

**SUKAN MALAYSIA IX, 2002**  
**PERATURAN PERTANDINGAN BOLA KERANJANG**  
**(LELAKI & WANITA)**

**1.0 PERATURAN AM**

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan Undang-Undang Bola Keranjang Antarabangsa sebagaimana yang ditetapkan oleh FIBA.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
  - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN SUKAN MALAYSIA IX, 2002.
  - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Undang-Undang Persekutuan Bola keranjang Antarabangasa (FIBA).
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Keranjang SUKAN MALAYSIA IX, 2002 adalah muktamad.

**2.0 TARIKH PERTANDINGAN**

04 Sept hingga 13 Sept, 2002

**3.0 TEMPAT PERTANDINGAN**

- Dewan KDCA,  
Penampang, Sabah.

**4.0 PENYERTAAN**

- 4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan negeri, Polis DiRaja Malaysia (PDRM), Universiti-Universiti Malaysia (MASUM) dan Majlis Sekolah-Sekolah Malaysia (MSSM). Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan masing-masing.
- 4.2 Setiap Negeri, PDRM, MASUM dan MSSM hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada :-

	Lelaki	Wanita
Pengurus Pasukan	1 orang	-
Jurulatih	1 orang	1 orang
Pengadil	1 orang	-
Peserta	12 orang	12 orang
<b>JUMLAH</b>	<b>15 orang</b>	<b>13 orang</b>

## 5.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PESERTA

- 5.1 Hanya peserta yang lahir pada tahun 1981 dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan dua (2) salinan Kad Pengenalan dan tiga (3) keping gambar berukuran Pasport Antarabangsa bagi setiap peserta bersama dengan Borang Pendaftaran Peserta. Bagi peserta PDRM kesahihan tarikh lahir hendaklah disahkan oleh Pengerusi/Setiausaha Majlis Sukan PDRM. Peserta yang dipilih daripada anggota Angkatan Tentera Di Raja Malaysia hendaklah menggunakan kad pengenalan BAT C 10 sebagai pengenalan rasmi masing-masing. Semua peserta yang menggunakan dokumen pendaftaran pendaftaran JPN 1/9 atau JPN 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara, Petaling Jaya sahaja.
- 5.3 Hanya peserta yang didaftarkan dengan Yuran Pendaftaran RM 20.00 seorang mengikut Peraturan Am Perkara 6.2 sahaja yang layak menyertai pertandingan ini.
- 5.4 Peserta-peserta gantian yang dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran/semasa taklimat Pengurus Pasukan akan dikenakan Yuran Pendaftaran RM 20.00

seorang. Gantian peserta hanya boleh dilakukan kepada peserta yang telah didaftarkan sebelum tarikh tutup pendaftaran. Semua Yuran Pendaftaran peserta tidak akan dikembalikan.

- 5.5 Tertakluk kepada Peraturan Am Perkara 20.7, peserta yang berkhidmat dengan PDRM dan pelajar-pelajar yang sedang menuntut di Pusat Pengajian Tinggi yang bergabung dengan MAKSUM tidak boleh mewakili mana-mana kontingen/negeri kecuali mendapat kebenaran bertulis daripada Majlis Sukan berkenaan.
- 5.6 Atlet-atlet yang sedang menuntut di pusat-pusat pengajian tinggi yang mendapat dermasiswa/biasiswa daripada Kerajaan Negeri hendaklah dibenarkan mewakili negeri yang menaja mereka.
- 5.7 Seseorang pemain kebangsaan hanya dibenarkan menyertai seperti mengikut Peraturan Am Perkara 4.6.
- 5.8 Taraf permastautin peserta adalah tertakluk kepada Peraturan Am Perkara 20.11.

## 6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN.

- 6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 6.2 Pengurus-Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau Pasport Antarabangsa, dokumen pendaftaran, JPN 1/9 atau JPN 1/11 yang asal untuk disahkan. Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

## 7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Jika penyertaannya terdiri daripada lapan (8) pasukan, maka pertandingan peringkat awal akan dijalankan

secara liga satu pusingan dan dalam (2) kumpulan iaitu kumpulan 'A' dan kumpulan 'B'.

7.1.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat separuh akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan dan pasukan tempat keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', pasukan Naib Johan dan pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.1.2 Pemenang pertama dan pemenang kedua dalam kumpulan 'A' dan 'B' layak memasuki ke peringkat separuh akhir seperti berikut:-

'A1' mln 'B2'

'A2' mln 'B1'

7.1.3 Pemenang-pemenang di dalam perlawanan peringkat separuh akhir akan bertemu di dalam perlawanan akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN. Pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.2 Jika penyertaannya terdiri daripada sembilan (9) hingga dua belas (12) pasukan, pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam tiga (3) kumpulan iaitu kumpulan 'A', kumpulan 'B' dan kumpulan 'C'.

7.2.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat separuh akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan dan pasukan tempat keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', pasukan Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B' dan pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'C'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.2.2 Pemenang pertama dan kedua dalam kumpulan 'A' 'B' dan 'C' layak memasuki peringkat kedua yang juga akan dijalankan

secara Liga dalam dua (2) kumpulan iaitu 'X' dan 'Y'. Penentuan kumpulan 'X' dan 'Y' akan dibuat melalui undian selepas sahaja peringkat awal. Ketiga-tiga johan akan diundi semula. Dalam pengundian itu, dua (2) pasukan akan masuk kumpulan 'X' manakala satu pasukan yang lain ke kumpulan 'Y'. Selepas itu Naib Johan Kumpulan akan ditempatkan ke kumpulan yang tidak sama dengan johan. Pasukan-pasukan dalam kumpulan 'X' dan 'Y' akan bermain secara liga dalam kumpulan masing-masing. Johan kumpulan 'X' dan 'y' akan bertemu dalam perlawanan akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Manakala Naib Johan kumpulan 'X' dan 'Y' akan bermula bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.3 Jika penyertaannya terdiri daripada tiga belas (13) pasukan atau lebih pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam empat (4) kumpulan iaitu kumpulan 'A', kumpulan 'B', kumpulan 'C'.dan kumpulan 'D'

7.3.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat separuh akhir di SUKAN MALAYSIA VIII, 2000 akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'A', pasukan Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'B', pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan 'C' dan pasukan tempat keempat dimasukkan ke dalam kumpulan 'D'. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

7.3.2 Johan dan Naib Johan tiap-tiap kumpulan di peringkat awal layak memasuki ke peringkat suku akhir. Perlawanan dalam separuh akhir akan dijalankan secara kalah-mati seperti berikut:-

'A1' mln 'C2'            -            'D1' mln 'B2'  
'B1' mln 'D2'            -            'C1' mln 'A2'

Pemenang-pemenang akan memasuki pertandingan separuh akhir adalah seperti berikut:-

Pemenang dari 'A1' / 'C2' mlm Pemenang dari 'D1' / 'B2'

Pemenang dari 'B1' / 'D2' mlm Pemenang dari 'C1' / 'A2'

7.3.3 Pemenang-pemenang di dalam perlawanan separuh akhir akan bertemu dalam perlawanan akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Pasukan-pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

7.4 Sebelum perlawanan dimulakan, pasukan-pasukan hendaklah menyerahkan borang-borang senarai pemain yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Keranjang SUKAN MALAYSIA IX, 2002 kepada Pengarah Pertandingan dalam masa tiga puluh (30) minit sebelum pertandingan bermula.

7.5 Semua pertandingan di dalam kumpulan yang dijalankan secara liga akan diberi mata seperti berikut:-

<u>MENANG</u>	<u>KALAH</u>	<u>WALK-OVER</u>
2 MATA	1 MATA	0 MATA

7.6 Sekiranya diakhir perlawanan dalam sesuatu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama, maka keputusan akan ditentukan mengikut Peraturan FIBA.

7.7 Permainan mengandungi empat (4) bahagian iaitu sepuluh (10) minit setiap tempoh. Masa rehat ialah dua (2) minit di antara tempoh pertama dan kedua, ketiga dan keempat, juga sebelum setiap tempoh tambahan masa.

7.8 Rehat separuh masa ialah sepuluh (10) minit dan tempoh tambahan masa lima (5) minit sehingga satu pasukan diisytiharkan pemenang.

## 8.0 PAKAIAN

- 8.1 Setiap pasukan mestilah mempunyai dua (2) set baju yang berlainan warna iaitu putih dan warna gelap.
- 8.2 Untuk pertandingan, mana-mana pasukan yang disebutkan nama terdahulu akan memakai warna putih, sementara lawannya memakai warna gelap.
- 8.3 Nombor baju hendaklah bermula dari nombor 4 hingga nombor 15 dengan menggunakan huruf biasa. Tinggi nombor hendaklah 2 inci x 4 inci dihadapan dan 4 inci x 8 inci dibelakang.

## 9.0 KALAH TANPA BERMAIN

- 9.1 Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang dua puluh (20) minit sebelum masa perlawanan dimulakan. Pasukan yang bermain akan diumumkan oleh Jawatankuasa Teknikal. Masa yang diberi lima belas (15) minit untuk pasukan melapor diri. Pasukan yang lewat lima belas (15) minit dari masa pertandingan yang telah dijadualkan tanpa memberi alasan yang munasabah adalah dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya itu.
- 9.2 Pasukan yang melakukan kesalahan menurut perkara 9.1 di atas akan diambil tindakan tatatertib oleh Jawatankuasa Kecil Teknikal dan Pertandingan dan semua keputusan perlawanan yang terdahulunya tidak diambil kira.

## 10.0 PENGADIL-PENGADIL

- 10.1 Setiap pasukan dikehendaki membawa seorang (1) pengadil bersama-sama pasukannya setelah dipersetujui oleh Persatuan Bola Keranjang Malaysia.
- 10.2 Pengarah Pertandingan dan Delegat Teknikal akan dilantik oleh Persatuan Bola Keranjang Malaysia yang akan berhubung terus dengan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKKAN MALAYSIA IX, 2002.
- 10.3 Persatuan Bola Keranjang Malaysia setelah berunding dengan Persatuan-Persatuan Negeri akan melantik Pengadil-Pengadil yang bertauliah untuk bertugas

sepanjang pertandingan. Ini termasuk empat pengadil jemputan MABA.

- 10.4 Semua keputusan perlawanan yang dibuat oleh pengadil adalah muktamad.

#### 11.0 BANTAHAN/TATATERTIB

- 11.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah secara bertulis dengan menyertakan wang pertaruhan sebanyak RM 200.00.
- 11.2 Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 11.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan dalam masa tiga puluh (30) minit selepas pertandingan itu tamat.

#### 12.0 JAWATANKUASA BANTAHAN/TATATERTIB

- 12.1 Perantikan Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib dan prosedur aturcara mesyuarat adalah mengikut yang digunakan oleh Persatuan Bola Keranjang Malaysia seperti berikut :-
  - 12.1.1 Pengarah Pertandingan / Wakil MABA
  - 12.1.2 Setiausaha Jawatankuasa Pengelola
  - 12.1.3 Tiga (3) orang Pengurus Pasukan yang tidak terlibat dalam kes bantahan/rayuan itu.
- 12.2 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib akan bermesyuarat dalam masa 2 jam setelah menerima bantahan rasmi daripada Pengarah/Pegawai Pertandingan dan akan membuat sesuatu keputusan jika tindakan tatatertib perlu diambil.
- 12.3 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib berhak mendapat sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang

berkaitan dengan perkara yang dibincangkan untuk membuat sesuatu keputusan.

### 13.0 HADIAH-HADIAH

13.1 Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut:-

	EMAS	PERAK	GANGSA
Pasukan Lelaki	1	1	1
Pasukan Wanita	1	1	1

13.2 Pemberian pingat-pingat kemenangan dirujuk kepada Peraturan Tetap 14.3.

Disediakan Oleh:

Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan  
SUKAN MALAYSIA IX, 2002  
*peraturan am sukma 2002/b.keranjang/230301/azhar*