

PERATURAN PERTANDINGAN SOFBOL MSSM

1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Sofbol Antarabangsa (ISF- Fast Pitch).
- 1.2 Tertakluk kepada Peraturan Am MSSM terkini
- 1.3 Peraturan untuk kategori umur 12 dan 18 tahun dan ke bawah tertakluk kepada pindaan yang telah dipersetujui oleh Jawatankuasa Teknikal MSSM.

2. JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri 12 tahun dan ke bawah bahagian lelaki dan perempuan.
- 2.2 Pertandingan berpasukan antara MSS Negeri 18 tahun dan ke bawah bahagian lelaki dan perempuan.

3. KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Semua pemain mesti mematuhi Peraturan Am (3) dan (4) MSSM
- 3.2 Kategori 12 tahun dan ke bawah;
 - 3.2.1 Semua pemain bagi pertandingan adalah 12 tahun dan kebawah dan kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan atau dilahirkan pada atau selepas 1 Januari
 - 3.2.2 Semua pemain diwajibkan membawa kad pengenalan asal atau dokumen JPN/ KP11/KPPK 11 asal (pelajar daftar kad pengenalan pertama kali) atau salinan sijil beranak.
- 3.4 Kategori 18 tahun dan ke bawah;
 - 3.4.1 Semua pemain bagi pertandingan adalah 18 tahun dan kebawah dan kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan atau dilahirkan pada atau selepas 1 Januari 1994.
 - 3.4.2 Semua pemain diwajibkan membawa kad pengenalan asal.

4. PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan mesti mempunyai tidak lebih daripada 15 orang pemain dan tidak melebihi 2 orang jurulatih dan seorang pengurus pasukan.
- 4.2 Setiap pasukan mesti disertai oleh PENGURUS PASUKAN pada masa perlawanan dijalankan.
- 4.3 Pendaftaran : 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-masing dengan cop rasmi.
- 4.4 Semua Proses pendaftaran pemain mesti mematuhi Peraturan Am (4) MSSM

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am (11) MSSM.
- 5.2 Tempoh Perlawanan:
- 5.2.1 Kategori 12 tahun dan kebawah:
- 5.2.1.1 Semua perlawanan pusingan awal adalah selama 1 jam atau 7 inning.
- 5.2.1.2 Pusingan kedua dan seterusnya adalah selama 1 jam 20 minit atau 7 inning,
- 5.2.1.3 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.
- 5.2.2 Kategori 18 tahun dan kebawah:
- 5.2.2.1 Semua perlawanan pusingan awal adalah selama 1 jam 20 minit atau 7 inning.
- 5.2.2.2 Pusingan kedua dan seterusnya adalah selama 2 jam atau 7 inning,
- 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.
- 5.2.2.4 Dalam tempoh perlawanan masa, permainan mestilah ditamatkan jika pasukan memukul kedua (Second at bat) mendahului lawannya.
- 5.3 Psukan yang kalah di pusingan awal akan bermian dlam pertandingan PLATE dan akan bertanding secara kalah mati.

6. KAEDAH MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 6.1 Pemberian mata dalam pusingan awal adalah seperti berikut:
- | | | |
|--------------------------|---|--------|
| Menang | - | 2 mata |
| Kalah | - | 1 mata |
| Kalah tanpa pertandingan | - | 0 mata |
- 6.2 Kedudukan akan dikira seperti berikut;
- 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,
- Jika seri
- 6.2.2 Keputusan perlawanan pasukan terbabit akan diambil kira, Pasukan yang menang akan diletakkan pada kedudukan yang lebih tinggi (jika dua pasukan terlibat),
- atau
- 6.2.3 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).

6.2.4 jika seri juga, cabutan undi akan dijalankan, Pasukan pertama pilih akan diletakkan pada kedudukan yang lebih tinggi.

6.3 Penentuan **RANKING** (*DIPERSETUJUI PADA MESYUARAT PTPS BIL 1/2013, N SEMBILAN*)

6.3.1 Dengan mengambil kira peratus larian dapat kepada larian kena, jika peratus adalah lebih tinggi maka ia diletakkan pada kedudukan yang paling tinggi.

6.3.2 Pasukan yang layak pada kedudukan Johan dan Ke empat memperoleh 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	POINT
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

BIL	KEDUDUKAN	POINT
8	KE 8	10
9	KE 9	8
10	KE 10	7
11	KE 11	6
12	KE 12	5
13	KE 13	4
14	KE 14	3

7. PAKAIAN/PERALATAN

- 7.1 Sila rujuk Undang-undang Antarabangsa Permainan Sofbol
- 7.2 Pengurus Pasukan, Jurulatih dan pemain mesti memakai pakaian seragam pasukan yang telah ditetapkan. Nombor pemain mesti dipamerkan di belakang dan hadapan pakaian seragam itu (dipersetujui pada mesyuarat Bil 2/2014-Pulau Pinang). Dua pasukan yang bertandingan tidak boleh memakai pakaian seragam yang sama warna (Pasukan yang disebut akhir dalam jadual hendaklah menukarkan pakaiannya).
- 7.3 “ Face Mask with helmet”, “Catcher Helmet”, ”throat protector”, ”chest protector”, ”leg guard” adalah **DIWAJIBKAN** dipakai semasa pertandingan.
- 7.4 “Batter Helmet” **MESTI** dipakai oleh pemukul menunggu, pemukul, pelari bes dan pemain yang menjadi jurulatih di petak jurulatih.

8. KELEWATAN

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.

9. BANTAHAN

- 9.1 Bantahan keatas perkara-perkara teknikal hendaklah diselesaikan di atas padang dan keputusan Ketua Pengadil adalah muktamad.
- 9.2 Perkara-perkara berkenaan hal kelayakan pemain akan diselesaikan oleh Lembaga Rayuan.
- 9.3 Bantahan atas perkara 9.2 hendaklah dibuat oleh Pengurus Pasukan secara 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.

10. **JURI RAYUAN**

Sila rujuk Peraturan AM (14) MSSM Terdiri daripada:

- 10.1 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola atau Wakilnya,
- 10.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola
- 10.3 Penyelaras Teknik dan Pembangunan Sofbol MSSM
- 10.4 Ketua Pengadil Pertandingan
- 10.5 3 orang Pengurus Pasukan yang tidak terlibat dengan kes/bantahan.

11. **BOLA PERTANDINGAN**

Bola Rasmi Kejohanan adalah sebagaimana dipersetujui dalam mesyuarat pengerusi-pengerusi teknik dan pembangunan sofbol atau bergantung kepada bekalan semasa.

12. **PERKARA YANG TIDAK DIJELASKAN**

Perkara yang tidak dinyatakan dalam PERATURAN AM MSSM dan PERATURAN PERTANDINGAN ini akan diputuskan oleh jawatankuasa Pengelola Pertandingan MSSM dan keputusan adalah muktamad.

Jawatankuasa Teknik Sofbol
Majlis Sukan Sekolah Malaysia