

PERATURAN-PERATURAN PERTANDINGAN KRIKET
BWH 18 THN/12 THN
MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH PERAK
2024

1.UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 1.1 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).
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsiranya, maka undang undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan di patuhi.
- 1.3. Kejadian di luar jangkaan dan tidak dinyatakan didalam peraturan berkenaan akan di putuskan seperti berikut.
 - 1.3.1 Semua kejadian am akan di putuskan berasaskan Peraturan AM MSSM.

2. PERTANDINGAN

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

3.SISTEM PERTANDINGAN

Semua pasukan akan diundi dan dibahagikan kepada 4 kumpulan. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke peringkat suku akhir. Undian akan dijalankan bagi menentukan lawan masing-masing diperingkat suku akhir.

4. HAD MASA

- 4.1 Semua perlawanan mengandungi satu innings bagi setiap pasukan dan setiap innings dihadkan kepada :
10 (6 ball) overs- Untuk pusingan pertama, 20 (6 ball) over suku akhir , separuh akhir dan akhir
- 4.2 Tiga perlawanan akan diadakan pada hari pertama dan dua perlawanan untuk hari kedua dan ketiga 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 seperti berikut:

4.2..2 Masa perlawanan **PERINGKAT KUMPULAN (10 OVERS)**

a) Perlawanan Pertama - 9.00 pg - 10.30 pg -Cut off time - 9.50 pg

Innings pertama bermula 9.00 pg hingga 9.40pg

Rehat 10 minit

Innings berikut bermula 9.50 pg hingga 10.30 pg

b) Perlawanan Kedua -11.00 pg- 12.30 ptg ---- Cut off time - 11.50 pg

Innings pertama bermula 11.00 pg hingga 11.40 ptg

Rehat 10 minit

Innings berikut bermula 11.50 ptg hingga 12.30 ptg

c) Perlawanan Ketiga -3.00 ptg- 4.30 ptg ---- Cut off time - 3.50 ptg

Innings pertama bermula 3.00 ptg hingga 3.50 ptg

Rehat 10 minit

Innings berikut bermula 3.50 ptg hingga 4.30 ptg

Masa perlawanan **PERINGKAT SUKU AKHIR (20 OVERS)**

Masa tambahan sebanyak 30 minit dibenarkan untuk setiap perlawanan (Time extension of 30 minutes)

a) Perlawanan Suku Akhir - 8.30 pg - 10.30 pg -Cut off time : 10.00 pg

Innings pertama bermula 9.00 pg hingga 9.40pg

Rehat 20 minit

Innings berikut bermula 9.50 pg hingga 10.30 pg

Masa perlawanan **PERINGKAT SEPARUH AKHIR (20 OVERS)**

Masa tambahan sebanyak 30 minit dibenarkan untuk setiap perlawanan (Time extension of 30 minutes)

a) Perlawanan Separuh Akhir-2.00 ptg- 5.00 ptg --Cut off time :3.30ptg

Innings pertama bermula 2.00 ptg hingga 3.20 ptg

Rehat 20 minit

Innings berikut bermula 3.40 ptg hingga 5.00 ptg

Masa perlawanan **PERINGKAT AKHIR / TEMPAT KETIGA (20 OVERS)**

Masa tambahan sebanyak 30 minit dibenarkan untuk setiap perlawanan (Time extension of 30 minutes)

a) Perlawanan Akhir / Ketiga-9.00 pg- 12.00 ptg --Cut off time :10.30pg

Innings pertama bermula 9.00 pg hingga 10.20 ptg

Rehat 20 minit

Innings berikut bermula 10.40 ptg hingga 12.00 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 memadam pasukan tersebut akan dipenalise untuk slow over rate dan jumlah over batting mereka akan dikurangkan.

4.2.6 Bagi pasukan 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 :
2 overs didalam satu innings 10 overs
4 overs didalam satu innings 20 overs.

5.2 Had minimum tempo masa pembaling bagi 20 overs 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.

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

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

6.2 Selepas 6 over pertama tidak lebih dari 5 pemasang 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 Pengiraan kepada Skor Target

7.3.1 Gangguan semasa perlawanan (Interruption Matches)

7.3.1.1 Jika berlaku penangguhan setelah bermulanya perlawanan, bilangan over bagi inning salah satu pasukan dikurangkan dari jumlah overs yang asal (minimum 5 overs), maka target skor (untuk menang) akan disemak semula mengikut kaedah pengiraan DLS bagi pasukan memukul kedua mengikut bilangan overs yang akan di tentukan.

7.3.1.1 Jika dalam inning pasukan memukul kedua berlaku penangguhan perlawanan (min 5 overs) , perlawanan akan ditentukan oleh pengiraan DLS par score. Jika perlawanan telah tamat , pasukan kedua yang mempunyai score bersamaan dengan Par Score , perlawanan itu dianggap seri (tie).Sebaliknya jika skor larian sama, melebihi atau kurang dari Par score , maka dengan itu akan menentukan pasukan yang menang , kalah atau seri bagi sesuatu perlawanan tersebut.

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

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 (Suku Akhir, Separuh Akhir, Ketiga & Akhir)

Peraturan one over per side eliminator (OOPSE) 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 yang memukul kedua, akan memukul dahulu. Pasukan akan bating untuk 1 over atau innings dianggap tamat apabila 2 wicket jatuh.

- **Jika masih seri, kiraan larian setiap bola akan dikira bermula dari balingan ke 6-ke 5-ke 4-ke 3- ke2 dan yang pertama**
- **Jika masih juga seri keputusan akan dibuat melalui undian .(Toss Sekali)**

9. Kelewatan atau Gangguan pada innings pasukan memukul pertama.

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

9.2 Jika pasukan memadam pertama gagal membuat balingan yang di tetapkan pada masa rehat selepas sesi pertama, perlawanan akan di teruskan sehingga jumlah over yang telah di tetapkan telah di baling.

10. Kelewatan atau gangguan kepada innings pasukan memukul kedua.

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

10.2 Jumlah over akan di kurangkan pada purata satu over setiap 4. minit bagi masa perlawanan yang hilang. (Tidak kurang dari 5 over)

11. Pendaftaran-

- 11.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih dari 15 pemain.
- 11.2 Semua pemain hendaklah didaftarkan dalam borang pendaftaran Pemain yang dibekalkan.(Sila Guna borang M02/RO2 yang bertaip dan bulatkan kesebelasan pertama)
Senarai yang lengkap berserta dengan kad pengenalan(bwh 18) dan sijil Lahir (bwh 12) yang telah disahkan hendaklah dibawa bersama semasa mesyuarat Pengurus- Pengurus Pasukan untuk semakan.

Untuk kategori bwh 18 pemain perlu menyerahkan kad pengenalan pada meja scorer untuk semakan sebelum setiap perlawanan.

- 11.3 Senarai nama pemain untuk satu perlawanan hendaklah diserahkan kepada pegawai bertugas(Scorer) 30 minit sebelum sesuatu perlawanan dijalankan.

12. Minuman

- 12.1 Minuman boleh di bawa masuk selepas 5 over (peringkat kumpulan) atau 7 over (pusingan kedua) sebagai “Water break “ untuk kedua dua kategori bwh 12 dan 18 shj. (Dalam kawasan 30 ela shj – Jurulatih dan Pengurus yang didaftarkan sahaja di benarkan masuk kawasan permainan - masa 2minit saat)
- 12.2 Air minuman boleh di hantar semasa wicket jatuh atau pertukaran batsman.

13. Laporan Melanggar Peraturan

- 13.1 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.
- 13.2 Pengadil akan memberitahu ketua pasukan yang berkenaan bahawa dia akan melaporkan kejadian itu kepada Jawatankuasa Pengelola.
- 13.3 Pasukan yang melanggar sebarang peraturan pertandingan boleh digantung atau disingkirkan daripada perlawanan , bergantung kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola / Lembaga Tata tertib
- 13.4 **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 pasukan yang menyokong menggunakan bahasa tidak sopan atas pengadil , pencatat dan pasukan lawan .**

Sebarang bantahan perlu dikemukakan secara bertulis mengikut Peraturan Am MSSM(Peraturan 12)

14. Gelanggang

- 14.1 Dalam permainan yang dijalankan diatas tikar (Matting) bola yang dibaling ke penghujung matting atau terkeluar adalah disifatkan sebagai no ball.
- 14.2 Semua bola yang dibaling yang terkeluar lebih 2 kaki diluar off stump disifatkan sebagai wide.
- 14.3 Semua bola yang dibaling keluar sebelah leg stump disifatkan sebagai wide.
- 14.4 Semua bola yang dibaling terus (full toss/ beamer) melepasi paras pinggang pemukul akan dipanggil sebagai no ball
- 14.5 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.
- 14.6 Pengadil boleh memanggil no ball pada bola berikut :

- 14.6.1 Lantunan lebih dari 1 kali.
- 14.6.2 Bola yang meleret
- 14.6.3 Bola yang dibaling berhenti serta-merta.
- 14.6.4 Bola melebihi paras pinggang.
- 14.6.5 Field restriction. Lebih pemain di luar garisan 30 ela
- 14.6.6 Front foot No ball
- 14.6.7 Back foot No ball
- 14.6.8 Bola di baling luar kawasan pitch.
- 14.6.9 No ball for bowler breaking wickets while delivering the ball.
- 14.6.10 No ball – Chucking
- 14.6.11 No ball – badan/anggota badan wk di depan stump
- 14.6.12 Wicket Keeper with gloves di depan stumps

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

15. Pakaian

- 15.1 Pemain diwajibkan memakai pakaian kriket berwarna. (Putih tidak di benarkan) Jersey harus bernombor
- 15.2 Pakaian inner pemain berwarna gelap di benarkan
- 15.3 Kasut spikes tidak dibenarkan untuk permainan yang dijalankan atas jutt mating dan artificial strip.
- 15.4 Pemakaian helmet dan semua pakaian keselamatan adalah wajib untuk
 - Batsman bwh 18 dan bwh 12.
 - Wicket Keeper (standing up) bwh 12 dan bwh 18
 - Silly fielder

14. Bantahan

Sila rujuk peraturan AM (12) MSSPK

15. Juri Rayuan

Sila rujuk peraturan AM (13) MSSPK

16. Kuasa Mutlak

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

Peraturan Tambahan Pusingan Pertama, Kedua dan Seterusnya

- A) Pusingan peringkat kumpulan (10 Overs) akan bermain all ball counted as a good ball bagi over 1 hingga 9.oevr ke 10 normal rules. Wide dan no ball diberikan 2 runs. Setiap 5 overs bertukar bowling ends**
- B) Pusingan kedua (20 Overs), semua pasukan akan bermain normal rules. Wide dan No Ball diberikan satu runs. Setiap 10 overs bertukar bowling end bagi pasukan memadam.**
- C) 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 dan naik johan akan layak ke peringkat Suku akhir (bawah 18 tahun)**
 - ii) Untuk kejohanan bawah 12 tahun, Johan.Naib Johan dan Ketiga Kumpulan C akan layak ke peringkat suku akhir. Manakala bagi melengkapkan 8 pasukan ke suku akhir, baki 1 lagi pasukan akan yang layak ke uku akhir adalah ditentukan berdasarkan net run rate yang terbaik di peringkat kumpulan.
(minimum 10 overs to constitute a match)**
- D) 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) 2 Pasukan yang layak ke Peringkat Akhir akan ditentukan dengan mengambil kira net run rate pasukan yang terlibat (SUKU AKHIR)**
 - ii) Jika net run rate masih sama undian akan dilakukan.**
- E) 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.**
- F) Jika semua perlawanan di peringkat kumpulan & puisngan kedua tidak dapat langsung dijalankan , pertandingan bowl out (1 over)akan di jalankan di kawasan yang sesuai yang ditentukan oleh Jawatankuasa pengelola. Bilangan**

wiket yang paling akan menjadi pemenang. Jika jatuhan wicket sama, undian akan dijalankan. Jadwal perlawanan tertakluk kepada keputusan penganjur/urusetia.

G). Johan Keseluruhan- Dalam situasi ada 2 atau 3 pasukan yang mendapat jumlah mata yang sama . Maka Johan Keseluruhan MSSPK akan berdasarkan pencapaian pasukan bwh 18thn MSS daerah tersebut.