



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI KEDAH



PERATURAN BOLA JARING

MSSK 2025

PERATURAN DAN UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN BOLA JARING MSS KEDAH 2025

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Bola Jaring, Bola Jaring Dunia (World Netball) yang terkini
- 1.2 Sekiranya terdapat percanggahan di antara terjemahan Undang-Undang Permainan dan Undang-Undang Permainan Bola Jaring, Bola Jaring Dunia, maka adalah diputuskan bahawa Undang-Undang Permainan Bola Jaring Dunia (World Netball) akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:-
 - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah Malaysia dan Jawatankuasa Pengelola yang sedang berkuatkuasa.
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputus berasaskan kepada Undang-Undang Permainan Bola Jaring Dunia (World Netball).
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan pertandingan adalah

MUKTAMAD.**2. JENIS PERTANDINGAN**

- 2.1 Pertandingan berpasukan antara daerah dalam negeri Kedah.
- 2.2 Kategori yang dipertandingkan :
 - 2.2.1 Perempuan Bawah 18 Tahun
 - 2.2.2 Perempuan Bawah 15 Tahun
 - 2.2.3 Perempuan Bawah 12 Tahun

3. PENDAFTARAN PASUKAN

- 3.1 Pemain
 - 3.1.1 Setiap pasukan terdiri daripada dua belas (12) orang pemain.
 - 3.1.2 Tiap-tiap pemain diwajibkan bermain dalam peringkat umurnya sahaja.
 - 3.1.3 **Kad Pengenalan ASAL** serta **Salinan yang disahkan** (kategori bawah 15 dan 18 tahun) salinan **SIJIL KELAHIRAN** yang disahkan (kategori Bawah Umur 12 Tahun), Borang R01, R02 (bawah 12 tahun), Borang M01, dan M02 (bawah 15 dan 18 tahun), deklarasi Kesihatan dan rakaman media sosial dan surat kebenaran waris pemain (dikembalikan selepas semakan

JK Pendaftaran) yang lengkap hendaklah diserahkan kepada Pengelola semasa pendaftaran pasukan.

- 3.1.4 Pasukan boleh mendaftarkan Tingkatan 6 bawah dalam kategori umur Bawah 18 Tahun dengan syarat mematuhi peraturan Am (Perkara 3) dan peraturan Am (Perkara 5)

3.2 Pegawai Pasukan

- 3.2.1 Pegawai pasukan hendaklah terdiri daripada pegawai wanita sahaja iaitu:
- i) Seorang Pengerusi Teknik
 - ii) Seorang Pengurus Pasukan
 - iii) Seorang Jurulatih
 - iv) Seorang Fisioterapi

4. KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1 Taraf kelayakkan pemain adalah tertakluk kepada Peraturan (*Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 3*)
- 4.2 Pelajar yang menerima surat tawaran kemasukan ke Tingkatan 6 Rendah KPM adalah wajib disahkan pendaftaran oleh Pengetua / Penolong Kanan sekolah beserta bahan / dokumen sokongan yang disahkan.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 SISTEM LIGA DUA KUMPULAN

a) Pusingan Pertama

a) Di mana penyertaan mengandungi enam (6) hingga sepuluh (10) pasukan sahaja, maka pertandingan Pusingan Pertama akan dijalankan secara **LIGA** satu pusingan dalam dua kumpulan – Kumpulan A dan Kumpulan B.

b) Johan, Naib Johan, Ketiga dan Keempat dalam pertandingan Tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan - Kumpulan A

Naib Johan - Kumpulan B

Ketiga - Kumpulan B

Keempat - Kumpulan A

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

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

5.2 Pusingan Kedua (Separuh Akhir)

- a) Johan dan Naib Johan Kumpulan A dan B adalah layak memasuki Peringkat Separuh Akhir seperti berikut:

Johan A lwn. Naib Johan B (Kum. X)

Johan B lwn. Naib Johan A (Kum. Y)

- b) Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

5.3 Pusingan Akhir

- a) Pemenang Kumpulan X akan melawan Pemenang Kumpulan Y untuk menentukan Johan dan Naib Johan.
- b) Pasukan kalah kedua-dua kumpulan akan bertanding untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat **ATAU** tiada pertandingan diganti dengan tempat Ketiga Bersama (atas persetujuan ahli Mesyuarat)

6 CARA MEMBUAT KEPUTUSAN CARA MEMBUAT KEPUTUSAN

6.1. Cara Liga

6.1.1. Pemberian mata

Cara pemberian mata adalah seperti berikut:

Menang : 3 mata

Seri : 1 mata

Kalah : 0 mata

6.1.2. Keputusan Seri

Sekiranya berlaku seri pada jumlah mata di akhir perlawanan secara Liga, maka keputusan perlawanan antara kedua-dua pasukan akan di ambil kira bagi menentukan pemenang, walaubagaimana pun:

- 6.1.2.1 Jika kedua-dua pasukan seri, atau jika lebih dari pada kedua pasukan mempunyai jumlah mata yang sama di akhir perlawanan, **PURATA GOL**, akan menentukan kedudukan iaitu jumlah jaringan gol dibahagi dengan jumlah gol yang kena. **Purata gol yang besar** akan dikira sebagai pemenang.

- 6.1.2.2 Jika Purata Gol masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara **PERBEZAAN GOL** iaitu jumlah jaringan gol di tolak jumlah gol yang kena.
- 6.1.2.3 Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.
- 6.1.2.4 Sekiranya kedudukan masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan pasukan tersebut dikira sebagai pemenang.
- 6.1.1.5 Sekiranya kedudukan masih seri, satu lambungan syiling akan dibuat bagi menentukan pemenang.

6.2. Cara Kalah Mati

Sekiranya berlaku seri pada jumlah jaringan di akhir perlawanan secara **KALAH MATI**, maka prosedur masa tambahan untuk menentukan pemenang adalah seperti berikut:

- 6.2.1. Masa rehat selama **dua (2) minit** hendaklah diberi selepas tamat permainan
- 6.2.2. Masa tambahan hendaklah mengandungi **dua (2) bahagian dan dimainkan selama lima (5) minit** setiap separuh masa tanpa rehat di akhir separuh masa. Kedua-dua pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol di akhir separuh masa. Hantaran Tengah seterusnya akan diambil oleh pasukan yang berhak mengambilnya.
- 6.2.3. Semasa kedua-dua waktu rehat ini, penggantian dan/atau pertukaran posisi boleh dibuat. *Rujuk Undang-Undang Permainan 6.1.1(i)*
- 6.2.4. Dalam tempoh masa tambahan ini, prosedur kecederaan atau sakit yang biasa hendaklah digunapakai.
- 6.2.5. Jika berlaku seri setelah masa permainan tamat, satu isyarat yang boleh dilihat hendaklah digunakan untuk menunjukkan permainan hendaklah diteruskan sehingga satu pasukan mendapat **kelebihan dua (2) gol**.

7 MASA BERMAIN

- 7.1. Masa bermain untuk semua kategori umur ialah **dua (2) separuh masa** dengan masa permainan selama **10 minit bagi tiap-tiap separuh masa** dan masa rehat selama 3 minit di antara **separuh masa** pertama dengan **separuh masa** kedua. Masa rehat boleh dilanjutkan oleh Pengadil untuk menguruskan sebarang luar jangkaan atau kecemasan. Pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol pada akhir setiap separuh masa.

8 PAKAIAN

8.1. Pemain

- 8.1.1. Pakaian bermain mestilah seragam iaitu mempunyai corak, bentuk dan warna yang sama. Pakaian berkenaan hendaklah dipakai setiap kali bermain di sepanjang kejohanan.
- 8.1.2. Pemain hendaklah memakai baju/jersi dan skirt atau seluar track. "Bloomers: yang sama warna dengan skirt hendaklah dipakai. Seluar pendek dan "tight" tidak dibenarkan.
- 8.1.3. Setiap pasukan dikehendaki membawa 2 set bib. Ketinggian **ukuran huruf pada bib adalah 6 inci**.
- 8.1.4. Sekiranya kedua-dua pasukan memakai bib yang sama warna, maka pertukaran bib akan dibuat oleh pasukan kedua mengikut jadual pertandingan.
- 8.1.5. Ketua pasukan dalam perlawanan **WAJIB** memakai **armband**.

8.2. Pegawai Pasukan / Pegawai Pertandingan / Pegawai Teknikal & Pembantu Teknikal.

- 8.2.1. Pegawai Pasukan hendaklah memakai pakaian yang melambangkan pasukannya.
- 8.2.2. Pakaian Pegawai Pertandingan hendaklah mematuhi etika pakaian seperti berikut:
 - 8.2.2.1. Tidak terlalu ketat.
 - 8.2.2.2. Tidak mencolok mata
 - 8.2.2.3. Baju T tidak terlalu pendek dan mesti berlengan.
- 8.2.3. Pegawai Teknikal dan Pembantu Teknikal hendaklah memakai pakaian yang seragam dan berlainan daripada Pegawai Kejohanan.

9 GELANGGANG / ALATAN

- 9.1. Rujuk kepada Undang-Undang Rasmi Bola Jaring Dunia (World Netball).
- 9.2. Tinggi tiang gol untuk semua kategori 12,15 dan 18 tahun ialah 3.05 meter atau 10 kaki.
- 9.3. Saiz bola untuk semua peringkat umur ialah saiz 5.

10 PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN

10.1. Kaedah Penentuan Mata Mengikut Sukan adalah seperti berikut:

KED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MATA	30	23	18	18	10	10	10	10	10	10

10.2. Sekiranya jumlah mata adalah sama maka penentuan akan dibuat berdasarkan kepada jumlah Johan yang terbanyak diperolehi oleh pasukan tersebut.

10.3. Jika masih seri, maka hendaklah di rujuk kepada jumlah Naib Johan dan seterusnya.

11 HADIAH DAN SIJIL BERPASUKAN

11.1. Tempat pertama hingga ketiga akan menerima medal dan sijil pemenang.

11.2. Semua pasukan yang menyertai kejohanan akan menerima sijil penyertaan melalui E Sijil.

12 KELEWATAN

12.1 Sepuluh (10) minit diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas itu sesebuah pasukan yang tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) pemain, pasukan itu dikira menyerah kalah dengan sengaja.

13 MENARIK DIRI

13.1. 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. (*Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 11.1.*)

13.2. Pasukan yang keluar gelanggang semasa pelawanan diberhentikan kerana sesuatu kecederaan akan dikira kalah tanpa menimbangkan mata yang diperolehinya. Pasukan ini dikira menarik diri daripada keseluruhan kejohanan ini.

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.

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

(*Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 11.2*)

14 PENGADILAN

- 14.1 Semua pengadil dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola atau Cadangan oleh PTPS MSS Daerah.
- 14.2 Pengadil kejohanan yang dilantik hendaklah terdiri daripada pegawai wanita yang berkhidmat di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia sahaja.
- 14.3 Keputusan Pengadil setiap perlawanan adalah **muktamad**.

15 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 15.1. Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal mempunyai kuasa untuk menangguhkan atau mengubah sesuatu perlawanan dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan dengan serta merta kedudukan perlawanan yang ditangguhkan oleh Pengadil kerana tidak dapat dijalankan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan.
- 15.2. Gangguan teknikal / cuaca
 - 15.2.1. 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.
 - 15.2.2. Jika masalah berlarutan dan keadaan tidak dapat diselesaikan maka keputusannya adalah seperti berikut:
 - 15.2.2.1. Sekiranya permainan telah berlangsung dalam separuh masa kedua maka keputusan terkini sewaktu permainan dihentikan akan diambil kira.
 - 15.2.2.2. Sekiranya permainan baru berlangsung di separuh masa pertama permainan akan diteruskan sebaik masalah gangguan selesai pada hari yang sama.
 - 15.2.2.3. Permainan yang dihentikan / ditangguhkan dan disambung pada hari berikutnya , maka permainan akan dimainkan semula.

16 BANTAHAN

- 16.1 Segala bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan **ditandatangani oleh pengurus pasukan yang berkenaan.**
- 16.2 Segala masalah berkaitan kelayakan (status) seseorang peserta atau sesuatu perlawanan yang tidak dapat diselesaikan dengan memuaskan sebelum pertandingan bermula, maka peserta/pasukan tersebut boleh mengambil bahagian bawah bantahan (*under protest*) dan perkara tersebut hendaklah diselesaikan 1 jam selepas menerima bantahan rasmi.
- 16.3. Bantahan berhubung dengan permainan dalam acara-acara yang sedang dijalankan hendaklah dilakukan dengan serta merta dan **tidak lewat daripada tiga puluh (30) minit setelah keputusan rasmi diumumkan.** Walaubagaimana pun penyelesaian tertakluk kepada peraturan dan undang-undang permainan berkenaan.
- 16.3 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.
- 16.4 Keputusan Jawatankuasa Bantahan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.
- 16.5 Keanggotaan Jawatankuasa Bantahan yang akan bersidang terdiri daripada:
 - 16.5.2 Setiausaha Agung MSS Pengelola.
 - 16.5.3 Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan.
 - 16.5.4 Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSK.
 - 16.5.5 Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSD Pengelola.
 - 16.5.6 3 orang Pengurus Pasukan MSSN yang berdaftar dan tidak terlibat dengan bantahan/kes tersebut (*Rujuk Peraturan Am MSSM:Perkara 13*)

17 JURI RAYUAN

- 17.1 Juri Rayuan hendaklah terdiri daripada 5 orang (minimum) atau 7 orang (maksimum) melainkan bagi Balapan dan Padang (Olahraga) dan Akuatik.
 - 17.1.2 Pengerusi Jawatankuasa Pengelola/wakilnya.
 - 17.1.3 Penyelaras Permainan MSSK.
 - 17.1.4 5 orang Pengurus Pasukan MSSD yang berdaftar yang tidak terlibat dalam Jawatankuasa Bantahan.
 - 17.1.5 Setiausaha J/K Pengelola Kejohanan (*Ex-Officio*).

17.2 Juri Rayuan bertanggungjawab untuk;

17.2.2 Mengambil tindakan mengenai disiplin pelajar, guru dan pegawai kejohanan yang berkenaan bagi semua perkara kejohanan dijalankan seperti berikut:

17.2.1.1 Memberi amaran

17.2.1.2 Menggantung penyertaan bagi jangka masa tertentu

17.2.1.3 Menyingkirkan daripada keseluruhan kejohanan

17.2.1.4 Mengarahkan pemain dihantar pulang

17.2.1.5 Menghantar laporan kepada MSSD berkenaan supaya mengambil tindakan tatatertib sejajar dengan tindakan disiplin mengikut hukuman yang digunapakai oleh Persatuan Sukan Kebangsaan

17.2.2 Bertanggungjawab membuat pelaporan mengenai peristiwa yang telah berlaku kepada urus setia MSSK secara lisan seberapa segera yang boleh dan secara bertulis selewat-lewatnya 14 hari selepas tamat kejohanan dengan membuat cadangan yang wajar untuk tindakan selanjutnya.

17.2.3 Pasukan, pegawai atau peserta yang digantung oleh sekolah, MSSD, MSSN atau MSSM kerana dikenakan tindakan tatatertib hendaklah dilaporkan kepada Persatuan Permainan yang berkenaan.

17.3 Keputusan Juri Rayuan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan termasuk Lembaga Tatatertib dan keputusannya adalah muktamad. *(Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 13)*

18 LEMBAGA TATATERTIB PERTANDINGAN

Peraturan Am (18) MSS Negeri Kedah

18.2 Semua perkara tatatertib akan diputuskan oleh sebuah lembaga tatatertib yang terdiri daripada :

18.1.1. Pengarah BS(Setiausaha Agung MSSK) atau wakilnya.

18.1.2. Pengerusi Jawatankuasa Teknik & Pembangunan MSSK (Ketua Sekretariat MSSK) atau wakilnya.

18.1.3. Yang Dipertua MSSD Pengelola atau wakilnya.

18.1.4. Tiga (3) orang Setiausaha Agung MSSD yang tidak terlibat dengan kes tersebut.

18.1.5. Setiausaha Jawatan Kuasa Pengelola *(Ex-Officio)*.

18.2. Lembaga ini bertanggungjawab untuk mengambil maklum keputusan Juri Rayuan dan membuat keputusan untuk mengenakan tindakan selanjutnya, jika perlu.

(Rujuk Peraturan Am MSSM:Perkara 14)

19 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 19.1. Semua peraturan yang dinyatakan di atas mesti dipatuhi **dan dibaca secara bersama-sama**. 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 keputusanya adalah muktamad.(Rujuk Peraturan Am MSSM:Perkara 19)

Semakan pada 10 Julai 2025 di Mesyuarat Teknikal dan Pengelolan Bola Jaring di SK Teloi Tua