



KRIKET

1. TAJUK

Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am MASUM.

2. UNDANG-UNDANG KRIKET

Undang-Undang Kriket 2000 CODE bersama dengan pindaan akan digunakan dalam semua perlawanan melainkan pengecualian yang dinyatakan dalam undang-undang pertandingan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Mengikut Peraturan Am Sukan MASUM (9.0)

4. PENDAFTARAN PEMAIN UNTUK KEJOHANAN

4.1 Semua pemain yang menyertai kejohanan ini hendaklah didaftarkan sebelum berakhirnya taklimat pengurus sebelum bermulanya kejohanan.

4.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 15 pemain dan dua orang pegawai.

4.3 Tiada penggantian pemain dibenarkan selepas borang rasmi pendaftaran pemain dihantar kecuali wujud kecederaan sepanjang kejohanan.

4.4 Pemain yang tidak berdaftar tidak dibenarkan menyertai kejohanan dan pasukan yang didapati bermain dengan pemain yang tidak didaftarkan akan memberikan kemenangan kepada pasukan lawan.

5. PENDAFTARAN PEMAIN UNTUK PERLAWANAN

5.1 Setiap pasukan dikehendaki menyerahkan senarai pemain kepada pengadil tidak kurang 30 minit sebelum masa perlawanan yang ditentukan.

5.2 Jika pemain yang dipilih untuk bermain dalam sesuatu perlawanan tidak muncul dalam masa satu jam daripada masa perlawanan, kedua-dua pasukan akan memilih pemain gantian yang telah dipilih dan akan dianggap sebagai salah seorang daripada kesebelasan pemain bagi menggantikan pemain yang gagal berada di padang itu.

6. JANGKA MASA PERLAWANAN

6.1 Semua perlawanan akan dijalankan dengan satu ining untuk setiap pasukan dan setiap ining akan dihadkan sebanyak 25 overs.

6.2 Jumlah minimum over yang diperlukan untuk membentuk satu perlawanan ialah 15 overs untuk setiap pasukan.

7. JUMLAH OVERS UNTUK SETIAP PEMBALING

Dalam perlawanan 25 overs, setiap pembaling hanya dibenarkan membaling sebanyak maksima 5 overs sahaja.

1. PEMBALING CEDERA ATAU DIGANTUNG KETIKA OVER DIJALANKAN

8.1 Undang-Undang 22.7 seperti berikut akan digunakan:-

Jika pembaling gagal untuk menamatkan overnya atas sebab-sebab tertentu, atau digantung daripada melakukan balingan seterusnya, pengadil akan memberitahu dan mengisyarat bola mati dan over berkenaan akan ditamatkan oleh pembaling lain dengan syarat pembaling itu tidak melakukan balingan 2 overs berturut-turut.

9. HAD PEMADANG

9.1 Dalam perlawanan 25 overs ini, had pepadang dikenakan kepada semua pasukan untuk 10 overs pertama.

9.2 Sewaktu balingan dilakukan, hanya 5 orang pepadang sahaja dibenarkan berada di kawasan luar 15 yards boundary (tidak termasuk penjaga wicket dan pembaling)

10. UNDIAN

Ketua pasukan dengan pakaian perlawanan, akan melakukan undian 15 minit sebelum masa perlawanan yang ditetapkan.

11. MASA PERLAWANAN

Perlawanan pada waktu pagi adalah seperti berikut:-

9.00 pagi – 12.30 tengah hari

Perlawanan pada waktu petang adalah seperti berikut:-

1.30 petang – 5 petang

12. WAKTU SAJIAN MINUMAN

Waktu sajian minuman tidak melebihi 3 minit akan dibenarkan di dalam setiap sesi atas permintaan salah seorang daripada ketua pasukan tetapi tidak awal daripada satu jam selepas masa perlawanan dimulakan. Jika wicket dikeluarkan tidak kurang daripada 5 minit sebelum jangka masa minum, minuman akan dibawa masuk.

13. PELARI, PEMADANG MENINGGALKAN PADANG PERMAINAN

13.1 Kelengkapan Pelari

Pelari untuk pemukul yang cedera dikehendaki memakai peralatan yang sama seperti pemukul yang cedera termasuk peralatan luaran seperti topi keledar.

13.2 Pepadang Meninggalkan Padang Perlawanan

Pemadang perlu mendapat kebenaran pengadil di bahagian pembaling untuk keluar meninggalkan padang. Kebenaran pengadil juga diperlukan jika pemain gantian digunakan untuk pemadang pada permulaan perlawanan atau pasukannya kembali ke padang perlawanan selepas masa rehat. Jika salah seorang daripada pasukan pemadang tidak berada di padang perlawanan pada waktu permulaan, meninggalkan padang atau gagal kembali selepas masa rehat dan tidak hadir ke padang perlawanan lebih daripada 15 minit.

- 13.3 Pemain itu tidak dibenarkan untuk melakukan balingan dalam ining tersebut selepas kembali sehingga pemain itu telah berada di dalam padang perlawanan dengan masa yang diambil semasa tidak berada di padang perlawanan.
- 13.4 Pemain itu tidak dibenarkan memukul sehingga pemain berkenaan kembali ke padang perlawanan dan ining pasukan sedang berjalan, tidak kurang daripada masa pemain itu tidak berada di padang perlawanan atau lebih awal, pasukannya telah kehilangan 5 wicket.
- 13.5 Had (a) dan (b) tidak akan digunakan sekiranya pemain mengalami kecederaan ketika dalam masa perlawanan dan terpaksa meninggalkan padang.

14. KEADAAN PADANG, CUACA DAN CAHAYA

Undang-Undang 3.8 akan digunakan, tetapi sebagai panduan kepada pengadil perlawanan.

- 14.1 Pengadil hanya akan menunda atau menyambung penundaan perlawanan untuk bad light apabila pengadil mendapati timbulnya risiko yang boleh memberi kecederaan yang serius kepada pemukul. Antara aspek yang akan diambilkira ialah latar belakang, tirai dan jenis balingan.
- 14.2 Mengikuti apa jua penundaan permainan disebabkan oleh keadaan cahaya, pengadil akan menilai keputusan mereka untuk menyambung semula perlawanan atas dasar keadaan semakin pulih, walaupun pemukul bersetuju untuk menyambung perlawanan dalam keadaan sebelumnya.

15. BOLA KRIKET/PERLAWANAN

- 15.1 Bola perlawanan yang diterima oleh pengadil akan disediakan oleh Jawatankuasa Kejohanan. Pengadil diminta memastikan semua bola perlawanan dikembalikan kepada Jawatankuasa Kejohanan selepas setiap ining tamat.
- 15.2 Jika bola perlawanan didapati basah dan lembab disebabkan oleh keadaan cuaca basah atau bertukar keadaan warna bola berkenaan dan pengadil perlawanan mendapati bola itu tidak sesuai untuk digunakan lagi dalam perlawanan tersebut, bola berkenaan boleh diganti dengan bola daripada pelbagai peringkat penggunaan, walaupun telah bertukar rupabentuknya.
- 15.3 Pembaling atau pemukul boleh membawa hal ini kepada pengadil dan keputusan untuk menukarkan bola terletak pada budi bicara pengadil perlawanan dan dianggap muktamad.

16. KEPUTUSAN

16.1 Menang

Apabila ining kedua-dua pasukan telah ditamatkan, perlawanan akan dimenangi oleh pasukan yang telah mengatasi jumlah larian yang dilakukan oleh pasukan lawan. Sesebuah pasukan akan dianggap telah menamatkan ining apabila:-

16.1.1 Semua pemukul telah dikeluarkan.

16.1.2 Telah menamatkan jumlah over yang diperuntukan

16.1.3 Pasukan yang memukul telah mengatasi jumlah larian yang dibuat oleh pasukan lawan

16.2 Jika pasukan yang memukul tidak memperolehi jumlah overs minimum (dari 25 overs), keputusan perlawanan akan diisytiharkan 'Tiada Keputusan'.

17. SERI

Sekiranya jumlah larian kedua-dua pasukan terikat setelah ining ditamatkan, keputusan perlawanan akan diisytiharkan seri.

18. 'ABANDON'

Sekiranya perlawanan tidak dapat dijalankan disebabkan faktor cuaca atau kerosakan padang maka keputusan perlawanan akan diisytiharkan 'Tiada Keputusan'.

19. PENUNDAAN / GANGGUAN PERLAWANAN

19.1 Jika ining pasukan memukul yang kedua tertunda atau diganggu dan tidak dapat menerima peruntukan penuh over, pemenang perlawanan akan ditentukan berdasarkan PURATA LARIAN dalam setiap over. Pasukan yang memperolehi purata larian yang lebih tinggi dalam setiap over pada kedudukan 10, 20 dan 30 overs akan diisytiharkan sebagai pemenang.

19.2 Sekiranya perlawanan akhir berkesudahan dengan 'Tiada Keputusan' kedua-dua pasukan akan diisytiharkan sebagai Johan Bersama.

20. 'BALINGAN BATAL'

20.1 Undang-Undang 24.1 akan digunakan dengan tambahan:
Salah seorang daripada pengadil akan memberitahu dan mengisyarat 'balingan batal' jika bola itu didapati oleh pengadil telah dibaling, selepas melantun, melepasi paras bahu pemukul yang berdiri lurus ke atas di crease atau telah melepasi paras bahu pemukul serta tidak terkena kepada mana-mana bahagian pemukul atau kayu pemukul.

20.2 Pengadil di bahagian pembaling akan memberitahu dan mengisyarat 'balingan batal' jika bola itu didapati oleh pengadil telah dibaling:-

19.2.1 melantun lebih daripada 2 kali

19.2.2 balingan bergolek di atas crease

- 19.2.3 balingan terhenti
- 20.3 Jika balingan itu terhenti, pemukul berhak tanpa gangguan daripada pasukan pepadang untuk melakukan satu cubaan memukul bola berkenaan.
 - 20.3.1 Jika pasukan pepadang mengganggu, pengadil akan meletakkan semula bola di tempat ia terhenti dan mengarahkan pepadang kembali ke posisi masing-masing sebelum bola itu dibaling.
 - 20.3.2 Pengadil akan memberitahu dan mengisyarat 'bola mati' sebaik sahaja pemukul tidak berminat untuk memukul bola berkenaan atau selepas pemukul telah melakukan percubaan untuk memukul bola berkenaan.
 - 20.3.3 Oleh yang demikian, Undang-Undang 25.3 – 'bola lampau jarak' terhenti di hadapan pemukul tidak digunakan

21. 'BOLA LAMPAU JARAK'

- 21.1 Pengadil akan menggunakan satu interpretasi yang tegas untuk undang-undang ini bagi mengatasi balingan 'bola lampau jarak'.
- 21.2 Undang-Undang 25 akan digunakan, dengan tambahan kriteria berikut:
 - 21.2.1 Jika bola melepasi salah satu bahagian wicket memadai lampau jarak serta menyukarkan pemukul untuk melakukan pukulan normal dari tempat pemukul itu berdiri dengan normal di atas crease, pengadil di bahagian pembaling akan memberitahu dan mengisyarat 'bola lampau jarak'.
- 21.3 Sebagai panduan, bola yang jelas sekali dibaling di luar leg stump dan terkeluar akan diberitahu dan diisyaratkan sebagai 'bola lampau jarak'.
- 21.4 Undang-undang ini tidak akan digunakan jika pemukul menyentuh boleh berkenaan.
- 21.5 Oleh yang demikian, Undang-undang 25.1 Pengadilan 'Bola Lampau Jarak' tidak akan digunakan.

22. TOPI DAN PERALATAN KESELAMATAN/PERLINDUNGAN

- 22.1 Tambahan kepada Undang-Undang 41.4, berikut akan digunakan.
- 22.2 Untuk mengelakkan segala kelewatan masa perlawanan disebabkan oleh penukaran peralatan pepadang selain daripada topi keselamatan/perlindungan, sekiranya dibawa masuk ke padang hendaklah dipakai sehingga wicket ditumbang atau sehingga masa rehat seterusnya.
- 22.3 Penukaran peralatan di antara pemain pasukan yang memadang dibenarkan, dengan syarat pengadil mendapati tiada kelewatan masa perlawanan

- 22.4 Pengadil tidak akan memegang topi keselamatan/perlindungan
- 22.5 Pemukul yang memilih untuk menggunakan topi keselamatan/perlindungan perlu memakai atau memegang topi berkenaan sepanjang masa ketika perlawanan dilangsungkan.
- 22.6 Jika pemukul memanggil untuk menggunakan topi keselamatan/perlindungan, pemukul tersebut hanya akan membawa keluar topi berkenaan dari padang perlawanan jika didapati tiada kelewatan masa perlawanan.
- 22.7 Pemukul hanya akan menukar peralatan lain sekiranya tiada berlaku kelewatan masa.

23. TETAS BENANG MENUKAR KEADAAN BOLA PERLAWANAN

Jika bola perlawanan didapati diganggu dan pertukaran perlu dilakukan, pemukul di wicket akan memilih bola yang akan diganti daripada pemilihan 6 biji bola dari pelbagai peringkat penggunaan (termasuk bola baru) dan daripada jenama yang sama dengan bola yang sedang digunakan.

24. BALINGAN TINGGI PANTAS

Definisi baru untuk undang-undang 42.9 adalah seperti berikut:
'Balingan tinggi pantas' didefinisikan sebagai bola yang melepasi bahagian atas pinggang pemukul yang berdiri di atas crease. Jika pembaling membaling 'balingan tinggi pantas', salah seorang daripada pengadil akan memberitahu dan mengisyarat balingan batal dan akan melakukan prosedur amaran, maran teakhir dan tindakan ke atas pembaling dan menulis laporan seperti yang dinyatakan di dalam undang-undang 42.8.

25. PEMAIN MEROSAKKAN LAPANGAN TENGAH

- 25.1 Undang-Undang 42.11 (c) akan diganti seperti berikut:-
Jika didapati pemukul cuba merosakkan lapangan tengah, pengadil di bahagian pembaling akan menjalankan prosedur amaran dan amaran teakhir seperti yang dinyatakan pada Undang-Undang 42.10(c). Sekiranya tindakan tersebut tidak berkesan, pengadil akan menghalang perbuatan berkenaan tanpa perlu memberitahu dan mengisyarat 'bola mati' setelah pengadil mendapati tiada peluang untuk mengeluarkan pemukul, membatalkan larian dan mengarahkan pemukul kembali ke tempat asal.

26. 'KAWASAN BAHAYA'

Undang-Undang 42 Nota (c) akan digunakan tetapi jarak 4 kaki tersebut akan digantikan dengan 5 kaki.

27. LAPORAN PERLAWANAN DAN KERTAS CATATAN

Keputusan:-

Sebaik sahaja perlawanan tamat, kertas catatan keputusan yang lengkap akan disahkan oleh pencatat, pengadil dan ketua pasukan. Kertas catatan keputusan ini akan dihantar kepada Urusetia Kejohanan oleh pengurus perlawanan selepas tamat perlawanan.

Pengadil dikehendaki menghantar laporan perlawanan kepada Pengurus Perlawanan yang akan menghantar laporan berkenaan kepada Urusetia Kejohanan selepas tamat perlawanan

28. PENGADIL PERLAWANAN

28.1 Jawatankuasa kejohanan akan melantik pengadil yang bertauliah untuk mengadili semua perlawanan.

28.2 Pemain dari mana-mana pasukan yang terbabit dengan perlawanan tidak dibenarkan menjadi pengadil

29. PENCATAT

Jawatankuasa Kejohanan akan memilih dan melantik Pencatat di setiap padang perlawanan

30. PAKAIAN KRIKET

Semua pemain dikehendaki memakai pakaian kriket dalam semua perlawanan mengikut tradisi permainan kriket. Pengadil berhak mengarahkan mana-mana pemain yang tidak mematuhi etika pakaian keluar dari padang perlawanan. Pemain itu hanya akan dibenarkan untuk kembali ke padang setelah berpakaian kriket.

31. BANTAHAN DAN RAYUAN

Sila Rujuk Peraturan Am Sukan MASUM (13.0 dan 15.0)

32. PERIHAL SURAT-MENYURAT

Segala hal surat-menyurat yang berkaitan dengan kejohanan ini hendaklah dihantar kepada Urusetia Kejohanan.

33. PENTERJEMAHAN

Dalam hal yang tidak dinyatakan di dalam peraturan kejohanan ini, pihak Jawatankuasa Kejohanan mempunyai hak mutlak untuk menyelesaikan hal berkenaan termasuk meminda peraturan kejohanan pada bila-bila masa jika tindakan itu akan membawa kebaikan kepada kejohanan dan keputusan adalah muktamad.