

**PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN KRIKET
BWH 18 THN/12 THN
MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MALAYSIA**

1.UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Semua permainan akan dijalankan mengikut Undang-undang Kriket sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Kelab Kriket Maryleborne , tertakluk kepada pindaan-pindaan yang diluluskan oleh Peraturan-Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia (MSSM)

2. PERTANDINGAN

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

3.SISTEM PERTANDINGAN

Semua pasukan akan dibahagi kepada 4 kumpulan. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke peringkat suku akhir.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 perlawanan klasifikasi.

4. HAD MASA

4.1 Semua perlawanan mengandungi satu innings bagi setiap pasukan dan setiap innings dihadkan kepada :

20 (6 ball) overs- Untuk pusingan pertama, suku akhir , separuh akhir dan akhir

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

4.2.1 Untuk setiap permainan tempoh permainan adalah selama 3 jam.
Masa tambahan sebanyak 30 minit dibenarkan untuk setiap perlawanan (Time extension of 30 minutes)

4.2..2 Masa perlawanan ialah :
a) Perlawanan Pertama - 9.00 pg - 12tgh -Cut off time – 11.40 pg

Innings pertama bermula 9.00 pg hingga 10.20pg

Rehat 20 minit

Innings berikut bermula 10.40 pg hingga 12.00tgh

b) Perlawanan Kedua -2.00 ptg- 5.00 ptg ---- Cut off time - 4.40 ptg

Innings pertama bermula 2.00 ptg hingga 3.20 ptg

Rehat 20 minit

Innings berikut bermula 3.40 ptg hingga 5.00 ptg

4.2.3 Sekiranya sesuatu perlawanan 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 perlawanan yang berkenaan dianggap seri.

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

4.2.5. 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.

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

5. Had Sekatan

5.1 Seorang pembaling tidak boleh membaling lebih daripada :
4 overs didalam satu innings 20 overs.

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

5.3 Sekiranya seorang pembaling tidak mampu menghabiskan 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.

5.4 Sekiranya peraturan 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.

5.5 Pembaling tidak dibenarkan membuat balingan underarm.

6. Had Sekatan Pasukan Pamadang (Field Restrictions) bwh 18 dan 12

6.1 Untuk 6 overs pertama hanya 2 pamadang dibenarkan berada diluar garisan 30 ela

6.2 Selepas 6 over pertama tidak lebih dari 5 pamadang diluar garisan 30 ela

7. Keputusan dan Pemberian Mata

- 7.1 Sekiranya kedua-dua pasukan menghabiskan overs yang dipersetujui, maka pasukan yang mempunyai larian yang lebih akan menjadi pemenang dalam satu permainan.
- 7.2 Pasukan yang memukul kedua mestilah menghadapi sekurang-kurangnya 5 overs yang diperuntukkan atau semua pemukulnya out sebelum sesuatu keputusan perlawanan boleh dibuat.
- 7.3 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.**
- 7.4 Sekiranya keputusan tidak dapat dibuat berdasarkan kepada 7.1 , 7.2 & 7.3 maka kedua-dua pasukan dianggap seri.
- 7.5 Sekiranya bilangan larian bagi kedua-dua pasukan adalah sama (tie) maka kedua-dua pasukan dianggap seri. (**Peringkat Kumpulan**)
- 7.6 Pasukan yang tidak bersedia untuk memulakan sesuatu perlawanan 30 minit selepas masa yang ditetapkan akan dianggap menarik diri atau menyerah kalah.
- 7.7 Pemberian Mata
- | | |
|--------|--------|
| Menang | 2 mata |
| Seri | 1 mata |
| Kalah | 0 mata |
- 7.8. Pasukan yang mendapat mata terbanyak dianggap sebagai johan kumpulan.Pasukan yang kedua terbanyak adalah sebagai Naib Johan
- 7.9 Sekiranya terdapat dua atau tiga pasukan mendapat jumlah mata yang sama maka kedudukan pasukan akan ditentukan seperti berikut.

- 7.9.1 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 bahagi jumlah over yang dibaling)

8.Pusingan Kedua

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 batiing untuk 1 over atau innings dianggap tamat apabila 2 wicket jatuh.

8.1 Jika masih seri over eliminator akan diguna sekali lagi.

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

9. Pendaftaran

- 9.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih dari 15 pemain.
- 9.2 Semua pemain hendaklah didaftarkan dalam borang pendaftaran Pemain yang dibekalkan. Senarai yang lengkap berserta dengan salinan kad pengenalan hendaklah dibawa bersama semasa mesyuarat Pengurus-Pengurus Pasukan untuk semakan.
- 9.3 Senarai nama pemain untuk satu perlawanan hendaklah diserahkan kepada pegawai bertugas(Scorer) 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dijalankan.

10. Minuman

- 10..1 Dalam sesuatu innings minuman boleh dibawa ke padang sekali sahaja. Jika cuaca terlalu panas , dengan arahan pengadil minuman boleh dibawa dua kali sewaktu perlawanan dijalankan.
- 10..2 Minuman hanya boleh dibawa selepas perlawanan berjalan lebih dari 60 minit atau 15 overs.

11. Laporan Melanggar Peraturan

- 11.1 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.

11.2 Pengadil akan memberitahu ketua pasukan yang berkenaan bahawa dia akan melapurkan kejadian itu kepada Jawatankuasa Pengelola.

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

12. Gelanggang

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

12.2 Semua bola yang dibaling yang terkeluar lebih 2 kaki diluar off stump disifatkan sebagai wide.

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

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

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

12.6 Pengadil boleh memanggil no ball pada bola berikut :

12.6.1 Lantunan lebih dari 2 kali.

12.6.2 Bola yang meleret

12.6.3 Bola yang dibaling berhenti serta-merta

13. Pakaian

13.1- Pemain diwajibkan memakai pakaian kriket (90 % cream atau off white)

13.2 Pakaian inner pemain harus berwarna putih

13.3 Kasut spikes tidak dibenarkan kerana permainan dijalankan atau jutt mating dan artificial strip

14. Bantahan

Sila rujuk peraturan AM (13) MSSM

15. Juri Rayuan

Sila rujuk peraturan AM (14) MSSM

16. Kuasa Mutlak

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

**PERATURAN TAMBAHAN YANG AKAN DIGUNA PADA KEJOHANAN
MSSM**

1.FREE HIT FOR EVERY NO BALL

2. PERATURAN MANKAD- RUN OUT OF NON STRIKER

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 ke peringkat 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)

Kedua-dua pasukan akan diumumkan sebagai Johan Bersama dan pingat Johan dan Naib Johan akan dibahagi sama rata.

