	15	12	18	15	12
	4 X 100 M	X	X		X	X	
7	GAYA BEBAS BERGANTI-GANTI						
	4 X 50 M			X			X
	4 X 100 M	X	X		X	X	
	JUMLAH ACARA	15	15	12	15	15	12

Jumlah Acara : 88 acara (84 acara mengikut kumpulan umur dan 4 acara terbuka)

1.3 Pendaftaran Pemain Dan Pembentukan Pasukan

1.3.1 Renang

- 1.3.1.1 Tiap-tiap negeri dibenarkan mendaftar 2 (dua) orang perenang sahaja bagi satu acara, termasuk acara terbuka.
- 1.3.1.2 Tiap-tiap negeri dibenarkan mendaftar 1 (satu) pasukan sahaja bagi setiap acara berganti-ganti.

1.3.2 Terjun

- 1.3.2.1 Tiap-tiap negeri dibenarkan mendaftar 2 (dua) orang peserta sahaja untuk setiap acara.

1.4 Sistem pertandingan

1.4.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Bilangan 10)

1.4.2 Susunan acara Renang dan Terjun hendaklah mengikut susunan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknik Akuatik MSSM.

- 1.4.2.1 Semua acara renang dijalankan secara ‘time finals’.

- 1.4.2.2 Permulaan akan menggunakan ‘one start rule’.

1.4.3 Terjun – Cara Pilihan

- 1.4.3.1 Untuk 12,15 dan 18 tahun dan ke bawah lelaki dan perempuan

SATU (1) METER PAPAN ANJAL

- 1.4.3.1.1 Untuk perempuan 1 meter Papan Anjal, pertandingan meliputi 5 terjunan, iaitu setiap satunya daripada kumpulan yang berlainan tanpa mengambil kira had darjah kesukaran.
- 1.4.3.1.2 Untuk lelaki 1 meter Papan Anjal, pertandingan meliputi 6 terjunan tanpa mengambil kira had darjah kesukaran, iaitu terdiri daripada 5 terjunan dan setiap satunya daripada kumpulan yang berlainan dan terjunan yang ke 6 boleh dipilih daripada sebarang kumpulan.
- 1.4.3.2 Untuk 12,15 dan 18 tahun dan ke bawah lelaki dan perempuan
- TIGA (3) METER PAPAN ANJAL**
- 1.4.3.2.1 Untuk perempuan 3 meter Papan Anjal, pertandingan meliputi 5 terjunan, iaitu setiap satunya daripada kumpulan yang berlainan tanpa mengambil kira had darjah kesukaran.
- 1.4.3.2.2 Untuk lelaki 3 meter Papan Anjal, pertandingan meliputi 6 terjunan tanpa mengambil kira had darjah kesukaran, iaitu terdiri daripada 5 terjunan dan setiap satunya daripada kumpulan yang berlainan dan terjunan yang ke 6 boleh dipilih daripada sebarang kumpulan.
- 1.4.4 Acara Renang dan Terjun – Hanya acara-acara yang disertai oleh tiga (3) peserta dari tiga (3) buah negeri dan lebih akan dijalankan oleh pihak pengelola.
- 1.4.5 Penggantian – Sebarang penggantian tidak dibenarkan selepas tarikh tutup dalam pertandingan Renang dan Terjun kecuali peserta-peserta yang dipilih untuk mewakili negara boleh diganti dengan peserta-peserta lain yang telah berdaftar.
- 1.4.6 Acara Terbuka – Peserta-peserta dari kumpulan umur 12 tahun ke bawah tidak dibenarkan menyertai acara-acara Terbuka.
- 1.4.7 Semua atlet hanya boleh bertanding mengikut kategori umur yang ditetapkan.

1.5 Cara membuat keputusan

1.5.1 Sila rujuk Undang-undang FINA untuk Terjun.

1.5.2 Renang

1.5.2.1 Cara untuk memutuskan Johan Individu bagi setiap kumpulan umur adalah seperti berikut:

1.5.2.1.1

TEMPAT	MATA
Pertama	12
Kedua	8
Ketiga	4
Keempat	2
Kelima	1

1.5.2.1.2 Tambahan 4 mata akan diberikan kepada setiap perenang yang memecahkan rekod.

1.5.2.1.3 Mata yang diperoleh dalam acara terbuka tidak dikira untuk memutuskan Johan Individu.

1.5.2.2 Cara untuk memutuskan pemenang lelaki dan perempuan yang cemerlang adalah seperti berikut:

1.5.2.2.1 Perenang yang memecahkan rekod kejohanan yang terbanyak (Johan sahaja).

1.5.2.2.2 Perenang yang memecahkan rekod yang paling lama (lama kekal) jika dua atau lebih perenang memecahkan jumlah rekod yang sama (Johan sahaja).

1.5.2.2.3 Hadiah perenang cemerlang hanya akan diberikan jika terdapat penaja untuk hadiah tersebut.

1.5.3 Johan Negeri

1.5.3.1 Pasukan negeri yang mendapat pingat emas terbanyak akan menjadi Johan Negeri. Jika pungutan pingat emas seri, pasukan yang mendapat lebih pingat perak akan menjadi Johan dan seterusnya pingat gangsa.

1.6 **PAKAIAN**

Sila rujuk Undang-undang FINA.

1.7 **GELANGGANG/KOLAM/ ALATAN**

Sila rujuk Undang-undang FINA.

1.8 **ALATAN**

Sila rujuk Undang-undang FINA.

1.9 **KELEWATAN**

1.9.1 Renang dan Terjun

- 1.9.1.1 Tiap-tiap peserta hendaklah melaporkan diri kepada Penyelia Peserta sekurang-kurangnya sepuluh (10) minit sebelum acaranya bermula. Jika tidak, penyertaannya dalam acara tersebut akan dibatalkan.

1.10 **MENARIK DIRI**

- 1.10.1 Tidak ada pertukaran dan penarikan diri (scratching) dibenarkan selepas mesyuarat Pengurus Pasukan.

- 1.10.2 Peserta yang menarik diri dari pertandingan dalam mana-mana acara dia didaftarkan selepas mesyuarat pengurus pasukan akan dibatalkan penyertaannya untuk semua acara berikutnya sepanjang kejohanan.

1.11 **BANTAHAN**

- 1.11.1 Sila rujuk Peraturan AM (Bilangan 12) MSSM.

1.12 **JURI RAYUAN**

- 1.12.1 Sila rujuk Peraturan Am (Bilangan 13) MSSM.

1.13 **LEMBAGA TATATERTIB**

- 1.13.1 Sila rujuk Peraturan Am (Bilangan 14) MSSM.

1.14 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 1.14.1 Sila rujuk Peraturan Am (Bilangan 19) MSSM.
- 1.14.2 Jawatankuasa Pengelola tidak bertanggungjawab di atas kehilangan barang-barang atau harta benda kepunyaan pegawai atau peserta di dalam kawasan kejohanan atau asrama dan sebarang kemalangan, kecederaan atau kematian semasa kejohanan berlangsung. Walau bagaimanapun, persediaan akan dibuat bagi mengelakkan berlakunya kejadian-kejadian seperti di atas.

1.15 PENYAMPAIAN HADIAH

- 1.15.1 Semua pemenang hadiah hendaklah melaporkan diri kepada Pengawas Hadiah apabila upacara penyampaian hadiah diumumkan.
- 1.15.2 Jika seseorang pemenang hadiah tidak melaporkan diri kerana sesuatu sebab, Pengurus Pasukan yang berkenaan hendaklah menghantar seorang peserta yang lain untuk menerima hadiah bagi pihak peserta tersebut.
- 1.15.3 Semua pemenang mesti berpakaian kemas dengan memakai kasut serta pakaian seragam / 'track suit'.

DISEDIAKAN OLEH JAWATANKUASA TEKNIKAL AKUATIK MSSM



2.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 2.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Dunia (BWF).

- 2.1.2 Pertandingan ini juga dijalankan mengikut Peraturan Am MSSM.

2.2 KELAYAKAN

- 2.2.1 Murid-murid yang bersekolah sepenuh masa di sekolah rendah, menengah, swasta dan agensi kerajaan lain adalah layak menyertai pertandingan ini. (Rujuk Peraturan Am 3).

2.3 HAD UMUR PESERTA (Rujuk Peraturan Am 4).

- 2.3.1 Lelaki 18 tahun dan ke bawah
- 2.3.2 Lelaki 15 tahun dan ke bawah.
- 2.3.3 Lelaki 12 tahun dan ke bawah.
- 2.3.4 Perempuan 18 tahun dan ke bawah
- 2.3.5 Perempuan 15 tahun dan ke bawah.
- 2.3.6 Perempuan 12 tahun dan ke bawah

2.4 JENIS PERTANDINGAN – INDIVIDU SAHAJA.

- 2.4.1 Perseorangan Lelaki.
- 2.4.2 Perseorangan Perempuan.
- 2.4.3 Beregu Lelaki
- 2.4.4 Beregu Perempuan.

2.5 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.5.1 Semua pendaftaran atlet dan pegawai dibuat melalui E Kejohanan
- 2.5.2 Setiap MSS Negeri dibenarkan mendaftar dua (2) orang pemain bagi acara perseorangan dan dua (2) pasangan pemain bagi acara beregu.
- 2.5.3 Seorang pemain dibenarkan mengambil bahagian dalam satu (1) acara perseorangan dan satu (1) acara beregu sahaja.

2.5.4 Kad Pengenalan Asal/Salinan Sijil lahir yang disahkan (**seperti Lampiran B**) hendaklah dibawa bersama semasa kejohanan.

2.5.5 Semua borang pendaftaran hendaklah disahkan oleh Pengetua atau Guru Besar.

2.5.6 Pertukaran pemain adalah dibenarkan jika disertakan surat pengesahan daripada Pengetua/Guru Besar/Ketua Unit Sukan MSS Negeri atau Pengurus Pasukan mengikut tarikh yang ditetapkan.

2.5.7 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar maksimum 20 org pemain sahaja.

2.5.7.1 Bawah 18 tahun (8 orang)

2.5.7.2 Bawah 15 tahun (8 orang)

2.5.7.3 Bawah 12 tahun (4 orang)

2.5.8 Tiada “seeded” atau pemain pilihan untuk tahun 2022.

2.6 **SISTEM PERTANDINGAN**

2.6.1 Pertandingan ini dijalankan secara kalah mati (knock out system).

2.6.2 Pengiraan mata adalah mengikut undang-undang BWF melainkan diputuskan oleh Refери dan pihak penganjur.

2.6.3 Keputusan setiap perlawanan ditentukan melalui tiga set terbaik (Best of 3)

2.7 **PAKAIAN**

2.7.1 Pemain dibenarkan memakai baju “T” sebarang warna atau baju “T” MSS Negeri dan seluar sebarang warna tetapi ia mestilah tertakluk kepada syarat-syarat pengiklanan dan undang-undang Persekutuan Badminton Dunia (BWF).

- 2.7.2 Pemain-pemain dibenarkan memakai seluar trek berwarna gelap.
- 2.7.3 Pemain-pemain tidak boleh memaparkan iklan-iklan yang dilarang yang terdapat unsur-unsur negatif dan yang menyentuh sensitiviti agama dan kaum.
- 2.8 GELANGGANG DAN PERALATAN**
- 2.8.1 Mengikut spesifikasi Undang-Undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF).
- 2.8.2 Jenama bulu tangkis yang digunakan adalah daripada Penaja Rasmi atau ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal MSSM.
- 2.9 KETEPATAN MASA**
- 2.9.1 Semua perlawanan dijalankan mengikut Jadual Pertandingan yang telah ditetapkan kecuali diberitahu oleh Referi atau pihak pengajur. Pemain-pemain hendaklah berada di lokasi (venue) pertandingan 30 minit sebelum perlawanan (*match*) mereka dimulakan dan bersedia bermain di gelanggang yang kosong (*available courts*).
- 2.9.2 Selepas pengumuman sesuatu perlawanan pemain hendaklah melaporkan diri kepada pengadil perlawanan berkenaan. Pemain yang gagal melaporkan diri dalam masa 5 minit akan dikira kalah dan kemenangan percuma akan diberi kepada pihak lawan.
- 2.9.3 Masa rehat pada masa ‘game’ pertama ke ‘game’ kedua ‘game’ kedua ke ‘game’ penentuan (jika ada) ialah 2 minit. Masa rehat dalam sesuatu ‘game’ apabila seseorang pemain mencapai mata ke 11 ialah tidak melebihi 60 saat. (Rujuk syor-syor kepada Pegawai Gelanggang – BWF).
- 2.9.4 Pemain-pemain dikehendaki melaporkan diri kepada Referi Kehormat/urus setia 30 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

2.10 MENERIMA NASIHAT JURULATIH.

- 2.10.1 Pemain boleh menerima nasihat jurulatih, semasa pertukaran petak gelanggang di antara *game* dalam tempoh masa maksima 2 minit. Pemain juga boleh menerima nasihat jurulatih semasa rehat dalam sesuatu *game* apabila seseorang pemain mencapai mata ke 11. Jurulatih atau pegawai pasukan hendaklah meninggalkan gelanggang apabila pengadil membuat pengumuman masa tinggal 20 saat.
- 2.10.2 Nasihat atau tunjuk ajar jurulatih dari tepi gelanggang semasa “*rally*” berlangsung adalah tidak dibenarkan sama sekali.

2.11 REFERI / PENGADIL / HAKIM GARISAN

- 2.11.1 Kejohanan ini akan menggunakan khidmat pengadil bertauliah. Setiap negeri dikehendaki menghantar dua (2) orang pengadil yang aktif dan bertauliah sekurang-kurangnya Tahap 2.
- 2.11.2 Pihak pengelola akan menyediakan Hakim Garisan dengan secukupnya.
- 2.11.3 Keputusan pengadil adalah muktamad. Seorang pemain hanya boleh merayu kepada Referi Kejohanan dalam perkara undang-undang sahaja.

2.12 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 2.12.1 Penangguhan perlawanan tidak dibenarkan kecuali diputuskan oleh Referi kejohanan dan pihak penganjur.

2.13 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN / KEDUDUKAN PASUKAN.

- 2.13.1 Johan keseluruhan akan ditentukan berdasarkan kepada jumlah pungutan pingat-emas/perak/gangsa.
- 2.13.2 Jika jumlah pungutan pingat adalah sama banyak, maka kedudukan “ranking” pasukan akan ditentukan berdasarkan kepada jumlah pungutan mata.

2.13.3 Sekiranya jumlah pungutan masih sama, maka Jawatankuasa Teknikal Badminton MSSM akan membuat keputusan untuk menentukannya.

2.13.4 Pemberian mata adalah diselaraskan bagi semua kategori umur. (Rujuk jadual berikut)

JADUAL PEMBERIAN MATA MENGIKUT PENCAPAIAN INDIVIDU TANPA KLASIFIKASI				
JOHAN	NAIB JOHAN	SEPARUH AKHIR	SUKU AHIR	PUSINGAN 1/2
30	23	18	10	5

2.14 BANTAHAN

2.14.1 Segala bantahan hendaklah dibuat mengikut undang-undang BWF dan peraturan Am MSSM.

2.14.2 Bantahan secara lisan dibenarkan tetapi satu surat yang ditandatangani oleh pengurus pasukan mesti disampaikan kepada referi kejohanan / pihak pengajur tidak lewat dari **30 minit** selepas perlawanan yang dipertikaikan itu tamat. Bantahan hendaklah disertakan bersama-sama bayaran **RM 200.00**.

2.14.3 Wang tersebut tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tersebut ditolak.

2.15 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

2.15.1 Sekiranya seseorang pemain menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, maka lawannya akan dikira pemenang.

2.16 LEMBAGA JURI RAYUAN

2.16.1 Rujuk Peraturan AM MSSM (Peraturan 13)

2.17 LEMBAGA TATATERTIB

2.17.1 Rujuk Peraturan AM MSSM (Peraturan 14)

2.18 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA.

- 2.18.1 Semua peraturan yang dinyatakan di atas mesti dipatuhi.
- 2.18.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan Am dan Peraturan Pertandingan ini akan diputuskan oleh Referi Kejohanan dan Jawatankuasa Pengelola dan keputusan itu adalah muktamad. (Rujuk Peraturan Am MSSM – Peraturan 19).

2.19 AM

- 2.19.1 Borang penyertaan rasmi hendaklah ditemui dengan lengkap, disahkan dan dihantar kepada pihak pengelola mengikut tarikh dan masa yang ditetapkan.
- 2.19.2 Sekiranya ada pertukaran pemain, ianya hendaklah dibuat menggunakan borang rasmi daripada pengelola dan dihantar kepada pihak pengelola mengikut tarikh dan masa yang ditetapkan.
- 2.19.3 Tarikh pengundian akan ditentukan oleh pihak Pengelola dan Jawatankuasa Teknikal Badminton MSSM. Pengundian dibuat secara tertutup. Mereka yang hadir adalah seperti yang ditetapkan dalam mesyuarat Jawatankuasa Teknikal Badminton MSSM.
- 2.19.4 Semasa taklimat Pengurus Pasukan, ditetapkan 3 orang dari setiap negeri hadir iaitu Pengurus Teknik Negeri, Pengurus Pasukan dan Ketua Jurulatih.



3.1 UNDANG – UNDANG PERTANDINGAN

- 3.1.1 Pertandingan dijalankan mengikut Undang – Undang Persekutuan Bola Baling Antarabangsa (IHF) edisi Julai 2016 dan Peraturan – Peraturan Am MSSM yang terkini serta Peraturan Pengelola Pertandingan semasa.

3.2 JENIS PERTANDINGAN

- 3.2.1 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri peringkat umur 12 dan 18 tahun ke bawah, kategori lelaki dan perempuan.
- 3.2.2 Setiap pasukan MSS Negeri dibenarkan mendaftar maksimum **10** orang pemain dan minimum 5 orang pemain.
- 3.2.3 Setiap pasukan MSS Negeri dibenarkan mendaftar maksimum 4 orang pegawai bagi setiap perlawanan dan minimum seorang pegawai mesti berada dalam sesuatu perlawanan.
- 3.2.4 Tempoh permainan :
- 3.2.4.1 **10 : 1 : 10** (10 minit setiap separuh masa dengan rehat iberi 1 minit) digunakan untuk peringkat pusingan awal **dan suku akhir** semua kategori.
 - 3.2.4.2 **15 : 3 : 15** (15 minit setiap separuh masa dengan rehat diberi 3 minit) digunakan untuk peringkat separuh akhir, tempat ketiga & keempat dan akhir semua kategori.
- 3.2.5 Masa Rehat Pasukan (Team Time Out) - 1 minit
- 3.2.5.1 Setiap pasukan dibenarkan meminta 1 minit masa rehat (Team Time-Out) sekali bagi setiap separuh masa **pada peringkat separuh akhir, tempat ketiga & keempat dan akhir** semua kategori
 - 3.2.5.2 **Masa Rehat Pasukan (Team Time Out)** adalah tidak dibenarkan **pada peringkat pusingan awal dan suku akhir**.
 - 3.2.5.3 Situasi yang dibolehkan untuk memohon Masa Rehat Pasukan ialah semasa pasukannya mengawal bola dengan menyerahkan **Kad Hijau** berukuran 15 cm x 20 cm kepada Penjaga Masa (Time Keeper).

3.3 KELAYAKAN PESERTA & DOKUMEN SOKONGAN

3.3.1 Merujuk kepada Perkara 3,4 & 5 dalam Peraturan Am MSSM serta Lampiran A Edisi Terbaru 2019

3.4 SISTEM PERTANDINGAN

3.4.1 Merujuk kepada Perkara 10 dalam Peraturan Am MSSM

3.4.2 Penetapan “seeded” dalam undian kumpulan tidak digunakan untuk kejohanan tahun 2022.

3.5 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

3.5.1 Secara Liga

Cara Memberi Mata

Menang - 2 mata

Seri - 1 mata

Kalah - 0 mata

3.5.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

3.5.2.1 Pasukan yang memperolehi perbezaan gol yang terbanyak akan dikira menang.

3.5.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dikira menang.

3.5.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

3.5.2.4 Jika masih seri, lambungan syiling akan dijalankan dengan keputusan ‘best of three’.

3.5.3 Secara Kalah Keluar

3.5.3.1 Bagi perlawanan secara kalah keluar, jika kedudukan seri selepas sepenuh masa, **sistem balingan 7 meter akan dijalankan**.

3.5.3.2 Jika balingan 7 meter tidak dapat dijalankan kerana keadaan-keadaan lain tidak mengizinkan, maka lambungan syiling akan dijalankan dengan keputusan ‘best of three’

3.5.2 Sistem Balingan 7 meter

3.5.2.1 Tiap-tiap pasukan mengambil 5 balingan dari garisan balingan 7 meter dengan cara membaling berselang-seli oleh 5 pemain.

- 3.5.2.2 Jika masih seri, maka balingan 7 meter hendaklah diteruskan oleh baki pemain dalam pasukan secara berselang-seli dengan sistem “sudden death” sehingga keputusan diperolehi.
- 3.5.2.3 Pengadil akan memutuskan kawasan gol mana balingan 7 meter itu dijalankan dan membuat undian untuk memulakan balingan 7 meter.
- 3.5.2.4 Hanya pemain-pemain yang layak kecuali pemain yang dikenakan kad merah atau kad biru dibenarkan mengambil balingan 7 meter.
- 3.5.2.5 Pemain-pemain yang akan mengambil balingan 7 meter dan penjaga gol pasukan mestilah berada diluar garisan balingan percuma.
- 3.5.2.6 Semua pemain lain hendaklah berada di garisan tengah gelanggang
- 3.5.2.7 Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa semasa balingan 7 meter dijalankan.

3.6 **SISTEM MATA MENENTUKAN JUARA KESELURUHAN**

- 3.6.1 Sukan Bola Baling MSSM menggunakan Sistem Mata Set 2 (berpasukan) seperti yang telah diluluskan dalam Mesyuarat Jawatankuasa Teknikal dan Pembangunan Sukan Bil 1/2017.



- 3.6.2 Syarat menentukan pemenang juara keseluruhan :

- 3.6.2.1 MSS Negeri yang mendapat markah tertinggi menjadi johan keseluruhan dan seterusnya.
- 3.6.2.2 Jika markah punggutan adalah sama, maka jumlah pungutan pingat akan diambil kira.
- 3.6.2.3 Jika masih seri, jumlah pertemuan kedua-dua pasukan akan diambil kira

- 3.6.2.4 Jika kedudukan masih terikat, maka akan diistiyarkan pemenang bersama.

3.7 PAKAIAN / PERALATAN PEMAIN DAN ETIKA PAKAIAN PEGAWAI

- 3.7.1.1 Semua pemain dimestikan memakai kasut dan bersarung kaki sesuai dengan permainan di permukaan gelanggang.
- 3.7.1.2 Pemain-pemain dilarang berkuku panjang, memakai jam tangan, cincin, rantai, subang yang boleh mendatangkan kecederaan
- 3.7.1.3 Pengunaan gam/glue tidak dibenarkan dalam Kejohanan Bola Baling MSSM.
- 3.7.1.4 Setiap pasukan dikehendaki membawa sekurang-kurangnya 2 set jersi yang berlainan warna bagi setiap peringkat umur. Pemain memakai jersi yang bernombor di bahagian belakang dan di bahagian hadapan. Pemakaian nombor pemain hendaklah dikekalkan sehingga tamat kejohanan.
- 3.7.1.5 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengisytiharkan warna jersi masing-masing semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan.
- 3.7.1.6 Pegawai-pegawai pasukan yang berada di bangku simpanan tidak dibenarkan memakai seluar jeans, seluar pendek dan selipar.
- 3.7.1.7 Pertukaran warna jersi, jika berlaku, pemakaian jersi yang sama warna sebelum pertandingan oleh kedua-dua pasukan, ***pasukan yang namanya tercatat dahulu dalam jadual perlawanan dikehendaki menukar jersi.***

3.8 GELANGGANG PERMAINAN

3.8.1 *Merujuk kepada Perkara 1 dalam buku “Rule of The Game” IHF.*

3.8.2 Tiap-tiap gelanggang permainan hendaklah disediakan satu kawasan keselamatan di luar gelanggang permainan dengan ukuran sekurang-kurangnya 1 meter dari garisan tepi dan sekurang-kurangnya 2 meter dari garisan gol.

3.9 ALATAN (BOLA)

PERINGKAT UMUR	LILITAN	BERAT	SAIZ BOLA
12 TKB (L & P)	50 – 52 cm	290 – 330 gm	Saiz 1
18 TKB (P)	54 – 56 cm	325 – 375 gm	Saiz 2
18 TKB (L)	58 – 60 cm	425 – 475 gm	Saiz 3

3.10 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

3.10.1 *Merujuk kepada Perkara 11 dalam Peraturan Am MSSM*

3.11 KELEWATAN

3.11.1 Hanya 10 minit akan diberi kepada sesuatu pasukan yang lewat. Selepas itu, pihak lawannya akan diberikan kemenangan dengan **2 mata** dan dengan jaringan **3 – 0**.

3.12 BATAL (KAD MERAH / KAD BIRU)

3.12.1 Jika seseorang pemain atau pegawai pasukan menerima satu kad merah (tanpa laporan bertulis), **pemain atau pegawai berkenaan tidak boleh bermain dalam 1 perlawanan berikutnya**.

3.12.2 Jika seorang pemain atau pegawai pasukan menerima satu kad biru (dengan laporan bertulis) **pemain berkenaan akan digantung mengikut keputusan jawatankuasa teknikal.**

3.12.3 Pemain yang dikenakan tindakan 2 minit selama 3 kali berturut-turut dalam sesuatu perlawanan dan diikuti dengan satu kad merah, pemain tersebut **dibenarkan bermain untuk perlawanan seterusnya.**

3.13 PENANGGUHAN PERLAWANAN

3.13.1 Jika berlaku penangguhan perlawanan atas sebab-sebab keselamatan atau bencana alam maka perkara berikut diguna pakai :

3.13.2 Perlawanan disambung semula jika penangguhan perlawanan tidak melebihi 12 jam dan perlawanan **TELAH** mencapai 60% masa perlawanan.

3.13.3 Perlawanan ulangan jika penangguhan perlawanan melebihi 12 jam dan perlawanan **BELUM** mencapai 60% masa perlawanan.

3.13.4 Persetujuan daripada kedua-dua Pengurus Pasukan yang terlibat.

3.14 BANTAHAN

3.14.1 **Merujuk kepada Perkara 12 dalam Peraturan Am**

3.15 LEMBAGA JURI RAYUAN

3.15.1 **Merujuk kepada Perkara 13 dalam Peraturan Am MSSM**

3.16 LEMBAGA TATATERTIB

3.16.1 **Merujuk kepada Perkara 14 dalam Peraturan Am MSSM**

3.17 PERKARA – PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

3.17.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusan adalah **muktamad**. Sila rujuk Peraturan AM (19).



4.1 Undang-Undang Pertandingan

- 4.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) semasa dan Peraturan-peraturan Pertandingan Bola Keranjang MSS Malaysia. Jika berlaku masalah penafsirannya, Undang-undang Persatuan
- 4.1.2 Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) semasa dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi. Bola Keranjang Mini – Pertandingan ini dijalankan mengikut Peraturan Bola Keranjang Mini MSSM 2018 dan Peraturan Bola Keranjang Mini (FIBA) 2005.

4.2 Jenis Pertandingan

- 4.2.1 Pertandingan dijalankan secara berpasukan antara MSS Negeri.
- 4.2.2 Kategori yang dipertandingkan:
- 4.2.2.1 Lelaki 18 Tahun dan ke bawah
- 4.2.2.2 Perempuan 18 Tahun dan ke bawah
- 4.2.2.3 Lelaki 12 Tahun dan ke bawah
- 4.2.2.4 Perempuan 12 Tahun dan ke bawah

4.3 Kelayakan

- 4.3.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 3).

4.4 Had Umur Peserta

- 4.4.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 4).

4.5 Pendaftaran Pemain / Pembentukan Pasukan

- 4.5.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 5).

4.6 Sistem Pertandingan

- 4.6.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 4).

4.7 Masa Permainan

- 4.7.1 Masa permainan dibahagikan kepada 4 sukuan dengan masa untuk setiap sukuan ialah **7 minit**. Masa rehat antara sukuan 1 & 2 dan 3 & 4 ialah **1 minit**. Masa rehat antara sukuan 2 & 3 ialah **3 minit**.

- 4.7.2 Sekiranya terdapat seri pada akhir sukuan 4, maka sukuan tambahan akan dimainkan. Masa untuk Sukuan Tambahan ialah **3 minit** selepas masa rehat **1 minit** diberikan.

- 4.7.3 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	1	3 minit

Sukuan Pertama	R	Sukuan Kedua	R	Sukuan Ketiga	R	Sukuan Keempat	R	Sukuan Tambahan
7 minit	1	7 minit	3	7 minit	1	7 minit	1	3 minit

4.8 Bilangan Pemain

- 4.8.1 Setiap pasukan terdiri daripada duabelas sepuluh (10) orang pemain.

4.9 Cara Memutuskan Keputusan

- 4.9.1 Cara memberi mata:

Menang
Kalah
Kalah tanpa bertanding

2 mata
1 mata
0 mata

- 4.9.2 Sekiranya terdapat dua atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) semasa bawah bahagian "Classification of Teams".

4.10 Pakaian

- 4.10.1 Setiap pasukan seharusnya mempunyai 2 set jersi pertandingan. Satu set MESTI berwarna **PUTIH** dan satu lagi berwarna **GELAP**.
- 4.10.2 Pasukan yang disenaraikan dahulu dalam jadual pertandingan MESTI memakai jersi berwarna putih sementara pasukan lawannya (pasukan yang disenaraikan kemudian) memakai jersi berwarna gelap.

4.11 Gelanggang / Alatan

- 4.11.1 Rujuk kepada Undang-undang Persatuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) semasa.

4.12 Kelewatan

- 4.12.1 Hanya sepuluh (10) minit sahaja dibenarkan kepada jika terlewat dan selepas itu pihak lawan akan diberi kemenangan percuma dengan dua (2) mata dan skor mata perlawanan 20-0.

4.13 Menarik Diri Dan Menyerah Kalah

- 4.13.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 11)

4.14 Bantahan / Rayuan

- 4.14.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 12)

4.15 Juri Rayuan

- 4.15.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 14).

4.16 Lembaga Tatatertib

- 4.16.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM (Peraturan 15).

4.17 Majlis Rasmi Sempena Kejohanan

- 4.17.1 Sila rujuk Peraturan Am MSSM.

4.18 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 4.18.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola dan keputusan adalah maktamad. Sila rujuk Peraturan Am MSSM.





5.1 Kelayakan penyertaan

5.1.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua ahli gabungan MSS Malaysia

5.1.2 Setiap negeri boleh menghantar satu pasukan lelaki dan satu pasukan perempuan bagi setiap peringkat umur.

5.2 Kelayakan Peserta

5.2.1 (Sila rujuk Perkara 3 dalam Peraturan Am MSSM)

5.3 Had Umur Peserta dan Pendaftaran

5.3.1 (Sila rujuk Perkara 4 dalam Peraturan Am MSSM)

5.4 Undang-undang Kejohanan:

5.4.1 Undang-undang Permainan Bola Tampar Antarabangsa yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan bagi semua peringkat umur kecuali ada undang-undang khas yang menguasai pertandingan permainan MSSM.

5.4.2 Undang-undang Khas (12TKB)

5.4.2.1 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan 9 pemain. Hanya pemain yang didaftarkan dalam Borang Skor (Score Sheet) dibenarkan bermain.

5.5 Sistem Pertandingan

5.5.1 (Sila rujuk Perkara 10 dalam Peraturan Am MSSM)

5.6 KLASIFIKASI PASUKAN / SISTEM RANKING PASUKAN SEMASA PERTANDINGAN

5.6.1 Berikut merupakan sistem penentuan klasifikasi / ranking pasukan mengikut turutan:

5.6.1.1 Pasukan yang menang lebih perlawanan akan mendapat ranking yang lebih tinggi /baik

5.6.1.2 Ranking atau kedudukan pasukan akan ditentukan oleh jumlah bilangan kemenangan perlawanan mereka.

- 5.6.1.3 Mata kemenangan yang akan diberikan kepada pasukan pada setiap perlawanan, dan mata tersebut akan diambilkira dalam menentukan ranking pasukan.

MENANG 2–0	MENANG 2-1	KALAH 1-2	KALAH 0-2	LUCUT TEKNIKAL
3 mata	2 mata	1 mata	0 mata	0 mata (25/21-0, 25/21-0)

- 5.6.1.4 Nisbah set.

- 5.6.1.4.1 Sekiranya terdapat persamaan mata di antara dua(2) atau lebih pasukan, maka pasukan-pasukan tersebut akan diklasifikasikan atau ditentukan ranking mereka mengikut susunan menurun (descending order) nisbah jumlah set yang dimenangi dibahagikan dengan jumlah set yang kalah.

Jumlah set yang menang

$$C = \frac{\text{Jumlah set yang menang}}{\text{Jumlah set yang kalah}} = (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah setnya lebih tinggi akan menduduki tempat teratas.

- 5.6.1.5 Nisbah mata / “point”

- 5.6.1.5.1 Sekiranya terdapat dua (2) atau lebih pasukan yang mempunyai nisbah set yang sama, maka pasukan-pasukan tersebut akan diklasifikasikan atau ditentukan ranking mereka mengikut susunan menurun (descending order) nisbah jumlah mata/“point” yang dimenangi dibahagikan dengan jumlah mata/“point” yang kalah,bagi semua perlawanan.

Jumlah mata/point yang menang

$$Z = \frac{\text{Jumlah mata/point yang menang}}{\text{Jumlah mata/point yang kalah}} = (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah setnya lebih tinggi akan menduduki tempat teratas.

5.6.1.6 Sekiranya dua pasukan masih mempunyai nisbah mata/"point" yang sama

5.6.1.6.1 Sekiranya dua pasukan masih mempunyai nisbah mata/"point" yang sama, maka prioriti akan diberikan kepada pasukan yang menang berdasarkan kepada keputusan perlawanan di antara dua pasukan tersebut. Pasukan yang menang akan menduduki tempat teratas.

5.6.1.7 Jika tidak , keputusan akan ditentukan dengan cabutan undi.

5.7 Pakaian Seragam

5.7.1 Tiap-tiap pemain hendaklah memakai jersi dan seluar seragam.

5.7.2 Pemain Libero hendaklah menggunakan jersi yang berlainan warna daripada warna jersi pasukannya.

5.7.3 Jersi hendaklah bermombor saiz tidak kurang daripada 15 sm tingginya di depan dan 20 sm di belakang. Nombor yang digunakan adalah dari 1 hingga 20 sahaja.

5.7.4 Garis nombor hendaklah tidak kurang daripada 2 sm tebal.

5.7.5 Pasukan yang gagal memakai jersi mengikut peraturan di atas akan dilarang bermain dan pasukannya boleh dibatalkan perlawanan.

5.7.6 Pegawai pasukan hendaklah memakai pakaian yang seragam dan memakai seluar panjang serta berkasut.

5.8 Gelanggang

- 5.8.1 Semua garisan adalah 5 sm lebar.
- 5.8.2 Ukuran gelanggang untuk Kategori 18 tahun dan ke bawah adalah 9m x 18m dan garisan serang dilukis 3 meter selari dengan garisan tengah gelanggang.
- 5.8.3 Ukuran gelanggang untuk Kategori 12 tahun dan ke bawah adalah 8m x 16m dan garisan serang dilukis 2.7 meter selari dengan garisan tengah gelanggang.

5.9 Ketinggian Jaring:

- 5.9.1 Ketinggian rasmi untuk pertandingan peringkat MSSM ialah:

Lelaki 18 tahun dan ke bawah	:	2.43 meter
Perempuan 18 tahun dan ke bawah	:	2.24 meter
Lelaki dan perempuan 12 tahun dan ke bawah	:	2.10 meter

5.10 Ciri-Ciri Bola

- 5.10.1 Bola adalah berbentuk sfera diperbuat daripada kulit lentur atau kulit sintetik dengan satu pundi di dalamnya diperbuat daripada getah atau bahan serupa.
- 5.10.2 Warna bola boleh seragam dan cerah atau kombinasi warna-warni.
- 5.10.2.1 Lilitannya : 62sm - 64sm.
- 5.10.2.2 Jisim : 200g - 220g.
- 5.10.2.3 Tekanan dalam : 0.300 – 0.325kg/sm².
- 5.10.2.4 Jenis : saiz 5 untuk kategori 18 tkb.
- 5.10.2.5 Jenis : saiz 4 untuk kategori 12 tkb.

5.11 Sistem Mata Rali dimainkan

- 5.11.1 Memenangi Satu Set
- 5.11.1.1 Untuk Kategori 18 TKB, Setiap set dimenangi oleh pasukan yang mendapat 25 mata terdahulu dengan kelebihan minimum 2-mata. Jika berlaku seri 24-24, permainan diteruskan sehingga skor kelebihan 2-mata diperolehi. (26-24, 27-25,)

5.11.1.2 Untuk Kategori 12 TKB, Setiap set (set 1 – set 2) dimenangi oleh pasukan yang mendapat 21 mata terdahulu dengan kelebihan minimum 2 mata. Jika berlaku seri 20-20, permainan diteruskan sehingga skor kelebihan 2 mata diperolehi. (22-20, 23-21,)

5.11.1.3 Jika set penentuan dimainkan, set penentuan akan dimenangi oleh pasukan yang mendapat 15 mata terdahulu dengan kelebihan minimum 2-mata. Jika berlaku seri pada 14-14, permainan diteruskan sehingga skor kelebihan 2 mata diperolehi (16-14, 17-15,)

5.11.2 Memenangi Perlawanan:

5.11.2.1 Perlawanan dimenangi oleh pasukan yang memenangi dua (2) set dengan keputusan 2-0 , atau 2-1.

5.11.2.2 Dalam kes seri 1-1, set penentu (set ke-3) dimainkan.

5.11.2.3 Untuk set penentuan, pasukan akan bertukar gelanggang apabila mana-mana pasukan mencapai mata 8(12 TKB), mata 13(18 TKB).

5.12 Pembatalan (Walkover):

5.12.1 **(Sila rujuk Perkara 11 dalam Peraturan Am MSSM)**

5.13 Pengadil

5.13.1 Jawatankuasa Pengadilan akan melantik pengadil-pengadil yang bertauliah untuk bertugas di sepanjang pertandingan.

5.13.2 Para pengadil adalah terdiri daripada Pengadil Antarabangsa dan calonnya sahaja serta Pengadil Kebangsaan dan calonnya sahaja.

5.14 Penggantungan: Pembatalan Seseorang Pemain

5.14.1 Jika seseorang pemain disingkirkan (kad kuning dan merah) daripada perlawanan oleh pengadil, dia dengan sendirinya ditegah bermain satu perlawanan berikutnya sehingga menerima keputusan dari Jawatankuasa Pertandingan.

5.14.2 Jawatankuasa Pertandingan terdiri daripada:

- 5.14.2.1 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan
- 5.14.2.2 Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan Bola Tampar MSS Malaysia
- 5.14.2.3 3 pengurus pasukan MSSM Negeri yang berdaftar dan tidak terlibat dengan kes tersebut
- 5.14.2.4 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-officio]

5.15 Bantahan

5.15.1 **(Sila rujuk Perkara 12 dalam Peraturan Am MSSM)**

5.16 Juri Rayuan

5.16.1 Juri Rayuan hendaklah terdiri daripada:

- 5.16.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola / wakilnya
- 5.16.1.2 Penyelaras Permainan Bola Tampar MSS Malaysia
- 5.16.1.3 3 orang Pengurus Pasukan MSSM Negeri yang berdaftar yang tidak terlibat dalam Jawatankuasa Bantahan Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-Officio]

5.17 Lembaga Tatatertib

5.17.1 Lembaga ini terdiri daripada:

- 5.17.1.1 Timbalan Ketua Pengarah [JPJS/Setiausaha Agung MSSM atau wakilnya]
- 5.17.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknik & Pembangunan MSSM atau wakilnya.
- 5.17.1.3 Yang Di Pertua MSSM Negeri Pengelola atau wakilnya.
- 5.17.1.4 3 orang Setiausaha Agung MSSM Negeri yang tidak terlibat dengan kes tersebut.
- 5.17.1.5 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-Officio]

5.18 Hal-Hal Lain

5.18.1 Tiap-tiap perlawanan akan dimulakan mengikut jadual yang telah ditetapkan.

5.18.2 Walau bagaimanapun Pengelola mempunyai hak membuat pindaan jika perlu dan memaklumkan kepada pasukan yang terlibat secepat mungkin.

5.18.3 Pegawai dan pemain pasukan yang bertanding sahaja dibenarkan masuk ke dalam gelanggang atau duduk di bangku pemain gantian.

5.18.4 Ahli-ahli pasukan yang dibenarkan duduk di bangku pemain ganti semasa perlawanan pasukannya adalah seperti: [Maksimum: 3 pegawai]

5.18.4.1 Seorang Jurulatih

5.18.4.2 Seorang Penolong Jurulatih

5.18.4.3 Seorang fisioterapis / trainer

5.18.4.4 3/6 orang pemain gantian.

[*Pasukan perempuan perlu diiringi oleh seorang pegawai wanita*]

5.18.5 Pengurus dan Jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab terus ke atas disiplin Pemain dan penyokong dari negeri mereka.

5.18.6 Sebarang pindaan kepada peraturan pertandingan hendaklah diumumkan sebelum kejohanan.



6 BOLING TENPIN

M S S M



6.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

6.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan **dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC)**.

6.1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

6.1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak terdapat dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:

6.1.3.1 Semua peraturan am akan diputuskan berasas kepada **PERATURAN AM MSSM**.

6.1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Peraturan MTBC.

6.1.4 Semua keputusan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MSSM.

6.2 JENIS DIPERTANDINGKAN

6.2.1 Lelaki / Perempuan

6.2.1.1 Perseorangan

6.2.1.2 Beregu

6.2.1.3 *All Event / Jaras*

6.2.1.4 Masters

6.2.2 Had Umur

6.2.2.1 12 tahun dan ke bawah

6.2.2.2 15 tahun dan ke bawah

6.2.2.3 18 tahun dan ke bawah

6.3 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 6.3.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan MSS Negeri.
- 6.3.2 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan satu pasukan lelaki (dua orang) dan satu pasukan perempuan (dua orang) bagi setiap kategori.
- 6.3.3 Kelayakan pegawai dan peserta.
- 6.3.3.1 Sila rujuk maklumat kontinjen seperti dalam lampiran.

6.4 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.4.1 Acara Perseorangan
- 6.4.1.1 Setiap pasukan negeri dibenarkan menghantar empat (4) orang peserta lelaki dan empat (4) orang peserta perempuan bagi acara ini.
- 6.4.1.2 Peserta-peserta kategori 18 tahun dan 15 tahun ke bawah akan bermain enam (6) "games" dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan manakala peserta-peserta kategori 12 tahun dan ke bawah akan bermain empat (4) "games" dengan menyeberangi empat (4) lorong dan peserta dengan jumlah jatuh pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.
- 6.4.1.3 Jumlah jatuh pin individu dari acara perseorangan akan diambil kira dalam acara All Event / Jaras.
- 6.4.1.4 Hadiah disediakan bagi tempat pertama hingga keempat.
- 6.4.2 Acara Beregu
- 6.4.2.1 Setiap pasukan negeri dibenarkan menghantar dua (2) pasangan beregu lelaki dan dua (2) pasangan beregu perempuan bagi setiap kategori umur dalam acara ini.
- 6.4.2.2 Peserta-peserta kategori 18 tahun dan 15 tahun ke bawah akan bermain enam (6) "games" dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan manakala peserta-peserta kategori 12 tahun dan ke bawah akan bermain empat (4) "games" dengan menyeberangi empat (4) lorong. Beregu dengan jumlah jatuh pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

- 6.4.2.3 Jumlah jatuhan pin individu dari acara beregu akan diambil kira dalam acara All Event / Jaras.
- 6.4.2.4 Hadiah disediakan bagi tempat pertama hingga keempat.

6.4.3 Acara All Event

- 6.4.3.1 Setiap peserta yang telah mengambil bahagian dalam acara perseorangan, beregu dan berpasukan sahaja yang layak menyertai acara ini.
- 6.4.3.2 Jatuhan pin yang diperolehi setiap peserta yang telah bermain dua belas (12) "games" (kategori 18 tahun dan 15 tahun) dan lapan (8) "games" (kategori 12 tahun) dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang dalam acara ini.
- 6.4.3.3 Hadiah disediakan bagi tempat pertama hingga keempat.

6.4.4 Acara Masters

- 6.4.4.1 Dua belas (12) peserta lelaki dan dua belas (12) peserta perempuan (bawah 18 tahun dan bawah 15 tahun), lapan (8) peserta lelaki dan lapan (8) peserta perempuan (bawah 12 tahun) dengan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam acara "All Event" adalah layak menyertai acara ini.
- 6.4.4.2 Permainan akan diadakan mengikut sistem "Match Play Round Robin" di mana setiap peserta dikehendaki bermain sejumlah dua belas (12) "games" (bawah 18 tahun dan bawah 15 tahun) manakala lapan (8) "games" (bawah 12 tahun). Tiap-tiap satu game dengan pemain yang berlainan di lorong yang berasingan juga mengikut jadual yang telah ditetapkan. "Games" yang ke-12 (bawah 18 tahun dan bawah 15 tahun) serta "Games" ke-8 (bawah 12 tahun) adalah permainan kedudukan (position play).
- 6.4.4.3 Kedudukan dalam acara Masters akan dikira mengikut sistem mata berikut:
- 6.4.4.3.1 satu (1) mata untuk setiap jatuhan pin.
 - 6.4.4.3.2 sepuluh (10) mata untuk setiap perlawanan yang dimenangi.
 - 6.4.4.3.3 lima (5) mata untuk setiap perlawanan yang seri.

- 6.4.4.4 Pemenang akan ditentukan melalui “stepladder”, semua jatuhan pin dan bonus sewaktu “position play” tidak diambilkira.
- 6.4.4.5 Pemain di tempat kedua dan ketiga akan bermain satu permainan.
- 6.4.4.6 Pemenang akan bertemu dengan pemain di tempat pertama sebanyak 2 permainan.
- 6.4.4.7 Pemain yang mendapat jatuhan pin terbanyak dikira pemenang acara Masters.
- 6.4.4.8 Pemain yang tewas mendapat tempat kedua.
- 6.4.4.9 Sekiranya berlaku keputusan seri di mana-mana peringkat dalam “stepladder”, permainan akan diteruskan dengan tambahan frame 9 dan 10.
- 6.4.4.10 Dan sekiranya masih lagi seri, penentuan akan dilakukan dengan penambahan satu lagi permainan frame 10 sahaja
- 6.4.4.11 Hadiah disediakan bagi tempat pertama hingga keenam.

6.5 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 6.5.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam skor yang disediakan.
- 6.5.2 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknik Pertandingan atau wakilnya.
- 6.5.3 Individu atau pasukan yang membuat jatuhan pin terbanyak dikira sebagai pemenang.
- 6.5.4 Sekiranya seri, maka keputusan ditentukan berdasarkan jumlah jatuhan pin permainan terakhir. Jika masih seri jatuhan pin permainan kedua terakhir diambilkira dan seterusnya.

6.6 PAKAIAN PEMAIN

- 6.6.1 Semua pasukan dan dari MSS Negeri mesti memakai pakaian seragam pasukannya.

6.6.2 Peserta-peserta dikehendaki memakai seluar panjang slack (jeans tidak dibenarkan) dan baju atau ‘T’ berkollar biasa atau stand collar (tuck in) dan kemas untuk setiap MSS Negeri.

6.6.3 Baju dan seluar sesuatu pasukan haruslah mempunyai warna yang seragam.

6.6.4 Peraturan berpakaian pelajar sekolah perlu dipatuhi oleh setiap peserta sepanjang kejohanan.

6.6.5 Pemain yang gagal mematuhi Peraturan Berpakaian masih dibenarkan meneruskan permainan tetapi tidak akan dikira dalam penentuan pemenang.

6.7 ALATAN

6.7.1 Semua peserta diwajibkan mendaftarkan bola masing-masing bagi memastikan berat dan spesifikasi lain mematuhi peraturan. Peserta yang bermain dengan bola tanpa daftar akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.

6.7.2 Sekiranya ada peserta yang membuat perubahan pada bolanya atau membuat “plugging” semula pada bola yang telah diluluskan sebelum ini , maka bola tersebut mesti didaftarkan semula sebelum digunakan.

6.8 KELEWATAN

6.8.1 Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum acara bermula. Peserta yang lewat selepas game kedua akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara tersebut.

6.8.2 Peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

6.9 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

6.9.1 Pihak pengajur mempunyai kuasa untuk melantik seorang “Pacer” sekiranya ada “Walk Over” dalam sesuatu acara atau bilangan peserta dalam sesuatu acara itu tidak mencukupi.

- 6.9.2 Pemain yang “Walk Over” atau menarik diri atas sebab-sebab yang dibenarkan akan diberi “Blind Score” seperti berikut :

Kategori	Lelaki	Perempuan
B12	60	40
B15	80	60
B18	100	80

6.10 GANGGUAN PERMAINAN

- 6.10.1 Pengurus Teknik Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung mengalami kerosakan mesin.
- 6.10.2 Permainan (game) yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

6.11 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 6.11.1 Bila seseorang pemain bermain di atas lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu dianggap sebagai “Bola Mati” (Dead Ball) dan pemain tersebut dikehendaki bermain frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 6.11.2 Sekiranya kesalahannya itu hanya ditemui selepas pemain kemudian membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 6.11.3 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui sebelum pemain kedua membaling, skor akan dibatalkan dan pemain tersebut dikehendaki membaling semula pada lorong yang sebenar.

6.12 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

6.12.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk mmbaling bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut:-

- 6.12.1.1 Seseorang peserta untuk bermain terlebih dahulu (right of way) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya
- 6.12.1.2 Mereka harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong sebelah kanannya.
- 6.12.1.3 Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
- 6.12.1.4 Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan di atas, dia akan diberi amaran dengan isyarat Kad Putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti) dan Kad Kuning atas kesalahan kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberi kad Merah dan sifar (0) mata untuk frame tersebut.

6.13 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 6.13.1 Sekiranya berlaku sebarang *black out* dalam tv monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain-pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Akan tetapi jika skor telah dicatatkan, maka permainan akan bersambung dari frame di mana permainan tersebut berhenti sebelum ini.
- 6.13.2 Games yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan.
- 6.13.3 Pasukan dan pemain tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu *black out* seumpama ini.

6.14 NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG

6.14.1 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut MSS Negeri.

6.14.2 Semua mesti mempamerkan kodnya di bahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor ini tidak akan dibenarkan untuk mengambil bahagian.

6.14.3 Peruntukan lorong akan ditetapkan terlebih dahulu secara undian.

6.14.4 Huruf dan nombor peserta adalah seperti berikut :



NEGERI	KOD	PEREMPUAN 12 TAHUN DAN KE BAWAH	PEREMPUAN 15 TAHUN DAN KE BAWAH	PEREMPUAN 18 TAHUN DAN KE BAWAH	LELAKI 12 TAHUN DAN KE BAWAH	LELAKI 15 TAHUN DAN KE BAWAH	LELAKI 18 TAHUN DAN KE BAWAH
PERAK	A	A1-A2	A3-A4	A5-A6	A7-A8	A9-A10	A11-A12
SELANGOR	B	B1-B2	B3-B4	B5-B6	B7-B8	B9-B10	B11-B12
PAHANG	C	C1-C2	C3-C4	C5-C6	C7-C8	C9-C10	C11-C12
KELANTAN	D	D1-D2	D3-D4	D5-D6	D7-D8	D9-D10	D11-D12
JOHOR	J	J1-J2	J3-J4	J5-J6	J7-J8	J9-J10	J11-J12
KEDAH	K	K1-K2	K3-K4	K5-K6	K7-K8	K9-K10	K11-K12
W.P. LABUAN	L	L1-L2	L3-L4	L5-L6	L7-L8	L9-L10	L11-L12
MELAKA	M	M1-M2	M3-M4	M5-M6	M7-M8	M9-M10	M11-M12
NEGERI SEMBILAN	N	N1-N2	N3-N4	N5-N6	N7-N8	N9-N10	N11-N12
PULAU PINANG	P	P1-P2	P3-P4	P5-P6	P7-P8	P9-P10	P11-P12
SARAWAK	Q	Q1-Q2	Q3-Q4	Q5-Q6	Q7-Q8	Q9-Q10	Q11-Q12
PERLIS	R	R1-R2	R3-R4	R5-R6	R7-R8	R9-R10	R11-R12
SABAH	S	S1-S2	S3-S4	S5-S6	S7-S8	S9-S10	S11-S12
TERENGGANU	T	T1-T2	T3-T4	T5-T6	T7-T8	T9-T10	T11-T12
W.P.KUALA LUMPUR	W	W1-W2	W3-W4	W5-W6	W7-W8	W9-W10	W11-W12
W.P PUTRAJAYA	E	E1-E2	E3-E4	E5-E6	E7-E8	E9-E10	E11-E12

6.15 LARANGAN (PROHIBITION)

- 6.15.1 Peserta-peserta adalah dilarang daripada merokok, minum minuman keras atau di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan.
- 6.15.2 Sekiranya didapati ada peserta melanggar peraturan ini, beliau akan dibatalkan penyertaannya daripada kejohanan ini.
- 6.15.3 Sekiranya berlaku perkara seperti ini, Pengurus Teknik Pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal supaya peserta ini digantung daripada seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.
- 6.15.4 Minuman dan tepung serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja *console*.

6.16 BANTAHAN / TATATERTIB

- 6.16.1 Rujuk Peraturan Am MSSM (Bilangan 13).

6.17 JURI RAYUAN

- 6.17.1 Rujuk Peraturan Am MSSM (Bilangan 14)

6.18. JAWATAN KUASA / PANEL PEMILIHAN PERINGKAT MSSM

- 6.18.1 Ketua Unit Sukan.
- 6.18.2 Penyelaras Sukan Boling Tenpin MSSM
- 6.18.3 PTPS MSSM
- 6.18.4 2 Jurulatih SSM
- 6.18.5 5 PTPS MSSN
- 6.18.5.1 Wakil Zon Utara
- 6.18.5.2 Wakil Zon Selatan
- 6.18.5.3 Wakil Zon Tengah

6.18.5.4 Wakil Zon Timur

6.18.5.5 Wakil Borneo

6.19 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

6.19.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.

6.20 HADIAH

6.20.1 KATEGORI : LELAKI 18 TAHUN KE BAWAH

BIL.	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLAH
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregū	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.2 KATEGORI : PEREMPUAN 18 TAHUN KE BAWAH

BIL.	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLAH
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregū	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.3 KATEGORI : LELAKI 15 TAHUN KE BAWAH

BIL.	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLAH
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregu	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.4 KATEGORI : PEREMPUAN 15 TAHUN KE BAWAH

BIL.	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLAH
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregu	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.5 KATEGORI : LELAKI 12 TAHUN KE BAWAH

BIL.	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLA H
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregu	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.6 KATEGORI : PEREMPUAN 12 TAHUN KE BAWAH

BIL	ACARA	JOHAN EMAS	NAIB JOHAN PERAK	KETIGA GANGSA	KE-4	KE-5	KE-6	JUMLAH
1	Perseorangan	1	1	1	1			4
2	Beregu	2	2	2	2			8
3	All Events	1	1	1	1			4
4	Masters	1	1	1	1	1	1	6
	JUMLAH	5	5	5	5	1	1	22

6.20.7 LAIN-LAIN HADIAH / ANUGERAH

BIL	NAMA HADIAH / ANUGERAH	KATEGORI			JUMLA H
		B18	B15	B12	
1	Piala Iringan Johan (Lelaki)	1	1	1	3
2	Piala Iringan Johan (Perempuan)	1	1	1	3
3	Piala Iringan Johan Keseluruhan				1
4	Piala Iringan Naib Johan Keseluruhan				1
5	Piala Iringan Ketiga Keseluruhan				1
	JUMLAH				9

- 6.20.8 Johan Keseluruhan mengikut kiraan pingat (keputusan Mesyuarat Pengurusan MSSM 2016 pada 24 - 26 Feb 2016 - IAB)

NOTA : - Pemenang Keseluruhan akan ditentukan mengikut pungutan mata.

Johan	5 Mata / 8 Mata bagi acara 4 sepasukan
Naib Johan	3 Mata / 5 Mata bagi acara 4 sepasukan
Ketiga	2 Mata / 3 Mata bagi acara 4 sepasukan
Keempat	1 Mata / 2 Mata bagi acara 4 sepasukan
Kelima	1 Mata (Masters sahaja)
Keenam	1 Mata (Masters sahaja)

Sekiranya berlaku keputusan seri dalam jumlah pengiraan mata maka jumlah urutan pingat akan diambil kira.

M S S M

6.21 MAKLUMAT TAMBAHAN

- 6.22 Pengajur mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 32 *lane* untuk menganjurkan kejohanan MSSM.





(Pindaan 19Julai2017 : Tidak melibatkan dasar MSSM. Hanya melibatkan perubahan nama organisasi, istilah dan pengukuhan peraturan permainan)

7.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN CATUR

Pertandingan catur Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) dijalankan dengan menggunakan sepenuhnya *Peraturan Permainan Catur Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)* dan *Peraturan-Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)* yang sedang berkuatkuasa. Seterusnya, mananya peraturan yang tidak dinyatakan, hendaklah menggunakan *Undang-undang Persekutuan Catur Antarabangsa* (Federation Internationale Des Echecs – FIDE) yang sedang berkuatkuasa.

7.2 JENIS PERTANDINGAN

7.2.1 Kategori Individu

- 7.2.1.1 Lelaki berumur 18 Tahun dan ke bawah
- 7.2.1.2 Perempuan berumur 18 Tahun dan ke bawah
- 7.2.1.3 Lelaki berumur 15 Tahun dan ke bawah
- 7.2.1.4 Perempuan berumur 15 Tahun dan ke bawah
- 7.2.1.5 Lelaki berumur 12 Tahun dan ke bawah
- 7.2.1.6 Perempuan berumur 12 Tahun dan ke bawah

7.3 PENDAFTARAN PEMAIN

7.3.1 Kiraan umur pemain bagi setiap kategori adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.

7.3.2 Setiap MSS Negeri dibenarkan mendaftar jumlah pemain seperti berikut:-

Kategori	Individu	JUMLAH
Lelaki berumur 18 tahun dan ke bawah	3	3
Perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah	3	3
Lelaki berumur 15 tahun dan ke bawah	3	3
Perempuan berumur 15 tahun dan ke bawah	3	3
Lelaki berumur 12 tahun dan ke bawah	3	3
Perempuan berumur 12 tahun dan ke bawah	3	3

7.4 SISTEM PERTANDINGAN

7.4.1 Pertandingan ini dijalankan serentak bagi semua kategori.

7.4.2 Pertandingan Kategori Individu.

Pertandingan Kategori Individu dijalankan mengikut prinsip-prinsip **Sistem Swiss** Pemasangan Terus.

7.4.2.1 Susunan Pemain (Ranking)

Susunan ranking bagi kategori individu ditetapkan dan disusun semasa mesyuarat pengurus pasukan.

7.4.2.1.1 Berdasarkan kepada pencapaian/ranking pemain dalam pertandingan MSS Negeri masing-masing.

7.4.2.1.2 Susunan pemain berdasarkan Fide sehingga Ogos 2022

7.4.2.2 Pemain Penggenap

Jika jumlah pemain menjadi ganjil dalam sesuatu kategori, maka seorang pemain tambahan boleh dimasukkan untuk menggenapkan jumlah pemain. Pasukan tuan rumah diberi keutamaan untuk menambahkan seorang pemain penggenap ini. Jika tuan rumah tidak mengisi pemain penggenap ini, maka seorang pemain tambahan dari pasukan lain boleh dibenarkan bermain bagi menggenapkan jumlahnya. Jika ada lebih daripada sebuah pasukan berminat untuk mengisi kekosongan pemain penggenap, pemilihan hendaklah dibuat secara undian bagi memilih salah seorang daripada mereka sebagai pemain penggenap.

Dalam apa keadaan sekalipun, penambahan lebih daripada seorang pemain tambahan adalah tidak dibenarkan.

7.4.2.3 Jumlah Pusingan

Jumlah pusingan permainan ditetapkan ialah **6** pusingan.

7.5 TEMPOH BERMAIN

- 7.5.1 Tempoh permainan bagi kategori individu ialah **1 jam + 30 saat tambahan masa bagi setiap pergerakan.**
- 7.5.2 Arbiter berhak memberhentikan permainan sekiranya tempoh masa bermain salah seorang atau kedua-dua pemain telah tamat.
- 7.5.3 *Default time* ialah 1 jam.
- 7.5.4 Sebuah **jam kawalan** hendaklah ditempatkan di hadapan dewan pertandingan.

7.6 MEREKOD PERGERAKAN

- 7.6.1 Setiap pemain wajib merekod pergerakan demi pergerakan dengan menggunakan pen berdakwat biru atau hitam sehingga tamat permainan.
- 7.6.2 Penggunaan pensil adalah tidak dibenarkan.

7.7 KAEDAH MENENTUKAN KEPUTUSAN

7.7.1 Menentukan Keputusan Kategori Individu.

- 7.7.1.1 Pemain yang menang diberikan 1 mata, $\frac{1}{2}$ mata jika seri dan 0 mata jika kalah. Pemain bye diberikan 1 mata.
- 7.7.1.2 Pemain yang mendapat jumlah mata terbanyak akan menjadi johan dan seterusnya.
- 7.7.1.3 Jika terdapat kedudukan mata yang sama, sistem pemecah-seri (tie-break) berikut hendaklah digunakan.
 - 7.7.1.3.1 Mata Solkoff / Buchholz
 - 7.7.1.3.2 Mata Sonneborn-Berger
 - 7.7.1.3.3 Personal Encounter
 - 7.7.1.3.4 Mata Median-Solkoff / Median-Buchholz
 - 7.7.1.3.5 Mata progresif / kumulatif

7.7.2 Keputusan (Standings) yang dijana dan dikeluarkan oleh Sistem Swiss Manager adalah muktamad.

7.7.3 Menentukan Johan Keseluruhan.

- 7.7.3.1 Penentuan Johan Keseluruhan adalah berdasarkan Format Pengiraan Untuk Kejohanan Sukan Spesifik Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) yang sedang berkuatkuasa.

7.8 HADIAH

Hadiyah-hadiyah disediakan oleh MSSM seperti berikut:-

7.8.1 Hadiah Kategori Individu.

Hadiah bagi setiap kategori ialah dari tempat pertama hingga ke sepuluh. (Top ten)

7.8.2 Johan Keseluruhan

Satu hadiah sahaja disediakan (Bergantung kepada pihak MSSM/pengelola)

7.9 PAKAIAN BERMAIN DAN PERALATAN LARANGAN

7.9.1 Pakaian Atas

- 7.9.1.1 Pemain hendaklah memakai baju-T rasmi negeri masing-masing.
- 7.9.1.2 Sekiranya tidak memakai baju-T rasmi negeri, pemain hendaklah memakai baju-T berkollar kosong atau bercorak. Baju-T yang mempunyai tulisan dan bergambar adalah dilarang. Bagaimanapun baju-T yang mempunyai tulisan nama sekolah, daerah, negeri atau negara boleh digunakan.
- 7.9.1.3 Track top yang sesuai adalah dibenarkan. Track top yang mempunyai tulisan dan bergambar adalah dilarang. Bagaimanapun Track top yang mempunyai tulisan nama sekolah, daerah, negeri atau negara boleh digunakan.

7.9.2 Pakaian Bawah :

- 7.9.2.1 Setiap pemain hendaklah memakai seluar track panjang (track bottom). Pakaian bawah yang lain adalah dilarang.

7.9.3 Alas Kaki :

- 7.9.3.1 Setiap pemain hendaklah memakai kasut sukan atau kasut sekolah. Alas kaki yang lain adalah dilarang.

- 7.9.4 Pemain dilarang membawa atau mengguna peralatan yang boleh mengganggu seperti alatan elektronik, topi, cermin mata hitam dan sebagainya.

- 7.9.5 Pemain dilarang membawa atau mengguna alat telekomunikasi seperti telefon bimbit / telefon mudah alih atau sebahagian daripada komponen alat tersebut ke dalam dewan/bilik pertandingan.

- 7.9.6 Pemain yang didapati melanggar peraturan yang dinyatakan, akan dikenakan penalti dan dikira kalah dalam pusingan tersebut. Dia juga, boleh dihalang bermain dalam pusingan-pusingan berikutnya.

7.10 PEMAIN KELAINAN UPAYA (OKU)

- 7.10.1 Sekiranya terdapat Pemain Kelainan Upaya, maka pengelola hendaklah mengambil langkah yang bersesuaian dari segi kebijakan pemain itu sendiri mahupun kepada pemain-pemain lain.
- 7.10.2 Jika set permainan khas diperlukan, maka pengurus kontinjen pemain itu sendiri adalah bertanggungjawab untuk menyediakannya.
- 7.10.3 Sekiranya perlu, seorang Arbiter hendaklah dilantik khas untuk menyelia di sepanjang tempoh permainan.
- 7.10.4 Pemain yang ditetapkan bermain dengan pemain OKU dan pengurus pasukannya, hendaklah akur dengan ketetapan yang dibuat oleh pihak pengelola.

7.11 DEWAN PERMAINAN

- 7.11.1 Dewan Pertandingan
Sebuah dewan yang besar dan selesa, yang boleh menempatkan kesemua pemain dan pegawai hendaklah disediakan untuk pertandingan.
- 7.11.2 Sempadan Kawasan Permainan
Sempadan kawasan bermain di dalam dewan perlu dipagar dengan tali keselamatan dan beberapa papan notis tentang kawasan larangan ini hendaklah dipamerkan di sekeliling kawasan permainan.
- 7.11.3 Meja dan kerusi
Meja yang sesuai saiznya perlu disediakan. Meja ini hendaklah boleh menempatkan papan catur, jam catur, label meja/papan catur, label nama pemain, bendera pasukan negeri dan perlu ada ruang untuk pemain menulis/merekod pergerakan permainan caturnya. Kerusi yang selesa perlu disediakan memandangkan tempoh bermain yang sangat panjang. Meja pemain hendaklah disusun mengikut kategori, dengan sebelah dewan diperuntukkan untuk kategori lelaki dan sebelah lagi untuk kategori perempuan.

7.11.4 Meja Pengurusan Pegawai Pertandingan

Meja dan kerusi yang secukupnya perlu disedia dan disusun di bahagian hadapan dewan atau di bahagian-bahagian yang ditetapkan.

7.11.5 Pembesar suara

Pembesar suara perlu disediakan dan berfungsi sepanjang masa.

7.12 ALATAN

7.12.1 Buah Catur

Buah catur standard yang digunakan ialah dengan saiz ukuran tinggi raja (king) di antara 8.5 cm – 10.5 cm.

7.12.2 Papan Catur

Papan catur standard yang digunakan ialah dengan saiz sisi bagi setiap petak sisi empat samanya berukuran 5.0 cm – 6.5 cm.

7.12.3 Jam catur digital dengan fungsi tambahan masa hendaklah digunakan.

7.13 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

7.13.1 Rujuk Peraturan 11, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.14 BANTAHAN

7.14.1 Rujuk Peraturan 12, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.15 JURI RAYUAN

7.15.1 Rujuk Peraturan 13, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.16 LEMBAGA TATATERTIB

7.16.1 Rujuk Peraturan 14, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.17 MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN

7.17.1 Rujuk Peraturan 15, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.18 KESELAMATAN

7.18.1 Rujuk Peraturan 16, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.19 PENYALAHGUNAAN DADAH

7.19.1 Rujuk Peraturan 17, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.20 KENYATAAN AKHBAR

7.20.1 Rujuk Peraturan 18, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

7.21 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

7.21.1 Rujuk Peraturan 19, Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia

MSSM





8.1 UNDANG-UNDANG

- 8.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Gimnastik Antarabangsa (FIG), Undang-undang Persekutuan Gimnastik Malaysia (MGF) dan Peraturan Am MSSM.

8.2 JENIS PERTANDINGAN

- 8.2.1 Pertandingan Berpasukan dan Individu antara MSS Negeri.

8.3 PENDAFTARAN PESERTA/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 8.3.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih daripada **4** peserta termasuk simpanan.
- 8.3.2 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar **1 orang sahaja pelajar tingkatan 6 rendah (murid pra-universiti tidak dibenarkan)**
- 8.3.3 Setiap pasukan MSS Negeri **dibenarkan** mengistiharkan rutin bagi setiap disiplin yang disertai dalam borang khas dan diserahkan semasa taklimat pengurus pasukan.

8.4 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.4.1 Sila rujuk peraturan Am (10) MSSM
- 8.4.2 Kejohanan **Berpasukan Lelaki 12, 15 dan 18 tahun dan ke Bawah**
- 8.4.2.1 Pertandingan ini terbahagi kepada EMPAT bahagian:
- Senam Lantai (FX)
 - Melombol (V)
 - Palang Sejarah (PB)
 - Kekuda Berpelana (PH)
- 8.4.2.2 Tidak lebih daripada **EMPAT (4)** orang peserta dibenarkan bertanding bagi setiap acara.

- 8.4.2.3 Untuk menentukan Johan Berpasukan jumlah markah yang diperoleh daripada **TIGA (3)** orang peserta terbaik dalam acara-acara yang dipertandingkan akan dikira.
- 8.4.2.4 Untuk menentukan Johan Individu Keseluruhan jumlah markah yang diperoleh daripada **EMPAT (4)** acara yang dipertandingkan oleh seseorang itu akan dikira.
- 8.4.3 Kejohanan **Individu dan Berpasukan Perempuan 12, 15 dan 18 Tahun Ke Bawah**
- 8.4.3.1 Pertandingan ini dibahagikan kepada **TIGA (3)** acara
- Senam Lantai (FX)
 - Batang Titian (BB)
 - Melombol (V)
- 8.4.3.2 Untuk menentukan Johan Berpasukan, sila rujuk 8.4.2.3
- 8.4.3.3 Untuk menentukan Johan Individu Keseluruhan jumlah markah yang diperoleh daripada **TIGA (3)** acara yang dipertandingkan oleh seseorang itu akan dikira.
- 8.4.3.4 Nilai Kesukaran setiap acara sila rujuk lampiran Lampiran C dan D.

8.5 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 8.5.1 Jika berlaku seri dalam kedudukan Individu, peserta akan diberi hadiah yang sama.
- 8.5.2 Jika berlaku seri dalam kedudukan Johan Berpasukan bagi 3 peserta terbaik, jumlah mata 2 orang peserta pula dikira dan jika ini juga seri jumlah mata 1 orang peserta akan menentukan Johan Berpasukan.

8.6 PAKAIAN

- 8.6.1 Peserta wanita **DIWAJIBKAN** memakai “leotard” dan “tights” panjang atau pendek tanpa corak.

- 8.6.2 Peserta lelaki dibenarkan memakai seluar pendek kecuali acara Kekuda Berpelana (PH) dan Palang Sejajar (PB) dikehendaki memakai seluar “tights” panjang.
- 8.6.3 Stokin dan kasut gimnastik **WAJIB** berwarna putih (warna hitam atau biru gelap adalah tidak dibenarkan)
- 8.6.4 Pakaian Pasukan mestilah seragam. Potongan markah 0.3 (sekali sahaja) akan ditolak daripada markah akhir pasukan yang tidak seragam.
- 8.6.5 Pemakaian bendera adalah wajib pada pakaian pertandingan. Potongan markah 0.3 (sekali sahaja) akan ditolak daripada markah akhir pasukan.

8.7 BANTAHAN

- 8.7.1 Segala bantahan hendaklah mengikut undang-undang FIG, MGF dan Peraturan Am (12) MSSM hendaklah melalui **Pengurus Pasukan**.
- 8.7.2 Rakaman **video tidak boleh** digunakan sebagai bahan bantahan
- 8.7.3 Keputusan Hakim adalah muktamad.

8.8 PERLAKUAN GIMNAS DAN PEGAWAI

- 8.8.1 Rujuk Lampiran E.
- 8.8.2 Jurulatih **BUKAN** dalam kalangan warga Kementerian Pendidikan Malaysia dibenarkan menyokong (support) gimnasnya **DENGAN KEBENARAN** Juri D acara yang dipertandingkan dan hendaklah meninggalkan arena pertandingan selepas persembahan gimnasnya selesai.
- 8.8.3 Hanya seorang jurulatih sahaja dibenarkan berada di arena pertandingan semasa atletnya sedang melakukan rutin persembahan. Jika tidak, potongan markah 0.3 (sekali sahaja) akan ditolak daripada markah akhir pasukan.

8.8.4 Jurulatih yang bukan dalam kalangan warga Kementerian Pendidikan Malaysia **WAJIB** berpakaian sopan mengikut peraturan AM MSSM.

8.9 TEKNIKAL

- | | | |
|-------|------------------------------------|------------------------|
| 8.9.1 | Lelaki 18 dan 15 Tahun Ke Bawah | - (Rujuk Lampiran A) |
| 8.9.2 | Lelaki 12 Tahun Ke Bawah | - (Rujuk Lampiran B) |
| 8.9.3 | Perempuan 18 dan 15 Tahun Ke bawah | - (Rujuk Lampiran C) |
| 8.9.4 | Perempuan 12 Tahun Ke Bawah | - (Rujuk Lampiran D) |

ACARA	KUMPULAN UMUR & JANTINA	UKURAN TINGGI DAN LUAS
Senam Lantai (FX)	Semua	12m x 12m
Kekuda Berpelana (PH)	12 TKB (L)	1.05m
Palang Sejajar (PB)	12 TKB (L) 15 TKB (L) 18 TKB (L)	1.50m - 1.80m 1.80m 1.80m
Melombol (V)	12 TKB (L) 15 TKB (L) 18 TKB (L) 12 & 15 TKB (P) 18 TKB (P)	1.00m - 1.35m 1.20m - 1.35m 1.35m (<i>Jika turun ketinggian TANPA KEBENARAN, potongan 0.50 markah daripada markah akhir peserta berkenaan</i>) 1.00m – 1.25m 1.25m (<i>Jika turun ketinggian TANPA KEBENARAN, potongan 1.0 markah daripada markah akhir peserta berkenaan</i>)

ACARA	KUMPULAN UMUR & JANTINA	UKURAN TINGGI DAN LUAS
		<p><u>MELOMBOL (V) TIDAK DIKTIRAF</u> <u>(NOT RECOGNIZED)</u></p> <p>Markah akhir 0.00 diberi sekiranya terdapat perlakuan seperti berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menyentuh meja lombol. 2. Gagal menggunakan “safety collar” bagi lombol “round off”. 3. Sokongan badan / anggota dari jurulatih / pembantu jurulatih semasa melompat. 4. Pendaratan tanpa kaki dahulu. 5. Jenis lombol dilakukan tidak dapat dikenalpasti atau gimnas menolak meja lombol dengan kaki. 6. Melaksanakan lombol yang tidak sah atau tidak terdapat dalam COP. 7. Sentuhan berganda. 8. Gulingan atas meja lombol. 9. Melanggar meja lombol sebelum atau selepas kemahiran.
Batang Titian (BB)	12,15 & 18 TKB	1.25m

8.10 JURI RAYUAN

8.10.1 Sila Rujuk Peraturan Am (13) MSSM

8.11 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

8.11.1 Sila Rujuk Peraturan Am MSSM

PERATURAN TEKNIKAL BAGI LELAKI 15 DAN 18 TAHUN KE BAWAH**Nilai Kesukaran NK (Difficulty Value-DV)**

Elemen :	A	B	C	D	E
Nilai :	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5

Dikira 7 elemen (7 elemen + 1 elemen Dismount). Maksimum 5 elemen bagi setiap kumpulan elemen. Semua acara ada 4 kumpulan elemen **kecuali Acara Melombol**. Jika bilangan elemen bagi kumpulan yang sama melebihi 5, perlu diambilkira elemen mengikut atur susun kronologi elemen-elemen.

Nilai Sambung (Connection Value-CV)**Senam Lantai (FX)**

$$\begin{aligned} \text{D (dan seterusnya) + B atau C} &= 0.1 \\ \text{D (dan seterusnya) + D (dan seterusnya)} &= 0.2 \end{aligned}$$

Palang Tunggal (HB) – Elemen terbang sahaja

$$\begin{aligned} \text{C + C (dan seterusnya)} &= 0.1 \\ \text{D + D (dan seterusnya)} &= 0.2 \end{aligned}$$

Keperluan Kumpulan Elemen Rujuk Lampiran

Elemen Group Requirement - **EGR**. Memenuhi 4 kumpulan dalam persembahan . Setiap kumpulan diberi 0.5×4 kumpulan = 2.0

Akhir Mendarat (Dismount) - 18TKB

$$\begin{aligned} \text{A} &= \text{tiada nilai} \\ \text{B} &= 0.3 \\ \text{C} &= 0.5 \end{aligned}$$

Akhir Mendarat (Dismount) - 15TKB

$$\begin{aligned} \text{A} &= 0.1 \\ \text{B} &= 0.3 \\ \text{C} &= 0.5 \end{aligned}$$

$$\text{EGR } 2.0 = 1.5 + 0.5 \text{ (C-Dismount)}$$

$$\text{EGR } 1.8 = 1.5 + 0.3 \text{ (B- Dismount)}$$

Penilaian Juri D

Penilaian pelaksanaan dan estetik, 10.00 – jumlah potongan Juri E = _____

Potongan

$$\text{Kecil} = 0.1, \quad \text{Sederhana} = 0.3, \quad \text{Besar} = 0.5 \quad \text{Jatuh} = 1.0$$

Contoh Penilaian Persembahan Senam Lantai (FX)

I	III	I	II	III	III	III	III	IV	IV	IV
A	B	B	B	B	B	B	C	C	C	D
	B	B	B	B	B	B		C	C	
	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2		0.3	0.3	

Potongan daripada :

- 7 atau lebih - tolak dari 10.00
- 5 - 6 - tolak dari 6.00
- 3 - 4 - tolak dari 4.00
- 1 - 2 - tolak dari 2.00
- Tiada element - 0.00

$$\begin{aligned} \text{Jumlah DV} &= 1.80 \\ \text{EGR} &= 2.00 \\ \text{Nilai E Skor} &= 10.00 \\ \text{Jumlah Awal Skor} &= 13.80 \end{aligned}$$

Keperluan Kumpulan Elemen Lelaki 18 dan 15 Tahun Ke Bawah.**Element Group Requirement (EGR)****Senam Lantai (FX)**

- I. Non-acrobatic elements.
- II. Acrobatic elements forward (saltos and handsprings) and fwd. rollout elements (no salto).
- III. Acrobatic elements backward (saltos and handsprings), and Arabian elements
- IV. Cannot be from Element Group I

Kekuda Berpelana (PH)

- I. Single leg swings and scissors.
- II. Circle and flairs, with and/or without spindles and handstands, Kehrswings, Russian wendeswings, flops and combined elements.
- III. Travel type elements, including Krolls, Tong Fei, Wu Guonian, Roth and Traveling Spindles.
- IV. Dismounts.

Palang Sejajar (PB)

- I. Elements in support or through support on 2 bars.
- II. Elements starting in upper arm position.
- III. Long swings in hang on 1 or 2 bars and underswings.
- IV. Dismounts.

**Element Z = 0.05

- Back Up Rise (II)
- Kip Upper Arm (III)
- Moi Upper Arm (III)
- Dismount Back Tuck (IV)

Melombol (V)

- Minimum Skill – *Handsprint, Handspring ½, Handspring 1/1* dan *Round Off*. Skill yang lain berdasarkan kemampuan gimnas dan tertakluk kepada **FIG Junior Rules**

*** Sila Rujuk Buku COP MAG 2017 - 2020



LAMPIRAN B**RUTIN BAGI LELAKI 12 TAHUN KE BAWAH****Rutin Wajib Senam Lantai (FX) – Lelaki 12 Tahun Ke Bawah**

1. Lari dan hambur tangan (Handspring) - 0.5
2. Lompat terbang (Dive Roll) - 0.4
3. Lompat putar 135° - 0.1
4. Lari salto hadapan (Salto Forward Tucked) – 0.8
5. Guling hadapan – 0.2
6. Tendang kaki ke dirian tangan (Handstand) – 0.2
7. Guling hadapan dan buka kaki – 0.2
8. Depa tangan dan buka kaki *2 saat (Side Split) – 0.2
9. Tekan naik (Press Handstand) dan guling hadapan – 0.5
10. Lompat putar 180° - 0.1
11. Imbangan skala hadapan *2 saat (Scale 2s) – 0.2
12. Hambur Arab (Round Off) – 0.3
13. Lentang lenting (Flic Flac) – 0.5
14. Salto belakang (Salto Backwards Tucked) – 0.8

Jumlah : 5.00

Rutin Wajib Kekuda Berpelana (PH) – Lelaki 12 Tahun Ke Bawah**Rutin 1**

1. Berdiri menghadap Kekuda (Pommel)
2. Pukapat (Double Leg Circle) diatas kekuda memanjang – 4 x 0.7
3. ½ pukapat, putar 180° dan mendarat (Dismount) – 0.2

Rutin 2

4. Lompat dan sokong – 0.1
5. Hayun kaki (L), hayun kaki (R) – 0.2
6. Hayun kaki (L), hayun kaki (R) – 0.2
7. Hayun kaki (L), masuk hadapan, hayun kaki (R), hayun kaki (L) keluar semula (Single Leg Swing)
8. Hayun kaki (R), masuk hadapan, hayun kaki (L), hayun kaki (R) keluar semula (Single Leg Swing)
9. Hayun kaki (L), masuk hadapan, hayun kaki (R), hayun kaki (L) keluar semula (Single Leg Swing)
10. Hayun kaki (R), masuk hadapan, hayun kaki (L), hayun kaki (R) keluar semula (Single Leg Swing)
11. Hayun kaki (L), masuk hadapan,
12. Hayun kaki (R), masuk hadapan dan putar badan 90° untuk mendarat (Dismount)

Jumlah : 6.00

Rutin Wajib Palang Sejarar (PB) – Lelaki 12 Tahun Ke Bawah

1. Lompat dan sokong lengan *2 saat (Upper Arm) – 0.2
2. Naik ke atas palang, buka kaki dan sokong belakang (Back Support) – 0.2
3. Stradel *2 saat, tekan 180° dan kaki rapat belakang – 0.4
4. Sokong L * 2 saat (L-Sit 2s) – 0.4
5. Hayun belakang 45 ° (Back Swing) - 0.5
6. Hayun hadapan 90° (Front Swing) – 0.2
7. Hayun belakang 45 ° (Back Swing) – 0.5
8. Hayun hadapan 90° (Front Swing) – 0.2
9. Hayun belakang 45 ° (Back Swing) - 0.5

10. Hayun hadapan 90° (Front Swing) – 0.2
11. Hayun belakang 45° (Back Swing) – 0.5
12. Hayun hadapan 90° (Front Swing) – 0.2
13. Hayun belakang 45° (Back Swing) – 0.5
14. Hayun hadapan dan putar 180° keluar dan mendarat (Dismount) -0.5

Jumlah 5.00

Rutin Lelaki 12 TKB sila Lampiran Rutin / Video yang disediakan

Potongan daripada :

8 elemen keatas	- tolak dari 10.00 markah
7 elemen	- tolak dari 7.00 markah
5 – 6 elemen	- tolak dari 4.00 markah
3 – 4 elemen	- tolak dari 2.00 markah
1 – 2 elemen	- tolak dari 1.00 markah
Tiada elemen	- 0.00 markah

M S S M



PERATURAN TEKNIKAL BAGI PEREMPUAN 15 DAN 18 TAHUN KE BAWAH**SKOR D**

- a) Skor D untuk Melombol mengikut Nilai Kesukaran dalam Jadual Melombol (rujuk Code Of Point 2017 - 2020 – Edisi 2017)
- b) Nilai Kesukaran (*Difficulty Value*) bagi UB, BB dan FX:
- 8 Nilai Kesukaran tertinggi termasuk “Dismount” (UB, BB & FX).

i.	Nilai Kesukaran (DV)	A	=	0.10
		B	=	0.20
		C	=	0.30
		D	=	0.40
		E	=	0.50
		F	=	0.60
		G	=	0.70
		H	=	0.80
		I	=	0.90
 - Keperluan Komposisi (*Composition Requirement*).
 - i. 4 CR dengan 0.5 markah setiap satu.
 - Nilai Sambung (*Connection Value*).

SKOR E (ditambah bersama kedua-duanya dan ditolak daripada skor 10.00)

- a) Perlaksanaan (*execution*)
 b) Keseniaan Persembahan (*artistry*)

RUTIN PENDEK (Short Excercise)

* **Potong Markah** daripada Skor Akhir (D panel - *neutral deduction*) :

Potongan daripada:

7 elemen ke atas	: 10.00 markah
5 – 6 elemen	: 6.00 markah
3 – 4 elemen	: 4.00 markah
1 – 2 elemen	: 2.00 markah
Tiada elemen	: 0.00 markah

KEPERLUAN KOMPOSISI (Composition Requirement) = Total 2.00 P

Setiap CR yang dilaksanakan, markah sebanyak 0.50 diberikan (BB, FX)

MELOMBOL (V)	BATANG TITIAN (BB)	SENAM LANTAI (FX)
Berasaskan Peraturan FIG – COP 2017 – 2020 (12,15,18 TKB)	<p>1. Satu siri sekurang-kurangnya dua elemen tarian, salah satunya ialah layangan atau lompatan dengan bukaan kaki 180° (<i>split / cross</i>) atau posisi <i>straddle</i>. (cth : 2.202 + 2.305) 0.5 pts</p> <p>2. Putaran 360° atas sebelah kaki - Group 3 (cth : 3.101, 3.302) 0.5 pts</p> <p>3. Satu siri akrobatik, minimum 2 elemen terbang (dengan / tanpa tangan), satunya ialah salto. (cth : 5.208 + 5.312) 1. pts atau Satu elemen akrobatik terbang (dengan / tanpa tangan), (cth : 5.208 , 5.312) 0.3 pts</p> <p>4. Akrobatik berbeza arah (<i>fwd/swd and bwd</i>) (cth : 5.310/ 5.411, 5.312) (cth : 4.107/ 4.108, 4.109) 0.5 pts</p>	<p>1 Satu laluan terdiri daripada dua elemen berbeza, satu elemen layangan atau lompatan (dengan langkah larian, layangan kecil, “hop”, “chasse”, pusingan “chain”), salah satunya dengan bukaan kaki 180° (<i>split / cross</i>) atau posisi <i>straddle</i>. (cth : 1.101 + 1.201, 1.101 + 1.205) 0.5 pts</p> <p>2 Siri salto dengan pusingan LA (360°) (cth : 3.105 + 4.302, 3.106 + 5.201) 0.5 pts atau Siri salto dengan pusingan LA (180°) (cth : 3.105 + 4.201/4.202, 3.106 + 5.201) 0.3 pts</p> <p>3 Salto belakang berganda (cth : 5.402, 5.502) 0.5 pts atau Salto belakang (stretched) (cth : 5.101) 0.3 pts</p> <p>4 Siri dua salto berbeza arah (bukan aerial) samada dalam laluan acro yang sama atau berbeza. (cth :4.101+3.106+5.101) 0.5 pts</p>

LAMPIRAN D**PERATURAN TEKNIKAL BAGI PEREMPUAN 12 TAHUN KE BAWAH****KEPERLUAN KOMPOSISI (CR) BATANG TITIAN (BB) 12 TKB PEREMPUAN**

1. Mount (minimum A) 2. Element:				
KUMPULAN 1	KUMPULAN 2	KUMPULAN 3	KUMPULAN 4	KUMPULAN 5
Leaps	Jumps	Turns / Holds	Acro	Dismount
<ul style="list-style-type: none"> • Stag leap (A) • Split leap (B) • Split leap $\frac{1}{2}$ turn (C) • Cat leap (A) • Cat leap $\frac{1}{2}$ turn (B) • Cat leap 1/1 turn (C) • Switch leap (C) • Johnson (C) • Leap 90° turn to straddle (B) 	<ul style="list-style-type: none"> • Split jump (B) • Split jump $\frac{1}{2}$ turn (C) • Straddle pike jump (B) • Side split jump (B) • Straddle pike jump $\frac{1}{2}$ turn (C) • Hop $\frac{1}{2}$ turn to arabesque (B) • Pike jump (A) • Pike jump $\frac{1}{2}$ turn (B) • Sissone (A) • Ring Jump (B) • Sheep Jump (C) • Jumpstraight full turn (C) • Tuck jump $\frac{1}{2}$ turn (B) • Tuck jump $\frac{1}{2}$ turn side position (C) • Tuck jump 1/1 turn (C) • Wolf jump (A) • Wolf jump $\frac{1}{2}$ turn (B) 	<ul style="list-style-type: none"> • Full turn (A) • $1\frac{1}{2}$ turn (B) • Horizontal full turn (C) • 1/1 turn - leg held upward (C) • 1/1 turn- leg backward (C) • Illusion $\frac{1}{2}$ turn (B) • Full turn in knee arabesque (A) • 1$\frac{1}{2}$ turn in knee arabesque (B) • Double turn in knee arabesque (C) • Full turn in tuck stand on 1 leg (B) • $1\frac{1}{2}$ turn in tuck stand on 1 leg (C) • Full turn to $1\frac{1}{2}$ turn in prone position (B) • Scale Forward -split 180° - 2 sec (A) • Clear pike support -2 sec (B) • Handstand - 2 sec (A) 	<ul style="list-style-type: none"> • Handstand to roll forward (B) • Free forward roll (B) • Backward roll to handstand (B) • Sideward roll (B) • Sideward roll body stretched (C) • Cartwheel (A) • Walkover backward / forward (A) • Walkover fwd / bwd one hand support (B) • Handspring (B) • Handspring - leg change (C) • Flic flac (B) • Flic flac with $\frac{1}{4}$ twist to handstand -2 sec (C) • Flic flac step out (B) • Gainer flic-flac (B) • Round-off (B) • Salto backward tucked/ piked/ stretched (C) • Gainer salto tucked/ piked/ stretched to side beam with $\frac{1}{2}$ twist (A) • Gainer salto tucked/ piked/ stretched to side beam with full twist (B) • Gainer salto bwd tucked / stretched with $1\frac{1}{2}$ twist or double twist to side of beam (C) • Gainer salto tucked/ piked at end of beam (B) • Gainer salto stretched or tucked full twist at end of beam (C) 	<ul style="list-style-type: none"> • Round-off * • Handspring * • Salto forward tucked / piked / $\frac{1}{2}$ twist (A) • Salto forward stretched $\frac{1}{2}$ twist (B) • Salto forward tucked 1/1 twist (B) • Salto forward stretched 1/1 twist or $1\frac{1}{2}$ twist (C) • Salto backward tucked/ piked/ stretched or $\frac{1}{2}$ twist (A) • Salto backward tucked or stretched full twist (B) • Salto backward tucked or stretched with $1\frac{1}{2}$ or double twist (C) • Gainer salto tucked/ piked/ stretched to side beam with $\frac{1}{2}$ twist (A) • Gainer salto tucked/ piked/ stretched to side beam with full twist (B) • Gainer salto bwd tucked / stretched with $1\frac{1}{2}$ twist or double twist to side of beam (C) • Gainer salto tucked/ piked at end of beam (B) • Gainer salto stretched or tucked full twist at end of beam (C)
<p>* satu siri elemen tarian perlu dilakukan dengan memilih dan menggabungkan mana-mana elemen dalam kumpulan 1 dan 2 di atas.</p> <p>* satu siri elemen tarian (satu elemen – “layangan” “lompatan, “hop” dengan bukaan kaki 180° selari dengan batang titian)</p>				Nilai dismount : A = 0.1 B = 0.3 C = 0.5 <i>* Tiada potongan 0.5 untuk “No Dismount” dari skor akhir oleh Panel D (teknikal)</i>

>> Senarai adalah sebagai RUJUKAN (reference) sahaja.

BATANG TITIAN (BB) 12 TKB PEREMPUAN

SKOR D

- a) Nilai Kesukaran (Difficulty Value / DV)
The maximum 8 highest difficulties including the dismount are counted for DV :
- 8 kesukaran tertinggi termasuk "dismount"
(7 elements + Dismount)
 - Nilai kesukaran mengandungi sekurang-kurangnya **minimum 3 elemen tarian** dan **3 minimum acro**.
- b) Setiap rutin yang disusun wajib mengandungi 5 kumpulan dalam keperluan komposisi di atas:
*Every routine **must** include 5 groups from above:*

- ** 4 CR dengan 0.5 markah setiap satu
0.5 points on each group of 4 Composition Requirement (CR)
- i. Putaran sebelah kaki (Kumpulan 3). Turn (Group 3)
- ii. Satu siri elemen tarian (Kumpulan 1 + Kumpulan 2)
One connection of dance elements
- iii. Satu elemen kumpulan 4. 1 element in group 4
- iv. Dismount:

A	0.1
B	0.3
C	0.5

SKOR E

- a) Pelaksanaan (*Execution*)
 b) Komposisi (*Composition*)
 c) Kesenian Persembahan (*Artistry of performance*) – max 1.0

NILAI KESUKARAN (Difficulties Value)

- A = 0.1 markah
- B = 0.2 markah
- C = 0.3 markah

POTONGAN RUTIN PENDEK (Short Exercise Deduction):

Potongan daripada:

7 elemen ke atas	: 10.00 markah
5 – 6 elemen	: 6.00 markah
3 – 4 elemen	: 4.00 markah
1 – 2 elemen	: 2.00 markah
Tiada elemen	: 0.00 markah

PENILAIAN PELAKSANAAN BATANG TITIAN (BB) - MARKAH E**Artistry Deduction : (max 1.0)**

Faults	0.1	0.3	0.5
- Insufficient artistry of performance throughout the exercise including a) confidence b) personal style	X X		
- Insufficient variation in rhythm & tempo in movement	X		
- Performance of the entire exercise as a series of disconnected elements & movements	X		
- Mount without DV	X		
- Insufficient use of entire apparatus : a) insufficient use of entire length of beam b) lack of side movements c) missing combination of movement/elements close to the beam	X X X		
- Insufficient complexity or creativity in the movements	X		
- More than one 1/2 turn on 2 feet with straight legs throughout exercise	X		

Potongan Seni Persembahan : (max 1.0)

Kesalahan	0.1	0.3	0.5
- Persembahan seni tari yang tidak memenuhi kehendak dalam senamanan termasuk: a) tiada keyakinan b) tiada gaya tersendiri	X X		
- Variasi dalam ritma dan tempo pergerakan yang tidak cukup	X		
- Persembahan keseluruhan siri rutin tidak berkaitan dengan element dan pergerakan	X		
- Mount tanpa Nilai kesukaran (DV)	X		
- Penggunaan keseluruhan apparatus : a) tidak menggunakan sepanjang batang titian b) kurang pergerakan sisi c) hilang kombinasi pergerakan / elemen menyentuh batang titian dengan mana-mana bahagian badan lain	X X X		
- Kurang komplek atau kreativiti	X		
- Lebih dari satu putaran 1/2 atas dua kaki lurus sepanjang rutin	X		

KEPERLUAN KOMPOSISI (CR) SENAM LANTAI (FX) 12 TKB PEREMPUAN

Setiap set rutin perlu memenuhi 5 kumpulan berikut dan disusun mengikut kreativiti sambil diiringi muzik latar tanpa suara 70 hingga 90 saat.

KUMP 1	KUMP 2	KUMP 3	KUMP 4	KUMP 5
Siri tari	Putaran, hop, jump & leap	Acro/ Salto (depan/sisi)	Acro/ Salto (belakang)	Mendarat akhir **
<ul style="list-style-type: none"> • Split leap to cat full turn (A+B) • Split leap to wolf jump (A+A) • Split leap to split 1/2 turn (A+B) • Split leap to straddle 1/2 turn (A+B) • Split jump to wolf jump (A+A) • Switch leap to split jump (B+A) • Switch leap to switch ring leap (B+C) • Switch leap to Johnson (B+B) • Switch leap to switch leap half turn (B+C) 	<ul style="list-style-type: none"> • Turn 360° (A) • Double turn (B) • Tripple turn (C) • Horizontal turn (B) • Full turn - leg held upward (B) • Full turn- leg backward (B) • Illusion 1/1 (B) • Full turn in tuck stand on 1 leg (A) • Double turn in tuck stand on 1 leg (B) • Double turn in prone position (B) • Jump full turn (B) • Jump straight double turn (C) • Split /stag jump / stag ½ turn (A) • Split leap/ jump half turn (B) • Split leap/jump full turn (C) • Cat leap (A) • Cat leap full turn (C) • Cat leap double turn (C) • Wolf jump (A) • Wolf jump full turn (B) • Tuck 1/1 turn (B) • Tuck double turn (C) • Straddle ½ turn (B) • Straddle 1/1 turn (C) 	<ul style="list-style-type: none"> • Handspring with hand / no hand (A) • Handspring with full twist (C) • Front salto tucked / piked (A) • Free cartwheel (A) • Round-Off with hand / no hand (A) • Side salto tucked / piked (A) • Front salto tuck ½ or 1/1 twist (B) • Whip salto stretched or ½ twist (B) • Front salto stretched full twist (C) • Arabian salto tucked / piked ½ twist (B) • Hecht Roll (A) 	<ul style="list-style-type: none"> • Walkover backward (A) • Salto backward tucked / piked / stretched (A) • Salto backward tucked/pikee /stretched ½ or 1/1 twist (B) • Salto backward stretched 1½ or double twist (C) • Flic-flac (A) • Flic-flac full twist (B) • Jump bwd with ½ twist to handspring (A) • Whip salto backward (A) • Whip salto backward ½ turn (B) • Whip salto backward full turn (C) • Backward roll to handstand full turn (A) • Backward roll to handstand 1½ or double turn (B) 	<ul style="list-style-type: none"> • Front salto (A) • Front stretched, 1/1 or 1 ½ (B) • Back tucked, piked stretched (A) • Back tucked / stretched ½ or 1/1 twist (B) • Back salto 1 ½ or 2/2 twist (C) • Front stretched 1/1 twist (C) <p>Nilai dismount :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A = 0.1 • B = 0.3 • C = 0.5 <p>** Boleh pilih daripada kumpulan 3</p>
<p>Dua acro berbeza dalam satu siri wajib dilakukan (kumpulan 3 + kumpulan 4)</p> <p>Contoh: Front salto + round-off, flic flac + back salto tucked</p>				
<p>Pilih dan gabung mana-mana yang bersesuaian.</p> <p>Tidak melebihi lima kemahiran.</p>				

>> Senarai adalah sebagai RUJUKAN (reference) sahaja.

SENAM LANTAI (FX) 12 TKB PEREMPUAN**SKOR D**

a) Nilai Kesukaran (Difficulty Value / DV)

- 7 elemen + 1 dismount

- Nilai kesukaran mengandungi sekurang-kurangnya **minimum 3 elemen tarian** dan **3 minimum acro**.

b) Setiap rutin yang disusun wajib mengandungi 5 kumpulan di atas:

** 4 CR dengan 0.5 markah setiap satu

i. satu siri laluan, sekurang-kurangnya dua elemen tarian (satu lompatan, "hop" dengan bukaan kaki 180°)

ii. Elemen akrobatik depan atau sisi (kumpulan 3)

iii. Elemen akrobatik belakang (kumpulan 4)

iv. Dismount:

A	0.1
B	0.3
C	0.5

c) Kesukaran paling tinggi dibenarkan adalah C.

NILAI KESUKARAN

a) A = 0.1 markah

b) B = 0.2 markah

c) C = 0.3 markah

SKOR E

a) Pelaksanaan = potongan (0.1, 0.3, 0.5)

b) Kesenian Persembahan (max 1.0)

POTONGAN RUTIN PENDEK (Short Exercise):**Potongan daripada:**

7 elemen ke atas	: 10.00 markah
5 – 6 elemen	: 6.00 markah
3 – 4 elemen	: 4.00 markah
1 – 2 elemen	: 2.00 markah
Tiada elemen	: 0.00 markah

PENILAIAN PELAKSANAAN SENAM LANTAI (FX) - JURI E***Artistry Deduction : (max 1.0)***

Faults	0.1	0.3	0.5
Insufficient artistry of performance throughout entire exercise : <ul style="list-style-type: none"> - Lack of expressiveness - Inappropriate gesture of facial expression (mimic) not corresponding to the music or to the movements 	X X		
Composition <ul style="list-style-type: none"> - Incorrect selection of movements for particular music i.e : "Tango" music, but "Polka" movement - Performance of the entire exercise as a series of disconnected elements & movements - Insufficient complexity or creativity in the movements - Missing movement touching floor (including min.trunk, or thigh, or knee or head) 	X X X X	X	
Musicality <ul style="list-style-type: none"> - Lack of synchronization between movement and musical beat during a part of the exercise - No structure to the music 	X X		

Potongan Seni Persembahan : (max 1.0)

Faults	0.1	0.3	0.5
Seni persembahan tidak mencukupi sepanjang rutin <ul style="list-style-type: none"> - kurang menjiwai - Mimik ekspresi muka tidak seiring dengan muzik atau pergerakan 	X X		
Komposisi <ul style="list-style-type: none"> - Kesilapan memilih musik dengan pergerakan Cth : Muzik "Tango" tetapi pergerakan "Polka" - Persembahan keseluruhan rutin tidak seiring atau berkaitan dengan element dan pergerakan. - Kuang komplek atau kreatif dalam pergerakan - Hilang pergerakan menyentuh lantai (termasuk sekurang-kurangnya dada, atau peha atau lutut atau kepala) 	X X X X	X	
Muzik <ul style="list-style-type: none"> - Tidak singronis antara pergerakan dan detik muzik sepanjang rutin senaman. - Muzik tidak berstruktur 	X X		

Contoh pengiraan :**Skor D**Nilai kesukaran
Komposisi

$$(4A 3B 1C) = \frac{1.30}{1.60} \text{ pts} \\ (0.50 \text{ pts} \times 3 \text{ CR}) + \text{dismount A} = \underline{\underline{2.90 \text{ pts}}}$$

Skor E (pelaksanaan)Potongan: Pelaksanaan
Potongan: Seni Persembahan

$$\begin{array}{rcl} 1.90 \text{ pts} & & 10.00 \text{ pts} \\ \underline{0.50 \text{ pts}} & & \\ 2.40 \text{ pts} & & - 2.40 \text{ pts} \\ & & \underline{\underline{7.60 \text{ pts}}} \end{array}$$

Skor Akhir

$$(\text{Skor D } 2.90 \text{ pts} + \text{Skor E } 7.60 \text{ pts}) = \underline{\underline{10.50 \text{ pts}}}$$

LAMPIRAN E**Peraturan Kesalahan Berkaitan Kelakuan Gimnas dan Pegawai**

KESALAHAN	PENALTI
KESALAHAN MELIBATKAN KELAKUAN	
1. Kewujudan penyokong (Jurulatih) tanpa kebenaran.	0.3 dari markah akhir pasukan
2. Tidak memberi hormat kepada Pengerusi Acara (Juri D) sebelum dan selepas acara.	0.3 bagi setiap gimnas dari markah akhir
3. Pakaian (Tidak seragam dan tidak sesuai).	0.3 dari markah akhir pasukan dan hanya sekali dalam kejohanan
4. Melebihi 30 saat sebelum bermula persembahan.	0.3 dari markah akhir gimnas
5. Melebihi 30 saat sebelum bermula sambung selepas jatuh.	Persembahan ditamatkan
6. Masuk kembali ke atas tilam dalam arena (untuk melambai atau lain lain).	0.3 dari markah akhir gimnas
7. Jurulatih bercakap dengan gimnas semasa persembahan.	0.3 dari markah akhir gimnas
8. Lain-lain kelakuan yang tidak berdisiplin.	0.3 dari markah akhir gimnas
KESALAHAN YANG MELIBATKAN APPARATUS	
9. Melebihi 25 meter larian untuk lombol.	0.5 dari markah akhir (bagi setiap lombol terlibat) gimnas
10. Gagal menggunakan kolar keselamatan papan anjal bagi teknik pantul round off.	Markah akhir = 0.00 bagi setiap lombol yang terlibat
11. Meletak papan anjal tanpa kebenaran hakim pada palang sejajar.	0.5 dari markah akhir gimnas
12. Penggunaan tilam tambahan tanpa kebenaran hakim dan tidak digunakan.	0.5 dari markah akhir gimnas
13. Mengubah ketinggian peralatan tanpa kebenaran.	0.5 dari markah akhir gimnas
KESALAHAN INDIVIDU YANG LAIN	
14. Tiada di tempat pertandingan tanpa kebenaran.	Tidak dibenarkan meneruskan pertandingan
15. Memulakan persembahan tanpa isyarat mula daripada panel juri.	Markah akhir = 0.00
16. Pasukan bertanding pada giliran yang salah.	1.00 dari markah akhir pasukan
17. Lain- lain perlakuan jurulatih yang melanggar etika dan disiplin.	1.00 dari markah akhir pasukan dan diarah keluar arena
18. Pegawai atau jurulatih bukan daripada kalangan warga Kementerian Pendidikan berada di dalam arena ketika pertandingan kecuali dengan kebenaran juruhakim.	1.00 dari markah akhir pasukan



9.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN INDIVIDU

- 9.1.1 Peraturan Pertandingan dan Peraturan Am MSSM, Undang-Undang FIG *Code of Points 2022-2024* dirujuk.

9.2 ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

9.2.1 Pre – Junior (12 tahun ke bawah)

- 9.2.1.1 Pertandingan I, II dan III – Gelung, Bola, Belantan, Riben

9.2.2 Junior (15 tahun ke bawah)

- 9.2.2.1 Pertandingan I, II dan III – Gelung, Bola, Belantan, Riben

9.2.3 Senior (18 tahun ke bawah)

- 9.2.3.1 Pertandingan I, II dan III – Gelung, Bola, Belantan ,Riben

9.3 PASUKAN

- 9.3.1 Terbuka kepada semua murid perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah yang belajar di sekolah kerajaan dan sekolah swasta. Kelayakan murid dari sekolah swasta mesti berdaftar dengan MSS negeri masing-masing.

- 9.3.2 Setiap pasukan (**Acara Individu**) hendaklah terdiri daripada 3 atau 4 orang gimnas bagi setiap kategori umur. Jumlah bilangan gimnas setiap pasukan ialah 12 orang maksimum.

- 9.3.3 Setiap pasukan (**Acara Latihan Berkumpulan**) hendaklah terdiri daripada 5 atau 6 orang gimnas bagi setiap kategori umur. Jumlah bilangan gimnas bagi Latihan Berkumpulan ialah 18 orang maksimum.

9.3.4 Kontinjen setiap negeri terdiri daripada : -

KONTINJEN	BILANGAN
1. Pengerusi Teknik	1
2. Pengurus Pasukan	1
3. Jurulatih	4
4. Fisioterapi	1
5. Juruhakim	2
6. Gimnas (Individu & Latihan Kumpulan)	30
JUMLAH	39 (maksimum)

9.3.5 Peserta yang mengambil bahagian dalam Kejohanan Gimrama MSSM mestilah mempunyai rutin yang mengikuti kriteria FIG

9.4 PERTANDINGAN INDIVIDU

9.4.1 Pertandingan I, II dan III akan dijalankan serentak dalam sekali persembahan.

9.4.2 Pertandingan I (Acara Berpasukan)

9.4.2.1 Jumlah latihan yang dipersembahkan oleh setiap pasukan ialah:

Pre-Junior - 8 latihan (2 untuk setiap alatan)

Junior - 8 latihan (2 untuk setiap alatan)

Senior - 8 latihan (2 untuk setiap alatan)

9.4.2.2 Tiap-tiap alatan mesti dipersembahkan oleh dua orang gimnas sahaja.

9.4.2.3 Untuk menentukan Johan Pasukan, jumlah mata tertinggi yang diperolehi daripada 8 latihan akan diambilkira.

9.4.3 Pertandingan II (Acara Individu Keseluruhan)

9.4.3.1 Untuk layak ke Pertandingan II, seorang gimnas mesti mempersembahkan **sekurang-kurangnya 3 latihan** dalam Pertandingan I.

9.4.3.2 Untuk menentukan Johan Individu Keseluruhan , jumlah mata tertinggi yang diperolehi daripada 3 latihan terbaik akan diambil kira.

9.4.4 Pertandingan III (Acara Alatan Individu)

9.4.4.1 Untuk menentukan Johan Alatan Individu , mata tertinggi bagi setiap alatan yang dipersembahkan dalam Pertandingan I akan diambil kira. CATATAN : Untuk Pertandingan II dan III, kelayakan adalah terhad kepada **dua** gimnas terbaik dari setiap negeri.

9.4.5 Keperluan Teknik (Rujuk lampiran agihan mata)

9.4.5.1 FIG Code Of Point 2022-2024 dirujuk

9.4.5.1.1 Pre- Junior - Min 3, Max. 6 'difficulties'

9.4.5.1.2 Junior - Min 3, Max. 7 'difficulties'

9.4.5.1.3 Senior - Min 3, Max. 9 'difficulties'

9.5 PERTANDINGAN LATIHAN BERKUMPULAN

9.5.1 Undang-undang FIG Code of Points 2022-2024 dirujuk.

9.5.2 Acara yang dipertandingkan.

9.5.2.1 Pre-Junior - 10 Belantan

9.5.2.2 Junior - 5 Bola

9.5.2.3 Senior - 3 Riben dan 2 Bola

9.5.3 Pasukan

9.5.3.1 Setiap latihan berkumpulan dipersembahkan oleh 5 orang gimnas. Gimnas-gimnas yang bertanding dalam acara individu **dibenarkan** bertanding dalam acara latihan berkumpulan.

9.5.4 Pertandingan

9.5.4.1 Setiap pasukan hanya membuat sekali persembahan sahaja.

9.5.4.2 Untuk menentukan Johan Latihan Berkumpulan, markah tertinggi yang diperolehi dalam persembahan diambil kira.

9.5.5 Keperluan Teknik

9.5.6 Undang-undang FIG Code Of Point 2022-2024 dirujuk.

Pre- Junior	Max. 6 'difficulties'	Minimum 2 tanpa pertukaran, Minimum 2 dengan pertukaran, 2 dengan pilihan bebas
Junior	Max. 8 'difficulties'	Minimum 3 tanpa pertukaran, Minimum 3 dengan pertukaran, 2 dengan pilihan bebas
Senior	Max. 10 'difficulties'	Minimum 4 tanpa pertukaran, Minimum 4 dengan pertukaran, 2 dengan pilihan bebas

9.5.7 Semua keperluan khas dalam undang-undang *FIG Code of Points 2022 - 2024* diutamakan.

9.5.8 Tempoh masa yang dihadkan untuk semua kategori umur adalah **2 minit 15 saat hingga 2 minit 30 saat**.

9.6 PERALATAN

9.6.1 Alatan yang digunakan adalah mengikut spesifikasi FIG. Bagi kategori Junior, riben yang berukuran **5 meter** dibenarkan.

Gelung	Garis pusat 80 – 90 cm. Berat minima 300 gm
Bola	Garis pusat 18 – 20 cm. Berat minima 400 gm
Belantan	Panjang 40 – 50 cm. Berat minima 150 gm
Riben	Panjang riben 6 m , lebar 4-6 cm. Panjang batang 50-60 cm.

9.7 PAKAIAN GIMNAS

- 9.7.1 ‘Leotard’ atau ‘unitard’ dibenarkan.
- 9.7.2 ‘Leotard /Unitard’ yang mempunyai lambang negeri dan negara tidak dibenarkan. **Hanya gimnas pelapis dan elite negara dikecualikan.**
- 9.7.3 Gimnas senior wajib memakai "tights" manakala gimnas junior juga digalakkan memakai "tights".

9.8 MUZIK

- 9.8.1 CD atau USB dibenarkan. Format muzik adalah dalam bentuk MP3.
- 9.8.2 Rakaman yang baik untuk pertandingan adalah tanggungjawab pasukan sendiri.
- 9.8.3 Setiap CD perlu dilabelkan seperti berikut:

Nama Gimnas :

Negeri :

Kategori Umur :

Alatan (Simbol) :

Tempoh Muzik :

- 9.8.4 Potongan mata akan dikenakan untuk rakaman yang tidak baik dan tidak mengikut peraturan seperti dalam “FIG Code Of Points.”

9.9 PENGHAKIMAN

- 9.9.1 Penghakiman adalah mengikut perubahan baharu FIG Code Of Points 2022 - 2024.
- 9.9.2 Panel Juruhakim akan bersidang sebelum pertandingan bermula.
- 9.9.3 Panel Juruhakim akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Gimrama MSSM dengan kerjasama Persekutuan Gimnastik Malaysia. Hanya hakim yang bertauliah (sekurang-kurangnya peringkat negeri) dibenarkan mengadili pertandingan.

9.10 **BANTAHAN**

9.10.1 Rujuk Peraturan Am MSSM (Bilangan 12)

9.11 **JURI RAYUAN**

9.11.1 Rujuk Peraturan Am MSSM (Bilangan 13)

9.12 **BORANG PENYERTAAN**

9.12.1 Borang penyertaan dengan senarai nama pasukan yang disahkan mesti diserahkan selewat-lewatnya **SEMINGGU** sebelum tarikh pertandingan. Senarai yang diterima selepas jangkamasa ini tidak akan dilayan.

9.12.2 Sebarang pertukaran nama gimnas selepas tarikh penyerahan borang penyertaan **TIDAK** akan dilayani kecuali dengan surat akuan doktor.

9.12.3 Setiap gimnas bawah 12 tahun dikehendaki membawa salinan Mykid yang disahkan untuk pengesahan manakala bagi gimnas bawah 15 dan 18 tahun dikehendaki membawa Kad Pengenalan asal untuk pengesahan.

9.12.4 Gimnas yang disenaraikan sebagai gimnas yang pertama bagi sesuatu acara akan diberi giliran pertama bagi negeri yang diwakilinya.

9.12.5 **BORANG D**

9.12.5.1 Setiap gimnas yang bertanding dikehendaki menyenaraikan "difficulties (DB &DA) mengikut urutan dalam satu BORANG D mengikut ketetapan berikut :

WARNA	PRE-JUNIOR	JUNIOR	SENIOR
BORANG D	PUTIH	PUTIH "Highlight" warna KUNING pada simbol alatan	PUTIH "Highlight"

			warna MERAH JAMBU pada simbol alatan
--	--	--	--

9.13 CABUTAN UNDI

- 9.13.1 Cabutan undi akan dijalankan di hadapan saksi. Semua negeri akan diberitahu berkenaan cabutan undi.

9.14 HADIAH

- 9.14.1 Hadiah akan disediakan mengikut Peraturan Pertandingan MSSM.

- 9.14.2 Hadiah diberi sehingga tempat kelima untuk semua acara bagi semua kategori umur

M S S M





10.1 PENGURUSAN

- 10.1.1 Kejohanan ini dianjurkan oleh Jawatankuasa Pertandingan Majlis Sukan Sekolah Malaysia (The Committee) dan di bawah kelolaan Majlis Sukan Sekolah Negeri.

10.2 ELIGIBILITI DAN UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 10.2.1 Pertandingan ini akan mengikut undang-undang *Rules of Golf (Effective January 2019)* dan ‘Local Rules’ venue pertandingan masing-masing.
- 10.2.2 Pertandingan ini juga tertakluk kepada Peraturan Am MSSM.

10.3 GELANGGANG PERTANDINGAN

- 10.3.1 Pertandingan boleh diadakan di mana-mana Kelab Golf yang memenuhi *standard* piawaian pertandingan.
- 10.3.2 Sekiranya negeri tersebut tiada kemudahan yang sedemikian maka ianya boleh diadakan di negeri yang berhampiran dengan persetujuan semua pengurus teknik negeri.

10.4 PENDAFTARAN PEMAIN

- 10.4.1 Lelaki dan perempuan bawah 18 tahun, bawah 15 tahun dan bawah 12 tahun dan lahir pada :
- 10.4.1.1 Bawah 18 tahun – 01 Januari dan selepas (SM)
 - 10.4.1.2 Bawah 15 tahun – 01 Januari dan selepas (SM)
 - 10.4.1.3 Bawah 12 tahun – 01 Januari dan selepas (SR)
- 10.4.2 Setiap kontinjen dikehendaki menghantar sejumlah maksimum 12 pemain yang terdiri daripada 2 pemain lelaki dan 2 pemain perempuan setiap kategori bawah 18 tahun, 15 tahun, 12 tahun sahaja.
- 10.4.3 Pemain perlu berdaftar berdasarkan umur mengikut kategori masing-masing.

- 10.4.4 Setiap pertukaran peserta boleh dibuat dengan persetujuan dan kelulusan Jawatankuasa Pengelola semasa mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 10.4.5 Borang penyertaan kejohanan hendaklah dibuat melalui borang M01, M02,(sekolah menengah) R01, R02 (sekolah rendah) yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 10.4.6 Pendaftaran juga MESTI dibuat melalui eKejohanan.
- 10.4.7 Setiap pendaftaran mesti disertakan satu salinan dokumen yang disahkan oleh sekolah masing-masing seperti berikut :
- 10.4.7.1 Kad pengenalan
 - 10.4.7.2 Surat beranak / My Kid (bawah 12 tahun)

10.5 MASA PERMAINAN DAN SISTEM PERTANDINGAN

- 10.5.1 Masa pertandingan dan sistem pertandingan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola dan Jawatankuasa Teknikal Golf MSSM mengikut keperluan venue pertandingan dan keadaan semasa.
- 10.5.2 Pendaftaran dan pengambilan scorecard semasa pertandingan MESTI dibuat oleh Pengurus Pasukan masing-masing.
- 10.5.3 Peserta mesti berada di kawasan permulaan 10 minit sebelum masa pertandingan dimulakan.
- 10.5.4 Sebarang kelewatan akan dikenakan penalti 2 pukulan. (Rule 5.3a)

10.6 FORMAT PERTANDINGAN

- 10.6.1 *Strokeplay* 54 lubang, 3 hari berturut-turut.
- 10.6.2 *Teeing Ground*
- | | |
|--|---------------------------|
| 10.6.2.1 Lelaki bawah 15 dan 18 tahun | : Tee Marker Biru |
| 10.6.2.2 Perempuan bawah 18 dan 15 tahun | : Tee Marker Merah |
| 10.6.2.3 Lelaki dan perempuan bawah 12 tahun | : Tee Marker Merah/Junior |

10.7 PENGAWASAN DAN KEPUTUSAN

- 10.7.1 Jawatankuasa Pertandingan menyerahkan kuasa penuh kepada pengadil bertauliah yang dijemput untuk mengawas dan membuat sebarang keputusan semasa pertandingan berlangsung.

10.8 ETIKA PEMAIN

- 10.8.1 Pemain yang didapati merokok, minum-minuman keras akan dibatalkan penyertaannya (*disqualified*) (*Rules 1.2b*) manakala menggunakan telefon bimbit semasa pertandingan akan diberi amaran keras pada kali pertama kesalahan, penalti 2 pukulan kali kedua kesalahan dan kesalahan seterusnya akan dibatalkan (*disqualified*).

- 10.8.2 Semasa pertandingan, peserta dikehendaki memakai pakaian golf yang sesuai. Kemeja – T tanpa kolar, seluar Jean / Track adalah DILARANG.

- 10.8.3 Semasa menghadiri upacara rasmi, peserta dikehendaki memakai pakaian seragam pasukan dan berkasut.

- 10.8.4 Penggunaan *Distance Measuring Devices* (DMD) dan *Yardage Book* dibenarkan tetapi penggunaan aplikasi handphone tidak dibenarkan.

- 10.8.5 Penggunaan kedi tidak dibenarkan.

10.9 PENONTON

- 10.9.1 Pengelola membenarkan penonton masuk ke padang untuk menyaksikan pertandingan, tetapi bergantung kepada syarat-syarat yang dikemukakan oleh pihak Kelab.

- 10.9.2 Pengelola juga akur sekiranya pihak Kelab tidak membenarkan penonton berada di kawasan permainan.

10.9.3 Para penonton boleh menyaksikan kejohanan melalui *buggy track* dan MESTI berada pada jarak 30 meter dari mana-mana pemain atau yang mana satu lebih jauh.

10.9.4 Jika didapati pemain berkomunikasi dengan penonton atau sebaliknya untuk mendapatkan kelebihan permainan : Kali pertama pemain akan diberi AMARAN, kali kedua pemain akan dikenakan penalti 1 pukulan, kali ketiga pemain akan dikenakan penalti 2 pukulan dan kali keempat akan dibatalkan penyertaan. (Rule 1.2b)

10.10 PERKARA LUAR JANGKA

10.10.1 Jika berlaku bencana alam atau masalah cuaca di mana pertandingan tidak dapat dilangsungkan, skor mengikut hari pertandingan akan diambil kira (18 lubang) atau tertakluk kepada Keputusan Jawatankuasa Pengelola dan Jawatankuasa Teknikal Golf MSSM.

10.11 PENENTUAN KEPUTUSAN

10.11.1 Pemain yang mendapat skor gross terendah bagi 54 lubang akan diiktiraf sebagai Juara dan skor seterusnya untuk kedudukan seterusnya.

10.11.2 Jika terdapat keputusan seri penentuan pemenang akan dibuat melalui sistem *On Count Back* (OCB) iaitu :

- 10.11.2.1 Skor 18 lubang hari terakhir @ lubang 1 – 18
- 10.11.2.2 Skor 9 lubang hari terakhir @ lubang 10 – 18
- 10.11.2.3 Skor 6 lubang hari terakhir @ lubang 13 – 18
- 10.11.2.4 Skor 3 lubang hari terakhir @ lubang 16 – 18
- 10.11.2.5 *Toss coin*

10.11.3 Bagi acara berpasukan kemenangan akan ditentukan melalui jumlah mata berdasarkan kedudukan pemain dalam acara individu dan berpasukan seperti berikut:

10.11.3.1 Individu

Kedudukan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Mata	30	23	18	15	10	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5

10.11.3.2 Berpasukan

Kedudukan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Mata	30	23	18	15	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

10.11.4 Jika terdapat keputusan seri markah keseluruhan, pemenang akan ditentukan melalui jumlah kutipan pingat mengikut susunan emas, perak dan gangsa.

10.11.5 Pemain yang membuat "No Return" (NR) atau didapati bersalah oleh Jawatankuasa Pertandingan kerana melanggar undang-undang, peraturan serta disiplin pertandingan; *disqualified (DQ)* dikira kalah dalam acara Individu dan berpasukan.

10.12 BANTAHAN

10.12.1 Sila rujuk Peraturan Am (12) MSSM

10.12.2 Sekiranya ada bantahan, hanya pengurus pasukan dibenarkan mengambil tindakan. Bantahan hendak dibuat secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus) tunai.

10.12.3 Wang pertaruhan tidak akan dikembalikan jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak berasas dan ditolak.

10.12.4 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengerusi Jawatankuasa Pengelola dalam masa tiga puluh minit (30) selepas pertandingan.

10.12.5 Juri Rayuan hendaklah mengadakan mesyuarat selepas Jawatankuasa Pengelola Pertandingan mendapati bantahan yang hendak dibuat dipertimbangkan selepas bantahan diterima.

10.12.6 Keputusan Juri Rayuan hendaklah disampaikan secara rasmi kepada pasukan dan MSSM.

10.13 LEMBAGA JURI RAYUAN

10.13.1 Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM.

10.13.2 Pelantikan Juri Rayuan terdiri daripada :

10.13.2.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola,

10.13.2.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola,

10.13.2.3 Wakil MSSM,

10.13.2.4 Pengadil Pertandingan dan 3 pengerusi teknik golf yang tidak terlibat dalam kes bantahan.

10.13.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Juri Rayuan adalah muktamad

10.14 LEMBAGA TATATERTIB

10.14.1 Pelantikan Jawatankuasa Tatatertib adalah seperti yang dilantik oleh Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri. [Peraturan Am (14) MSSM]

10.15 INSURAN

10.15.1 Semua peserta yang menyertai Pertandingan ini dilindungi insurans yang dibiayai oleh penganjur semasa pertandingan berlangsung sahaja.

10.16 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

10.16.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad. Sila rujuk Peraturan Am MSSM.



Pertandingan Hoki MSSM dijalankan mengikut peraturan yang ditetapkan oleh '**THE RULES OF THE GAME OF HOCKEY**' sebagaimana yang ditetapkan oleh '**THE INTERNATIONAL HOCKEY RULES BOARD**' dan Peraturan Am **MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MALAYSIA..**

11.1 NAMA PERTANDINGAN

- 11.1.1 Pertandingan ini akan dikenali sebagai **PERTANDINGAN HOKI MSS MALAYSIA.**
- 11.1.2 Pertandingan ini akan dikelolakan oleh MSS Negeri yang dilantik oleh Urusetia MSS Malaysia.

11.2 PENGURUSAN

- 11.2.1 Kejohanan Hoki MSSM ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Sekolah-Sekolah dibawah kelolaan Jawatankuasa Pengelola MSS Negeri. Sungguhpun demikian, pengelolaan kejohanan ini dari hari ke hari adalah dibawah tanggungjawab Jawatankuasa Kecil Teknik dan Pertandingan yang meliputi tugas-tugas berikut:
 - 11.2.1.1 Menentukan peraturan-peraturan pertandingan dipatuhi
 - 11.2.1.2 Menjaga masa
 - 11.2.1.3 Menguruskan padang permainan
 - 11.2.1.4 Pencatatan
 - 11.2.1.5 Perlantikan Lembaga Tatatertib/Juri Rayuan/Pegawai Teknik/Pengadil
 - 11.2.1.6 Tatatertib Pegawai / Pemain
 - 11.2.1.7 Bantahan
- 11.2.2 Pengarah Pertandingan dan Penolong-Penolongnya akan dilantik oleh MSSM

11.3 PENYERTAAN

- 11.3.1 Semua MSS Negeri yang dibawah naungan MSSM layak menyertai Kejohanan Hoki MSSM.

11.3.2 Kategori yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut:

11.3.2.1 Perempuan 12 tahun kebawah

11.3.2.2 Lelaki 12 tahun kebawah

11.3.2.3 Perempuan 18 tahun kebawah

11.3.2.4 Lelaki 18 tahun kebawah

11.4 KELAYAKAN TARIKH LAHIR

11.4.1 Sila rujuk Peraturan Am (4) MSSM.

11.4.2 Pemain hendaklah berumur 18 dan 12 tahun ke bawah bagi kategori masing-masing pada 1 Januari tahun pertandingan tersebut. Selain daripada itu, ia juga tertakluk kepada Peraturan Am MSSM Bil 4, iaitu had umur peserta (rujuk Peraturan Am MSSM Bil. 4.4 hingga 4.7).

11.4.3 Kelayakan tambahan mengenai status pelajar peserta adalah seperti dalam Peraturan Am MSSM 3.1 dan 3.2.

11.4.4 Kelayakan pemain dari tingkatan 6 berdasarkan Peraturan Am MSSM.

11.5 PENDAFTARAN

11.5.1 Setiap pasukan boleh mendaftar 15 pemain sahaja dalam Borang Pendaftaran Rasmi Dalam Talian (**E-Kejohanan**) dan hendaklah dicetak dan ditandatangani oleh Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing. Segala maklumat dalam borang pendaftaran tersebut perlu dilengkapkan. Borang yang tidak lengkap tidak akan diterima. Senarai 15 pemain hendaklah dilengkapkan juga dalam borang R02/M02 (senarai pemain yang bernombor jersi) dan hendaklah dimelkan ke **unitsukanpahang@gmail.com** untuk proses Laporan Perlawan.

- 11.5.2 Semua pemain hendaklah melengkapkan Borang Pendaftaran Individu (**E- Kejohanan**) secara individu beserta gambar berukuran paspot yang terkini dengan menyertakan salinan kad pengenalan / sijil kelahiran yang disahkan oleh Pengetua / Guru Besar / Penolong Kanan sekolah peserta berkenaan dengan pengesahan terakhir oleh Pengurus Pasukan serta Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing.
- 11.5.3 Semua peserta kecuali peringkat umur bawah 12 tahun dan kebawah hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal jika diminta oleh pihak pengelola pertandingan. Seseorang yang hilang kad pengenalan mesti mempunyai dokumen **JPN/KP09/KPPK 09** dengan ganbar dari Jabatan Pendaftaran Negara. Manakala peserta yang sedang memohon mendapatkan kad pengenalan pertama perlu menunjukkan dokumen **JPN/KP 11/KPPK 11** dengan ganbar dari Jabatan Pendaftaran Negara.
- 11.5.4 Pendaftaran pemain baru atau sebarang perubahan mestilah dibuat semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 11.5.5 Permainan akan dijalankan dengan 11 pemain utama dan 4 pemain simpanan bagi Kategori Bawah 18 Tahun manakala 9 pemain utama dan 6 simpanan bagi Kategori Bawah 12 Tahun.
- 11.6 PAKAIAN**
- 11.6.1 Tiap-tiap pasukan dikehendaki mendaftar 2 pasang Jersi yang berlainan warna dan bernombor 1 hingga 18 satu set. Jersi semua pemain hendaklah bernombor di belakang (kecuali penjaga gol dihadapan dan dibelakang).
- 11.6.2 Pemain-pemain hendaklah didaftarkan mengikut nombor baju yang dipakainya sepanjang pertandingan ini tanpa mengira apa jua kedudukan pemain tersebut akan bermain. Nombor baju hendaklah dinyatakan disebelah nama pemain di dalam senarai pendaftaran.

- 11.6.3 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang berwarna sama, maka satu pasukan mestilah menukar jersinya. Pasukan yang namanya tercatat dahulu dalam Jadual Pertandingan dikehendaki menukar jersinya. Pengurus Pasukan diminta berbincang dengan Pengurus Pasukan lawan sebelum perlawanan untuk mengelak persamaan warna.
- 11.6.4 Pemain-pemain bagi semua peringkat umur diwajibkan memakai 'shin-pad'. Shin-pad ini perlu diliputi sepenuhnya dengan stoking.
- 11.6.5 Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pegawai Teknik 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 11.6.6 Jika ada pemain yang memakai/menggunakan 'leotards' warnanya mesti sama dengan seluar / skirt atau stoking yang dipakai.
- 11.6.7 Jika ada pemain perempuan memakai skaf, ia mestilah sama dengan warna jersi atau berwarna hitam tanpa mempunyai 'corak' iaitu 'plain colour' sahaja. Pemakaian topi tidak dibenarkan.
- 11.6.8 Pemakaian topi, pengikat kepala (headband) dan skaf tidak dibenarkan untuk pemain lelaki.
- 11.6.9 Jersi Penjaga Gol mestilah dari warna yang lain dan berlainan dari jersi kedua-dua pasukan serta bernombor di hadapan dan di belakang.
- 11.6.10 Ketua Pasukan perlu memakai lilitan tangan (armband) atau riben yang disediakan oleh pasukan masing-masing sepanjang perlawanan
- 11.6.11 Penjaga Gol mesti memakai Pelindung Kepala (Helmet) sepanjang perlawanan. Pelindung Dada (Chest Guard) Penjaga Gol mesti diliputi sepenuhnya oleh jersinya.

11.6.12 Penjaga Gol yang digantung boleh diganti dengan Penjaga Gol yang lain yang didaftar. Jika demikian, seorang pemain padang mesti dikeluarkan terlebih dahulu. Pilihan untuk menggantikan Penjaga Gol yang digantung dengan pemain yang lain dibenarkan. Pemain yang mengganti Penjaga

Gol mesti memakai pelindung kepala sepanjang masa perlawanan.

11.6.13 Semua pemain perlu memakai jersi dengan kemas sepanjang perlawanan.

11.7 SISTEM PERTANDINGAN

11.7.1 Sistem pertandingan dijalankan mengikut Peraturan Am MSSM Bil 11 dengan dibuat sedikit perubahan.

11.8 CARA-CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

11.8.1 Pemberian mata setiap perlawanan adalah seperti berikut:

11.8.1.1 Menang - 3 mata

11.8.1.2 Seri - 1 mata

11.8.1.3 Kalah - 0 mata

11.8.2 Kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan jumlah mata yang dikumpulkan oleh setiap pasukan.

11.8.3 Jika di akhir pertandingan dalam kumpulan sama, maka kedudukan pasukan akan ditentukan berpandukan kepada **PERBEZAAN GOL (GOAL DIFFERENCE)**, bilangan gol yang dijaringkan ditolak bilangan gol yang kena jaring.

11.8.4 Jika kedudukan masih sama, pasukan yang telah menjaringkan **GOL TERBANYAK** akan dikira menang.

11.8.5 Jika lebih dari satu pasukan mempunyai mata yang sama, maka kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan **BILANGAN KEMENANGAN**.

11.8.6 Jika kedudukan masih sama, pasukan yang telah **MENGALAHKAN LAWANNYA** diperingkat kumpulan dikira menang

11.8.7 Jika masih sama kedudukan akan diputuskan menerusi pertandingan '**penalty shoot-out**'.

11.9 SISTEM PUKULAN 'PENALTY SHOOT-OUT' (Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir serta perlawanan klafikasi)

- 11.9.1 Pengadil akan menentukan pintu gol mana 'penalty shoot-out' hendak dijalankan.
- 11.9.2 Pengadil akan membuat undian. Pasukan yang menang dalam undian akan membuat pilihan sama ada memulakan 'penalty shoot-out' atau bertahan dahulu
- 11.9.3 Lima (5) pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil 'penalty shoot-out' berselang-seli terhadap penjaga gol lawan.
- 11.9.4 Pengurus pasukan akan menentukan susunan pemain yang akan mengambil 'penalty shoot-out' bagi pasukan masing-masing.
- 11.9.5 Jika jaringan 'penalty shoot-out' adalah sama selepas lima (5) 'penalty shoot-out' diambil oleh kedua-dua pasukan, 'penalty shoot-out' '**SUDDEN DEATH**' akan dijalankan sehingga terdapat pemenang.
- 11.9.6 Susunan kedudukan pemain yang mengambil 'penalty shoot-out' secara '**SUDDEN DEATH**' tidak perlu mengikut turutan 'penalty shoot-out' awal tetapi diambil oleh lima (5) pemain yang sama
- 11.9.7 Pasukan yang tidak memulakan 'penalty shoot-out' pada peringkat awal akan mengambil 'penalty shoot-out' pertama dalam 'penalty shoot-out' '**SUDDEN DEATH**'

11.9.8 Pemain-pemain yang telah didaftarkan boleh mengambil bahagian dalam pertandingan ‘penalty shoot-out’ kecuali pemain-pemain yang digantung kekal (Players of Permanent Suspension)

11.9.9 Penjaga Gol boleh ditukarkan pada bila-bila masa

11.9.10 Penjaga Gol diwajibkan memakai Pelindung Kepala semasa mempertahankan golnya semasa ‘penalty shoot-out’.

11.9.11 Masa untuk ‘penalty shoot-out’ adalah seperti berikut:

11.9.11.1 Lelaki 18 TKB = 8 saat

11.9.11.2 Perempuan 18 TKB = 10 saat

11.9.11.3 Lelaki 12 TKB = 10 saat

11.9.11.4 Perempuan 12 TKB = 10 saat

11.10 MASA PERLAWANAN

11.10.1 Tempoh masa bagi satu perlawanan adalah seperti berikut:

11.10.1.1 Bagi pusingan awal, suku akhir, separuh akhir dan akhir

11.10.1.2 Bawah 18 tahun Lelaki dan Perempuan 20 minit setiap separuh masa dan rehat 5 minit. (20 : 5 : 20)

11.10.1.3 Bawah 12 tahun Lelaki dan Perempuan 15 minit setiap separuh masa dan rehat 5 minit. (15 : 5 : 15)

11.10.2 Perlawanan akan dijalankan seperti yang dijadualkan. Jika ada pasukan yang gagal turun ke padang permainan selepas masa yang ditetapkan, tempoh penangguhan (grace period) selama **15 minit** akan diberi kepada pasukan tersebut. Jika pasukan tersebut masih gagal untuk hadir tanpa alasan yang munasabah, maka pasukan tersebut dikira memberi ‘**Walk-Over**’. Pasukan yang hadir akan dikira menang. Tempoh penangguhan selama 15 minit hanya diberi sekali sahaja.

11.10.3 Keputusan memberi kemenangan percuma juga akan diputuskan oleh Pengadil terhadap pasukan yang gagal menurunkan sekurang-kurangnya **sembilan (9) pemain** bagi Bawah 18 Tahun dan Tujuh (7) pemain bagi Bawah 12 Tahun pada satu-satu perlawanan.

11.10.4 Dalam perlawanan suku akhir, separuh akhir dan akhir, jika kedudukan seri selepas perlawanan tamat maka Penalty Shoot Out akan dijalankan seperti peraturan 9.

11.11 PENGGANTIAN PEMAIN (ROLLING SUBSTITUTION)

11.11.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 4 pemain bagi Bawah 18 Tahun dan 6 Pemain bagi Bawah 12 Tahun sebagai pemain gantian semasa satu perlawanan.

11.11.2 Semua pemain yang terlibat dalam prosedur gantian haruslah dari senarai pemain yang telah didaftarkan dan disahkan.

11.11.3 Pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digunakan sebagai pemain gentian

11.11.4 Pasukan tidak dibenarkan menggunakan lebih daripada seorang penjaga gol dalam senarai pemain utama semasa sesuatu perlawanan dijalankan.

11.11.5 Gantian pemain akan hanya dibenarkan dengan persetujuan Pegawai Teknikal yang bertugas dan dilakukan selepas pemain dari pasukan yang sama telah keluar padang.

11.11.6 Pemain dikehendaki keluar dan masuk padang dari kawasan di hadapan meja teknikal melainkan penggantian pemain yang cedera di mana Pegawai Teknikal / Pengadil yang akan menguruskannya

11.11.7 Masa tidak akan diberhentikan untuk melakukan penggantian melainkan penggantian untuk pemain yang cedera atau penggantian penjaga gol dimana ia ditentukan oleh pengadil perlawanan.

11.11.8 Seorang pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digantikan dalam tempoh penggantungan.

11.11.9 Pengantian pemain tidak boleh dilakukan semasa pengambilan pukulan sudut penalti dan pukulan penalti strok (penalty corner and penalty stroke).

11.12 PENANGGUHAN

11.12.1 Tiap-tiap perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang telah dijadualkan tetapi sekiranya pada pendapat Pengarah Pertandingan, keadaan padang tidak sesuai untuk sesuatu perlawanan ataupun ditangguhkan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan dijalankan di tempat dan pada masa yang akan ditetapkan oleh Pengarah Pertandingan. Keputusan Pengarah Pertandingan dalam hal ini adalah muktamad.

11.12.2 Jika selepas bermain separuh masa iaitu 20 minit bagi kategori bawah 18 tahun dan 15 minit bawah 12 tahun permainan diberhentikan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, maka permainan itu dianggap telah tamat tempoh permainannya dan kedudukan jaringan masa itu akan diambil kira.

11.12.3 Jika permainan diberhentikan sebelum 20 minit bagi bawah 18 tahun dan 15 minit bagi bawah 12 tahun maka permainan itu akan disambung dari masa ia diberhentikan dengan kedudukan kekal sebelum permainan ditangguhkan di suatu tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

11.13 TATATERTIB

11.13.1 Tatatertib pegawai dan pemain adalah pada amnya di bawah bidang kuasa Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan. Tindakan berikut boleh diambil semasa pertandingan dijalankan.

11.13.2 Pemain

11.13.2.1 Sistem mata ‘demerit’ yang berikut akan dikuatkuasakan untuk tindakan tata tertib yang diambil sepanjang pertandingan ini dijalankan.

KAD HIJAU	=	2 MATA
------------------	---	---------------

KAD KUNING	=	4 MATA
-------------------	---	---------------

KAD MERAH	=	8 MATA
------------------	---	---------------

11.13.2.2 Tindakan-tindakan tata tertib yang berikut adalah dijalankan mengikut sistem mata ‘demerit’

08 mata demerit : PENGGANTUNGAN 1 PERLAWANAN

12 mata demerit : PENGGANTUNGAN 2 PERLAWANAN

16 mata demerit : PENGGANTUNGAN 3 PERLAWANAN

**20 mata demerit : PENGGANTUNGAN UNTUK BAKI
PERTANDINGAN**

11.13.2.3 Interpretasi

11.13.2.3.1 Jika seseorang pemain telah mengumpul 08 mata demerit, menerima satu kad kuning dalam satu perlawanan lain, pemain itu akan digantung untuk **SATU** perlawanan. Walaupun jadual di atas menentukan penggantungan **DUA** perlawanan untuk 12 mata demerit, sebab pemain itu digantung **SATU** perlawanan sahaja adalah kerana pemain itu sudahpun menjalani penggantungan **SATU** perlawanan setelah mengumpul 08 mata demerit. Mata demerit seseorang pemain akan kekal sepanjang pertandingan walaupun seseorang pemain telahpun menjalani penggantungan perlawanan dan akan dibawa ke perlawanan yang berikutnya.

11.13.3 Pegawai

- 11.13.3.1 Mana-mana wakil yang bertanggungjawab mengenai pasukannya yang mempersoalkan keputusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan/Pengadil dan didapati mengganggu perjalanan pertandingan akan diberi amaran dan jika perlu dilaporkan kepada Lembaga Tatatertib MSSM.

11.14 KEBENARAN MEMASUKI PADANG

- 11.14.1 Hanya pemain dan pengadil yang terlibat dalam perlawanan dibenarkan masuk ke padang permainan kecuali terdapat kecederaan pada pemain dan itu pun apabila dibenarkan oleh pengadil yang bertugas dalam perlawanan tersebut.
- 11.14.2 Komunikasi atau arahan dari Pegawai Pasukan dan pemain di luar padang permainan tidak boleh ditujukan terhadap Pengadil atau pemain dari pasukan lawan.
- 11.14.3 Empat (4) Pegawai Pasukan dan empat (4) pemain Bawah 18 dan enam (6) pemain Bawah 12 sebagai pemain simpanan yang didaftar untuk perlawanan mesti berada di Bangku Pasukan pada masa perlawanan, termasuk masa penangguhan (**Time Stoppages**), kecuali Pegawai Teknik atau Pengadil memberi arahan sebaliknya atau memberi rawatan ke atas pemain yang cegera. Pengurus Pasukan bertanggungjawab memastikan tingkalau pasukannya dan duduk paling hampir dengan Meja Teknik bersama jurulatihnya.
- 11.14.4 Pegawai atau pemain yang tidak didaftarkan untuk pertandingan tidak dibenarkan duduk di bangku pemain.

11.14.5 Pegawai Teknik yang bertugas, selepas memberi amaran kepada Pengurus Pasukan kerana salah laku pegawai atau pemain berkuasa untuk mengarahkan pegawai atau pemain tersebut meninggalkan Bangku Pemain. Jika pegawai atau pemain yang diarah keluar dari bangku pemain enggan berbuat demikian, tindakan disiplin boleh dikenakan oleh Jawatankuasa Teknikal selepas perlawanan tersebut.

11.15 KECEDERAAN

- 11.15.1 Jika berlaku kecederaan, Pengadil yang paling hampir pada pemain yang cedera perlu memastikan samada bantuan perubatan diperlukan.
- 11.15.2 Jika bantuan perubatan diperlukan, Pengadil tersebut akan memberi isyarat kepada Pengurus Pasukan masuk ke padang
- 11.15.3 Rawatan kepada pemain yang cedera tidak dibenarkan dibuat di dalam padang permainan.
- 11.15.4 Jika pemain yang cedera mengalami kelukaan, maka pemain tersebut mesti dikeluarkan dari padang permainan untuk rawatan selanjutnya.
- 11.15.5 Pemain dengan luka berdarah tidak dibenarkan masuk ke padang permainan melainkan luka itu telah diubati dengan tidak ada kesan darah yang mengalir keluar dari luka.

11.16 JAWATANKUASA TEKNIKAL

- 11.16.1 Semua bantahan atau tindakan disiplin mesti dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal yang dilantik untuk pertandingan ini.
- 11.16.2 Jawatankuasa Teknikal bertanggungjawab untuk :
- 11.16.2.1 memberi amaran kepada pegawai atau pemain terbabit;
 - 11.16.2.2 mengambil tindakan tegas terhadap pegawai atau pemain terbabit;
 - 11.16.2.3 mengantung satu atau lebih perlawanan terhadap pegawai atau pemain terbabit;
 - 11.16.2.4 mengenakan denda

11.16.3 Pegawai atau Pemain yang dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal tidak benarkan berada di bangku pemain atau bermain selagi Jawatankuasa Teknikal membuat keputusan terhadap kesnya.

11.17 JADUAL PERLAWANAN

- 11.17.1 Jadual Perlawanan bagi pertandingan ini akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 11.17.2 Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak untuk membuat perubahan pada Jadual Perlawanan jika perlu.

11.18 LANTIKAN PENGADIL

- 11.18.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pengelola bertanggungjawab melantik pengadil-pengadil untuk pertandingan ini.
- 11.18.2 Keputusan Pengadil adalah **MUKTAMAD** dan **TIDAK** boleh dipertikaikan.
- 11.18.3 Sebarang bantahan terhadap lantikan pengadil-pengadil **TIDAK** akan dilayan.
- 11.18.4 Keputusan untuk menghentikan atau menangguhan perlawanan akan dibuat oleh pengadil-pengadil yang mengadili perlawanan tersebut.

11.19 BANTAHAN

- 11.19.1 Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM
- 11.19.2 Jika ada bantahan, ianya akan ditujukan kepada Perwakilan Teknikal atau penolongnya yang bertugas secara lisan dalam masa 10 minit selepas tamatnya sesuatu perlawanan. Bantahan secara bertulis dalam Borang Bantahan Rasmi dengan wang cagaran RM 300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus) hendaklah diserahkan oleh Pengurus Pasukan atau wakilnya dalam masa setengah (1 ½ jam) selepas bantahan secara lisan dibuat. Bantahan tidak dipertimbangkan jika dibuat selepas masa yang ditetapkan. Wang cagaran tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan tidak berasas dan ditolak oleh Jawatankuasa Teknikal.

11.19.3 Keputusan secara bertulis akan diberitahu oleh Jawatankuasa Teknikal kepada semua pihak dan Pegawai Pertandingan dalam masa tidak kurang 1 jam dari tamatnya sesuatu perlawanan

11.19.4 Pengarah Pertandingan atau penolongnya akan memberitahu Pengurus Juri Rayuan dengan serta merta mengenai bantahan tersebut. Pihak Juri Rayuan akan mesyuarat dan memberi keputusan dengan secepat mungkin. Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad

11.20 KELEWATAN

11.20.1 Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan 10 minit sebelum masa yang telah ditetapkan bagi sesuatu perlawanan.

11.21 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

11.21.1 Sila rujuk Peraturan Am (23) MSSM

11.21.2 Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan perlawanan yang dimaikan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang perlawanan seterusnya.

11.22 JURI RAYUAN

11.22.1 Sila rujuk Peraturan Am (14) MSSM

11.23 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

11.23.1 Perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan pertandingan ini akan diuruskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang mana keputusannya adalah muktamad



12.9 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 12.9.1 Semua permainan akan dijalankan mengikut Undang-undang Kriket Antarabangsa, International Cricket Council(2017 Code) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Kelab Kriket Maryleborne, tertakluk kepada pindaan-pindaan yang diluluskan oleh Peraturan-Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia (MSSM).
- 12.9.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan di patuhi.
- 12.9.3 Kejadian di luar jangkaan dan tidak dinyatakan didalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut.
- 12.9.3.1 Semua kejadian am akan di putuskan berasaskan Peraturan AM MSSM.

12.10 PERTANDINGAN

- 12.10.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem liga satu kumpulan bagi pusingan pertama dan kalah mati bagi pusingan suku akhir , separuh akhir dan akhir.

12.11 SISTEM PERTANDINGAN

- 12.11.1 Sila rujuk – Peraturan 10- Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia.
- 12.11.2 TIADA PERATURAN SEEDING DI GUNA PAKAI UNTUK KEJOHANAN MSSM 2022
- 12.11.3 Semua pasukan ketiga dan keempat akan bermain didalam kumpulan kalah (Losers Pool). Undian akan dijalankan bagi menentukan lawan masing-masing. Sementara pasukan yang kalah diperingkat suku akhir akan bertanding untuk perlwanan klassifikasi.

12.12 HAD MASA

- 12.12.1 Semua perlwanan mengandungi satu innings bagi setiap pasukan dan setiap innings dihadkan kepada :
- 15 (6 ball) overs- Untuk pusingan pertama, suku akhir , separuh akhir dan akhir

12.12.2 3 permainan akan diadakan setiap hari di semua padang yang ditetapkan. Semua perlawanan akan ditamatkan dalam satu hari dan masa pertandingan rasmi adalah seperti berikut

12.12.2.1 Untuk setiap permainan tempoh permainan adalah selama 2 jam 30 minit.

12.12.2.2 Masa perlawanan ialah :

a) Perlawan Pertama

9.00 pg - 11.30 Cut off time - 11.10 pg

Innings pertama bermula 9.00 pg hingga 10.10 pg

Rehat 10 minit

Innings kedua bermula 10.20 pg hingga 11.30 tgh

b) Perlawan Kedua

11.40-2.10 Cut off time - 1.40 ptg

Innings pertama bermula 11.40 hingga 12.50 tgh

Rehat 10 minit

Innings kedua bermula 1.00 ptg hingga 2.10 ptg

c) Perlawan ketiga

2. 20 ptg hingga 4.50 ptg Cut off - 4.30ptg

Innings pertama bermula 2.20 hingga 3.30

Rehat 10 minit

Innings kedua bermula 3.40 hingga 4.50 ptg

12.12.2.3 Sekiranya sesuatu perlawan tertangguh kerana cuaca atau sebab-sebab tertentu yang tidak dapat dielakan, pengadil akan menyusun semula jumlah overs bagi innings kedua-dua pasukan. Jumlah minima overs yang di perlukan ialah 5 overs satu pasukan. Jika syarat ini tidak dapat dipenuhi maka perlawan yang berkenaan dianggap seri.

12.12.2.4 Jika permainan tidak dapat dijalankan langsung, maka perlawan tersebut akan dikira sebagai seri tanpa lawan dan setiap pasukan akan diberi satu mata.

12.12.2.5 Sekiranya satu innings habis lambat oleh kerana kelewatan pasukan memadang pasukan tersebut akan dipenalise untuk slow over rate dan jumlah over batting mereka akan dikurangkan.

12.12.2.6 Bagi pasukan memukul pula seorang pemukul boleh dikeluarkan secara timed out sekiranya tidak bersedia untuk menghadapi balingan dalam tempoh masa 2 minit.

12.13 Had Sekatan

12.13.1 Seorang pembaling tidak boleh membaling lebih daripada : 3 overs didalam satu innings 15 overs.

12.13.2 Had minimum pembaling ialah 15 overs dalam satu jam dan Jawatankuasa Pengelola akan mengarahkan pengadil memastikan bahawa peraturan ini dipatuhi.

12.13.3 Sekiranya seorang pembaling tidak mampu menhabiskan satu over kerana sebab-sebab tertentu , baki balingan (balls) hendaklah dibaling oleh seorang pembaling yang lain. Baki balingan (balls) yang berkenaan adalah dikira sebagai satu over kepada pembaling yang mengambil alih.

12.13.4 Sekiranya peraturan 14.4.2.3 dilaksanakan seorang pembaling tidak dibenarkan membaling overs yang lebih jumlah overs ini tidak boleh dibahagi kepada 5, maka tambahannya hanya satu over setiap pembaling boleh diberikan kepada bilangan pembaling minimum yang dibenarkan.

Contoh : Sekiranya satu innings dikurangkan kepada 8 overs maka tiga orang pembaling boleh membaling sebanyak 2 overs seorang dan pembaling –pembaling yang lain tidak boleh membaling melebihi 1 over seorang.

12.14 Had Sekatan Pasukan Pemadang (Field Restrictions) bwh 18 dan 12

12.14.1 Untuk 5 overs pertama hanya 2 pemadang dibenarkan berada diluar garisan 30 ela

12.14.2 Selepas 5 over pertama tidak lebih dari 5 pemadang diluar garisan 30 ela

12.15 Keputusan dan Pemberian Mata

12.15.1 Sekiranya kedua-dua pasukan menghabiskan overs yang dipersetujui, maka pasukan yang mempunyai larian yang lebih akan menjadi pemenang dalam satu permainan.

12.15.2 Pasukan yang memukul kedua mestilah menghadapi sekurang-kurangnya 5 overs yang diperuntukkan atau semua pemukulnya out sebelum sesuatu keputusan perlawanan boleh dibuat.

12.15.3 Sekiranya pasukan memukul kedua belum menghabiskan overs yang dipersetujui, maka keputusan akan dibuat mengikut cara di bawah.

Pasukan yang memperoleh kadar larian setiap over (Run-rate per over) yang lebih besar dihitung tepat kepada 2 tempat perpuluhan akan menjadi pemenang. Perhitungan kadar larian setiap over bagi pasukan yang memukul pertama akan dibuat berdasarkan jumlah overs yang telah ditetapkan.

12.15.4 Sekiranya keputusan tidak dapat dibuat berdasarkan kepada 7.1 , 7.2 & 7.3 maka kedua-dua pasukan dianggap seri.

12.15.5 Sekiranya bilangan larian bagi kedua-dua pasukan adalah sama (**tie**) maka kedua-dua pasukan dianggap seri. (**Peringkat Kumpulan**)

12.15.6 Pasukan yang tidak bersedia untuk memulakan sesuatu perlawanan 30 minit selepas masa yang ditetapkan akan dianggap menarik diri atau menyerah kalah.

12.15.7 Pemberian Mata

Menang	2 mata
Seri	1 mata
Kalah	0 mata

12.15.8 Pasukan yang mendapat mata terbanyak dianggap sebagai johan kumpulan. Pasukan yang kedua terbanyak adalah sebagai Naib Johan

12.15.9 Sekiranya terdapat dua atau tiga pasukan mendapat jumlah mata yang sama maka kedudukan pasukan akan ditentukan seperti berikut.

12.15.9.1 Pasukan yang mempunyai net run rate yang lebih besar dalam permainan - permainan kumpulan dikira menang cara kiraan

Jumlah larian yang dibuat dibahagikan dengan jumlah over yang dihadapi dan tolak dengan jumlah larian yang diberi bagi jumlah over yang dibaling.

14.8 Pusingan Kedua

14.8.1 Peraturan over eliminator diguna pakai dari peringkat suku akhir, separuh akhir, tpt 3/4 dan akhir sekiranya perlawanan tie. (Setiap pasukan akan diberi satu over -6 balingan. Pasukan memukul boleh batiling untuk 1 over atau innings dianggap tamat apabila 2 wicket jatuh.

14.8.1.1 Jika masih seri over eliminator akan diguna sekali lagi.

14.8.1.2 Jika masih juga seri keputusan akan dibuat melalui undian (Toss Sekali)

14.20 Kelewatan atau Gangguan pada innings pasukan memukul pertama.

14.20.1 Jika jumlah over untuk pasukan memukul pertama di kurangkan , masa yang tetap akan di pastikan untuk melengkapkan sessi pertama.

14.20.2 Jika pasukan memadang pertama gagal membuat balingan yang di tetapkan pada masa rehat selepas sessi pertama, perlawanan akan di teruskan sehingga jumlah over yang telah di tetapkan telah di baling.

14.21 Kelewatan atau gangguan kepada innings pasukan memukul kedua.

- 14.21.1 Jika tidak memungkinkan pasukan kedua dapat memperoleh peluang memukul jumlah over yang sama dengan pasukan memukul pertama, jumlah over yang akandi baling perlu di olah semula seperti berikut.

- 14.21.2 Jumlah over akan di kurangkan pada purata satu over setiap 4.25 minit bagi masa perlawanan yang hilang. (Tidak kurang dari 5 over)

14.22 Pendaftaran

- 14.22.1 Sila Rujuk Peraturan Am – Peraturan (5) Majlis Sukan Sekolah Malaysia

- 14.22.2 R01/ R02 dan M01/M02- Peraturan (5.4) Majlis Sukan Sekolah Malaysia.

- 14.22.3 Senarai nama pemain untuk satu perlawanan hendaklah diserahkan kepada pegawai bertugas(Scorer) 30 minit sebelum sesuatu perlawanan dijalankan (**Sila Guna borang M02 yang bertaip dan bulatkan kesebelasan pertama**)

14.23 Minuman

- 14.23.1 Minuman boleh di bawa masuk selepas 8 overs (bwh 12/bwh 18) Minuman diberikan dalam kawasan 30 ela permainan. (3 minit)

14.24 Laporan Melanggar Peraturan

- 14.24.1 Pengadil bertanggungjawab melaporkan secara bertulis kepada Jawatankuasa Pengelola dalam masa 1 jam setelah tamatnya permainan , mana-mana pemain yang melanggar peraturan atau berkelakuan kurang sopan.

- 14.24.2 Pengadil akan memberitahu ketua pasukan yang berkenaan bahawa dia akan melaporkan kejadian itu kepada Jawatankuasa Pengelola.

- 14.24.3 Pasukan yang melanggar sebarang peraturan pertandingan boleh digantung atau disingkirkan daripada perlawanan , bergantung kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola / Lembaga Tatatertib

14.24.4 Sekiranya seorang pemain atau pasukan dianggap melanggar kod etika permainan.(Preamble –The Spirit of Cricket) ketua pasukan dan pemain terlibat akan di gantung untuk perlawanan seterusnya.

Contoh . Sledging (menggunakan bahasa tidak sopan terhadap pengadil/ pemain lawan) Jurulatih atau guru guru pasukan yang menyokong menggunakan bahasa tidak sopan atas pengadil , pencatat dan pasukan lawan .

14.25 Gelanggang

14.25.1 Dalam permainan yang dijalankan diatas tikar (Matting) bola yang dibaling ke penghujung matting atau terkeluar adalah disifatkan sebagai no ball.

14.25.2 Semua bola yang dibaling yang terkeluar dari garisan wide akan di kira sebagai wide (17 in dari off stump dan 17 in dari leg stump) akan di tanda.

14.25.3 Semua bola yang dibaling keluar sebelah leg stump disifatkan sebagai wide.

14.25.4 Semua bola yang dibaling terus (full toss/ beamer) melepas paras pinggang pemukul akan dipanggil sebagai no ball

14.25.5 Satu bouncer dibenarkan setiap over. Jika bola kedua atau seterusnya yang dibaling melantun dan melepas paras bahu pemukul yang berdiri pada posisi dirian biasa (atas crease)pengadil akan memanggil bola tersebut sebagai no ball.

14.25.6 Pengadil boleh memanggil no ball pada bola berikut :

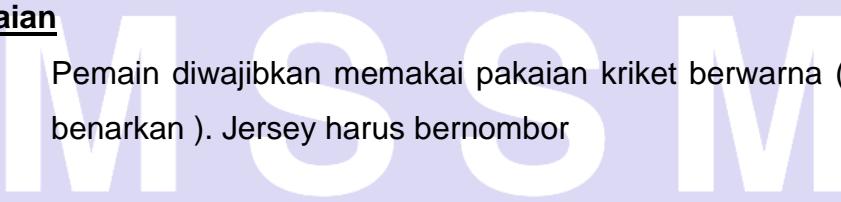
14.25.6.1 Lantunan lebih dari 1 kali.

14.25.6.2 Bola yang meleret

- | | |
|------------|--|
| 14.25.6.3 | Bola yang dibaling berhenti serta-merta. |
| 14.25.6.4 | Bola melebihi paras pinggang. |
| 14.25.6.5 | Field restriction. Lebih pemain di luar garisan 30 elang |
| 14.25.6.6 | Front foot No ball |
| 14.25.6.7 | Back foot No ball |
| 14.25.6.8 | Bola di baling luar kawasan pitch. |
| 14.25.6.9 | No ball for bowler breaking wickets while delivering the ball. |
| 14.25.6.10 | No ball – Chucking |
| 14.25.6.11 | No Ball- Tidak memberitahu pengadil mode of delivery |
| 14.25.6.12 | No ball- wk di depan stumps

(Free Hit akan diberikan bagi setiap kesalahan no ball) |

14.26 Pakaian

- 
- MSSM
- | | |
|-----------|--|
| 14.26.1 | Pemain diwajibkan memakai pakaian kriket berwarna (Putih tidak dibenarkan). Jersey harus bernombor |
| 14.26.2 | Pakaian inner pemain harus berwarna ikut warna jersey |
| 14.26.3 | Kasut spikes tidak dibenarkan kerana permainan dijalankan atau jutt mating dan artificial strip |
| 14.26.4 | Pemakaian helmet dan semua pakaian keselamatan adalah wajib untuk |
| 14.26.4.1 | Batsman bawah 18 dan bawah 12. |
| 14.26.4.2 | Wicket Keeper (standing up) bawah 12 dan bawah 18 |
| 14.26.4.3 | Silly fielder |

14.27 Bola Pertandingan

- 14.27.1 Kej Kriket MSSM akan menggunakan bola putih bermula dari tahun 2022

14.28 Bantahan

- 14.28.1 Sila rujuk peraturan AM (12) MSSM

14.29 Juri Rayuan

14.29.1 Sila rujuk peraturan AM (13) MSSM

14.30 Kuasa Mutlak

14.30.1 Jawatankuasa Pengelola adalah badan yang mempunyai kuasa mutlak bagi memutuskan sesuatu perselisihan atau pelanggaran undang-undang.

M S S M



Peraturan Tambahan Pusingan Kedua dan Seterusnya

1. Pusingan kedua pertandingan adalah peringkat Suku akhir , Separuh akhir bagi kumpulan Johan dan Losers Pool.
2. Kedudukan pasukan akan ditentukan mengikut Peraturan Am Pertandingan Kriket MSSM iaitu:
 - a. Jika perlawanan peringkat suku akhir tidak dapat dijalankan kerana hujan atau sebab –sebab lain maka ketetapan untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut.(minimum 10 overs to constitute a match)
 - i. Pasukan yang menjadi Johan kumpulan akan layak ke peringkat Separuh Akhir
 - ii. Sekiranya perlawanan kumpulan kalah tidak dapat dijalankan maka pasukan ketiga dalam kumpulan akan layak keperingkat akhir. (minimum 10 overs to constitute a match)
 - b. Jika perlawanan peringkat separuh akhir tidak dapat dijalankan kerana hujan atau sebab–sebab yang lain maka ketetapan untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut :
(minimum 10 overs to constitute a match)
 - i. Pasukan yang layak ke Peringkat Akhir akan ditentukan dengan mengambil kira net run rate pasukan yang terlibat
 - ii. Jika net run rate masih sama undian akan dilakukan.
 - c. Jika perlawanan Akhir tidak dapat dijalankan (mengikut peraturan) kerana hujan atau sebab-sebab tertentu maka untuk menentukan pemenang seterusnya adalah seperti berikut :
. (minimum 10 overs to constitute a match)
 - i. Kedua-dua pasukan akan diumumkan sebagai Johan Bersama dan pingat
 - ii. Johan dan Naib Johan akan dibahagi sama rata.

13. MEMANAH

M S S M



13.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 13.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang ‘World Archery’ (**WA**) dan Peraturan-Peraturan Am **MSSM**.

13.2 JENIS PERTANDINGAN

- 13.2.1 Pertandingan akan dijalankan selama **EMPAT (4)** hari.
- 13.2.1.1 **2 (DUA)** hari
Pertandingan Single WA (Qualification Round) lelaki dan perempuan B18 , B15 dan B12
- 13.2.1.2 **1 (SATU)** hari
Pertandingan Pusingan Individu (Individual Match Round) Lelaki / Perempuan B18 , B15 dan B12
- 13.2.1.3 **1 (SATU)** hari
Pertandingan Pusingan pasukan campuran (Mixed Team Match Round) B18 , B15 dan B12
- 13.2.2 **Lelaki dan Perempuan Pertandingan Single WA (Qualification Round) (B 18)**
- 13.2.2.1 Jarak 70 meter – 2 set (face 122cm)
- 13.2.2.2 Keseluruhan individu
- 13.2.2.3 Keseluruhan berpasukan
- 13.2.3 **Lelaki dan Perempuan Pertandingan Single WA (Qualification Round) (B15)**
- 13.2.3.1 Jarak 60 meter - 2 set (face 122cm)
- 13.2.3.2 Keseluruhan individu
- 13.2.3.3 Keseluruhan berpasukan

**13.2.4 Lelaki dan Perempuan Pusingan Single WA (Qualification Round)
(B 12)**

13.2.4.1 Jarak **30** meter – 2 set (face 122cm)

13.2.4.2 Keseluruhan individu

13.2.4.3 Keseluruhan berpasukan

13.2.5 Pertandingan Pusingan individu, pasukan campuran dan Berpasukan (kategori umur B 18 tahun L/P)

13.2.5.1 Jarak yang dipertandingkan ialah **70 m** (face 122cm)

13.2.6 Pertandingan Pusingan individu, pasukan campuran dan Berpasukan (kategori umur B 15 tahun L/P)

13.2.6.1 Jarak yang dipertandingkan ialah **60 m** (face 122cm)

13.2.7 Pertandingan Pusingan individu, pasukan campuran dan berpasukan (kategori umur B 12 tahun L/P)

13.2.7.1 Jarak yang dipertandingkan ialah **30 m** (face 122cm)

13.2.7.2 Bagi **acara individu**, **64** pemanah lelaki dan **64** pemanah perempuan terbaik yang bertanding Single WA dari Kategori B 18 , B 15 dan 12 tahun akan layak memasuki Pertandingan Pusingan individu . (Individual Match Round)

13.2.7.3 Bagi **Pertandingan pasukan campuran/mixed team match**, seorang pemanah lelaki dan seorang pemanah perempuan terbaik pasukan dalam pertandingan Single WA akan dipilih mewakili pasukan. Semua pasukan dari kategori B 18, B15 dan 12 tahun yang bertanding di Single WA layak bertanding.

13.2.7.4 Pemanah lelaki dan wanita yang dibentuk untuk berpasukan campuran mesti daripada pasukan dan kategori yang sama.

13.2.7.5 (Jika negeri/pasukan hanya menghantar peserta lelaki atau peserta perempuan sahaja maka tidak layak bertanding dalam pasukan campuran /mixed team)

13.3 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 13.3.1 Setiap pasukan hanya boleh mendaftar satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada :

Pasukan Lelaki	18 Tahun	15 Tahun	12 Tahun
Pengurus Pasukan	1 orang		
Jurulatih	1 orang	1 orang	1 orang
Peserta	3 orang	3 orang	3 orang
Jumlah	6 orang	5 orang	5 orang

Pasukan Perempuan	18 Tahun	15 Tahun	12 Tahun
Pengurus Pasukan	1 orang		
Jurulatih	1 orang	1 orang	1 orang
Peserta	3 orang	3 orang	3 orang
Jumlah	6 orang	5 orang	5 orang

- 13.3.2 Acara Perseorangan

- 13.3.2.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar hanya tiga (3) peserta lelaki dan tiga (3) peserta wanita bagi setiap kategori umur dalam acara perseorangan.

- 13.3.3 Acara Berpasukan

- 13.3.3.1 Acara berpasukan tidak dipertandingkan pada tahun 2022.

- 13.3.4 Jurulatih bukan guru

- 13.3.4.1 Jurulatih bukan guru tidak boleh disenarai sebagai pegawai pasukan.(Rujuk Peraturan Am MSSM 8.1)

- 13.3.4.1.1 Jurulatih luar **tidak dibenarkan** berada di khemah peserta dan memasuki kawasan pertandingan melebihi dari garisan peralatan (equipment line)

13.4 SISTEM PERTANDINGAN

13.4.1 Pertandingan mengikut system World Archery (WA)

- 13.4.2 Setiap peserta **dimestikan** memanah pertandingan single WA (Qualification Round) jarak yang dipertandingkan sebanyak dua (2) pusingan tiga puluh enam (36) anak panah bagi setiap pusingan yang berjumlah tujuh puluh dua (72) anak panah keseluruhan. Peserta / Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan dikira pemenang.
- 13.4.3 Bagi Pusingan Kalah Mati , peraturan yang digunakan adalah mengikut Peraturan WA.

Acara	Kategori 18 L/P	Kategori 15 L/P	Kategori 12 L/P
Pertandingan Pusingan WA (Qualification Round)	Jarak 70 meter Target Face 122cm Double 70 meter 6 ends (6 arrow/end) 4 min(240 saat)/end	Jarak 60 meter Target Face 122cm Double 60 meter 6 ends (6 arrow/end) 4 min(240 saat)/end	Jarak 30 meter Target Face 122cm Double 60 meter 6 ends (6 arrow/end) 4 min(240 saat)/end
Pusingan Individu (Individual Match Round)	Jarak 70 meter. Target Face 122cm 5 sets (3 arrow/end) Set sistem 120 saat/end	Jarak 60 meter. Target Face 122cm 5 sets (3 arrow/end) Set sistem 120 saat/end	Jarak 30 meter. Target Face 122cm 5 sets (3 arrow/end) Set sistem 120 saat/end

Acara	Kategori 18 L/P	Kategori 15 L/P	Kategori 12 L/P
Pusingan	Jarak 70 meter	Jarak 60 meter	Jarak 30 meter
Berpasukan	Target Face	Target Face	Target Face
Campuran	122cm	122cm	122cm
(Mixed Team Match Round)	4 ands (4 arrow/end) Set sistem 80 saat/end	4 ands (4 arrow/end) Set sistem 80 saat/end	4 ands (4 arrow/end) Set sistem 80 saat/end

13.4.3.1 Pusingan Kalah Mati:

- 13.4.3.1.1 Acara individu yang mendapat 6 mata dulu dikira sebagai pemenang.
- 13.4.3.1.2 Acara berpasukan yang mendapat 5 mata dulu dikira sebagai pemenang.
- 13.4.3.1.3 Jika sama mata – shoot off dilakukan. Jika masih sama mata ukuran jarak terdekat dengan titik tengah dikira sebagai pemenang.

13.5 GELANGGANG/ ALATAN

- 13.5.1 Rujuk Undang-Undang World Archery (WA).
- 13.5.2 **Undang-Undang World Archery (WA) Artikel 7.3.2 / 7.3.2.1 adalah diguna pakai.**
- 13.5.3 **Bagi kategori 12 tahun ke bawah dengan pindaan berikut:**
 - 13.5.3.1 Hanya arrow aluminium sahaja boleh digunakan.
 - 13.5.3.2 Hanya glass limb.

13.6 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 13.6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum hari pertandingan iaitu hari Rasmi Penyesuaian Gelanggang.

- 13.6.2 Selepas taklimat pengurus, sebarang permohonan / gantian peserta tidak dibenar.

13.7 MASA MELAPOR DIRI

- 13.7.1 Setiap pasukan dikehendaki melaporkan diri kepada Ketua Hakim (Chief Judge) Kejohanan untuk pemeriksaan wajib peralatan pertandingan (Tackle Inspection) pada hari Rasmi Latihan Penyesuaian Gelanggang.

13.8 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 13.8.1 Sila rujuk Peraturan Am (11) MSSM dibaca bersama Peraturan WA Rules Book 2 Bab 7.4 dan Bab 7.8

13.9 TATATERTIB

- 13.9.1 Etika berpakaian

- 13.9.1.1 Semua atlet mestilah mematuhi etika berpakaian seperti yang telah ditetapkan dalam peraturan am MSSM.
- 13.9.1.2 Bagi acara pusingan berpasukan dan pasukan campuran (mixed team), setiap pasukan dan jurulatih dimestikan menggunakan pakaian yang seragam warna (baju dan seluar).

- 13.9.2 Kesalahan menipu skor

- 13.9.2.1 Mencabut anak panah terlebih dahulu sebelum skor dibaca dikira sebagai menipu. Jika didapati atlet mencabut anak panah terlebih dahulu sebelum skor dibaca, maka skor untuk pusingan tersebut terbatal.
- 13.9.2.2 Sekiranya kejadian sama berulang maka skor untuk keseluruhan jarak tersebut terbatal.
- 13.9.2.3 Sekiranya kesalahan ini berulang lagi maka penyertaan pertandingan peserta ini dibatalkan.

13.10 BANTAHAN

- 13.10.1 Sila rujuk Peraturan Am (12) MSSM.
- 13.10.2 Setiap pasukan dibenarkan membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan dibenarkan membuat bantahan secara bertulis .
- 13.10.3 Bantahan keputusan pertandingan hendaklah dibuat secara bertulis dan dihantar kepada Pengarah/ Pegawai Pertandingan dalam masa tiga puluh (30) minit selepas keputusan pertandingan dipaparkan. (*Berpandukan kepada Undang-Undang WA, Artikel 150*).

13.11 JURI RAYUAN

- 13.11.1 Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM

13.12 PENGADIL (HAKIM DAN PEGAWAI PERTANDINGAN)

- 13.12.1 Hakim-hakim dan Pegawai Pertandingan akan dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola dengan kerjasama Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia.

13.13 PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN.

- 13.13.1 Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsirkan segala perkara yang tidak disiarkan di dalam undang-undang / peraturan pertandingan ini dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.

13.14 HADIAH PERTANDINGAN

- 13.14.1 Seperti di lampiran

13.15 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

- 13.15.1 Rujuk kepada Peraturan Am MSSM

13.16 KIRAAN MATA UNTUK RANKING

RANK	EMAS	PERAK	GANGS A	KE-4	5 ~ 8	9 ~ 16	> 17 (Penyertaan)
MATA	15	7	5	4	3	2	1

M S S M



13.17 LAMPIRAN**HADIAH**

	NAMA PERTANDINGAN	HADIAH	JUMLAH
1	Lelaki kategori B 18 tahun		
	Single WA - 70 m (1)	1e.1p. 1g,	4
	- 70 m (2)	1ke4	4
	Keseluruhan individu	1e.1p. 1g,	4
	Keseluruhan Berpasukan	1ke4	16
	Perempuan kategori B 18 tahun		
	Single WA - 70 m (1)	1e.1p. 1g,	4
	- 70 m (2)	1ke4	4
	Keseluruhan individu	1e.1p. 1g,	4
	Keseluruhan Berpasukan	1ke4	16
2	Lelaki Pusingan individu B 18 tahun	1e.1p. 1g, 1ke4	4
	Perempuan Pusingan individu B 18 tahun	1e.1p. 1g, 1ke4	4
3	Pusingan pasukan campuran (mixed Team) B18 tahun	2e. 2p. 2g. 2ke4	8

	NAMA PERTANDINGAN	HADIAH	JUMLAH
1	Lelaki kategori B 15 tahun Single WA - 60 m (1) - 60 m (2) Keseluruhan individu Keseluruhan Berpasukan Perempuan kategori B 15 tahun Single WA - 60 m (1) - 60 m (2) Keseluruhan individu Keseluruhan Berpasukan	1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 4e. 4p. 4g. 4ke4	4 4 4 16 4 4 4 16
2	Lelaki Pusingan individu B 15 tahun Perempuan Pusingan individu B 15 tahun	1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 4e. 4p. 4g. 4ke4	4 4
3	Pusingan pasukan campuran (mixed Team) B15 tahun	2e. 2p. 2g. 2ke4	8

	NAMA PERTANDINGAN	HADIAH	JUMLAH
1	Lelaki kategori B 12 tahun Single WA - 30 m (1) - 30 m (2) Keseluruhan individu Keseluruhan Berpasukan	1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p .1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 4e. 4p. 4g. 4ke4	4 4 4 16
	Perempuan kategori B 12 tahun Single WA - 30 m (1) - 30 m (2) Keseluruhan individu Keseluruhan Berpasukan	1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p .1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4 4e. 4p. 4g. 4ke4	4 4 4 16
2	Lelaki Pusingan individu B 12 tahun Perempuan Pusingan individu B 12 tahun	1e.1p. 1g, 1ke4 1e.1p. 1g, 1ke4	4 4
3	Pusingan Pasukan campuran (mix Team) B12 tahun	2e. 2p. 2g. 2ke4	8

14 PELAYARAN

M S S M



14.1 PERATURAN AM

- 14.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut "World Sailing" Racing Rules of Sailing - RRS 2021 – 2024, 'International Optimist Dinghy Association (IODA) Class Rules dan International Laser Class Association Rules (ILCA).
- 14.1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 14.1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 14.1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berdasarkan kepada Peraturan Am MSSM
- 14.1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berdasarkan kepada Undang-Undang IODA dan International Laser Class Association (ILCA).
- 14.1.3.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Kejohanan Pelayaran MSSM adalah muktamad dan tidak tertakluk kepada sebarang rayuan.

14.2 TARIKH PERTANDINGAN

- 14.2.1 Pertandingan akan diadakan pada 03 hingga 09 September 2022.

14.3 TEMPAT PERTANDINGAN

- 14.3.1 Pertandingan akan diadakan di Pantai Bagan Pinang, Port Dickson, Negeri Sembilan

14.4 JADUAL PERTANDINGAN

TARIKH	MASA	PERIHAL KEJOHANAN
Hari Pertama 3/9/2022	1400H - 1500H 20.30H	Ketibaan Kontingen Negeri melapor diri Mesyuarat pengurus Pasukan dan Pengesahan Pendaftaran
Hari Kedua 4/9/2022	0900H 1100H 1400H	Mesyuarat Pengurus Pasukan Mesyuarat Pengadil / Pegawai Teknikal Pertandingan Penaja & Individu Optimist, Laser - APPENDIX 'A'
Hari Ketiga 5/9/2022	9000H 1000H	Perjumpaan Pengurus Pasukan Perjumpaan Pegawai Teknikal Pertandingan Individu Optimist dan Laser. - APPENDIX 'A'
Hari Keempat 6/9/2022	9000H 1000H	Perjumpaan Pengurus Pasukan Perjumpaan Pegawai Teknikal Pertandingan Individu Optimist dan Laser. - APPENDIX 'A'
Hari Kelima 7/9/2022	9000H	Perjumpaan Pengurus Pasukan Perjumpaan Pegawai Teknikal

	1000H	Pertandingan Individu Optimist dan Laser. - APPENDIX 'A'
Hari Keenam 8/9/2022	0830 H 0930H 1100H 2000H	Perjumpaan Pengurus Pasukan Perjumpaan Pegawai Teknikal Pertandingan Individu Optimist dan Laser Permulaan Akhir Majlis Penutupan Rasmi & Penyampaian Hadiah
Hari Ketujuh 9/9/2022	0800H	Perjalanan pulang ke negeri masing-masing

14.5 PENYERTAAN

- 14.5.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua negeri di Malaysia dan penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri masing-masing.
- 14.5.2 Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan satu pasukan sahaja yang terdiri daripada:

Pengerusi Teknik	01 orang
Pengurus Pasukan	01 orang
Jurulatih	02 orang
Pegawai Fisio	01 orang
Pengadil	2 orang
Peserta	12 orang
Jumlah	19 orang

- 14.5.3 Setiap pasukan boleh menghantar 8 orang acara optimist (4 orang bawah 15 tahun dan 4 orang bawah 12 tahun berlainan jantina), 4 orang acara Laser Bawah 18 Tahun (2 orang ILCA 4 (L/P) dan 2 orang ILCA 6(L/P), di kejohanan MSSM 2022

14.6 KELAYAKAN PESERTA

- 14.6.1 Peserta-peserta yang layak di daftar hendaklah lahir pada tahun yang berikut dan hanya 4 orang peserta sahaja yang boleh di daftar pada setiap kategori optimist dan dua orang bagi kelas ILCA 4 (Lelaki dan perempuan dan dua orang ILCA 6(Lelaki dan perempuan).
- 14.6.2 Peserta-peserta hanya boleh bertanding dalam satu kategori sahaja.
- 14.6.2.1 Peserta Optimist bawah 15 tahun – lahir tahun 2007, 2008 dan 2009 (4 peserta)
- 14.6.2.2 Peserta Optimist bawah 12 tahun – lahir tahun 2010 dan selepasnya (4 peserta)
- 14.6.2.3 Peserta ILCA 4 – Lelaki dan perempuan lahir pada tahun 2004 dan selepasnya
- 14.6.2.4 Peserta ILCA 6 – Lelaki dan perempuan lahir pada tahun 2004 dan selepasnya.
- 14.6.3 Setiap pasukan dikehendaki mengemukakan dua salinan Sijil Kelahiran atau salinan Kad Pengenalan dan dua keping gambar berukuran passport bersama Borang Pendaftaran Pasukan. Semua peserta yang menggunakan dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara.
- 14.6.4 Setiap pasukan dikehendaki membuat pendaftaran online melalui laman web KPM e-kejohanan sukanmssm.com sebelum tarikh **28 Ogos 2022**

14.7 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 14.7.1 Mesyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan satu hari sebelum pertandingan dijalankan.

14.7.2 Semua Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta, Kad Pengenalan Sijil Kelahiran dan dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau JPN 1/11 yang asal untuk disahkan.

14.7.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

14.8 ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

14.8.1 Individu:

14.8.1.1 Optimist Bawah 15 tahun – Lelaki

14.8.1.2 Optimist Bawah 15 tahun – Perempuan

14.8.1.3 Optimist Bawah 12 tahun – Lelaki

14.8.1.4 Optimist Bawah 12 tahun – Perempuan

14.8.1.5 ILCA 4 - Lelaki

14.8.1.6 ILCA 4 – Perempuan

14.8.1.7 ILCA 6 - Lelaki

14.8.1.8 ILCA 6 – Perempuan

14.8.1.9 Penaja - Optimist Bawah 15 tahun (Terbuka)

14.8.1.10 Penaja - Optimist Bawah 12 tahun (Terbuka)

14.8.1.11 Penaja - ILCA 4 (Terbuka)

14.8.1.12 Penaja - ILCA 6 (Terbuka)

14.9 SISTEM PERTANDINGAN

14.9.1 Kategori kelas kelas yang dipertandingan akan bertanding pada gelanggang yang sama tetapi dimulakan 5 minit selepas satu kelas.

14.9.2 Kiraan mata adalah mengikut ‘Low Points Scoring System’ RRS 2021-2024. **Sembilan** (9) perlumbaan dijadualkan, dan sekiranya **Enam** perlumbaan ditamatkan, satu perlumbaan terburuk setiap pelayar boleh dipotong (*discard*). Sekiranya hanya **LIMA** perlumbaan atau kurang dapat ditamatkan, kesemuanya akan diambil kira.

14.10 PERALATAN

14.10.1 Semua peserta perlu menyediakan sendiri peralatan berikut:

- 14.10.1.1 Jaket Keselamatan
- 14.10.1.2 Penceduk Air
- 14.10.1.3 Layar bernombor dan
- 14.10.1.4 Bot berserta peralatan

- 14.10.2 Bagi acara individu bawah 15 tahun dan bawah 12 tahun, pelayar boleh menggunakan sebarang bot dan layar berpandukan *IODA 'Optimist Class Rules'* atau bot yang dibekalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.
- 14.10.3 Bot ILCA 4 dan ILCA 6 hendaklah mengikuti *Class Rules International Laser Class Association (ILCA)*.

14.11 PENGADIL

- 14.11.1 Pengadil/Juri akan dilantik oleh pihak Pengelola Pertandingan MSSM dan bertindak mengikut *RRS Appendix N* dan menjalankan tugas *RRS 42*.
- 14.11.2 Pengadil / Juri akan di tubuhkan oleh pihak Pengelola yang terdiri daripada tidak kurang 5 orang ahli.
- 14.11.3 Setiap pasukan dikehendaki membawa sekurang-kurang dua orang pengadil.
- 14.11.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Pengadil/Juri/Pegawai Pertandingan adalah muktamad dan tanpa rayuan.

14.12 BANTAHAN

- 14.12.1 Segala bantahan berkaitan kelayakan (status) seseorang peserta atau sesuatu perlawanan yang tidak dapat di selesaikan dengan memuaskan sebelum pertandingan bermula hendaklah merujuk peraturan AM MSSM (Peraturan 12)

14.13 HADIAH

- 14.13.1 Hadiah yang disediakan adalah seperti berikut :
 - 14.13.1.1 Acara Individu Penaja:

- 14.13.1.1.1 Optimist Terbuka-Bawah 15 tahun: Pertama hingga Kesepuluh
- 14.13.1.1.2 Optimist Terbuka-Bawah 12 tahun: Pertama hingga Kesepuluh
- 14.13.1.1.3 ILCA 4 Terbuka : Pertama hingga Kelima
- 14.13.1.1.4 ILCA 6 Terbuka : Pertama hingga Kelima

14.13.1.2 Acara Individu

- 14.13.1.2.1 Optimist Bawah 15 tahun – Lelaki : Pertama hingga Ketujuh
- 14.13.1.2.2 Optimist Bawah 15 tahun-Perempuan: Pertama hingga Ketujuh
- 14.13.1.2.3 Optimist Bawah 12 tahun – Lelaki : Pertama hingga Ketujuh
- 14.13.1.2.4 Optimist Bawah 12 tahun-Perempuan: Pertama hingga Ketujuh
- 14.13.1.2.5 ILCA 4 – Lelaki : Pertama hingga Ketiga
- 14.13.1.2.6 ILCA 4 – Perempuan : Pertama hingga Ketiga
- 14.13.1.2.7 ILCA 6 – Lelaki : Pertama hingga Ketiga
- 14.13.1.2.8 ILCA 6 – Perempuan : Pertama hingga Ketiga

14.13.1.3 Hadiah Khas

- 14.13.1.3.1 Pelayar Terbaik Keseluruhan Lelaki
- 14.13.1.3.2 Pelayar Terbaik Keseluruhan Perempuan
- 14.13.1.3.3 Pelayar Terbaik Kategori Optimist
- 14.13.1.3.4 Pelayar Terbaik Kategori ILCA
- 14.13.1.3.5 Johan Keseluruhan

14.14 PENGINAPAN

- 14.14.1 Semua pegawai dan atlet diminta membawa kain cadar dan sarung bantal sendiri.
- 14.14.2 Sila patuhi peraturan asrama yang disediakan oleh pihak sekolah.

14.15 PENGANGKUTAN

- 14.15.1 Pengangkutan hanya disediakan untuk pasukan Sabah, Sarawak dan WP Labuan sahaja.

14.16 LIABILITI

14.16.1 Pihak pengajur tidak akan bertanggungjawab di atas segala kejadian yang tidak diingini jika berlaku terhadap sebarang peralatan, pelayar, pegawai pasukan, pegawai pertandingan atau orang lain semasa kejohanan ini berlangsung.

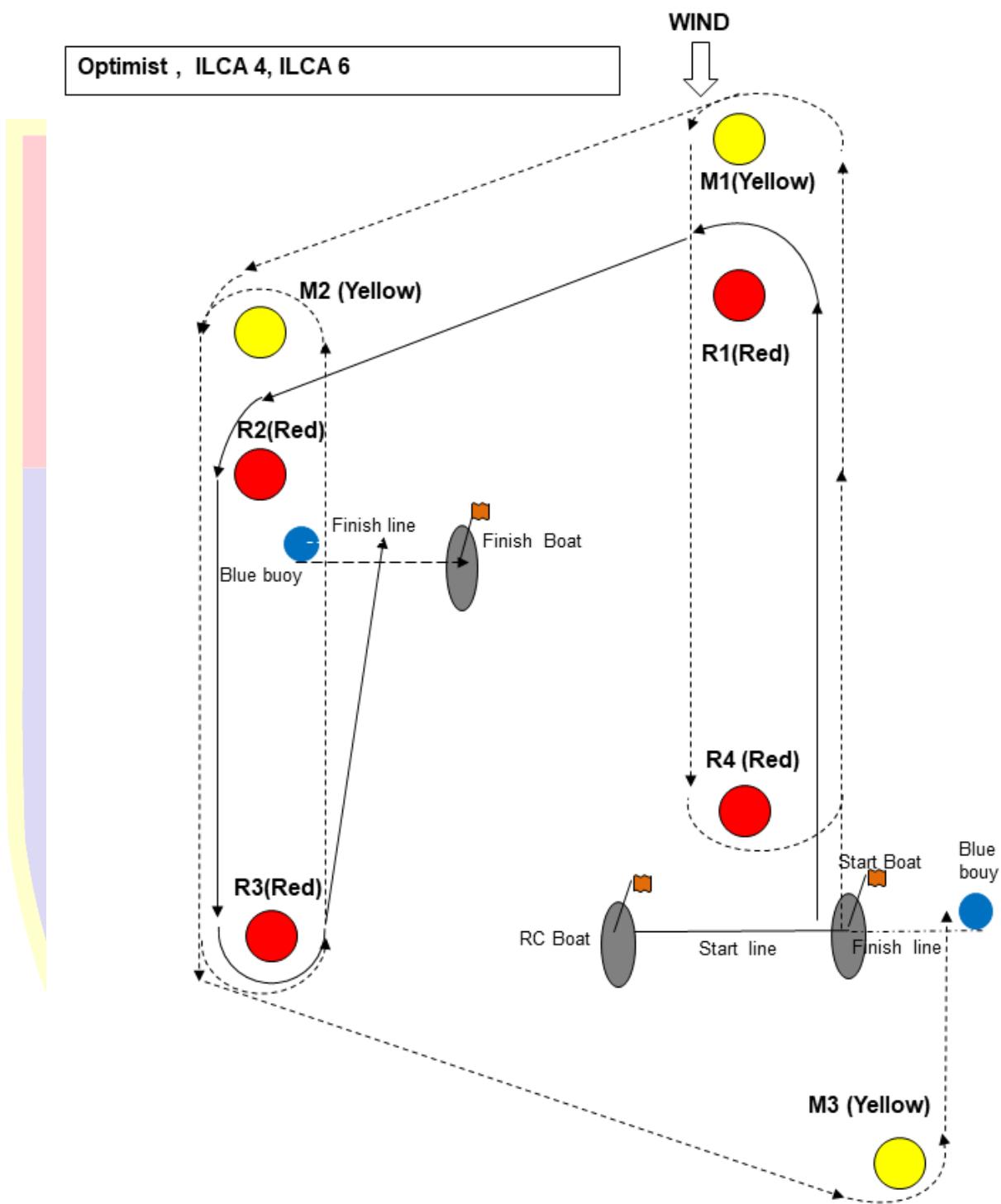
14.17 ARAHAN PERTANDINGAN (FINAL)

14.17.1 Arahan Pertandingan (SI) akan diedarkan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.

M S S M



APPENDIX A - Course Diagram



15. PING PONG

M S S M



15.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 15.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF) dan Peraturan Am MSSM.

15.2 JENIS PERTANDINGAN

- 15.2.1 Pertandingan Berpasukan
- 15.2.2 Pertandingan Individu

15.3 ACARA

- 15.3.1 Setiap negeri yang mengambil bahagian boleh mendaftar:
 - 15.3.1.1 Satu pasukan lelaki berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.2 Satu pasukan perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.3 Satu pasukan lelaki berumur 12 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.4 Satu pasukan perempuan berumur 12 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.5 5 orang bagi acara perseorangan lelaki berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.6 5 orang bagi acara perseorangan perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.7 5 orang bagi acara perseorangan lelaki berumur 12 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.8 5 orang bagi acara perseorangan perempuan berumur 12 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.9 2 pasangan bergu lelaki berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.10 2 pasangan bergu perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.11 2 pasangan bergu lelaki berumur 12 tahun dan ke bawah
 - 15.3.1.12 2 pasangan bergu perempuan berumur 12 tahun dan ke bawah

15.4 SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 15.4.1 Pertandingan BERPASUKAN

15.4.1.1 Sistem Pertandingan: sila rujuk Peraturan Am (11) MSSM.

15.4.1.2 Format pertandingan (Corbillon Modified)

15.4.1.2.1 Setiap pasukan terdiri dari sekurang-kurangnya 4 orang pemain dan paling ramai 5 orang pemain.

- 15.4.1.2.2 Empat orang pemain akan mewakili pasukan dalam perlawanan berpasukan.
- 15.4.1.2.3 Seorang pemain hanya boleh menyertai satu acara individu dalam satu perlawanan berpasukan.
- 15.4.1.2.4 Susunan perlawanan adalah seperti berikut:
- 15.4.1.2.4.1 A lawan Y
- 15.4.1.2.4.2 Beregu
- 15.4.1.2.4.3 B lawan X
- 15.4.1.2.5 Di pusingan awal, semua pasukan mesti menghabiskan kesemua 3 perlawanan.
- 15.4.1.2.6 Di pusingan kedua (pusingan kalah-mati), mana-mana pasukan yang menang 2 perlawanan terlebih dahulu akan menjadi pemenang.
- 15.4.1.2.7 Tiap-tiap perlawanan akan diputuskan dengan 3 kemenangan daripada 5 permainan.
- 15.4.1.2.8 Pasukan mesti melaporkan diri kepada pengadil di ‘Call Area’ 30 minit sebelum perlawanan bermula.
- 15.4.1.2.9 Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan keputusan 3 – 0.
- 15.4.1.3 Kejohanan Individu
- 15.4.1.3.1.1 Pertandingan ini akan dijalankan secara kalah mati.
- 15.4.1.3.2 Keutamaan pemain hendaklah disediakan oleh PTPS Ping Pong MSSM.
- 15.4.1.3.3 Dalam pertandingan bagi pemain berumur 18 tahun dan ke bawah:
- 15.4.1.3.3.1 Bagi acara PERSEORANGAN, tiap-tiap perlawanan akan diputuskan dengan tiga kemenangan daripada lima permainan sehingga peringkat suku akhir.
- 15.4.1.3.4 Perlawanan dalam peringkat Separuh Akhir dan Akhir akan diputuskan dengan empat kemenangan daripada tujuh permainan.

- 15.4.1.3.5 Perlawanan penentuan tempat ketiga dan keempat akan diputuskan dengan tiga kemenangan daripada lima permainan.
- 15.4.1.4 Bagi acara BERGU, tiap-tiap perlawanan akan diputuskan dengan tiga kemenangan daripada lima permainan.
- 15.4.1.5 Dalam pertandingan bagi pemain berumur 12 tahun dan ke bawah, semua perlawanan akan diputuskan dengan tiga kemenangan daripada lima permainan.
- 15.4.1.6 Satu minit rehat akan dibenarkan di antara dua permainan.
- 15.4.1.7 Setiap pemain dibenarkan mengambil sekali 'Time-out' sahaja dalam satu perlawanan dan tempoh masanya ialah satu minit.
- 15.4.1.8 Pemain hendaklah melaporkan diri kepada pengadil di 'Call Area' bertugas 25 minit sebelum perlawanannya dimulakan.

15.5 KELEWATAN

- 15.5.1 Hanya lima minit sahaja akan diberikan kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 11–0, 11–0, 11–0 (3–0).

15.6 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERTANDINGAN DALAM KUMPULAN

- 15.6.1 Cara memberi mata :
- 15.6.1.1 2 mata — bagi setiap pertandingan yang menang
 - 15.6.1.2 1 mata — bagi setiap pertandingan yang kalah
 - 15.6.1.3 0 mata — bagi setiap pertandingan yang kalah kerana tidak bertanding atau pertandingan yang tidak ditamatkan.
- 15.6.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka keputusan-keputusan perlawanan antara pasukan yang berkenaan sahaja diambil kira dan pemenang akan ditentukan mengikut perkara 3.7.5 (Group Competitions) Undang-Undang ITTF.

15.7 PAKAIAN

- 15.7.1 Sila Rujuk Peraturan Am (9) dan Undang-Undang ITTF 3.2.2.2. Pakaian (Baju T dan seluar) mesti jelas berlainan warna dengan warna bola ping pong yang digunakan.

15.8 GELANGGANG DAN PERALATAN

- 15.8.1 Ruang permainan setiap gelanggang sekurang-kurangnya 12m x 6m x 15m.
- 15.8.2 Setiap gelanggang hendaklah dipagar dengan ‘surrounds’ berwarna gelap yang sama setinggi 75 cm.
- 15.8.3 Bola 40+ 3 Star putih yang diiktiraf ITTF untuk pertandingan akan digunakan.
- 15.8.4 Getah raket yang disenaraikan dalam ‘LIST of AUTHORISED RACKET COVERINGS’ daripada ITTF yang berkuatkuasa semasa sahaja boleh digunakan dalam kejohanan ini.
- 15.8.5 Getah ‘long pimples’ dan ‘anti-spin’ tidak dibenarkan untuk kategori umur 12 tahun dan ke bawah.

15.9 PERTUKARAN PEMAIN

- 15.9.1 Pengurus Pasukan hendaklah melengkapkan Borang Permohonan Pertukaran Pemain dan menyerahkannya kepada Pengerusi Pertandingan Jawatankuasa Pengelola berhubung dengan segala pertukaran/penggantian pemain-pemain yang tidak hadir, sebelum bermulanya Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 15.9.2 Bagi acara bergu, seseorang pemain dari satu pasangan dibenarkan bertukar dengan pemain pasangan yang satu lagi dari gabungan yang sama, dengan syarat kedudukan baru antara dua pasangan yang terlibat itu akan ditentukan semula secara undian.

15.10 BANTAHAN

15.10.1 Sila rujuk Perkara 12 Peraturan Am MSSM.

15.11 JURI RAYUAN

15.11.1 Sila Rujuk perkara 13 Peraturan Am MSSM

15.12 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

15.12.1 Sila rujuk perkara 19 Peraturan Am MSSM

M S S M





KATEGORI BAWAH 12 TAHUN

16.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 16.1.1 Kejohanan ini akan dimainkan menurut Undang-Undang Permainan Ragbi Union Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB), variasi Bawah 19 Tahun terkini yang diterima pakai oleh Kesatuan Ragbi Malaysia dan Undang-Undang Permainan Ragbi Bawah 12 Tahun MSSM.

16.2 KELAYAKAN PEMAIN

- 16.2.1 Peserta-peserta hendaklah di bawah 12 tahun pada 1 Januari tahun pertandingan.(Peserta yang dilahirkan pada 1 Januari 2010 dan selepasnya sahaja yang boleh didaftarkan pada kejohanan ini).
- 16.2.2 Semua peserta mestilah pelajar yang didaftarkan dalam jadual kedatangan sekolah yang bergabung dengan Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia.
- 16.2.3 Hanya Kad Pengenalan / Surat Beranak sahaja yang diterima pakai sebagai bukti umur. Peserta-peserta hendaklah bersedia menunjukkan Kad Pengenalan / Surat Beranak jika diminta oleh pihak Pengelola Pertandingan. Seseorang peserta yang hilang kad pengenalan / surat beranak mestilah mempunyai surat pengesahan pejabat Pendaftaran Negara (borang JPN 1/11). Salinan Surat Beranak hendaklah disahkan oleh Guru Besar sekolah peserta berkenaan (rujuk peraturan am (4) MSSM).
- 16.2.4 Semua peserta hendaklah melengkapkan borang di e-kejohanan dan dicetak beserta dengan gambar berukuran pasport yang ditandatangani oleh Guru Besar/ Penolong Kanan peserta berkenaan dengan pengesahan terakhir oleh Setiausaha Agung MSSM Negeri masing-masing.

16.3 BILANGAN PEMAIN

- 16.3.1 Setiap pasukan boleh mendaftar 12 orang pemain termasuk simpanan.
- 16.3.2 Setiap pasukan hendaklah mempunyai sekurang-kurangnya seramai tiga (3) orang pemain 'prop' terlatih.

16.4 PENDAFTARAN PEMAIN

- 16.4.1 Pengurus Pasukan hendaklah mendaftar pemain-pemain bersama-sama Kad Pengenalan asal / Surat Beranak mereka. Borang Pendaftaran Individu R01 dan Borang Pendaftaran Pasukan R02 yang lengkap ditandatangani hendaklah diserahkan semasa pendaftaran di Mesyuarat Pengurus Pasukan. Sebarang tambahan atau pertukaran para pemain selepas itu tidak diterima.

16.5 SISTEM PERTANDINGAN**16.5.1 Pusingan Pertama**

- 16.5.1.1 Sila Rujuk peraturan (10) , Peraturan AM MSSM.
- 16.5.1.2 Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.
- 16.5.1.3 Bagi tahun 2022, tiada peraturan seeded digunakan.

16.5.2 Pusingan Kedua

- 16.5.2.1 Pemenang 1 dan Pemenang 2 setiap kumpulan akan bertanding di pusingan suku akhir Cup / Plate.
- 16.5.2.2 Pasukan yang mendapat tempat ketiga dan keempat dalam kumpulan akan meneruskan perlawanan ke suku akhir Kategori Kalah (Bowl). Pertandingan dijalankan secara kalah mati. Kumpulan yg bermain dalam kumpulan 4 pasukan akan mendapat bye.
- 16.5.2.3 Pasukan bagi Kumpulan Menang ditetapkan seperti berikut:
- 16.5.2.4 Undian bagi 4 (empat) Pemenang Pertama Kumpulan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.

- 16.5.2.5 Undian bagi 2 (dua) Pemenang Kedua Kumpulan untuk ditempatkan di kedudukan 2 dan 4 adalah daripada kumpulan pasukan yang telah diundi di kedudukan 5 dan 7, manakala 2 (dua) pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi untuk ditempatkan di kedudukan 6 dan 8.
- 16.5.2.6 Pasukan yang menang di peringkat suku akhir Cup/ Plate akan seterusnya mara ke peringkat separuh akhir kategori Cup.
- 16.5.2.7 Pasukan yang menang perlawanan separuh akhir akan memasuki perlawanan akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN Kejohanan, sementara pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat KETIGA DAN KEEMPAT.

16.6 ARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 16.6.1 Pertandingan dalam liga, mata berikut akan diberikan:
- | | | | |
|----------|--------|---|--------|
| 16.6.1.1 | Menang | - | 3 mata |
| 16.6.1.2 | Seri | - | 1 mata |
| 16.6.1.3 | Kalah | - | 0 mata |
- 16.6.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut sistem berikut:
- 16.6.2.1 Pasukan yang mendapat lebih perbezaan skor jaringan dikira pemenang;
- 16.6.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat 'skor' yang terbanyak dikira pemenang;
- 16.6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah 'super try' (7 mata) terbanyak dikira pemenang;
- 16.6.2.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah 'try' terbanyak dikira menang;
- 16.6.2.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira pemenang;
- 16.6.2.6 Jika masih seri juga, lambungan syiling tiga kali akan dijalankan.

16.7 MASA PERLAWANAN

16.7.1 Masa untuk sesuatu perlawanan ialah 7 minit 2 minit rehat dan 7 minit.
(7 - 2 - 7)

16.7.2 Jika sesuatu perlawanan terpaksa dihentikan kerana sesuatu sebab yang tidak dapat dielakkan dan perlawanan itu telahpun dijalankan melebihi 10 minit, maka keputusan pada masa perlawanan itu diberhentikan diambil kira.

16.7.3 Dalam semua perlawanan suku akhir, separuh akhir dan perlawanan akhir dan menentukan tempat Ketiga dan Keempat, jika berlaku seri selepas tamat sesuatu perlawanan, masa tambahan 5 minit sehala akan dijalankan.

16.7.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat ‘try’ dahulu pada masa tambahan dikira pemenang.

16.7.5 Jika tiada sebarang try selepas tamat masa tambahan, lambungan syiling tiga kali akan dijalankan.

16.8 PAKAIAN

16.8.1 Peraturan pakaian adalah seperti yang ditetapkan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Bawah 12 Tahun MSSM.

16.9 GELANGGANG PERMAINAN

16.9.1 Gelanggang permainan mengikut spesifikasi dan ukuran gelanggang yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Bawah 12 Tahun MSSM.

16.10 ALATAN

16.10.1 Bola pertandingan saiz tiga (3) digunakan untuk kejohanan melibatkan pertandingan sekolah rendah. Spesifikasi bola ialah menurut peraturan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Bawah 12 Tahun MSSM.

16.11 PERTUKARAN PEMAIN

16.11.1 Pertukaran pemain dijalankan secara 'rolling substitution'.

16.12 HANTAR KELUAR PADANG

16.12.1 Kad Merah

Pemain atau pemain-pemain yang dikenakan hukuman kad merah dan dihantar keluar padang oleh pengadil tidak dibenarkan bermain dalam perlawanan berikutnya. Jawatankuasa Tatatertib dan Disiplin akan memutuskan tindakan yang akan dikenakan.

16.12.2 Kad Kuning

Pemain atau pemain-pemain yang dikenakan hukuman Kad Kuning akan dikenakan tempoh tahanan bermain selama 2 minit (sin bin).

16.13 MASA MELAPOR

16.13.1 Semua pasukan mesti berada di padang 15 minit sebelum perlawaan.

16.13.2 Semua Pengurus Pasukan mesti menghantar senarai nama pemain 10 minit sebelum perlawanan kepada Pegawai Pertandingan dengan menggunakan borang Pendaftaran Perlawanan.

16.13.3 Setiap pasukan mesti mengandungi sekurang-kurangnya 5 orang pemain untuk memulakan perlawanan. Jika tidak kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan dengan skor 28 - 0.

16.13.4 Jika kedua-dua pasukan tidak melaporkan diri kepada pengadil 5 minit selepas masa yang ditentukan, perlawanan akan dibatalkan.

16.14 BANTAHAN

16.14.1 Sila rujuk Peraturan 12, Peraturan AM MSSM

16.14.2 Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis kepada Pengelola pertandingan dalam masa satu jam selepas tamat perlawanan berkenaan.

16.14.3 Bermain di bawah bantahan dibenarkan. Jika bantahan itu berjaya, keputusan kemenangan ialah 28 - 0 diberi kepada pihak yang membuat bantahan.

16.14.4 Setiap bantahan mestilah disertakan dengan wang tunai RM 300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus) dan wang tidak akan dikembalikan jika bantahan itu didapati tidak berjaya.

16.15 LEMBAGA RAYUAN

16.15.1 Sila rujuk Peraturan 13, Peraturan AM MSS

16.15.2 Semua bantahan akan diputuskan oleh Lembaga Rayuan yang terdiri daripada:

16.15.2.1 Pengerusi Pengelola atau wakilnya sebagai Pengerusi.

16.15.2.2 Penyelaras Sukan Ragbi MSSM

16.15.2.3 Setiausaha Pengelola atau wakilnya sebagai setiausaha,

16.15.2.4 Pengerusi Teknik Ragbi MSSM atau wakilnya, dan

16.15.2.5 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan yang berkecuali.

16.16 PENGADIL

16.16.1 Hanya pengadil yang bertauliah atau berpengalaman yang terdiri daripada Pegawai Perkhidmatan Pelajaran akan dilantik untuk bertugas sebagai pengadil. Sekiranya pengadil bukan Pegawai Perkhidmatan Pelajaran masih juga diperlukan, maka kebenaran bertulis daripada Urusetia MSSM hendaklah diperlehi.

16.16.2 Calon pengadil diperoleh daripada pencalonan pengadil yang dibuat oleh PTPS Negeri dan disahkan oleh Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing.

16.16.3 Setiap pasukan dimestikan menghantar pengadil sebagaimana yang ditetapkan.

16.17 PENALTI

- 16.17.1 Jawatankuasa Pengelola berhak mengenakan penalti kepada pasukan-pasukan yang melanggar peraturan-peraturan yang telah ditetapkan.

16.18 PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN KEJOHANAN

- 16.18.1 Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsir segala perkara yang tidak disiarkan dalam Undang-Undang Pertandingan ini dan keputusannya **MUKTAMAD**.

M S S M



KATEGORI BAWAH 18 TAHUN

16.19 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 16.19.1 Kejohanan ini akan dimainkan menurut Undang-Undang Permainan Ragbi Union Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB), variasi Bawah 19 Tahun terkini yang diterima pakai oleh Kesatuan Ragbi Malaysia.

16.20 KELAYAKAN PEMAIN

- 16.20.1 Peserta-peserta hendaklah di bawah 18 tahun pada 1 Januari tahun pertandingan (Peserta yang dilahirkan pada 1 Januari 2004 dan selepasnya sahaja yang boleh didaftarkan pada kejohanan ini)
- 16.20.2 Semua peserta mestilah pelajar yang didaftarkan dalam jadual kedatangan sekolah yang bergabung dengan Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia.
- 16.20.3 Hanya Kad Pengenalan sahaja yang diterima pakai sebagai bukti umur. Peserta-peserta hendaklah bersedia menunjukkan Kad Pengenalan jika diminta oleh pihak Pengelola Pertandingan. Seseorang peserta yang hilang Kad Pengenalan mestilah mempunyai surat pengesahan dengan Pejabat Pendaftaran Negara (Borang JPN 1/11).
- 16.20.4 Semua peserta hendaklah melengkapkan Borang M01 dan M02 beserta dengan gambar berukuran pasport yang ditandatangani oleh Pengetua / Penolong Kanan peserta berkenaan dengan pengesahan terakhir oleh Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing.

16.21 BILANGAN PEMAIN

- 16.21.1 Setiap pasukan boleh mendaftar 15 orang pemain termasuk simpanan.

16.22 PENDAFTARAN PEMAIN

- 16.22.1 Pengurus Pasukan hendaklah mendaftar pemain-pemain bersama-sama Kad Pengenalan /Surat Beranak mereka. Borang Pendaftaran Individu M01 dan Borang Pendaftaran Pasukan M02 yang lengkap ditandatangani hendaklah diserahkan semasa pendaftaran di Mesyuarat Pengurus Pasukan.
- 16.22.2 Sebarang tambahan atau pertukaran para pemain selepas itu tidak diterima.

16.23 SISTEM PERTANDINGAN

- 16.23.1 Pusingan Pertama
- 16.23.1.1 Sila Rujuk peraturan (10) , Peraturan AM MSSM.
- 16.23.1.2 Sekiranya pasukan yang diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.
- 16.23.1.3 Bagi tahun 2022, tiada peraturan seeded digunakan.
- 16.23.2 Pusingan Kedua
- 16.23.2.1 Pemenang 1 dan Pemenang 2 setiap kumpulan akan bertanding di pusingan suku akhir Cup / Plate.
- 16.23.2.2 Pasukan yang mendapat tempat ketiga dan keempat dalam kumpulan akan meneruskan perlawanan ke suku akhir Kategori Kalah (Bowl). Pertandingan dijalankan secara kalah mati.
- 16.23.2.3 Pasukan bagi Kumpulan Menang ditetapkan seperti berikut :
- 16.23.2.3.1 Undian bagi 4 (empat) Pemenang Pertama Kumpulan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.
- 16.23.2.3.2 Undian bagi 2 (dua) Pemenang Kedua Kumpulan untuk ditempatkan di kedudukan 2 dan 4 adalah daripada kumpulan pasukan yang telah diundi di kedudukan 5 dan 7, manakala 2 (dua) pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi untuk ditempatkan di kedudukan 6 dan 8.
- 16.23.2.3.3 Pasukan yang menang di peringkat suku akhir Cup/ Plate akan seterusnya mara ke peringkat separuh akhir kategori

Cup. Pasukan yang menang perlawanan separuh akhir akan memasuki perlawanan akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN Kejohanan, sementara pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat KETIGA DAN KEEMPAT.

16.24 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

16.24.1 Pertandingan dalam liga, mata berikut akan diberikan:

- | | | | |
|-----------|--------|---|--------|
| 16.24.1.1 | Menang | - | 3 mata |
| 16.24.1.2 | Seri | - | 1 mata |
| 16.24.1.3 | Kalah | - | 0 mata |

16.24.2 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut sistem berikut :

- 16.24.2.1 Pasukan yang mendapat lebih perbezaan skor dikira pemenang.
- 16.24.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat 'skor' yang terbanyak dikira pemenang.
- 16.24.2.3 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira pemenang.
- 16.24.2.4 Jika masih seri, maka pasukan yang mendapat pungutan:
 - 16.24.2.4.1 Gol,
 - 16.24.2.4.2 Try,
 - 16.24.2.4.3 Gol Penalti, dan
 - 16.24.2.4.4 Drop Gol, terbanyak akan diambil kira.
- 16.24.2.5 Jika masih seri juga, lambungan syiling tiga kali akan dijalankan.

- 16.24.3 Dalam pertandingan mengikut sistem kalah mati dan dalam perlawanan akhir, jika berlaku seri selepas sesuatu perlawanan, langkah-langkah berikut akan digunakan untuk menentukan pemenang.
 - 16.24.3.1 Masa tambahan 5 minit sehala diberikan.
 - 16.24.3.2 Jika masih seri, 3 sepakan penalti secara "sudden death" diadakan pada garisan 22 meter.
 - 16.24.3.3 Jika masih seri, pasukan yang membuat "try" terdahulu akan dikira pemenang.

16.24.3.4 Jika masih seri, lambungan syiling secara “best of three” akan diadakan.

16.24.4 Sepakan Penalti

16.24.4.1 Pasukan-pasukan akan mengambil sepakan penalti secara ‘drop kick’ mengikut giliran selang-seli pada garisan 22 meter.

16.24.4.2 Hanya pemain-pemain yang bermain dan berada dalam padang pada masa tambahan dibenarkan mengambil sepakan.

16.25 MASA PERLAWANAN

16.25.1 Masa untuk sesuatu perlawanan ialah 10 minit - 5 minit - 10 minit.

16.25.2 Jika sesuatu perlawanan terpaksa dihentikan kerana sesuatu sebab yang tidak dapat dilakukan dan perlawanan itu telah pun dijalankan melebihi 15 minit, maka keputusan pada masa perlawanan itu diberhentikan diambil kira.

16.25.3 Sekiranya perlawanan tersebut berlangsung kurang 15 minit, perlawanan tersebut akan dimainkan semula.

16.25.4 Dalam perlawanan akhir dan menentukan tempat Ketiga dan Keempat, jika berlaku seri selepas tamat sesuatu perlawanan, masa tambahan 5 minit sehala akan dijalankan.

16.26 PAKAIAN

16.26.1 Peraturan pakaian adalah seperti yang ditetapkan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Union Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB).

16.27 Gelanggang Permainan

16.27.1 Gelanggang permainan mengikut spesifikasi dan ukuran gelanggang yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Union Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB).

16.28 ALATAN

- 16.28.1 Bola pertandingan saiz lima (5) digunakan untuk kejohanan melibatkan pertandingan sekolah menengah. Spesifikasi bola ialah menurut peraturan dalam Undang-Undang Permainan Ragbi Union Lembaga Ragbi Antarabangsa (IRB).

16.29 PERTUKARAN PEMAIN

- 16.29.1 Pertukaran pemain dijalankan secara 'rolling substitution'.

16.30 HANTAR KELUAR PADANG

- 16.30.1 Kad Merah –

Pemain atau pemain-pemain yang dikenakan hukuman Kad Merah dan dihantar keluar padang oleh pengadil tidak dibenarkan bermain dalam perlawanan berikutnya. Jawatankuasa Tatatertib dan Disiplin akan memutuskan tindakan yang akan dikenakan.

- 16.30.2 Kad Kuning –

Pemain atau pemain-pemain yang dikenakan hukuman Kad Kuning akan dikenakan tempoh tahanan bermain selama 3 minit (sin bin).

16.31 MASA MELAPOR

- 16.31.1 Semua pasukan mesti berada di padang 15 minit sebelum perlawanan.

- 16.31.2 Semua Pengurus Pasukan mesti menghantar senarai nama pemain 10 minit sebelum perlawanan kepada Pegawai Pertandingan dengan menggunakan Borang Pendaftaran Perlawanan.

- 16.31.3 Setiap pasukan mesti mengandungi sekurang-kurangnya 8 orang pemain untuk memulakan perlawanan. Jika tidak kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan dengan skor 28 - 0.

- 16.31.4 Jika salah satu pasukan tidak melaporkan diri kepada pengadil 15 minit selepas masa yang ditentukan, perlawanan akan dibatalkan.

16.32 BANTAHAN

- 16.32.1 Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis kepada Pengelola pertandingan dalam masa satu jam selepas tamat perlawanan berkenaan.
- 16.32.2 Bermain di bawah bantahan dibenarkan. Jika bantahan itu berjaya, keputusan kemenangan ialah 28 - 0 diberi kepada pihak yang membuat bantahan.
- 16.32.3 Setiap bantahan mestilah disertakan dengan wang tunai RM 300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus) dan wang tidak akan dikembalikan jika bantahan itu didapati tidak berjaya.

16.33 LEMBAGA RAYUAN

- 16.33.1 Sila rujuk Peraturan 13, Peraturan AM MSSM
- 16.33.2 Semua bantahan akan diputuskan oleh Lembaga Rayuan yang terdiri daripada:
- 16.33.2.1 Pengerusi Pengelola atau wakilnya sebagai Pengerusi.
 - 16.33.2.2 Penyelaras Sukan Ragbi MSSM
 - 16.33.2.3 Setiausaha Pengelola atau wakilnya sebagai setiausaha,
 - 16.33.2.4 Pengerusi Teknik Ragbi MSSM atau wakilnya, dan
 - 16.33.2.5 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan yang berkecuali.

16.34 PENGADIL

- 16.34.1 Hanya pengadil yang bertauliah atau berpengalaman yang terdiri daripada Pegawai Perkhidmatan Pelajaran akan dilantik untuk bertugas sebagai pengadil. Sekiranya pengadil bukan Pegawai Perkhidmatan Pelajaran masih juga diperlukan, maka kebenaran bertulis daripada Urusetia MSSM hendaklah diperolehi.
- 16.34.2 Calon pengadil diperoleh daripada pencalonan pengadil yang dibuat oleh PTPS Negeri dan disahkan oleh Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing.

16.34.3 Setiap pasukan dimestikan menghantar pengadil sebagaimana yang ditetapkan.

16.35 PENALTI

16.35.1 Jawatankuasa Pengelola berhak mengenakan penalti kepada pasukan-pasukan yang melanggar peraturan-peraturan yang telah ditetapkan.

16.36 PENTAFSIRAN UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN-PERATURAN KEJOHANAN

16.36.1 Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak mentafsir segala perkara yang tidak disiarkan dalam Undang-Undang Pertandingan ini dan keputusannya MUKTAMAD.

M S S M



17. SEPAK TAKRAW

M S S M



17.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

17.1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang PSM yang dikuatkuasakan pada masa ini dan peraturan AM MSSM

17.2 JENIS PERTANDINGAN

17.2.1 Kejohanan ini mengandungi acara-acara berikut:

17.2.1.1 **Antara REGU** Peringkat umur 12, 15 dan 18 tahun dan ke bawah kategori lelaki.

17.3 HAD UMUR PESERTA

17.3.1 Had umur peserta bagi pertandingan permainan MSSM adalah seperti berikut:

17.3.1.1 18 tahun dan ke bawah

17.3.1.2 15 tahun dan ke bawah

17.3.1.3 12 tahun dan ke bawah

17.3.2 Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun semasa pertandingan.

17.3.3 Semua peserta kecuali peserta berumur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal kepada pengelola . Seseorang peserta yang hilang kad pengenalan mesti mempunyai dokumen pendaftaran KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 dari Jabatan Pendaftaran.

17.3.4 Semua peserta peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan salinan sijil kelahiran / MyKid yang disahkan oleh Guru Besar / Penolong kanan sekolah peserta berkenaan.

17.3.5 Sila Rujuk Peraturan AM MSSM Bil (4).

17.4 PENDAFTARAN PEMAIN

17.4.1 Antara REGU kategori umur 12, 15 dan 18 tahun lelaki ke bawah, dengan bilangan pendaftaran pemain minimum 3 orang pemain dan maksimum 4 orang pemain bagi setiap REGU. Setiap negeri yang bertanding dibenarkan mendaftar dua regu bagi setiap kategori.

17.4.2 Hanya pemain yang didaftarkan dan diakui sah layak mengambil bahagian. Pertukaran pemain yang telah didaftarkan boleh dibuat semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan yang akan diadakan sebelum kejohanan bermula.

17.4.3 Pertukaran pemain yang telah didaftarkan boleh dibuat semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan yang akan diadakan sebelum kejohanan bermula.

17.4.4 Sila Rujuk Peraturan Am Bil 3 – MSSM – KELAYAKAN

17.5 SISTEM PERTANDINGAN

17.5.1 Acara Regu

17.5.1.1 Setiap negeri akan diwakili oleh sekurang -kurangnya minimum satu regu dan maksimum 2 regu bagi setiap kategori umur yang dipertandingkan , dan akan ditandingi secara liga 8 kumpulan untuk pusingan Pertama

17.5.1.2 Bagi pusingan kedua 2 pasukan akan dipilih iaitu Johan dan Naib Johan kumpulan dan pertandingan seterusnya dijalankan secara **KALAH SINGKIR** .

17.5.1.3 Sila Rujuk Peraturan Bil 11 - MSSM

17.6 PERMULAAN PERMAINAN DAN SEPAK MULA

17.6.1 Regu melakukan sepak mula (servis) akan melakukan tiga (3) kali sepakan berturut-turut dan disambung oleh pihak lawan tiga (3) sepakan berturut-turut. Pertukaran sepak bergilir-gilir selepas tiga (3) mata, tanpa mengira mana pihak yang mendapat mata. Pada mata dius (bila kedua-dua regu pada mata (14-14) servis akan bertukar pada setiap mata.

17.6.2 Dalam pertandingan sistem liga dalam kumpulan, setiap regu hendaklah bermain dan tidak dibenarkan untuk menarik diri.

17.7 SISTEM KIRAAN MATA

17.7.1 Sistem kiraan mata lima belas (15) akan diguna pakai dalam kejohanan ini.

17.7.2 Setiap set dimenangi oleh regu yang mendapat mata lima belas (15). Bila terikat mata 14-14, set tersebut dimenangi apabila mana-mana regu mendapat kelebihan dua (2) mata atau mana-mana regu mencapai mata 17 (yang mana dahulu). Apabila regu terikat mata 14-14, maka pengadilakan membuat pengumuman 'lanjutan mata 17'.

17.7.3 Setiap perlawanan dijalankan dalam 3 set (best of 3-set) satu minit rehat antaranya dan regu yang memenangi 2 set terdahulu daripada 3 set dikira memenangi perlawanan. Set akan dikenali dengan set pertama, kedua dan ketiga.

17.7.4 Dalam set ketiga, tukar petak gelanggang akan dilakukan apabila satu regu mendapat mata 8 terlebih dahulu.

17.8 MENENTUKAN KEPUTUSAN

17.8.1 Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisyiharkan sebagai pemenang pertama kumpulan, manakala yang mendapat mata kedua tertinggi akan diisyiharkan sebagai pemenang kedua.

17.8.2 Pasukan yang menang mendapat 2 mata dan kalah 0.

17.8.3 Sekiranya selesai semua perlawanan dalam sesuatu KUMPULAN, kiraan mata diperolehi sama oleh 2 pasukan atau lebih, maka kedudukannya akan ditentukan dengan mengikut tertib berikut:

17.8.3.1 Kiraan perbezaan pusingan set daripada jumlah set yang diperolehi oleh pasukan berkenaan.

17.8.3.2 Sekiranya masih sama maka perbezaan mata dari jumlah mata yang diperolehi oleh pasukan berkenaan

17.8.3.3 Jika sekiranya masih sama maka pemenang akan dikira dari pasukan mana yang pernah mengalahkan masing-masing

17.8.4 Sebelum sesuatu perlawanan dimulakan, regu atau pasukan yang akan bertanding hendaklah menyerahkan senarai barisan pemain-pemain termasuk pemain simpanan 30 minit sebelum perlawanan bermula kepada Jawatankuasa Pengelola / Pengadil Rasmi yang bertugas.

17.8.5 Setiap regu / pasukan hendaklah bersanggup bertanding lebih daripada satu perlawanan dalam sehari. Jika dijadualkan, maka tempoh rehat selama 30 minit akan diberi antara perlawanan tersebut.

17.8.6 Seorang pemain boleh bermain dalam satu regu sahaja dalam sesuatu perlawanan.

17.8.7 Pembahagian **KUMPULAN** atau **UNDIAN-UNDIAN** tertakluk kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola.

17.9 PAKAIAN

17.9.1 Semua jersi hendaklah mempunyai nombor di bahagian depan (10 cm) dan belakang (19 cm)

17.9.2 Setiap pemain hendaklah memakai nombor yang sama sepanjang kejohanan.

17.9.3 Hanya jersi bernombor 1 hingga 36 sahaja yang dibenarkan dalam kejohanan ini.

17.10 BOLA / ALATAN

17.10.1 Bola yang digunakan ialah : Bola sintetik jenama : **GAJAH EMAS**

17.10.1.1 Gajah Emas - 311 bagi peringkat umur 12 tahun ke bawah.

17.10.1.2 Gajah Emas - 511 bagi peringkat umur 15 dan 18 tahun ke bawah.

17.11 MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH

- 17.11.1 Pasukan / Regu yang mengesahkan persetujuan mengambil bahagian tidak dibenarkan menarik diri. Surat tunjuk sebab akan dikeluarkan kepada pasukan/regu tersebut sekiranya melanggar peraturan ini.
- 17.11.2 Sekiranya/ ada pasukan/regu menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan pertandingan yang dimainkan oleh pasukan/regu itu akan dibatalkan. Pasukan tersebut tidak dibenarkan menyertai perlawanan seterusnya dan tindakan tatatertib akan diambil ke atas pasukan/regu berkenaan.
- 17.11.3 **Sila Rujuk Peraturan AM Bil 11-MSSM**

17.12 BANTAHAN

- 17.12.1 Sila rujuk peraturan AM (12) MSSM.

17.13 JURI RAYUAN

- 17.13.1 **Sila Rujuk Peraturan Am Bil 13- MSSM**

17.14 LEMBAGA TATATERTIB

- 17.14.1 **Sila rujuk peraturan Am Bil 14 - MSSM**

17.15 PENGADIL DAN PENJAGA GARISAN

- 17.15.1 Semua perlawanan akan diadili oleh pengadil-pengadil bertauliah yang terdiri dari warga Kementerian Pendidikan Malaysia yang dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 17.15.2 Semua penjaga garisan atau pembantu-pembantu yang akan bertugas disepanjang kejohanan ini akan dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 17.15.3 Semua keputusan yang telah dibuat oleh pengadil atau penjaga garisan yang berkaitan dengan undang-undang permainan adalah MUKTAMAD.
- 17.15.4 **Sila Rujuk Peraturan Am MSSM Bil 6**

17.16 PENGGANTUNGAN

- 17.16.1 Mana-mana pemain atau pegawai pasukan yang telah dikeluarkan daripada gelanggang oleh Pengadil, maka dengan serta merta digantung daripada bermain pada satu perlawanan berikutnya sehingga Jawatankuasa Tatatertib membuat sesuatu keputusan.

17.17 MAJLIS RASMI SEMPENA KEJOHANAN

- 17.17.1 Semua pegawai dan peserta pasukan MSS Negeri yang menyertai pertandingan MSSM hendaklah menentukan semua pesertanya menghadiri :
- 17.17.1.1 Taklimat/mesyuarat pengurus (secara online)
 - 17.17.1.2 Majlis Penutupan Rasmi dan Penyampain Hadiah
- 17.17.2 Jika terdapat MSS Negeri yang tidak mematuhi peraturan tanpa sebab tindakan tatatertib boleh diambil. Pengelola hendaklah memaklumkan kepada urusetia MSSM serta Pengarah Pendidikan Negeri berkenaan supaya tindakan boleh diambil terhadap pengurusan pasukan.
- 17.17.3 **Sila Rujuk Peraturan Am -MSSM – Bil 15**

17.18 KESELAMATAN

- 17.18.1 Semua **Sila Rujuk Peraturan Am MSSM -Bil 16.**

17.19 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

- 17.19.1 Semua peraturan-peraturan yang dinyatakan di atas mestilah dipatuhi. Jika ada dinyatakan perkara-perkara lain dalam undang-undang permainan maka wajib dipatuhi.
- 17.19.2 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan. Semua keputusan yang telah dibuat oleh Jawatankuasa adalah **MUKTAMAD.**
- 17.19.3 **Sila Rujuk Peraturan Am MSSM – Bil 19**

18. SKUASY

M S S M



18.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 18.1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut PERATURAN PERSATUAN SKUASY KEBANGSAAN (SRAM) PERSEKUTUAN SKUASY SEDUNIA (WSF) dan Peraturan-Peraturan AM MSSM
- 18.1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya,maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 18.1.3 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berdasarkan kepada Peraturan-Peraturan Am MSSM
- 18.1.4 Sebarang keputusan yang di buat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Skuasy MSSM adalah muktamad.

18.2 PENYERTAAN

Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri. Penyertaan hendaklah di buat melalui Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri masing-masing. Setiap MSSM Negeri hanya dibenarkan menghantar bilangan pegawai dan peserta sebagaimana yang telah ditetapkan (Rujuk Lampiran A).

- 18.2.1 Setiap Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja bagi setiap peringkat umur.
Bilangan peserta bagi setiap Kategori (12, 15 dan 18 Tahun dan ke bawah –Lelaki/Perempuan), bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

Kategori	Jumlah Peserta
Perseorangan Lelaki	2
Berpasukan Lelaki	4
Perseorangan Wanita	2
Berpasukan Wanita	4

- 18.2.2 Setiap pasukan hendaklah mengandungi tidak lebih daripada 4 pemain termasuk pemain simpanan.

18.3 KELAYAKAN PESERTA

- 18.3.1 Hanya peserta yang lahir pada 1 Januari tahun pertandingan dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 18.3.2 Semua peserta dikehendaki melengkapkan Borang Pendaftaran Individu (Borang R 01/M 01) – Lampiran C.
- 18.3.3 Jika seseorang peserta didapati telah di daftarkan oleh lebih dari satu pasukan negeri,maka pengesahan bertulis daripada peserta dan Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Negeri berkenaan adalah penting bagi menyokong pendaftaran pasukan yang akan disertainya itu.
- 18.3.4 Peserta-peserta gantian boleh dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran iaitu semasa taklimat Pengurus Pasukan.
- 18.3.5 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 untuk Kad Pengenalan pertama kali.Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
- 18.3.6 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.Selepas taklimat pengurus pasukan,sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.

18.4 ACARA-ACARA PERTANDINGAN

- 18.4.1 Pertandingan ini dibahagikan kepada acara-acara seperti berikut:-
- | | | |
|----------|---------------------|---------------------------------|
| 18.4.1.1 | Perseorangan Lelaki | - 12,15 & 18 Tahun dan ke bawah |
| 18.4.1.2 | Berpasukan Lelaki | - 15 & 18 Tahun dan ke bawah |
| 18.4.1.3 | Perseorangan Wanita | - 12,15 & 18 Tahun dan ke bawah |
| 18.4.1.4 | Berpasukan Wanita | - 15 & 18 Tahun dan ke bawah |

- 18.4.2 Acara perseorangan akan didahulukan daripada acara berpasukan.
- 18.4.3 Acara perseorangan setiap MSS Negeri akan diwakili oleh 2 (dua) orang pemain sahaja.
- 18.4.4 Acara berpasukan setiap MSS Negeri akan diwakili oleh 3 (Tiga) orang pemain sahaja.

18.5 SISTEM PERTANDINGAN (PERSEORANGAN & BERPASUKAN)

- 18.5.1 Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan / atau cara kalah mati seperti berikut:
- 18.5.1.1 **Acara Perseorangan Lelaki / Perempuan**
- 18.5.1.1.1 Semua acara perseorangan akan dijalankan secara kalah mati mengikut peraturan-peraturan Litar Kebangsaan (National Circuit).
- 18.5.1.1.2 Setiap peserta hendaklah sanggup bertanding lebih daripada satu perlawanan dalam sehari. Jika dijadualkan bermain lebih daripada satu perlawanan dalam sehari, maka masa selama sekurang-kurangnya dua (2) jam akan diberi antara perlawanan tersebut.
- 18.5.1.1.3 Pertandingan akan dijalankan secara ‘best of five’ kiraan ‘Point at Rally (PAR) System’.
- 18.5.1.1.4 Pemain ranking pertama dan kedua dalam pendaftaran pasukan diwajibkan bermain dalam acara perseorangan.
- 18.5.1.1.5 Penentuan ranking berdasarkan ranking kebangsaan dan kejohanan-kejohanan terkini yang diiktiraf oleh Persatuan Skuasy Malaysia (SRAM).
- 18.5.1.1.6 Pemain yang telah didaftarkan tetapi menarik diri tanpa sebab maka tidak dibenarkan bermain bagi acara berpasukan.

18.5.2 Acara Berpasukan Lelaki / Perempuan

18.5.2.1 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:

- | | | | | | | |
|------------|---|-----|----------------|--|--|--|
| 18.5.2.2 | Pemain pertama | | | | | |
| 18.5.2.3 | Pemain kedua | | | | | |
| 18.5.2.4 | Pemain ketiga | | | | | |
| 18.5.2.5 | Senarai nama yang telah diserahkan itu tidak boleh dipindah walaupun berlaku kezuruan selepas perlawanan bermula. | | | | | |
| 18.5.2.6 | Semua pertandingan di dalam kumpulan yang dijalankan secara liga, mata kemenangan akan diberi seperti berikut: | | | | | |
| 18.5.2.6.1 | Menang - 2 mata | dan | Kalah - 0 mata | | | |

18.5.3 Sekiranya pada akhir perlawanan dalam sesuatu kumpulan memperolehi kiraan mata yang sama lebih dari satu, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

- 18.5.3.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, maka pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira sebagai pemenang.
- 18.5.3.2 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.
- 18.5.3.3 Pertandingan akan dijalankan secara ‘best of three’ kiraan ‘Point at Rally (PAR) System’ pada perlawanan pusingan awal (liga dalam kumpulan) manakala ‘best of five’ bagi peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir.
- 18.5.3.4 Susunan ranking pemain berpasukan terkini berdasarkan keputusan acara perseorangan yang telah dijalankan sebelumnya.

18.5.4 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

18.5.4.1 *(Rujuk Peraturan 10.1 dalam Peraturan Am MSSM)*

18.5.4.2 **Undian semula bagi penentuan ranking / seeding akan dijalankan**

18.5.5 Cara Liga Tiga Kumpulan (A, B, dan C)

18.5.5.1 *(Rujuk Peraturan 10.2 dalam Peraturan Am MSSM)*

18.5.5.2 **Undian semula bagi penentuan ranking / seeding akan dijalankan**

18.5.5.3 **Pusingan Akhir**

18.5.5.3.1 Pemenang 1 KUMPULAN X akan melawan Pemenang 1 KUMPULAN Y untuk menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN.

18.5.5.3.2 Pemenang 2 KUMPULAN X dan KUMPULAN Y akan diisyiharkan pemenang tempat ketiga bersama

18.5.6 Cara Liga Dua Kumpulan (A dan B)

18.5.6.1 *(Rujuk Peraturan 10.3 dalam Peraturan Am MSSM)*

18.5.6.2 **Undian semula bagi penentuan ranking / seeding akan dijalankan**

18.5.7 Cara Liga Satu Kumpulan

18.5.7.1 *(Rujuk Peraturan 10.4 dalam Peraturan Am MSSM)*

*Ketiga-tiga pemain yang disenaraikan dalam Borang Pendaftaran Pemain hendaklah bermain dalam Pusingan Pertama (liga) sementara Pusingan Suku Akhir / Separuh Akhir / Akhir sekiranya dua (2) pemain dari mana-mana pasukan telah menang maka pemain ketiga tidak perlu lagi bermain (kalah mati).

18.6 PENENTUAN JOHAN KESELURUHAN

18.6.1 Johan Keseluruhan ditentukan mengikut pengiraan mata acara Individu dan Berpasukan seperti berikut:

ACARA	JOHAN	NAIB JOHAN	KETIGA	5 hingga 8	9 hingga 16	17 hingga 32
INDIVIDU (TANPA KLASIFIKASI)	30	23	18	10	5	
BERPASUKAN (SET 2)	30	23	18	10	5	

18.7 MENARIK DIRI

18.7.1 (Rujuk Peraturan 11 – Peraturan AM MSSM)

18.8 BANTAHAN

18.8.1 (Rujuk Peraturan 12 – Peraturan AM MSSM)

18.9 JURI RAYUAN

18.9.1 (Rujuk Peraturan 13 – Peraturan AM MSSM)

18.10 LEMBAGA TATATERTIB

18.10.1 (Rujuk Peraturan 14 – Peraturan AM MSSM)

**18.11 SETIAP PEMAIN DIWAJIBKAN MEMAKAI “EYE-PROTECTOR” @
PELINDUNG MATA SEMASA BERADA DIDALAM GELANGGANG KETIKA
BERMAIN**

Lampiran Bersama Peraturan Permainan Skuasy MSSM 2018

Lampiran A : Pecahan Bilangan Pegawai Kontingen MSSM Negeri

Lampiran B : Pecahan Bilangan Pemain Tingkatan 6 Atas

Lampiran C : Dokumen Sokongan Yang Perlu Diserah Bersama Borang R
01 & M 01

: Contoh Borang R 01

: Contoh Borang M 01

: Contoh Borang R 02

: Contoh Borang M 02

M S S M





19.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 19.1.1 Pertandingan dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Tenis Antarabangsa (ITF), undang-undang dan peraturan-peraturan Persatuan Lawn Tenis Malaysia (LTAM) dan peraturan-peraturan Am MSSM

19.2 JENIS PERTANDINGAN

- 19.2.1 Pertandingan secara individu 12 tahun dan ke bawah (lelaki dan perempuan), bawah 15 tahun dan ke bawah (lelaki dan perempuan) dan 18 tahun ke bawah (lelaki dan perempuan). Acara-acara yang dipertandingkan adalah:
- 19.2.1.1 Satu (1) Perseorangan
 - 19.2.1.2 Satu (1) Bergu
 - 19.2.1.3 Pertandingan adalah mengikut peringkat umur seperti berikut:

Kategori	Acara	Bil. Pemain
12 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Perseorangan	1
12 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Perseorangan	1
15 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Perseorangan	1
15 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Perseorangan	1
18 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Perseorangan	1
18 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Perseorangan	1
12 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Beregu	2
12 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Beregu	2
15 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Beregu	2
15 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Beregu	2
18 tahun dan ke bawah(Lelaki)	Beregu	2
18 tahun dan ke bawah(Perempuan)	Beregu	2
Jumlah Pemain		18

19.3 PENDAFTARAN PEMAIN

- 19.3.1 Tiap-tiap negeri hanya dibenarkan mendaftar 3 pemain bagi acara perseorangan dan beregu bagi setiap kategori mengikut peringkat umur.

- 19.3.2 Seseorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu acara sahaja iaitu sama ada dalam acara perseorangan atau bergu.
- 19.3.3 Setiap pemain hanya dibenarkan mengambil bahagian bagi satu peringkat umur sahaja.
- 19.3.4 Semua pendaftaran nama pemain hendaklah diserahkan kepada negeri yang mengelolakan tidak lewat dari 10 hari sebelum hari pertama pertandingan.
- 19.3.5 Pindaan dan gantian nama pemain hendaklah dilakukan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan. Selepas daripada itu tidak dibenarkan melakukan sebarang pindaan atau penggantian.
- 19.3.6 Jawatankuasa Pengelola berhak menolak mana-mana pihak yang tidak mematuhi peraturan 3.4 dan 3.5.
- 19.3.7 Pemain-pemain perseorangan dan bergu hendaklah melapor kepada Refri Kehormat 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.

19.4 KELAYAKAN

- 19.4.1 Sila rujuk Peraturan Am (3) MSSM

19.5 SISTEM PERTANDINGAN

- 19.5.1 Sila rujuk Peraturan Am (10) MSSM

- 19.5.1.1 Format kiraan mata permainan (*Mode of Play*)

19.5.1.1.1 Permainan dijalankan dengan kiraan terbaik daripada 3 set dengan tie break (Best of three set with tie break)

19.5.1.1.2 Sistem Pertandingan boleh berubah berdasarkan kepada beberapa keadaan seperti :

Faktor cuaca

Faktor masa

Sila rujuk Undang-Undang Persekutuan Tenis Antarabangsa (ITF).

- 19.5.2 Penentuan Johan keseluruhannya bagi kejohanan tenis ini akan ditentukan dengan jumlah kiraan mata yang diperolehi dari setiap kategori mengikut pungutan mata yang diberikan seperti berikut:

Johan	-	10 mata
Naib Johan	-	7 mata
Separuh Akhir	-	5 mata
Suku akhir	-	1 mata

19.6 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 19.6.1 Sila Rujuk Peraturan Am Pertandingan (11) MSSM

19.6.1.1 Pemain yang menarik diri dalam kumpulan umur yang tertentu pada saat akhir (setelah Jadual Perlawanan telah dibuat), kemenangan percuma diberi kepada setiap pemain dalam kumpulan tersebut dengan kiraan 6-0, 6-0 tanpa mengubah jadual perlawanan.*

19.6.1.2 Sekiranya ada pasukan / pemain menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan yang dimainkan oleh pasukan / pemain itu, akan dibatalkan pasukan tersebut, tidak dibenarkan menyertai perlawanan seterusnya dan tindakan tatatertib diambil ke atas peserta / pasukan tersebut.

19.7 PAKAIAN

- 19.7.1 Sila rujuk Undang-Undang Persekutuan Tenis Antarabangsa (ITF).

19.8 GELANGGANG DAN ALATAN

- 19.8.1 Sila rujuk Undang-Undang Persekutuan Antarabangsa (ITF).

19.9 BOLA PERTANDINGAN

- 19.9.1 Bergantung kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan menentukan jenamanya.

19.10 KELEWATAN

- 19.10.1 Hanya lima belas minit sahaja (15) diberi kepada seseorang pemain yang lewat. Selepas ini pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma oleh

Refri Kehormat.

19.11 BANTAHAN

- 19.11.1 Sila rujuk Peraturan Am (12) MSSM

19.12 JURI RAYUAN

- 19.12.1 Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM.

19.13 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 19.13.1 Sila rujuk Peraturan Am (19) MSSM.

MSSM





20.1 NAMA PERTANDINGAN

- 20.1.1 Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Bola Sepak MSSM dibahagi kepada peringkat umur 12, 15 dan 18 tahun dan ke bawah.

20.2 PENGANJURAN

- 20.2.1 Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Sekolah Malaysia

20.3 PENGELOLAAN

- 20.3.1 Pertandingan ini dikelolakan oleh Majlis Sukan Sekolah Negeri.

20.4 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 20.4.1 Selain dari peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang permainan bola sepak sebagaimana yang telah ditetapkan oleh FIFA berkuatkuasa sekarang.
- 20.4.2 Undang-undang permainan bagi 12 Tahun dan ke bawah adalah sebagaimana yang berkuatkuasa (4.1) di atas melainkan :

Panjang Padang	73.15 - 82.30 meter
Lebar Padang	54.86 - 64.01 meter
Kawasan Gol	14.63 x 4.57 meter
Kawasan Penalti	32.92 x 13.72 meter
Jarak Sepakan Penalti	9.14 meter / 11 ela
Jejari Bulatan Tengah	7.32 meter / 9 ela
Tinggi Gol	2.13 meter / 7 kaki
Lebar Gol	6.40 meter / 7 ela
Garispusat Tiang Gol	11cm / 4 inci
Lebar Garisan	11 cm / 4 inci
Undang-undang Dua (2) (BOLA)	Bersaiz 4.

- 20.4.3 Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:-
- 20.4.3.1 Keputusan berasaskan kepada PERATURAN AM MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA
- 20.4.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasas kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan Bola Sepak MSS Negeri (Tuan Rumah) berpandukan Undang-undang FIFA.
- 20.4.3.3 Peraturan Khas Kategori 12 tahun dan ke bawah dinyatakan pada **PERKARA 19.**
- 20.4.4 Sebarang keputusan yang telah diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan adalah muktamad.

20.5 PENYERTAAN

- 20.5.1 Pertandingan ini dibuka kepada semua pasukan MSS Negeri yang mana ditubuhkan oleh MSSM.
- 20.5.2 Setiap MSS Negeri yang menyertai pertandingan ini hanya boleh mendaftar satu pasukan sahaja bagi setiap kategori.
- 20.5.3 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Pertandingan akan menguruskan permohonan-permohonan dan akan menetapkan tarikh tutup permohonan tertakluk kepada keputusan atau arahan tertentu yang dibuat dari semasa ke semasa.

20.6 KELAYAKAN PEMAIN

- 20.6.1 Seorang pemain terdiri dari pelajar sekolah dan warganegara **Malaysia** adalah layak mengambil bahagian dalam pertandingan ini.
- 20.6.2 Seorang pemain yang telah didaftar dan bermain mewakili MSS Negeri dengan sendiri diwajibkan mewakili pasukan MSSM (jika terpilih). Jika tidak boleh memenuhi syarat tersebut maka pendaftarannya terbatal dan boleh dikenakan tindakan disiplin oleh MSSM.

20.6.3 Seorang pemain hanya layak didaftar untuk satu kategori dan satu pasukan sahaja.

20.6.4 Setiap pemain perlu menunjukkan bukti dokumen kepada Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Status seperti berikut:

20.6.4.1 Pemain 12 tahun dan ke bawah mesti mengemukakan Salinan Surat Beranak / My Kad yang telah disahkan oleh Guru Besar sekolah berkenaan.

20.6.4.2 Pemain 15 tahun dan 18 Tahun dan ke bawah mesti mengemukakan Kad Pengenalan / My Kad Asal.

20.6.5 Kelayakan umur pemain adalah :-

20.6.5.1 12 tahun dan ke bawah – Lahir pada atau selepas tahun **2010**.

20.6.5.2 15 Tahun dan ke bawah - Lahir pada atau selepas tahun **2007**.

20.6.5.3 18 Tahun dan ke bawah - Lahir pada tahun **2006, 2005 dan 2004**.

20.6.5.3.1 Pelajar Tingkatan 6 Bawah **WAJIB** menyertakan salinan Surat Tawaran yang disahkan oleh Pengetua atau GPK sekolah yang berkenaan.

20.6.6 Sebarang pertelingkahan atas hak atau status pemain ke atas mana-mana pemain akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan keputusannya adalah muktamad.

20.7 PENDAFTARAN PEMAIN DAN PEGAWAI PASUKAN

20.7.1 Pendaftaran Pemain

20.7.1.1 Setiap pemain mesti mendaftar dalam Borang Pendaftaran Pemain MO1 dan RO1 melalui Sistem Pendaftaran E-Kejohanan . Hanya pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam pertandingan ini.

20.7.2 Pendaftaran Pegawai

- 20.7.2.1 Setiap pegawai pasukan hendaklah terdiri daripada Pegawai Perkhidmatan Pelajaran yang sedang berkhidmat di sekolah-sekolah dan mesti mendaftar dalam Borang P-01 melalui Sistem Pendaftaran E-Kejohanan.
- 20.7.2.2 Setiap pasukan boleh mendaftar maksimum 3 orang pegawai.
- 20.7.2.3 Jika pasukan menggunakan khidmat pegawai bukan Pegawai Perkhidmatan Pelajaran khasnya jurulatih, mereka boleh mengikuti pasukan itu tetapi tidak boleh didaftarkan dalam borang pendaftaran pasukan. Pegawai ini setaraf dengan penonton, Segala tunjuk ajar hendaklah dibuat di luar permainan.
- 20.7.3 Pemain dan Pegawai pasukan semua kategori juga mesti berdaftar dalam Borang Pendaftaran Pasukan MO3 dan RO3 (Borang Khas Permainan Bola Sepak SECARA ONLINE)
- 20.7.4 Semua borang pendaftaran hendaklah disahkan oleh Setiausaha MSS Negeri
- 20.7.5 Kesemua pemain boleh disenaraikan semasa perlawanan di mana 11 pemain utama dan 5 pemain simpanan bagi 15 dan 18 tahun dan ke bawah sementara bagi 12 tahun dan ke bawah adalah 9 pemain utama dan 6 pemain simpanan. Pendaftaran itu adalah seperti yang dinamakan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.

20.8 FORMAT PERTANDINGAN

- 20.8.1 Sistem pertandingan dijalankan mengikut Peraturan AM MSSM (Peraturan 10)

- 20.8.2 Peraturan permainan liga digunakan seperti ketetapan berikut:
- 20.8.2.1 Pemberian mata – Menang 3 mata, Seri 1 mata dan kalah 0 mata
- 20.8.2.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain atau tidak datang atau melapor diri lewat dari 15 minit selepas waktu pertandingan yang diistiharkan dalam Jadual Pertandingan, maka pasukan yang hadir dengan cukup bilangan pemain iaitu 10 pemain akan diberikan kemenangan percuma, dengan perolehi 3 mata dan jaringan 3 - 0.
- 20.8.2.3 Penarikan diri mana-mana pasukan semasa kejohanan sedang berlangsung adalah tidak dibenarkan. Jika terdapat pasukan menarik diri daripada mengambil bahagian dalam siri perlawanan ini, dengan apa sebab sekalipun, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena dalam semua perlawanan yang dimainkan olehnya tidak diambil kira.
- 20.8.2.4 Setelah selesai semua perlawanan liga, dua pasukan yang teratas dalam kumpulan akan layak masuk pertandingan Suku Akhir. Jika ada dua atau lebih pasukan dalam kumpulan, telah mengutip jumlah mata yang sama maka penentuan adalah mengikut hierarki berikut :-
1. perbezaan gol
 2. jumlah jaringan gol
 3. pasukan yang pernah mengalahkan lawan
 4. mata permainan bersih (fairplay)
 5. lambungan syiling
- 20.8.3 Sekiranya dalam perlawanan kalah keluar, terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, **maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.**

20.9 JANGKA MASA PERMAINAN

- 20.9.1 Peringkat umur 12 tahun dan ke bawah.
- Masa permainan ialah 20 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 7 minit. Tiada masa tambahan pada peringkat kalah keluar.

20.9.2 Peringkat umur Bawah 15 tahun

Masa permainan ialah 30 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 10 minit. Jika terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, **maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.**

20.9.3 Peringkat umur Bawah 18 tahun

Masa permainan ialah 30 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 10 minit. **Jika terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa**

20.9.4 Masa bagi perlawanan akhir bagi Peringkat umur Bawah 12 Tahun, Bawah 15 Tahun dan Peringkat umur Bawah 18 tahun.

20.9.4.1 Peringkat umur 12 tahun dan ke bawah.

Masa permainan ialah 30 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 10 minit. Tiada masa tambahan pada perlawanan akhir. Jika terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.

20.9.4.2 Peringkat umur Bawah 15 tahun

Masa permainan ialah 35 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 10 minit. Tiada masa tambahan pada perlawanan akhir. Jika terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.

20.9.4.3 Peringkat umur Bawah 18 tahun

Masa permainan ialah 40 minit bagi setiap separuh masa, dengan masa rehat tidak melebihi 10 minit. Tiada masa tambahan pada perlawanan akhir. Jika terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain, maka pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.

20.10 PENGGANTIAN PEMAIN

- 20.10.1 Tidak lebih dari 7 (tujuh) pemain yang didaftar (**15 TKB & 18 TKB**) dalam satu perlawanan itu boleh diganti dalam satu perlawanan termasuk dalam masa tambahan. Mana-mana pemain yang diganti tidak dibenarkan bermain semula dalam perlawanan yang sama termasuk untuk sepanjang tanda penalti.

20.11 PAKAIAN DAN PERALATAN PEMAIN

- 20.11.1 Semua pemain hendaklah memakai jersi yang didaftar, dengan nombornya mengikut nama pemain tersebut, sepanjang kejohanan. Sebarang pengiklanan jenama rokok, minuman keras, lambang/bertulis parti politik tidak dibenarkan dipamer.
- 20.11.2 Setiap pemain mesti memakai kasut bola ‘boot’ , stokin dan alas betis ‘shin guard’. hendaklah mengikut spesifikasi yang dibenarkan.
- 20.11.3 Pemain yang memakai ‘Thigh’ atau ‘Thermal’ atau ‘Body Fit’ hendaklah bersamaan warna utama seluar dan warna lengan baju.
- 20.11.4 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan dan sekiranya digantikan, lilitan lengan itu hendaklah diberi kepada pemain lain yang mengambil alih.
- 20.11.5 Setiap pasukan mesti menyediakan 2 set jersi dan meisytiharkangkan warna jersi semasa menjadi Pasukan Tuan Rumah (PTR) dalam borang pendaftaran. Pasukan Tuan Rumah adalah nama pasukan yang disebut dahulu dalam jadual pertandingan. Jika terdapat persamaan warna jersi, maka Pasukan Pelawat (PL) perlu menukarkan jersi tersebut kecuali Pasukan Tuan Rumah (PTR) tidak menggunakan warna jersi yang diisytiharkan.

20.12 JADUAL PERLAWANAN

- 20.12.1 Jawatankuasa Teknikal / Pertandingan Bola Sepak MSSM akan menyediakan Jadual Pertandingan dengan masa memulakan perlawanan mengikut kesesuaian dan persetujuan pengelola.
- 20.12.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai disebabkan oleh cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangka, maka keputusan tentang perlawanan berkenaan akan ditentukan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola.
- 20.12.3 Mana-mana perlawanan yang tertangguh akan dimainkan semula baki masa permainan yang tertangguh.

20.13 MINIMA PEMAIN

- 20.13.1 Setiap pasukan mesti mempunyai minima pemain sepuluh (10) orang (15TKB &18TKB) sebelum memulakan perlawanan.
- 20.13.2 Jika permainan dihentikan, kerana salah satu pasukan mempunyai kurang dari 7 (tujuh) orang pemain, maka pasukan lawan akan diberi kemenangan 3 – 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan atau perlawanan tamat, jika ianya lebih.

20.14 TINDAKAN TATATERTIB

- 20.14.1 Jawatankuasa Tatatertib Pertandingan Bola Sepak MSSM akan berbincang perkara-perkara yang berlaku setelah menerima aduan bertulis daripada Pengadil Bertugas dan pasukan-pasukan yang terlibat. Pasukan yang terlibat dan Pengadil Bertugas tidak boleh mengambil bahagian dalam undian semasa perkara berkenaan sedang dipertimbangkan.
- 20.14.2 Untuk kesalahan berikut Jawatankuasa Tatatertib tidak akan bersidang dan hukumannya adalah automatik:-
- 20.14.2.1 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana kesalahan teknikal (**penggantungan satu (1) perlawanan**).

- 20.14.2.2 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana bermain amat kasar (**penggantungan dua (2) perlawanan**)
- 20.14.2.3 Seseorang pemain yang diperintah keluar padang kerana mengeluarkan kata-kata kesat/lucah atau menunjukkan isyarat tidak tertib / tidak sopan atau berkelakuan ganas dan biadap dengan tidak mengira beliau menerima amaran sebelum itu atau tidak. (**penggantungan tiga (3) perlawanan**).
- 20.14.3 Mana-mana pemain yang menerima dua (2) amaran bertulis dalam masa pertandingan hendaklah dengan sendirinya digantung bermain bagi satu perlawanan selepas perlawanan yang diterima amaran kedua. Apabila seorang pemain menerima 1 lagi amaran bertulis selepas pergantungan satu perlawanan, akan sekali lagi digantung untuk satu perlawanan selepas perlawanan yang diterima amaran ketiga. Apablia seorang pemain menerima amaran bertulis keempat maka digantung satu perlawanan. Apablia seorang pemain menerima amaran bertulis kelima, beliau hendaklah tampil kehadapan Jawatankuasa Tatatertib untuk tindakan yang sewajarnya.
- 20.14.4 Apabila seseorang pemain yang menerima dua (2) amaran bertulis dalam satu perlawanan tanpa mengambilkira amaran bertulis yang diterima sebelumnya maka pemain tersebut akan digantung satu perlawanan berikutnya
- 20.14.5 Jawatankuasa Tatatertib hanya boleh menggantung seseorang pemain daripada terus mengambil bahagian dalam pertandingan ini, jika tindakan yang lebih keras dianggap perlu maka perkara ini perlulah dimaklumkan kepada Jawatankuasa MSSM untuk tindakan seterusnya.
- 20.14.6 Mana-mana pegawai berdaftar yang diperintah keluar meninggalkan kawasan teknikal akan digantung secara automatik dua (2) perlawanan berikutnya. Hukuman yang lebih berat boleh dikenakan tertakluk kepada laporan pengawai perlawanan oleh Jawatankuasa Tatatertib.

- 20.14.7 Kesemua keputusan Jawatankuasa Tatatertib adalah muktamad dan haruslah tidak tertakluk kepada sebarang rayuan.

20.15 BANTAHAN

- 20.15.1 Bantahan terhadap keputusan atau tidak layaknya pemain mestilah dibuat secara bertulis hanya oleh Pengurus Pasukan kepada Setiausaha Pengelola dan hendaklah diterima dalam masa 30 minit selepas tamat perlawanan berkenaan berserta wang tunai RM300.00 (Ringgit: Tiga Ratus Sahaja). Wang tidak akan dikembalikan jika didapati bantahan tersebut tidak berjaya.
- 20.15.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara-perkara dan fakta yang dibuat oleh pengadil di padang permainan.

20.16 ETIKA PEGAWAI DAN PEMAIN

- 20.16.1 Pengurus pasukan hendaklah bertanggungjawab memastikan tiap-tiap pegawai dan pemain termasuk penyokong berpegang teguh kepada etika dan tingkah laku yang dihormati berdasarkan semangat sukan yang tulen.
- 20.16.2 Tertakluk kepada pengesahan MSSM, Jawatankuasa Pengelola boleh mengambil sebarang tindakan yang bersesuaian terhadap mana-mana pemain, pegawai dan penyokong yang bertindak tidak mengikuti peraturan pertandingan atau objektif pertandingan ini keseluruhannya dan tindakan ini mungkin meliputi hal-hal seperti penggantungan mana-mana pasukan, pamain atau pegawai dari apa penglibatan bagi sebarang jangka masa yang ditimbang sesuai.
- 20.16.3 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau sama ada sengaja atau tidak adalah kesalahan berat dan bertentangan dengan etika permainan.

20.16.4 Tindakan memprotes sebarang keputusan dengan tindakan keluar padang permainan adalah kesalahan berat dan bertentangan dengan etika permainan.

20.16.5 Jika terdapat pasukan menarik diri daripada mengambil bahagian dalam siri perlawanan ini setelah jadual perlawanan dikeluarkan dengan apa sebab jua pun, pegawai dan pemain akan diambil tindakan.

20.16.6 Pegawai pasukan dibangku pemain simpanan tidak dibenar memakai seluar pendek, jeans lusuh dan selipar.

20.17 HAK PEMAIN

20.17.1 Menjadi kewajipan pemain-pemain yang menyertai kejohanan MSSM diwajibkan mewakili pasukan MSSM ke mana-mana pertandingan peringkat tertinggi kecuali atas sebab-sebab kecederaan yang teruk dan disahkan oleh doktor kerajaan

20.17.2 Keengganan pemain mewakili pasukan MSSM adalah dibawah tanggungjawab Setiausaha MSS Negeri.

20.18 KIRA DETIK PERLAWANAN / “COUNT DOWN TO KICK OFF”

20.18.1 Semua pasukan yang bertanding diwajibkan mengikut jadual Kira Detik Perlawanan / ‘Count Down To Kick Off’ (lampiran)

20.19 PERATURAN KHAS TAMBAHAN KATEGORI 12 TAHUN DAN KE BAWAH

20.19.1 Setiap pasukan mesti mendaftar lima belas (15) orang pemain dalam Borang Pendaftaran Pemain E-Kejohanan MSSM.

20.19.2 Kesemua pemain boleh disenaraikan semasa perlawanan di mana sembilan (9) pemain utama dan enam (6) pemain simpanan.

20.19.3 Penggantian pemain adalah secara ‘return substitution’.

- 20.19.4 Pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digunakan sebagai pemain gantian.
- 20.19.5 Penggantian pemain akan hanya dibenarkan dengan persetujuan Pegawai Perlawan/Pengadil yang bertugas dan dilakukan selepas pemain dari pasukan yang sama telah keluar padang.
- 20.19.6 Pemain dikehendaki keluar dan masuk padang dari kawasan teknikal melainkan penggantian pemain yang cedera di mana Pegawai Perlawan /Pengadil yang akan menguruskannya.
- 20.19.7 Setiap pasukan mesti mempunyai minima pemain lapan (8) orang sebelum memulakan perlawanan. Jika permainan dihentikan, kerana salah satu pasukan mempunyai kurang dari 6 (enam) orang pemain, maka pasukan lawan akan diberi kemenangan 3 – 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan atau perlawanan tamat, jika ianya lebih.
- 20.19.8 Kuatkuasa pelaksanaan Undang-Undang ‘Offsaid’ FIFA bermula edisi 2019
- 20.19.9 Format Pertandingan Kategori 12 tahun dan ke bawah:
- 20.19.9.1 Sistem pertandingan dijalankan mengikut Peraturan AM MSSM (Peraturan 10)
 - 20.19.9.2 Peraturan permainan liga digunakan seperti ketetapan berikut:
 - 20.19.9.2.1 Pemberian mata – Menang tiga (3) mata, Seri satu (1) mata dan kalah kosong (0) mata
 - 20.19.9.2.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain atau tidak datang atau melapor diri lewat dari 15 minit selepas waktu pertandingan yang diistiharkan dalam Jadual Pertandingan, maka pasukan yang hadir dengan cukup bilangan pemain iaitu minima lapan (8) pemain akan diberikan kemenangan percuma, dengan perolehi tiga (3) mata dan jaringan 3 - 0.
 - 20.19.9.2.3 Penarikan diri mana-mana pasukan semasa kejohanan sedang berlangsung adalah tidak dibenarkan.Jika terdapat pasukan menarik diri daripada mengambil bahagian dalam

siri perlawanan ini, dengan apa sebab sekalipun, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena dalam semua perlawanan yang dimainkan olehnya tidak diambil kira.

20.19.9.2.4

Setelah selesai semua perlawanan liga, dua pasukan yang teratas dalam kumpulan akan layak masuk pertandingan Suku Akhir Super (Kumpulan Menang) dan dua pasukan yang terbahaw dalam kumpulan akan bermain dalam Suku Akhir Perdana (kumpulan kalah) atau terus kepada perlawanan klasifikasi.

20.19.9.2.5

Pemenang perlawanan peringkat suku akhir akan bermain pada peringkat separuh akhir dan pasukan yang kalah akan bermain untuk perlawanan klasifikasi.

20.19.9.2.6

Pada peringkat liga jika ada dua atau lebih pasukan dalam kumpulan, telah mengutip jumlah mata yang sama maka penentuan kedudukan dalam kumpulan adalah mengikut hierarki berikut :-

1. perbezaan gol
2. jumlah jaringan gol
3. pasukan yang pernah mengalahkan lawan
4. mata permainan bersih (fairplay)
5. lambungan syiling

20.19.9.3

Sekiranya dalam perlawanan kalah keluar, terdapat seri setelah tamat tempoh masa bermain tiada masa tambahan diberi. Pemenang akan ditentukan menerusi sepakan dari tanda penalti mengikut peraturan yang berkuatkuasa.

20.20 PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

20.20.1 Peraturan AM MSSM 19 dirujuk.

Semua pegawai, pemain dari pasukan WAJIB mematuhi jadual Kira Detik Perlawanan / ‘Count Down To Kick Off’ seperti berikut

Bil	Masa Sebelum Perlawanan	Perkara	Tindakan
1	45 - 35 minit	Ketibaan pegawai dan pemain Pasukan serta pegawai-pegawai pertandingan dan pengadil di venue perlawanan seperti jadual	Pengurus Pegawai Pertandingan Venue Koordinator (VK) Pengadil
2	30 minit	VK akan memanggil kedua-dua pegawai pasukan untuk menerangkan perkara-perkara berikut: i- Jadual Count Down To Kick Off ii- Perkara-perkara Teknikal yang penting.	Venue Koordinator (VK) Pengurus
3	30 - 25 minit	Kedua-dua pasukan memanaskan badan.	Jurulatih
4	15 minit	Penyerahan Borang C 08 kepada VK	Pengurus
5	5 minit	VK akan memanggil Ketua Pasukan dan kesebelasan pemain kedua-dua pasukan untuk pemeriksaan pengadil	Venue Koordinator (VK) Pengurus Pengadil
6	3 minit	Pengadil membuat lambungan syiling untuk menentukan sepak mula dan permainan.	Pengadil
7	2 minit	Acara bergambar (jika ada)	Pegawai Keempat
8	1 minit 30 saat	Pengadil dan kesebelasan pemain kedua-dua pasukan berbaris di hadapan padang di mana pengadil hendaklah berada di tengah-tengah padang dan pemain berada disebelah kana dan kiri	Pengadil Pemain

9	1 minit	Pengadil dan semua pemain masuk padang perlawanan dengan dua barisan dan akan membuat satu barisan yang selari dengan pentas utama untuk menghormati penonton	Pengadil Pemain
10	0 minit	Permainan bermula	Pengadil Venue Koordinator (VK)



M S S M



21.1 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

21.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Bola Jaring Dunia (World Netball)

21.1.2 Sekiranya timbul keraguan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

21.1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:-

21.1.3.1 Sebarang kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia dan Jawatankuasa Pengelola yang sedang berkuatkuasa.

21.1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada undang-undang Bola Jaring Dunia (World Netball)

21.1.3.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah MUKTAMAD

21.2 JENIS PERTANDINGAN

21.2.1 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri.

21.2.2 Kategori yang dipertandingkan :

21.2.2.1 Perempuan Bawah 18 Tahun

21.2.2.2 Perempuan Bawah 15 Tahun

21.2.2.3 Perempuan Bawah 12 Tahun

21.3 PENDAFTARAN PASUKAN

21.3.1 Pemain

21.3.1.1.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih daripada 10 orang pemain.

21.3.1.2 Tiap-tiap pemain diwajibkan bermain dalam peringkat umurnya sahaja.

21.3.1.3 Semua peserta peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan Kad Pengenalan/ My Kid/salinan Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Guru Besar/ Penolong Kanan sekolah masing-masing. kad pengenalan dan surat pengesahan hendaklah diserahkan kepada pengelola semasa pendaftaran pasukan.

21.3.1.4 Pendaftaran pemain akan dibuat melalui e-Kejohanan. (Rujuk peraturan Am (4) MSSM)

21.3.2 Pegawai Pasukan

21.3.2.1 Pegawai pasukan hendaklah terdiri daripada pegawai wanita sahaja iaitu:

- 21.3.2.1.1 seorang pengurus Teknik
- 21.3.2.1.2 seorang pengurus pasukan
- 21.3.2.1.3 seorang jurulatih
- 21.3.2.1.4 seorang fisioterapi

21.4 KELAYAKAN PEMAIN

21.4.1 Taraf kelayakan pemain adalah tertakluk kepada Peraturan 3 (Kelayakan dalam Peraturan AM MSSM Lampiran B).

21.4.2 Pelajar yang menerima surat tawaran kemasukan ke Tingkatan 6 Rendah KPM wajib disahkan pendaftaran oleh Pengetua/ Penolong Kanan beserta bahan/ dokumen sokongan yang lain seperti salinan buku kehadiran.

21.5 SISTEM PERTANDINGAN

21.5.1 **Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)**

21.5.2 **Pusingan Pertama**

21.5.2.1 Sekiranya 12 atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

21.5.2.2 Undian akan dijalankan mengikut ketetapan dalam kumpulan seperti berikut:

- Kumpulan A
- Kumpulan B
- Kumpulan C
- Kumpulan D

21.5.3 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

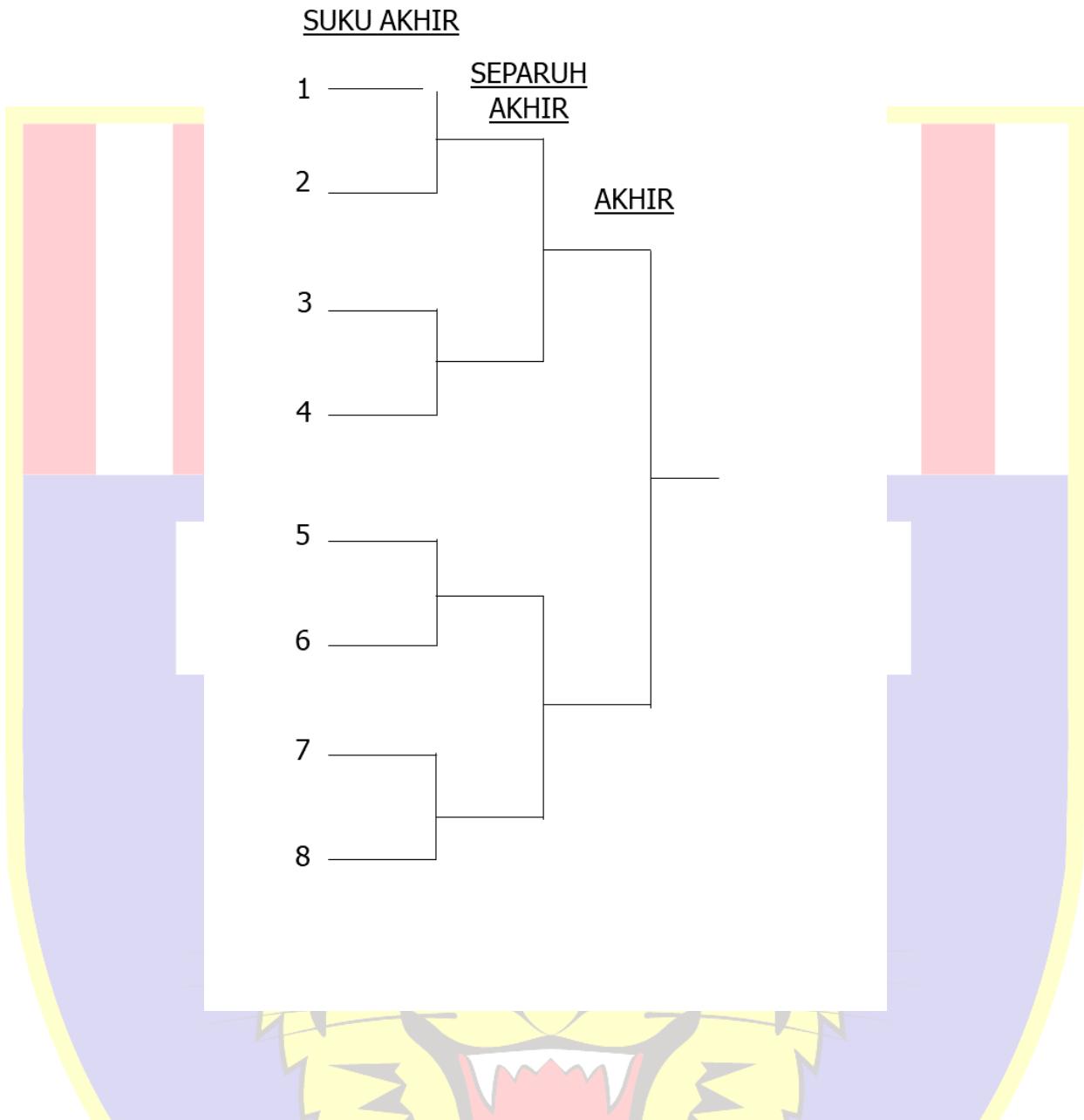
21.5.3.1 Johan dan naib johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingannya akan dijalankan secara kalah mati.

21.5.3.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut :

21.5.3.3 Undian bagi 4 pasukan pemenang pertama KUMPULAN akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.

21.5.3.4 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 akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.

21.5.3.5 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.



21.5.4 Secara Liga Tiga Kumpulan (A, B dan C)

21.5.4.1 Pusingan Pertama

21.5.4.1.1 Di mana penyertaan mengandungi sembilan (9) hingga 11 pasukan, maka pertandingan di peringkat awal akan dijalankan secara LIGA satu pusingan dalam 3 kumpulan A, B dan C.

21.5.4.1.2 Undian akan dijalankan bagi ketetapan untuk ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut :

- Kumpulan A
- Kumpulan B
- Kumpulan C

21.5.4.2 Pusingan Kedua

- 21.5.4.2.1 Johan dan Naib Johan Kumpulan A, B dan C adalah layak memasuki Pusingan Kedua yang juga akan dijalankan secara LIGA dalam dua kumpulan iaitu Kumpulan X dan Kumpulan Y.
- 21.5.4.2.2 Johan setiap kumpulan akan diundi untuk ditempatkan di kumpulan-kumpulan tersebut. Dari 3 Johan, satu akan ditempatkan ke kumpulan X, dan 2 ditempatkan ke kumpulan Y. Naib Johan Kumpulan akan di tempatkan di kumpulan yang berlainan dengan Johannya.
- 21.5.4.2.3 Johan X akan bermain dengan Naib Johan Y dalam pusingan separuh akhir pertama. Johan Y akan bermain dengan Naib Johan X untuk separuh akhir kedua.

21.5.4.3 Pusingan Akhir

- 21.5.4.3.1 Pemenang separuh akhir pertama akan bermain dengan Pemenang separuh akhir kedua untuk menentukan Johan dan Naib Johan. Manakala pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat.

21.6 CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

21.6.1 Cara Liga

21.6.1.1 Cara memberi mata :

Menang : 3 mata

Seri : 1 mata

Kalah : 0 mata

Jika dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan seperti berikut :

- 21.6.1.1.1 Secara **PURATA GOL**, iaitu dengan membahagikan jumlah gol yang dijaringkan dengan jumlah gol yang kena.
- 21.6.1.1.2 Jika Purata Gol masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara **PERBEZAAN GOL** iaitu jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang kena.
- 21.6.1.1.3 Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisyiharkan sebagai pemenang.
- 21.6.1.1.4 Sekiranya kedudukan masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan pasukan tersebut dikira sebagai pemenang.

21.6.2 Cara Kalah Mati

- 21.6.2.1 Bagi pertandingan yang dijalankan secara **KALAH MATI**, jika keputusan pertandingan berakhir dengan seri, maka keputusan pertandingan akan ditentukan seperti berikut :
 - 21.6.2.1.1 Apabila tamat masa pertandingan, pasukan akan diberi masa **rehat selama 2 minit**.
 - 21.6.2.1.2 Masa tambahan selama **2 x 5 minit** setiap bahagian akan dimainkan.
 - 21.6.2.1.3 Pasukan akan bertukar Kawasan Gol dan perlawanan dimulakan semula oleh pasukan yang berhak kepada Hantaran Tengah berikutnya.
 - 21.6.2.1.4 Pasukan bertukar Kawasan Gol di separuh masa **selepas rehat 1 minit**.

32.

- 21.6.2.1.5 Sekiranya berlaku seri di akhir masa tambahan, permainan akan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat **2 kelebihan gol**.

21.7 PAKAIAN

21.7.1 Pemain

- 21.7.1.1 Pemain-pemain diwajibkan memakai bib mengikut Peraturan Gabungan Persekutuan Bola Jaring Dunia (World Netball)
- 21.7.1.2 Tiap-tiap pasukan dikehendaki membawa 2 set bib.
- 21.7.1.3 Pemain-pemain hanya dibenarkan memakai skirt atau seluar trek secara berpasukan sahaja.
- 21.7.1.4 Jika kedua-dua pasukan memakai bib yang sama warna, penentuan dibuat secara lambungan duit.

21.7.2 Pegawai Pasukan / Pegawai Pertandingan / Pegawai Teknikal & Pembantu Teknikal.

- 21.7.2.1 Pegawai Pasukan hendaklah memakai pakaian yang melambangkan pasukannya.
- 21.7.2.2 Pakaian Pegawai Pertandingan hendaklah mematuhi etika pakaian seperti berikut:
- i. Tidak terlalu ketat.
 - ii. Tidak mencolok mata
 - iii. Baju T tidak terlalu pendek dan mesti berlengan.
- 21.7.2.3 Pegawai Teknikal dan Pembantu Teknikal hendaklah memakai pakaian yang seragam dan berlainan daripada Pegawai Kejohanan.

21.8 GELANGGANG / ALATAN

- 21.8.1 Rujuk kepada Undang-Undang Rasmi Bola Jaring Dunia (World Netball)
- 21.8.2 Tinggi tiang gol untuk Kategori Perempuan 12,15 dan 18 tahun dan ke bawah ialah 3.05 meter atau 10 kaki.
- 21.8.3 Saiz bola untuk semua peringkat umur ialah saiz 5.

21.9 MASA BERMAIN

- 21.9.1 Masa bermain untuk semua kategori umur ialah 3 suku dengan masa permainan selama 10 minit bagi tiap-tiap suku dan masa rehat selama 3 minit pada suku pertama dengan suku kedua dan suku ketiga (10 - 3 -10-3-10) Masa rehat boleh dilanjutkan oleh Pengadil untuk menguruskan sebarang luar jangkaan atau kecemasan. Pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol pada akhir setiap suku.

21.10 PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN

- 21.10.1 Pemberian mata untuk menentukan kedudukan keseluruhan adalah seperti berikut:

Ked	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Mata	30	23	18	15	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

- 21.10.2 Sekiranya jumlah mata adalah sama maka penentuan akan dibuat berdasarkan kepada jumlah Johan yang terbanyak diperoleh oleh pasukan tersebut.
- 21.10.3 Jika masih seri, maka hendaklah di rujuk kepada jumlah Naib Johan dan seterusnya.

21.11 HADIAH DAN SIJIL BERPASUKAN

- 21.11.1 Tempat pertama hingga keempat akan menerima medal dan sijil pemenang.
- 21.11.2 Semua pasukan yang menyertai kejohanan akan menerima sijil penyertaan.
- 21.11.3 Hadiah dan Sijil Individu akan diberikan kepada:
- Penjaring Terbanyak (**dikira dari peringkat suku akhir**)
 - Pemain Penghadang Terbaik (berdasarkan perlawanan akhir)
 - Pemain Penyerang Terbaik (berdasarkan perlawanan akhir)
 - Pemain Terbaik Kejohanan (berdasarkan perlawanan akhir)

21.12 KELEWATAN

- 21.12.1 10 minit diberikan untuk masa kelewatian. Jika selepas itu sesebuah pasukan yang tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya 5 pemain, pasukan itu dikira menyerah kalah dengan sengaja

21.13 MENARIK DIRI

- 21.13.1 Jika sesuatu pasukan menarik diri daripada satu perlawanan, maka pasukan itu tidak dibenarkan meneruskan pertandingan di kejohanan ini.
- 21.13.2 Pasukan yang keluar gelanggang semasa pelawanan diberhentikan kerana sesuatu kecederaan akan dikira kalah tanpa menimbangkan mata yang diperolehnya. Pasukan ini dikira menarik diri daripada keseluruhan kejohanan ini.
- 21.13.3 Pasukan yang melakukan kesalahan di para 13.1 dan 13.2 dianggap tidak menyertai pertandingan dan semua jaringan atau mata yang telah diperolehi dibatalkan.

21.14 PENGADILAN

- 21.14.1 Semua perlawanan akan diadili oleh pengadil yang dilantik oleh jawatankuasa pengelola atau cadangan oleh MSS Negeri.
- 21.14.2 Pengadil kejohanan yang dilantik hendaklah terdiri daripada pegawai wanita yang berkhidmat di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia sahaja.
- 21.14.3 Keputusan Pengadil setiap perlawanan adalah muktamad.

21.15 BANTAHAN

- 21.15.1 Peraturan AM (12) MSSM

- 21.15.2 Bantahan bertulis yang ditandatangani oleh seorang Pegawai Pasukan berdaftar hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Pertandingan atau wakilnya tidak lewat satu (1) jam selepas tamat perlawanan dengan disertakan wang pertaruhan sebanyak **RM300.00 (RINGGIT MALAYSIA : TIGA RATUS SAHAJA).**
- 21.15.3 Tempoh penyerahan Bantahan Rasmi tertakluk kepada peraturan dan Undang-Undang Bola Jaring.
- 21.15.4 Wang pertaruhan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan yang dibuat ditolak.
- 21.15.5 Jika sesuatu pasukan membuat bantahan, perlawanan mereka selepas itu hendaklah dijalankan dengan keadaan bermain dalam bantahan.
- 21.15.6 Juri rayuan hendaklah mengadakan mesyuaratnya selepas Jawatankuasa Pengelola Pertandingan mendapati bantahan yang dibuat perlu dipertimbangkan sejam selepas bantahan diterima.
- 21.15.7 Keputusan Juri rayuan hendaklah disampaikan secara rasmi kepada pasukan berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.

21.16 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 21.16.1 Jawatankuasa Pertandingan akan memutuskan kedudukan perlawanan yang ditangguhkan oleh Pengadil kerana tidak dapat dijalankan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan.
- 21.16.2 Gangguan teknikal / cuaca
- 21.16.2.1 Sekiranya berlaku gangguan elektrik atau apa-apa sahaja yang berkaitan dengan gelanggang sewaktu permainan sedang Berlangsung, pengadil/ pegawai teknikal bertanggungjawab memberhentikan permainan sehingga masalah diselesaikan.

32.

21.16.3 Jika masalah berlarutan dan keadaan tidak pulih seperti biasa maka:

21.16.3.1 sekiranya permainan telah berlangsung dalam separuh masa kedua maka keputusan terkini sewaktu permainan Dihentikan akan diambil kira.

21.16.3.2 sekiranya permainan baru berlangsung di separuh masa pertama permainan akan diteruskan sebaik masalah gangguan selesai pada hari yang sama.

21.16.3.3 Permainan yang dihentikan / ditangguhkan dan disambung pada hari berikutnya , maka permainan akan dimainkan semula.

21.17 JURI RAYUAN

21.17.1 Juri rayuan hendaklah terdiri daripada 5 orang minimum/ 7 orang maksimum iaitu :

21.17.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola / wakilnya

21.17.1.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola

21.17.1.3 Penyelaras Bola Jaring MSSM

21.17.1.4 Pengerusi Teknik Permainan Bola Jaring MSSM

21.17.1.5 Seorang Pengurus Pasukan yang tidak terlibat dengan bantahan yang dibuat.

(Sila rujuk Peraturan Am (13) MSSM)

21.18 TINDAKAN TATATERTIB

21.18.1 Lembaga tatatertib terdiri daripada:

21.18.1.1 Timbalan Pengarah Bahagian Sukan KPM.

21.18.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Teknik & Pembangunan MSSM / Wakil.

21.18.1.3 Pengarah Pelajaran Negeri / Wakilnya.

21.18.1.4 Penyelaras Permainan Bola Jaring MSSM

21.18.1.5 Pengerusi Jawatankuasa Teknik Permainan

21.18.1.6 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola.

(Sila rujuk Peraturan Am (14) MSSM)

21.18.2 Lembaga ini bertanggungjawab:

- 21.18.2.1 memberi amaran.
- 21.18.2.2 menggantung penyertaan bagi jangka masa tertentu.
- 21.18.2.3 menyingkirkan daripada keseluruhan kejohanan.
- 21.18.2.4 mengarahkan pemain / pegawai pulang.
- 21.18.2.5 menghantar laporan kepada MSS Negeri berkenaan supaya mengambil tindakan sejajar dengan tindakan disiplin mengikut hukuman yang diguna pakai oleh Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM) / World Netball (WN)
- 21.18.2.6 bertanggungjawab membuat laporan mengenai peristiwa yang telah berlaku kepada urusetia seberapa segera dan secara bertulis selewat-lewatnya 14 hari selepas tamat kejohanan.

21.19 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 21.19.1 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.
- 21.19.2 Sila rujuk Peraturan-Peraturan Am (19) MSSM – PINDAAN DAN HAK JAWATANKUASA PENGELOLA. Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam PERATURAN AM ini dan PERATURAN PERMAINAN BERKENAAN akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan MSSM dan keputusannya adalah muktamad.



22.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

22.1.1 Pertandingan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Sofbol Antarabangsa WBSC- Fast Pitch 2022 - 2025 untuk kategori bawah 18 tahun.

22.1.2 Pertandingan 'Modified Softball' untuk kategori bawah 12 tahun.

22.1.3 Tertakluk kepada Peraturan Am MSSM terkini

22.1.4 Peraturan untuk kategori umur 12 dan 18 tahun dan ke bawah tertakluk kepada pindaan yang telah dipersetujui oleh Jawatankuasa Teknikal MSSM.

22.2 JENIS PERTANDINGAN

22.2.1 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri 12 tahun dan ke bawah bahagian lelaki dan perempuan.

22.2.2 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri 18 tahun dan ke bawah bahagian lelaki dan perempuan.

22.3 KELAYAKAN PEMAIN

22.3.1 Semua pemain mesti mematuhi Peraturan Am (3) dan (4) MSSM

22.3.2 Kategori 12 tahun dan ke bawah;

22.3.2.1 Semua pemain bagi pertandingan adalah 12 tahun dan kebawah dan kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.

22.3.2.2 Semua pemain diwajibkan membawa salinan sijil kelahiran / Mykid yang disahkan oleh Guru Besar/Penolong Kanan sekolah pemain berkenaan.

22.3.3 Kategori 18 tahun dan ke bawah;

22.3.3.1 Semua pemain bagi pertandingan adalah 18 tahun dan kebawah dan kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan

22.3.3.2 Semua pemain diwajibkan membawa kad pengenalan asal.

22.4 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 22.4.1 Setiap pasukan kategori 18 tahun dan ke bawah mesti mempunyai tidak lebih daripada 15 orang pemain dan tidak melebihi 2 orang jurulatih dan seorang pengurus pasukan.
- 22.4.2 Setiap pasukan kategori 12 tahun dan ke bawah mesti mempunyai tidak lebih daripada 10 orang pemain dan tidak melebihi 2 orang jurulatih dan seorang pengurus pasukan.
- 22.4.3 Setiap pasukan mesti disertai oleh **PENGURUS PASUKAN** pada masa perlawanan dijalankan.
- 22.4.4 Sebarang perubahan atau pindaan pada borang pendaftaran dibenarkan pada mesyuarat/taklimat pengurus-pengurus pasukan, jika pengurus berkenaan membawa surat pengesahan yang ditandatangani oleh Setiausaha Agung / Yang Dipertua MSS Negeri masing-asing dengan cop rasmi.
- 22.4.5 Semua proses pendaftaran pemain mesti mematuhi Peraturan Am (4) MSSM

22.5 SISTEM PERTANDINGAN

- 22.5.1 Sila rujuk Peraturan Am (11) MSSM.
- 22.5.2 Tempoh Perlawanan:
- 22.5.2.1 Kategori 12 tahun dan kebawah:
- 22.5.2.1.1 Semua perlawanannya pusingan awal adalah selama 45 minit
- 22.5.2.1.2 Pusingan kedua dan seterusnya adalah selama 45 minit.
- 22.5.2.1.3 Jika mana-mana pasukan melebihi lawannya dengan 15 larian dalam inning kedua, 10 larian dalam inning ketiga, dan 7 larian dalam inning keempat selepas tamat giliran memukul, perlawanan itu hendaklah ditamatkan dan pasukan tersebut dikira menang.

22.5.2.2 Kategori 18 tahun dan kebawah:

- 22.5.2.2.1 Semua perlawanan pusingan awal adalah selama 1 jam 10 minit atau 7 inning.
- 22.5.2.2.2 Pusingan kedua dan seterusnya adalah selama 2 jam atau 7 inning,
- 22.5.2.2.3 Jika mana-mana pasukan melebihi lawannya dengan 15 larian dalam inning ketiga, 10 larian dalam inning keempat dan 7 larian dalam inning kelima selepas tamat giliran memukul, perlawanan itu hendaklah ditamatkan dan pasukan tersebut dikira menang.
- 22.5.2.2.4 Dalam tempoh perlawanan masa, permainan mestilah ditamatkan jika pasukan memukul kedua (Second at bat) mendahului lawannya.

22.6 KAEADAH MENENTUKAN KEPUTUSAN

22.6.1 Pemberian mata dalam pusingan awal adalah seperti berikut:

Menang	-	2 mata
Kalah	-	1 mata
Kalah tanpa pertandingan	-	0 mata

22.6.2 Kedudukan akan dikira seperti berikut;

- 22.6.2.1 Keputusan perlawanan antara semua pasukan di ambil kira. Pasukan yang mempunyai bilangan kalah paling rendah akan diletakkan di kedudukan yang lebih tinggi,

22.6.3 Jika seri:

- 22.6.3.1 Keputusan perlawanan pasukan terbabit akan diambil kira, Pasukan yang menang akan diletakkan pada kedudukan yang lebih tinggi (jika dua pasukan terlibat),
Atau
- 22.6.3.2 Jika lebih daripada 2 pasukan terlibat, Jumlah larian kena setelah tamat pusingan awal diambil kira, Pasukan yang mempunyai larian

kena paling rendah akan diletakkan pada kedudukan yang lebih tinggi. Kiraan larian hanya melibatkan pasukan yang seri sahaja. (Definisi “Larian Kena” – Jumlah larian yang diperolehi oleh pasukan lawan).

- 22.6.4 jika seri juga, cabutan undi akan dijalankan, Pasukan pertama pilih akan diletakkan pada kedudukan yang lebih tinggi.
- 22.6.5 Penentuan Ranking
- 22.6.5.1 Dengan mengambil kira peratus larian dapat kepada larian kena, jika peratus adalah lebih tinggi maka ia diletakkan pada kedudukan yang paling tinggi.
- 22.6.5.2 Pasukan yang layak pada kedudukan Johan dan Ke empat memperolehi point (50,35,25 dan 20), bagi kedudukan ke 5 dan ke 8 (berdasarkan RANKING dengan perolehan point – 16, 14, 12, 10), bagi kedudukan ke 9 dan ke 10 (berdasarkan Johan dan Naib Johan Looser Pool (Berdasarkan RANKING – Dengan perolehan point 8 dan 7) manakala kedudukan ke 11 dan ke bawah (berdasarkan RANKING- dengan perolehan point 6, 4, 3, 2 dan 1)

BIL	KEDUDUKAN	MATA
1	JOHAN	50
2	N. JOHAN	35
3	KE 3	25
4	KE 4	20
5	KE 5	16
6	KE 6	14
7	KE 7	12
8	KE 8	10

BIL	KEDUDUKAN	MATA
9	KE 9	8
10	KE 10	7
11	KE 11	6
12	KE 12	5
13	KE 13	4
14	KE 14	3
15	KE 15	2

22.7 PAKAIAN/ PERALATAN

- 22.7.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa Permainan Sofbol
- 22.7.2 Pengurus pasukan, jurulatih dan pemain mesti memakai pakaian seragam pasukan yang telah ditetapkan. Nombor pemain mesti dipamerkan di belakang pakaian seragam itu. Dua pasukan yang bertanding tidak boleh memakai pakaian seragam yang sama warna (Pasukan yang disebut akhir dalam jadual hendaklah menukar pakaianya). (Bermula tahun 2015 : jersi mestilah bernombor dihadapan dan belakang).
- 22.7.3 "Face mask with helmet", "catcher helmet", "throat protector", "chest protector", "leg guard" adalah DIWAJIBKAN dipakai semasa pertandingan.
- 22.7.4 "Batter helmet" MESTI dipakai oleh pemukul menunggu, pemukul, pelari bes dan pemain yang menjadi jurulatih di petak jurulatih.

22.8 KELEWATAN

- 22.8.1 hanya 10 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 2 mata dan larian 7 - 0 untuk perlawanan itu saja

22.9 BANTAHAN

- 22.9.1 Bantahan keatas perkara-perkara teknikal hendaklah diselesaikan di atas padang dan keputusan Ketua Pengadil adalah muktamad.
- 22.9.2 Perkara-perkara berkenaan hal kelayakan pemain akan diselesaikan oleh Lembaga Rayuan.
- 22.9.3 Bantahan atas perkara 9.2 hendaklah dibuat scara bertulis dengan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 300.00 tidak lewat dari satu jam selepas tamat perlawanan. Wang tersebut tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan yang dibuat ditolak.

22.10 JURI RAYUAN

22.10.1 Sila rujuk Peraturan AM (14) MSSM terdiri daripada:

- 22.10.1.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau wakilnya
- 22.10.1.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola
- 22.10.1.3 Penyelaras Teknik dan Pembangunan Sofbol MSSM
- 22.10.1.4 Ketua Pengadil Pertandingan
- 22.10.1.5 3 orang pengurus pasukan yang tidak terlibat dengan kes/bantahan.

22.11 BOLA PERTANDINGAN

22.11.1 Bola rasmi kejohanan adalah sebagaimana dipersetujui dalam mesyuarat pengerusi-pengerusi teknik dan pembangunan softbol atau bergantung kepada bekalan semasa.

22.12 PERKARA YANG TIDAK DIJELASKAN

22.12.1 Perkara yang tidak dinyatakan dalam PERATURAN AM MSSM dan PERATURAN PERTANDINGAN ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan MSSM dan keputusan adalah muktamad.

22.13 MODIFIKASI PERMAINAN BAWAH 12 TAHUN.

GELANGGANG DAN PERALATAN SOFBOL

22.13.1 GELANGGANG

- 22.13.1.1 Sila rujuk rajah gelanggang (diamond) yang dilampirkan.
- 22.13.1.2 Bes berganda akan digunakan dalam semua perlawanan
- 22.13.1.3 Jarak pitcher plate:

Kategori	Bawah 12
Lelaki	(40 kaki)
Perempuan	(37 kaki)

22.13.2 BET

- 22.13.2.1 Semua pasukan menggunakan Bat Fastpitch.

22.13.3 BOLA

- 22.13.3.1 Saiz bola kulit berukuran 12"

22.13.4 GLOVE

- 22.13.4.1 Semua pemain diwajibkan memakai glove.

22.13.5 KASUT

- 22.13.5.1 Semua pemain harus berkasut.
- 22.13.5.2 Kasut dengan 'spikes' logam tidak dibenarkan.

22.13.6 PENGADANG MUKA DAN KERONGKONG

- 22.13.6.1 Semua 'catcher' **digalakkan** memakai pengadang muka dan kerongkong termasuk helmet semasa perlawanan.
- 22.13.6.2 Semua pemandang Base 3, **digalakkan** memakai pengadang muka.

22.13.7 PELINDUNG DADA, KAKI DAN LUTUT

- 22.13.7.1 Semua 'catcher' **digalakkan** memakai pelindung dada, kaki dan lutut.

22.13.8 HELMET

- 22.13.8.1 Helmet diwajibkan dipakai setiap masa oleh pemukul, pemukul menunggu dan pemukul pelari.
- 22.13.8.2 Mana-mana helmet yang telah rosak , pecah , kemek atau dipindah tidak dibenarkan penggunaannya.

22.13.9 PERATURAN-PERATURAN LAIN

- 22.13.9.1 Menggunakan batting 'T' menggantikan pitcher
- 22.13.9.2 8 pemain memadang dan memukul. 2 pemain simpanan.
- 22.13.9.3 Pasukan perlu isytiharkan pemain posisi 'pitcher' dalam 'batting order'.
- 22.13.9.4 Batting 'T' adalah sebahagian daripada padang.
- 22.13.9.5 Tiada mencuri bes sebelum bola dipukul. Pelari hanya boleh bergerak apabila bola dipukul dari batting 'T'.
- 22.13.9.6 Permainan diberhentikan apabila pitcher berada di atas pitching plate bersama bola dalam glove.(Situasi ini adalah keadaan seperti pitcher ingin melakukan pitching untuk pemukul yang baru sekiranya mengikut peraturan asal).
- 22.13.9.7 Kedudukan catcher adalah di kawasan 'safety home plate' atau 'catcher's box' sebelum permainan dimulakan.Pukulan yang tidak melepas zon 30 kaki dikira 'Strike' dan 'Bola Mati'.(Sentuhan pertama bola mesti melepas garisan 30 kaki). Garisan zon akan ditandakan.
- 22.13.9.8 Pukulan 'pop up' dalam zon 30 kaki dan ditangkap oleh pemadang dianggap sebagai 'foul fly'.(undang - undang foul fly dalam permainan biasa diguna pakai)
- 22.13.9.9 Pemukul hanya boleh mengubah kedudukan kaki sekali sahaja setelah masuk ke dalam kotak pemukul jika buat perubahan kali kedua akan dikira strike.
- 22.13.9.10 Foul Ball pada Strike Ketiga dianggap sebagai 'Strike Out'.
- 22.13.9.11 'Safety Home Plate akan diletakkan dihujung belakang batting box kiri. (pemukul kanan).
- 22.13.9.12 Batting Tee akan diletakkan ditempat Home Plate oleh pemain simpanan yang dilantik.

32.

- 22.13.9.13 Ketinggian batting tee mesti mengikut 'strike zone' pemukul, dan masa memukul 20 saat bermula sebaik sahaja bola diletakkan di atas 'batting tee'.

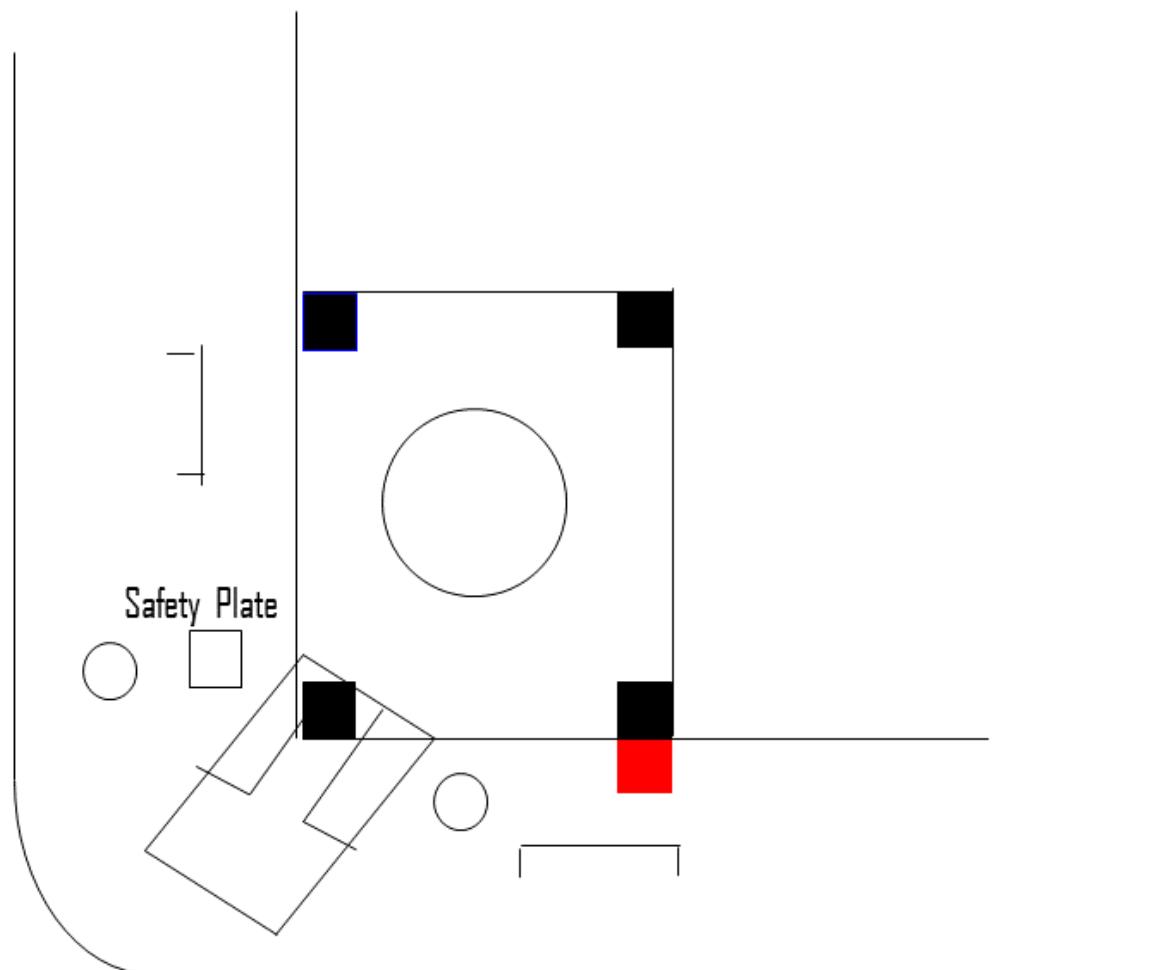


GELANGGANG BAWAH 12 TAHUN

Jarak Picing Lelaki : 40 kaki

Jarak Picing Perempuan : 37 kaki

Jarak bes ke bes : 55 kaki



23. OLAHRAGA

M S S M



23.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

23.1.1 Kejohanan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Kesatuan Olahraga Amatur Malaysia (KOM) 2017/ 2018, Peraturan – Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) dan Peraturan-Peraturan Pertandingan Kejohanan Olahraga Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)

23.2 ACARA - ACARA DAN UKURAN SERTA TIMBANGAN ALAT - ALAT PERTANDINGAN

KOD ACARA	ACARA	LELAKI			PEREMPUAN		
		18 TKB	15 TKB	12 TKB	18 TKB	15 TKB	12 TKB
01	100 M	X	X	X	X	X	X
02	200 M	X	X	X	X	X	X
03	400 M	X	X	-	X	X	-
04	800 M	X	X	-	X	X	-
05	1500 M	X	X	-	X	X	-
06	3000 M TERBUKA	X		-	X		-
07	80 M LARI BERPAGAR	-	-	X 0.762 M	-	-	X 0.762 M
08	100 M LARI BERPAGAR	-	-	-	X 0.762 M	X 0.762 M	-
09	110 M LARI BERPAGAR	X 0.914 M	X 0.838 M	-	-	-	-
10	200 M LARI BERPAGAR	-	X 0.838 M	-	-	X 0.762 M	-
11	400 M LARI BERPAGAR	X 0.838 M	-	-	X 0.762 M	-	-
12	2000 ML. BERHALANGAN	X 0.914 M	X 0.762 M	-	TERBUKA (0.762 M)		-
13	3000 M JALAN KAKI	-	-	-	-	X	-
14	5000 M JALAN KAKI	-	X	-	X	-	-
15	10000M JALAN KAKI	X	-	-	-	-	-
16	LOMPAT TINGGI	X	X	X	X	X	X
17	LOMPAT JAUH	X	X	X	X	X	X
18	LOMPAT KIJANG	X	X	-	X	X	-

KOD ACARA	ACARA	LELAKI			PEREMPUAN		
		18 TKB	15 TKB	12 TKB	18 TKB	15 TKB	12 TKB
19	LOMPAT BERGALAH	X TERBUKA		-	X TERBUKA		-
20	MELONTAR PELURU	X 5.00 KG	X 4.00KG	X 2.72 KG	X 3.00 KG	X 3.00 KG	X 2.72 KG
21	MELEMPAR CAKERA	X 1.50 KG	X 1.00 KG		X 1.00 KG	X 1.00 KG	-
22	MEREJAM LEMBING	X 700 G	X 600 G		X 500 G	X 500 G	-
23	BALING TUKUL BESI	X TERBUKA (5.00 KG)		-	X TERBUKA (3.00 KG)		-
24	4 X 100 M	X	X	X	X	X	X
25	4 X 200 M	-	-	X	-	-	X
26	4 X 400 M	X	X	-	X	X	-
27	HEPTATHLON	-	-	-	X TERBUKA		-
28	OCTATHLON	X TERBUKA		-	-	-	-
	JUMLAH	21	17	08	21	16	08

23.2.1 Kod 07 : Acara 80 METER LARI BERPAGAR

BIL. PAGAR	TINGGI PAGAR	PAGAR 1 DARI GARISAN PERMULAAN	PAGAR KE PAGAR	PAGAR 8 KE GARISAN PENAMAT
8	0.762 M	12.00 METER	8.00 METER	12.0 ETER

23.2.2 Kod 10 : Acara 200 LARI BERPAGAR

KATEGORI	BIL PAGAR	TINGGI PAGAR	PAGAR 1 DARI GARISAN PERMULAAN	PAGAR KE PAGAR	PAGAR 10 KE GARISAN PENAMAT
LELAKI 15 TKB	5	0.838 M	20 METER	35 METER	40 METER
PEREMPUAN 15 TKB	5	0.762 M	20 METER	35 METER	23.2.1.1.1 ETER

23.2.3 Kod 12: Acara 2000 METER LARI BERHALANGAN

Ketinggian pagar Halangan	9.14m (18 L), 0.762m (Perempuan Terbuka /15 L)
Lompat Pagar	18 kali
Lompat Air	5 kali

- 23.2.3.1 Lompatan air ialah lompatan kedua dalam pusingan pertama dan kemudiannya lompatan yang keempat dalam pusingan yang berikutnya.

23.2.4 Kod 25 : Acara 4 X 200 M

- 23.2.4.1 **Pelari Pertama** akan gunakan lorong sendiri dan akan bermula di garisan $1 \frac{1}{2}$ stagger – seperti pelari pertama dalam acara 4 X 400 M
- 23.2.4.2 **Pelari Kedua** akan bersedia di garisan satu stagger yang akan disediakan
- 23.2.4.3 **Pelari Ketiga** akan bersedia di garisan $\frac{1}{2}$ stagger (seperti pelari kedua dalam acara 4 X 400 M). Selepas menerima baton daripada pelari kedua, pelari ketiga mestilah berlari di lorong masing – masing sehingga ke selekoh pertama dan kemudiannya, beliau boleh memotong masuk ke lorong pertama.
- 23.2.4.4 **Pelari Akhir** akan bersedia di tempat penerimaan baton mengikut “start list”, dan menerima baton dengan syarat dia tidak menghalang atau menolak peserta lain.

23.2.5 Kod 27: Acara HEPTATHLON (PEREMPUAN TERBUKA)

32.

	Hari Pertama	<i>100m Lari Berpagar, Lompat Tinggi, Melontar Peluru, 200M</i>
	Hari Kedua	<i>Lompat Jauh, Merejam Lembing 800m</i>

23.2.6

Kod 28: Acara OCTATHLON (LELAKI TERBUKA)

	Hari Pertama	<i>100m, Lompat Jauh, Melontar Peluru, 400m</i>
	Hari Kedua	<i>110m Lari Berpagar, Lompat Tinggi, Merejam Lembing 1500m</i>

23.3 HADIAH – HADIAH

- 23.3.1 Acara Individu sehingga 2000m – Pertama, Kedua dan Ketiga
- 23.3.2 Acara Individu 3000m dan jarak lebih daripadanya serta acara Heptathlon dan Octathlon - Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat, Kelima dan Keenam
- 23.3.3 Acara Pasukan – Enam pingat akan diberikan kepada setiap pasukan yang berjaya menduduki tempat Pertama, Kedua dan Ketiga

23.4 ACARA PERTANDINGAN

- 23.4.1 Setiap Majlis Sukan Sekolah Negeri adalah dibenarkan menghantar TIDAK LEBIH daripada dua (2) orang peserta bagi setiap acara individu dan satu (1) pasukan bagi acara Lari Berganti-Ganti
- 23.4.2 Bilangan maksima penyertaan seseorang peserta adalah seperti berikut:

KUMPULAN UMUR	INDIVIDU	LARI BERGANTI-GANTI
18 TKB	3 (termasuk acara terbuka)	2
15 TKB	3 (termasuk acara terbuka)	2
12 TKB	2	2

- 23.4.3 Peserta – peserta Heptathlon dan Octathlon TIDAK DIBENARKAN mengambil bahagian dalam acara individu yang lain
- 23.4.4 Acara TERBUKA hanya dibenarkan disertai oleh peserta – peserta yang berumur 12 tahun atau lebih pada 01 Januari tahun pertandingan

23.5 KELAYAKAN AM PESERTA

- 23.5.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 3.1.1
- 23.5.1.1 Semua peserta kecuali peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal jika diminta oleh pihak pengelola pertandingan.
- 23.5.1.2 Seseorang peserta yang hilang kad pengenalan mesti mempunyai dokumen JPN KP09/KPPK 09 dengan gambar ukuran pasport dari Jabatan Pendaftaran Negara. Manakala peserta yang sedang memohon mendapatkan kad pengenalan kali pertama perlu menunjukkan dokumen JPN KP11/KPPK11 dengan gambar ukuran pasport dari Jabatan Pendaftaran Negara.
- 23.5.1.3 Pelajar Sekolah Harian.
- 23.5.1.3.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 3.1.1
- 23.5.1.4 Pelajar Sekolah Swasta/Sekolah Agensi Kerajaan Lain
- 23.5.1.4.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 3.1.2
- 23.5.1.5 Pelajar Sekolah Sukan Malaysia dan Akademi Permainan Kebangsaan.
- 23.5.1.5.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 3.1.3

32.

23.5.1.6 Pelajar Pra Universiti di Sekolah Sukan Malaysia

23.5.1.6.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 3.1.4

23.6 PENDAFTARAN PESERTA – PESERTA

- 23.6.1 Pendaftaran peserta hendaklah dibuat mengikut tatacara sistem pendaftaran masuk yang telah ditetapkan oleh pengelola yang kemudian akan disebut Borang Pendaftaran Rasmi kejohanan.
- 23.6.2 Butiran yang terdapat dalam borang pendaftaran hendaklah dilengkapkan dan disahkan oleh Setiausaha Agung Majlis Sukan Sekolah Negeri masing-masing.
- 23.6.3 Borang Pendaftaran yang telah ditandatangani oleh Setiausaha Agung MSS Negeri akan menjadi dokumen rasmi kejohanan.
- 23.6.4 Peserta-peserta yang hanya menyertai acara Lari Berganti-Ganti dikehendaki mendaftar juga
- 23.6.5 Peserta-peserta setiap MSS Negeri hendaklah menyertakan BORANG M01 DAN R01 yang dicetak dari pendaftaran e-kejohanan beserta gambar , satu salinan Kad Pengenalan (sekolah Menengah) / salinan Surat Beranak/My Kid/Kad Pengenalan (pelajar sekolah rendah) yang telah disahkan oleh Pengetua/Guru Besar/ Penolong Kanan sekolah peserta yang berkenaan. dan surat kebenaran waris seperti lampiran B, Pekeliling Ikhtisas Bil. 5/2007
- 23.6.6 Peserta-peserta Kategori 18 Tahun Ke Bawah dan 15 Tahun Ke Bawah WAJIB membawa Kad Pengenalan asal atau setaraf dengannya sebagai Pengesahan Rasmi. Surat Akuan, Surat Sumpah dan sebagainya TIDAK AKAN DITERIMA (Rujuk Peraturan Am 4 MSSM)

23.7 PENGESAHAN PESERTA – PESERTA

- 23.7.1 Mesyuarat Pengundian

23.7.1.1 Mesyuarat Pengesahan dan Undian akan diadakan satu minggu sebelum kejohanan. Pengerusi Teknik Balapan dan Padang MSS Negeri , Pengurus Pasukan dan Ketua Jurulatih diminta hadir untuk menghadiri mesyuarat pengundian tersebut.

23.7.1.2 Nama-nama peserta yang akan mengambil bahagian dalam semua acara hendaklah disahkan dalam/pada mesyuarat ini. Segala pertukaran dan penggantian peserta atau acara boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(TIADA PENAMBAHAN PESERTA BARU, SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN/PENGGANTIAN TIDAK AKAN DIPERTIMBANGKAN)**

23.7.2 Taklimat Pengurus – Pengurus Pasukan

23.7.2.1 Semasa taklimat ini, hanya pengguguran acara dan penarikan diri **TANPA** penggantian dibenarkan.

23.7.3 Penarikan Diri Semasa Kejohanan Dijalankan

23.7.3.1 Jika didapati seseorang peserta setelah disahkan semasa Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan, tidak mengambil bahagian dalam sesuatu acaranya, KECUALI jika dapat mengemukakan surat pengesahan sakit / cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, atlet berkenaan berkenaan tidak akan dibenarkan menyertai acara-acara seterusnya yang didaftarkan atas namanya.

23.7.3.2 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara selepas mangambil bahagian dalam pusingan awal, tanpa surat pengesahan sakit / cedera daripada Pegawai Perubatan Kejohanan, adalah dianggap sebagai menarik diri daripada semua acara seterusnya yang didaftar atas namanya.

23.7.3.3 Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acara atas nasihat Pegawai Perubatan Kejohanan, hanya boleh mengambil bahagian seterusnya dalam semua acara yang didaftarkan atas namanya dengan mengemukakan surat pengesahan daripada Pegawai Perubatan Kejohanan kepada Pengurus Kejohanan

23.7.4 Penggantian Dalam Acara Lari Berganti-Ganti

- 23.7.4.1 Penggantian bagi acara Lari Berganti-Ganti dihadkan kepada dua (2) orang peserta yang didaftarkan dalam Disket / Borang Penyertaan Rasmi. Peraturan ini meliputi penyertaan di pusingan Separuh Akhir dan Akhir

23.8 MELAPORKAN DIRI PESERTA

- 23.8.1 Semua peserta mesti melaporkan diri seperti jadual di bawah sebelum waktu acara berkenaan dijadualkan berlangsung. Selepas itu, mereka akan diiringi ke tempat pertandingan oleh Penyelia Peserta.

ACARA	MASA LAPOR DIRI	MASA BERGERAK KE ARENA
Balapan	20 minit sebelum acara bermula	10 minit sebelum acara bermula
Balapan (Lari Berpagar)	25 minit sebelum acara bermula	15 minit sebelum acara bermula
Lontaran, L. Jauh, L.Kijang	30 minit sebelum acara bermula	20 minit sebelum acara bermula
Lompat Tinggi	55 minit sebelum acara	45 minit sebelum acara bermula
Lompat Bergalah	70 minit sebelum acara	60 minit sebelum acara bermula

- 23.8.2 Peserta-peserta yang lewat melaporkan diri, sebelum acara mereka dimulakan,
- 23.8.3 Refri Bilik Panggilan boleh membatalkan penyertaan dalam acara tersebut dan akan dianggap sebagai telah menarik diri.
- 23.8.4 Peserta-peserta TIDAK DIBENARKAN melaporkan diri terus kepada Pegawai Teknik dalam arena pertandingan
- 23.8.5 Hebahan tentang panggilan peserta-peserta untuk melaporkan diri bagi acara-acara mereka TIDAK AKAN DIBUAT. Maklumat meminta peserta melaporkan diri hanya disiarkan di papan kenyataan di tempat Penyelia

32.

Peserta. Hebahana hanya akan dibuat sekiranya terdapat sebarang pindaan dalam susunan acara atau program kejohanan

- 23.8.6 Peserta-peserta hendaklah berpakaian lengkap dan nombor-nombor mereka mesti disematkan dengan pin pada setiap penjuru di baju lari masing-masing
- 23.8.7 Apabila melaporkan diri untuk tiap-tiap acara, seseorang peserta mesti menunjukkan Tag Pengenalan Rasmi kepada Penyelia Peserta berkenaan. Sekiranya arahan ini tidak dipatuhi, peserta berkenaan TIDAK AKAN DIBENARKAN menyertai acara itu.

23.9 PROSEDUR MASUK DAN KELUAR ARENA PERTANDINGAN

- 23.9.1 Peserta-peserta hendaklah berbaris apabila dibawa masuk dan keluar daripada arena pertandingan diiringi oleh Penyelia Peserta
- 23.9.2 Untuk acara balapan, selepas sesuatu acara itu tamat, peserta-peserta hendaklah berada di lorong masing-masing, berpusing balik dan menghadap hakim-hakim balapan untuk menunjukkan nombor mereka dan balik ke tempat peserta dengan serta merta tanpa memasuki padang

23.10 MEMANASKAN BADAN

- 23.10.1 Peserta-peserta hanya dibenarkan memanaskan badan di tempat yang ditentukan oleh pengelola.

23.11 BLOK PERMULAAN

- 23.11.1 Semua acara yang tersebut di bawah untuk peringkat umur 18 Tahun Ke Bawah , 15 Tahun Ke Bawah dan 12 tahun kebawah (Lelaki dan Perempuan) bermula dengan mulaan dekam dan Blok Permulaan **MESTI DIGUNAKAN**
- 23.11.2 Acara: **100m, 200m, 400m, 80m Lari Berpagar, 100 m Lari Berpagar, 110m Lari Berpagar, 400m Lari Berpagar, 4 X 100m, 4x200m dan 4 X 400m**

23.12 PAKU KASUT (SPIKES) DAN PERALATAN

23.12.1 Paku Kasut :

Kejohanan ini akan diadakan di atas balapan jenis sintetik. Panjang maksima paku kasut (spikes) tidak boleh melebihi 09mm, kecuali untuk acara Lompat Tinggi dan Merejam Lembing. Untuk acara-acara tersebut, paku kasut tidak boleh melebihi 12mm.

23.12.2 Peralatan :

Pihak Pengelola akan menyediakan semua peralatan termasuk Blok Permulaan, kecuali galah berlombol untuk acara Lompat Bergalah di mana peserta dibenarkan menggunakan galah sendiri dengan syarat ia diserahkan kepada Pengurus Teknik terlebih dahulu untuk disahkan. Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan galah orang lain kecuali dengan mendapat kebenaran daripada pemilik asal alatan tersebut.

23.12.3 Baju :

bagi acara berpasukan semua peserta dikehendaki memakai baju yang sama mengikut pasukan masing-masing.

23.13 CARA MENANDA DI TEMPAT-TEMPAT PERTANDINGAN

23.13.1 Peserta-peserta tidak dibenarkan menggunakan kapur atau lain-lain bahan sepertinya untuk menandakan di tempat – tempat pertandingan. Mereka hendaklah menggunakan pita pelekat yang disediakan oleh Pihak Pengelola. Ukuran maksimum pita pelekat yang dibenarkan 5 sm x 40 sm

23.14 UKURAN TINGGI PERMULAAN

23.14.1 Bagi acara-acara tersebut di bawah. Ukuran tinggi permulaan adalah seperti berikut :

Acara	Lelaki	Perempuan
Lompat Bergalah	2.60m	1.80m

Lompat Tinggi - Ketinggian permulaan palang.	
Lelaki 18 tahun	1.70m, 1.75m, 1.80m, 1.84m, 1.88m, 1.92m, 1.95m, 1.98m, 2.01m, 2.04m, 2.06m, 2.08m, 2.10m, 2.12m, dan seterusnya.
Perempuan 18 tahun	1.40m, 1.45m, 1.50m, 1.55m, 1.59m, 1.63m, 1.67m, 1.70m, 1.73m, 1.75m, 1.77m, 1.79m, 1.81m, 1.83m, 1.85m, 1.87m, 1.90m dan seterusnya
Lelaki 15 tahun	1.60m, 1.65m, 1.70m, 1.75m, 1.79m, 1.83m, .87m, 1.90m, 1.93m, 1.95m, 1.97m, 1.99m, 2.01m, 2.03m dan seterusnya
Perempuan 15 tahun	1.30m, 1.35m, 1.40m, 1.45m, 1.49m, 1.53, 1.57m, 1.60m, 1.63m, 1.65m, 1.67m, 1.69m, 1.71m, 1.73, 1.75, 1.77m dan seterusnya
Lelaki 12 tahun	1.30m, 1.35m, 1.40m, 1.45m, 1.49m, 1.53m, 1.57m, 1.60m, 1.63m, 1.66m, 1.69m, 171m, 1.73m, 1.75m, 1.77m dan seterusnya
Perempuan 12 tahun	1.20m, 1.25m, 1.30m, 1.35m, 1.39m, 1.43m, 1.47m, 1.51m, 1.54m, 1.57m, 1.60m, 1, 62m, 1.64m, 1.66m, 1.68m, 1.70m dan seterusnya.
Perempuan Terbuka Heptathlon	Ukuran permulaan 1.20m, kenaikan 3cm dan seterusnya
Lelaki Terbuka Octathlon	Ukuran permulaan 1.45m, kenaikan 3cm dan seterusnya

23.15 PAPAN LONJAKAN ACARA LOMPAT KIJANG

23.15.1 Jarak Papan Lonjakan dari kawasan mendarat bagi acara Lompat Kijang adalah seperti berikut :

PERINGKAT UMUR	LELAKI	PEREMPUAN
15 TKB dan 18 TKB	11 / 13 m	9 / 11 / 13 m

23.16 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KEJOHANAN

23.16.1 Acara Heptathlon dan Octathlon

23.16.1.1 Pemenang ialah peserta yang dapat mengumpul jumlah mata yang terbanyak dalam tujuh atau lapan acara mengikut keadaan, berdasarkan Jadual Mengira Mata IAAF, walaupun ukuran berat bagi acara Melontar Peluru dan Merejam Lembing tidak sama dengan kehendak IAAF

23.16.1.2 Sekiranya seri, maka pemenang ialah peserta yang memperolehi mata tertinggi dalam lebih acara antara peserta-peserta yang seri. Jika ini juga tidak dapat memutuskannya, pemenang ialah peserta yang mendapat mata tertinggi di dalam mana-mana acara tertentu. Keadaan ini digunakan untuk memutuskan seri bagi sebarang tempat dalam pertandingan ini.

23.17 Penentuan Peserta Terbaik

23.17.1 Hadiah Anugerah peserta terbaik adalah untuk kategori berikut:

- 23.17.1.1 Lelaki 18 tahun
- 23.17.1.2 Perempuan 18 tahun
- 23.17.1.3 Lelaki 15 Tahun
- 23.17.1.4 Perempuan 15 tahun
- 23.17.1.5 Lelaki 12 tahun
- 23.17.1.6 Perempuan 12 tahun
- 23.17.1.7 Olahragawan
- 23.17.1.8 Olahragawati

23.17.2 Penentuan Pemenang anugerah ini adalah berdasarkan kepada kriteria berikut;

- 23.17.2.1.1 Hadiah-hadiah peserta terbaik akan diberi kepada peserta berdasarkan pemecah rekod baru berstatus (ikut ranking kejohanan) KOM, Kejohanan MSS Asean, MSSM dan jumlah

32.

rekod yang diperbaharui dengan mengambilkira bilangan pingat emas, perak dan gangsa. Sekiranya kedudukan sama usia rekod diambil kira. .

23.17.2.1.2 Sekiranya tiada rekod yang diatas / dicatat, jumlah pungutan pingat emas atau perak atau gangsa dalam acara individu akan diambil kira.

23.17.2.1.3 Sekiranya pungutan pingat emas masih sama, pungutan pingat perak dan pingat gangsa dalam acara individu akan diambil kira.

23.17.2.1.4 Sekiranya kedudukan pingat masih sama juga, maka keputusan akan dibuat berdasarkan Jadual Mengira Mata IAAF bagi pencapaian terbaik acara tertentu setiap peserta (walaupun ukuran berat bagi acara lontaran tidak sama dengan kehendak IAAF) Bagi acara yang tiada dalam Jadual Mengira Mata IAAF .Penentuan pemenang akan ditentukan oleh Panel Pemilihan .

23.17.3 Olahragawan dan olahragawati di beri kepada peserta terbaik keseluruhan (lelaki dan perempuan).

23.17.4 Johan Keseluruhan

23.17.4.1 Johan Keseluruhan bagi Piala Tun Razak ialah Kontinjen Balapan dan Padang Majlis Sukan Sekolah Negeri yang memenangi pingat emas terbanyak. Jika berlaku seri, kiraan pingat perak terbanyak akan diambil kira ; jika masih seri, piraan pungutan pingat gangsa terbanyak akan diambil kira.

23.18 SEPARUH AKHIR

23.18.1 Empat (4) Separuh Akhir

23.18.1.1 Pemenang setiap separuh akhir dan empat (4) pencatat masa terpantas akan layak memasuki Peringkat Akhir

23.18.2 Tiga (3) Separuh Akhir

23.18.2.1 Dua (2) peserta pemenang dan dua (2) peserta yang mencatat masa yang terbaik bagi ketiga-tiga separuh akhir layak ke Peringkat Akhir

23.18.3 Dua (2) Separuh Akhir

23.18.3.1 Tiga (3) peserta pemenang dari setiap separuh akhir dan dua (2) lagi peserta yang mencatatkan masa terbaik daripada kedua-dua separuh akhir layak ke Peringkat Akhir

- 23.18.4 Sekiranya terdapat bilangan peserta yang mencatatkan masa terbaik lebih daripada bilangan yang dihadkan pada para 17.1, 17.2, dan 17.3, maka penentuan kelayakan akan bergantung kepada kedudukan peserta. Jika berlaku kedudukan yang sama, cabutan undi akan dilakukan oleh Juri Rayuan
- 23.18.5 Semua pengundian lorong untuk acara akhir, semasa kejohanan dijalankan akan dilakukan oleh Jawatankuasa Kecil Pertandingan dan Perangkaan dengan pengawasan / Penyeliaan oleh Wakil Teknik KOM atau MSSM.

23.19 BIB NOMBOR PENGENALAN MSS NEGERI

- 23.19.1 Kod-kod warna dan nombor berikut akan digunakan untuk kelas, jantina dan negeri
- 23.19.1.1 **Peringkat Umur 18 Tahun Ke Bawah**
 - Nombor warna hitam atas kain putih
- 23.19.1.2 **Peringkat Umur 15 Tahun Ke Bawah**
 - Nombor warna merah atas kain putih
- 23.19.1.3 **Peringkat Umur 12 Tahun Ke Bawah**
 - Nombor warna biru atas kain putih
- 23.19.2 Huruf dan Nombor Peserta

BIL	MSS NEGERI	HURUF	NO.LELAKI	NO.PEREMPUAN
1	PERAK	A	A 001 – A 030	A 031 – A 060
2	SELANGOR	B	B 061 – B 090	B 091 – B120
3	PAHANG	C	C 121 – C 150	C 151 – C 180

BIL	MSS NEGERI	HURUF	NO.LELAKI	NO.PEREMPUAN
4	KELANTAN	D	D 181 – D 210	D 211 – D 240
5	SABAH	E	E 241 – E 270	E 271 – E 300
6	JOHOR	J	J 301 – E 330	J 331 – J 360
7	KEDAH	K	K 361 – K 390	K 391 – K 420
8	MELAKA	M	M 421 – M 450	M 451 – M 480
9	NEGERI SEMBILAN	N	N 481 – N 510	N 511 – N 540
10	PULAU PINANG	P	P 541 – P 570	P 571 – P 600
11	PERLIS	R	R 601 – R 630	R 631 – R 660
12	SARAWAK	S	S 661 – S 690	S 691 – S 720
13	TERENGGANU	T	T 721 – T 750	T 751 - T 780
14	KUALA LUMPUR	W	W 781 – W 810	W 811 – W 840
15	W.P. LABUAN	L	L 841 – L 870	L 871 – L900
16	W.P. PUTRAJAYA	Y	Y 901 – Y 930	Y 931 – Y 960

23.20 BANTAHAN

23.30.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 12

23.21 HAK – HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

- 23.21.1 Tiap-tiap acara akan dijalankan mengikut tarikh dan waktu seperti yang ditetapkan, tetapi Jawatankuasa Pengelola dengan persetujuan Pengerusi Teknik dan Pembangunan Olahraga MSSM, berhak meminda susunan acara jika difikirkan perlu. Jika berlaku pemindaan, Pengurus-Pengurus Pasukan akan diberitahu
- 23.21.2 Jawatankuasa Pengelola berhak memutuskan sebarang perkara yang tidak tercatat dalam Undang-Undang Olahraga KOM terkini, Peraturan-Peraturan Am MSSM atau Peraturan-Peraturan Pertandingan Kejohanan

Olahraga MSSM. Termasuk TIDAK MEMBENARKAN penglibatan pelajar warga asing dalam kejohanan ini

23.22 HAL – HAL LAIN

- 23.22.1 Tempat-tempat khas akan disediakan untuk peserta-peserta dan pegawai-pegawai. Individu yang tidak berkenaan DILARANG masuk ke tempat-tempat khas tersebut
- 23.22.2 Selain daripada Pegawai-Pegawai Teknik yang bertugas dan peserta-peserta yang mengambil bahagian, TIDAK SESIAPAPUN DIBENARKAN MASUK KE ARENA PERTANDINGAN KECUALI DENGAN KEBENARAN PENGURUS KEJOHANAN
- 23.22.3 Jawatankuasa tidak bertanggungjawab ke atas kemalangan, kematian, kecacatan anggota, kehilangan anggota badan / harta benda / sebarang kecederaan lain berlaku :
 - 23.22.3.1 Semasa perjalanan pergi dan balik dari penginapan ke stadium
 - 23.22.3.2 Semasa kejohanan dijalankan
 - 23.22.3.3 Di dalam dan di luar kawasan stadium
 - 23.22.3.4 Di tempat-tempat penginapan

24 MERENTAS DESA

M S S M



24.1 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

24.1.1 Kejohanan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Kesatuan Olahraga Malaysia (KOM), Peraturan – Peraturan AM Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM) dan Peraturan Kejohanan Merentas Desa Majlis Sukan Sekolah Malaysia MSSM) tahun semasa.

24.2 JENIS PERTANDINGAN / KATEGORI / JARAK LALUAN

- 24.2.1 Pertandingan akan dijalankan secara Individu dan Berpasukan
- 24.2.2 Kumpulan Umur dan Kategori adalah seperti berikut:

BIL	KATEGORI DAN HAD UMUR PESERTA	JARAK LARIAN
1	BAWAH 18 TAHUN LELAKI	8 KM
2	BAWAH 15 TAHUN LELAKI	6 KM
3	BAWAH 12 TAHUN LELAKI	4 KM
4	BAWAH 18 TAHUN PEREMPUAN	6 KM
5	BAWAH 15 TAHUN PEREMPUAN	6 KM
6	BAWAH 12 TAHUN PEREMPUAN	4 KM

24.3 PENGESAHAN PESERTA – PESERTA / TURUTAN KEJOHANAN

24.3.1 HARI PERTAMA

24.3.1.1 Melaporkan diri

24.3.1.1.1 Hari pertama melapor diri dan sesi Pengesahan penyertaan yang akan dilakukan oleh Jawatankuasa Pertandingan dengan menunjukkan borang maklumat peserta seperti di perkara 4. (Pendaftaran Peserta)

24.3.1.1.2 Borang penyertaan yang lengkap setelah disemak hendaklah dihantar kepada pengelola semasa melaporkan diri dan maklumat trek laluan untuk latihan pengenalan trek.

24.3.1.2 Pengenalan Trek

32.

- 24.3.1.2.1 Hari pertama sebelah petang / Ikut susunan jadual oleh pengelola

- 24.3.1.3 Mesyuarat Pengurus pasukan

- 24.3.1.3.1 Pada sebelah pagi hari kedua.

24.3.2 HARI KEDUA

- 24.3.2.1 Pertandingan pada awal pagi

- 24.3.2.2 Penyampaian Hadiah

24.4 PENDAFTARAN PESERTA

- 24.4.1 Setiap pelajar yang didaftarkan hendaklah Warga Negara Malaysia dengan **5 peserta** bagi setiap kategori.

- 24.4.2 Pendaftaran peserta hendaklah merujuk kepada **Peraturan AM MSSM (Perkara 5)**

- 24.4.3 Borang penyertaan yang telah lengkap hendaklah dikemukakan kepada pengelola pada atau sebelum **7 hari kejohanan**.

- 24.4.4 Semua peserta diwajibkan membawa surat **Pengesahan Kesihatan** yang disahkan oleh Pegawai Perubatan.

24.5 PENETAPAN PUNGUTAN MATA BAGI BERPASUKAN

- 24.5.1 Daripada 5 peserta yang berlari, prestasi/pencapaian terbaik 4 orang peserta yang menamatkan larian akan diambilkira untuk menentukan kedudukan pasukan.

- 24.5.2 Pasukan yang mendapat agregat terendah akan diisyiharkan sebagai pemenang.

- 24.5.3 Jika berlaku seri, penamat yang keempat terbaik akan diambilkira bagi menentukan pemenang.

24.6 PENENTUAN JUARA KESELURUHAN

24.6.1 Juara keseluruhan merentas desa adalah berdasarkan kepada jumlah agregat yang terendah dikumpulkan daripada enam kategori.

24.6.2 Jika berlaku seri, pasukan yang mendapat bilangan Johan berpasukan yang terbanyak akan dikira sebagai pemenang.

24.6.3 Jika berlaku seri juga, tempat kedua dan berikutnya akan diambilkira sebagai pemenang.

24.7 HADIAH – HADIAH

24.7.1 Bagi acara Individu

24.7.1.1 Hadiah diberikan kepada pemenang tempat pertama hingga dua puluh bagi setiap kategori.

24.7.1.2 Bagi Acara Berpasukan (dengan 5 hadiah)

24.7.1.2.1 Kategori L 18 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.2.2 Kategori L 15 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.2.3 Kategori P 18 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.2.4 Kategori P 15 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.2.5 Kategori L 12 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.2.6 Kategori P 12 :Johan, Naib Johan dan Ketiga

24.7.1.3 Piala pusingan akan diberikan kepada kontinen yang menjadi Johan Keseluruhan.

24.8 NOMBOR BIB PESERTA

24.8.1 Setiap peserta hendaklah memakai nombor bib pengenalan yang disediakan oleh Pengelola di bahagian hadapan dan belakang badan dan hendaklah disematkan pin pada keempat-empat sudut kain.

24.8.2 Penetapan bib peserta adalah seperti berikut:

Kategori	PASUKAN	L18	P18	L15	P15	L12	P12
Warna			BiruTua	HijauTua	MerahTua	Ungu	Oren
1	PERAK	A101-A106	A201-A206	A301-A306	A401-A406	A501-A506	A601-A606
2	SELANGOR	B107-A112	B207-A212	B307-A312	B407-A412	B507-A512	B607-A612
3	PAHANG	C113-A118	C213-A218	C313-A318	C413-A418	C513-A518	C613-A618
4	KELANTAN	D119-D124	D219-D224	D319-D324	D419-D424	D519-D524	D619-D624
5	SABAH	E125-E130	E225-E230	E325-E330	E425-E430	E525-E530	E625-E630
6	JOHOR	J131-J136	J231-J236	J331-J336	J431-J436	J531-J536	J631-J636
7	KEDAH	K137-K142	K237-K242	K337-K342	K437-K442	K537-K542	K637-K642
8	WP LABUAN	L143-L148	L243-L248	L343-L348	L443-L448	L543-L548	L643-L648
9	MELAKA	M149-M154	M249-M254	M349-M354	M449-M454	M549-M554	M649-M654
10	N. SEMBILAN	N155-N160	N255-N260	N355-N360	N455-N460	N555-N560	N655-N660
11	P PINANG	P161-P166	P261-P266	P361-P366	P461-P466	P561-P566	P661-P666
12	PERLIS	R167-R172	R267-R272	R367-R372	R467-R472	R567-R572	R667-R672
13	SARAWAK	S173-S178	S273-S278	S373-S378	S473-S478	S573-S578	S673-S678
14	TERENGGANU	T179-T184	T279-T284	T379-T384	T479-T484	T579-T584	T679-T684
15	KUALA LUMPUR	W185-W190	W285-W290	W385-W390	W485-W490	W585-W590	W685-W690
16	PUTRAJAYA	Y191-Y196	Y291-Y296	Y391-Y396	Y491-Y496	Y591-Y596	Y691-Y696

24.9 MELAPORKAN DIRI PESERTA

- 24.9.1 Semua peserta mesti melaporkan diri sekurang-kurangnya 45 minit sebelum waktu acara berkenaan dijadualkan berlangsung.
- 24.9.2 Peserta-peserta hendaklah berpakaian lengkap dan nombor-nombor mereka mesti disematkan dengan pin pada setiap penjuru di baju lari masing-masing.

24.10 MEMANASKAN BADAN

- 24.10.1 Peserta-peserta hanya dibenarkan memanaskan badan di tempat yang ditentukan.

24.11 PAKAIAN

- 24.11.1 Peserta hendaklah berpakaian sesuai dan kemas serta DIGALAKKAN berkasut sewaktu mengambil bahagian dan DIWAJIBKAN berkasut semasa majlis penyampaian hadiah. Pengurus pasukan

bertanggungjawab memastikan atlet berkasut jika keadaan trek merentas desa ada risiko kecederaan.

- 24.11.2 Pakaian hendaklah tidak jarang walaupun basah dan tidak menjolok mata.

24.12 BANTAHAN

- 24.12.1 Rujuk Peraturan Am MSSM Perkara 12

24.13 HAK – HAK JAWATANKUASA PENGELOLA

- 24.13.1 Tiap-tiap acara akan dijalankan mengikut tarikh dan waktu seperti yang ditetapkan, tetapi Jawatankuasa Pengelola dengan persetujuan Pengerusi Teknik dan Pembangunan Olahraga MSSM, berhak meminda susunan acara jika difikirkan perlu. Jika berlaku pemindaan, pengurus-pengurus pasukan akan diberitahu.

- 24.13.2 Jawatankuasa Pengelola berhak memutuskan sebarang perkara yang tidak tercatat dalam Undang-Undang Olahraga KOM terkini, Peraturan-Peraturan Am MSSM atau Peraturan-Peraturan Pertandingan Kejohanan Olahraga MSSM. **Termasuk TIDAK MEMBENARKAN penglibatan pelajar warga asing dalam kejohanan ini**

24.14 HAL – HAL LAIN

- 24.14.1 Tempat-tempat khas akan disediakan untuk peserta-peserta dan pegawai-pegawai. Individu yang tidak berkenaan **DILARANG** masuk ke tempat-tempat khas tersebut.
- 24.14.2 Selain daripada Pegawai-Pegawai Teknik yang bertugas dan peserta-peserta yang mengambil bahagian, **TIDAK SESIAPA PUN DIBENARKAN MASUK KE ARENA PERTANDINGAN KECUALI DENGAN KEBENARAN PENGURUS KEJOHANAN.**

- 24.14.3 Jawatankuasa tidak bertanggungjawab ke atas kemalangan, kematian, kecacatan anggota, kehilangan anggota badan / harta benda / sebarang kecederaan lain berlaku :
- 24.14.3.1 Semasa perjalanan pergi dan balik dari penginapan ke venue pertandingan
- 24.14.3.2 Semasa kejohanan dijalankan
- 24.14.3.3 Di dalam dan di luar kawasan venue pertandingan
- 24.14.3.4 Di tempat-tempat penginapan
- 24.14.4 Walau bagaimanapun, pihak Pengelola Kejohanan akan berusaha untuk mengambil langkah-langkah bagi memastikan keselamatan dan kesejahteraan peserta dan pegawai terjamin setakat mana yang munasabah.
- 24.14.5 Walaubagaimanapun, pihak Pengelola Kejohanan akan berusaha untuk mengambil langkah-langkah bagi memastikan keselamatan dan kesejahteraan peserta dan pegawai terjamin setakat mana yang munasabah.

24.15 PANDUAN ASAS PENGELOLAAN MERENTAS DESA

24.15.1 PENDAHULUAN

Satu cabang sukan yang tersendiri dan menjadi latihan tambahan kepada olahraga untuk acara padang dan balapan. Agak sukar untuk mengubal satu peraturan standard yang tetap bagi sukan ini. Kita harus menerima “berjaya atau gagalnya” acara ini banyak bergantung kepada keadaan semulajadi tempat dan kebolehan “pereka laluan”.

Dicadangkan panduan dan spesifikasi bagi membantu kita menyediakan satu laluan yang agak seragam untuk mengelolakan kejohanan ini.

24.15.2 TEMPAT LALUAN

- 24.15.2.1 Laluan (trek) hendaklah direka di kawasan terdedah atau kawasan hutan kayu, jika boleh, dilindungi dengan rumput, mempunyai halangan semulajadi yang boleh digunakan oleh pereka laluan membina satu haluan perlumbaan yang lebih menarik dan mencabar.
- 24.15.2.2 Kawasan itu hendaklah cukup luas bukan hanya untuk menempatkan haluan tetapi juga segala kemudahan yang diperlukan.

24.15.3 MEREKA LALUAN

- 24.15.3.1 Satu trek ber lengkar (loop course) hendaklah direkakan dengan lengkarannya berukuran antara 1750m dan 2000m. Jika diperlukan satu lengkar kecil boleh ditambahkan supaya ianya bersesuaian dengan jarak keseluruhan yang diperlukan bagi berbagai acara, dimana lengkar kecil itu perlu dilari pada peringkat awal acara itu. Adalah disarankan setiap lengkar panjang harus mempunyai sebanyak 10 meter pendakian.
- 24.15.3.2 Halangan asli yang ada hendaklah digunakan jika boleh. Elakkan daripada kawasan seperti berikut:
- 24.15.3.2.1 Bukit atau halangan yang terlalu tinggi;
 - 24.15.3.2.2 Lurah yang dalam;
 - 24.15.3.2.3 Pendakian dan penurunan yang berbahaya
 - 24.15.3.2.4 Semak samun yang tebal atau sebarang halangan yang menyebabkan kesukaran melampau yang boleh mendatangkan bahaya dan menjelaskan keselamatan peserta
- 24.15.3.3 Sebaik-baiknya halangan tiruan tidak digunakan, tetapi jika tidak dapat dielakkan ia hendaklah dibuat menyerupai halangan yang asli yang sepatutnya ditemui pada kawasan sedemikian.
- 24.15.3.4 Dalam perlumbaan yang mempunyai ramai peserta, trek yang sempit atau halangan yang boleh mengganggu larian peserta hendaklah dielakkan pada 1500 meter pertama.

- 24.15.3.5 Sebaik-baiknya trek merentas desa tidak melintasi jalan raya yang kerap. Jika keadaan ini tidak dapat dielakkan kawasan jalan raya itu hendaklah ditutup dengan rumput, tanah atau pengalas.
- 24.15.3.6 Selain daripada permulaan dan penamat, trek hendaklah tidak mempunyai sebarang kelurusan yang panjang. Satu haluan asli yang tidak beralun dengan lengkok yang kurang tajam atau kelurusan yang pendek adalah yang paling sesuai.
- 24.15.3.7 Tidak lebih 20 % trek boleh dibuat diatas jalan berturap. Trek boleh dibuat dengan mempunyai pusingan.

24.15.4 JARAK LALUAN

KATEGORI	PERINGKAT UMUR	JARAK
A	Lelaki 18 tahun	8 km
B	Perempuan 18 tahun	6 km
C	Lelaki 15 tahun	6 km
D	Perempuan 15 tahun	6 km
E	Lelaki 12 tahun	4 km
F	Perempuan 12 tahun	4 km

24.15.5 PERMULAAN

- 24.15.5.1 Larian akan dimulakan dengan menggunakan letupan pistol. Kata perintah yang standard bagi lariah jarak jauh akan digunakan.
- 24.15.5.2 Garisan permulaan akan dibuat dengan peserta-peserta dari satu-satu pasukan akan berbaris memanjang ke belakang.

24.15.6 MINUMAN/ PEMBASAHAAN DAN STESEN PERSEGARAN

- 24.15.6.1 Air dan minuman persegaran lain yang sesuai hendaklah disediakan di permulaan dan penamat perlumbaan.
- 24.15.6.2 Bagi setiap pusingan jika keadaan cuaca memerlukan ia hendaklah disediakan.



32.

PECAHAN BILANGAN PEGAWAI DAN ATLET KONTINJEN MSSM 2022

BIL	SUKAN	KATEGORI UMUR						BIL MURID	BILANGAN PEGAWAI PASUKAN MENGIKUT KONTINJEN					JUMLAH KONTINJEN NEGERI	PENGADIL			
		B12		B15		B18			KETUA KONTINJEN	PTPS	PENGURUS PASUKAN	JURULATIH	FISIOTERAPI	JUMLAH				
		L	P	L	P	L	P											
1	AKUATIK - RENANG	4	4	4	4	4	4	24		1	2	2	1	6	30	2		
	- TERJUN	2	2	2	2	2	2	12		0	1	2	0	3	15	1		
2	BADMINTON	2	2	4	4	4	4	20		1	2	3	1	7	27	2		
3	BOLA BALING	10	10			10	10	40		1	4	4	2	11	51	3		
4	BOLA JARING		10		10		10	30		1	3	3	3	10	40	3		
5	BOLA KERANJANG	10	10	0	0	10	10	40		1	2	4	2	9	49	4		
6	BOLA SEPAK	15		16		16		47		1	3	6	3	13	60	3		
7	BOLA TAMPAR	9	9	0	0	12	12	42		1	4	8	1	14	56	4		
8	BOLING TENPIN	2	2	2	2	2	2	12		1	3	3	1	8	20	3		
9	CATUR	3	3	3	3	3	3	18		1	3	3	0	7	25	1		
10	GIMNASTIK	4	4	4	4	4	4	24		1	2	6	1	10	34	4		
11	GIMRAMA		10		10		10	30		1	1	4	1	7	37	2		
12	GOLF	2	2	2	2	2	2	12		1	1	2	1	5	17	3		
13	HOKI	15	15			15	15	60		1	4	8	2	15	75	4		
14	KRIKET	15				15		30		1	2	2	1	6	36	2		
15	MEMANAH	3	3	3	3	3	3	18		1	2	6	2	11	29	3		
16	MERENTAS DESA	5	5	5	5	5	5	30		1	3	6	1	11	41	0		
17	OLAHRAGA	15	15	15	15	15	15	90		1	3	14	1	19	109	2		
18	PELAYARAN	2	2	2	2	2	2	12		1	1	2	1	5	17	2		
19	PING PONG	5	5			5	5	20		1	2	4	0	7	27	2		
20	RAGBI	12				15		27		1	2	3	1	7	34	2		
21	SEPAK TAKRAW	8		8		8		24		1	3	3	1	8	32	3		
22	SKUASY	2	2	4	4	4	4	20		1	3	3	0	7	27	3		
23	SOFBOL	10	10			15	15	50		1	4	8	2	15	65	4		
24	TENIS	3	3	3	3	3	3	18		1	3	3	2	9	27	3		
	JUMLAH	158	128	77	73	174	140	750	0	24	63	112	31	230	980	65		

