

**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN KRIKET
SUKAN SABAH (SAGA) XI, TAWAU 2025
(LELAKI/WANITA)**

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan **Kriket Antarabangsa, International Cricket Council (ICC), Persatuan Kriket Malaysia (MCA)**.
- 1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
- 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada **Peraturan Am Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025**.
- 1.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Pertandingan **International Cricket Council (ICC)**.
- 1.4 Persatuan Kriket Negeri Sabah akan bertanggungjawab di dalam organisasi teknikal dan seluruh kawalan serta pengurusan pertandingan.
- 1.5 Semua keputusan yang telah dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Kriket Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan akan bermula pada **11 hingga 17 Oktober 2025 (TBC)**.

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan akan diadakan di **Padang IPG, Kampus Tawau & Padang Stadium MPT Tawau**

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Setiap Pasukan Daerah hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada:

Jawatan	Lelaki	Wanita
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Jurulatih	2 orang	2 orang
Peserta	14 orang	14 orang
Jumlah	17 orang	17 orang

5.0 KELAYAKAN PESERTA & JURULATIH

- 5.1 Hanya peserta yang lahir pada tahun **2005 hingga 2011 (14 hingga 20 Tahun)** sahaja layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.

- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan salinan Kad Pengenalan dan gambar berukuran Pasport semasa pendaftaran.
- 5.3 sebarang pertukaran peserta/atlet atau pindaan/pertukaran kategori perlu mengisi **Borang Y** (pertukaran atlet) dan dihantar kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan sebulan sebelum kejohanan bermula.
- 5.4 Pendaftaran dan kelayakan peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am 4.8 dan 4.9**.
- 5.0 **Jurulatih Kriket setiap daerah perlu memiliki sekurang-kurangnya Sijil Kejurulatihan Tahap 1 atau Sijil Sains Sukan Tahap 1.**

6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN.

- 6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan pada hari latihan rasmi (*Official Training*).
- 6.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta bersama dengan kad pengenalan 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 ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 7.1 Acara yang dipertandingkan adalah seperti berikut:

ACARA	Lelaki	Wanita
Berpasukan	T20	T20

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Semua pemain dikehendaki memakai pakaian kriket berwarna dalam semua perlawanan. 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.
- 8.2 Pemain-pemain simpanan hendaklah memakai '*bib*' berwarna sepanjang masa perlawanan.

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 **Had Ining Format T20** - Semua perlawanan akan dijalankan dengan satu ining untuk setiap pasukan dan setiap ining akan dihadkan sebanyak 20 over. Jumlah minimum over yang diperlukan untuk membentuk satu perlawanan ialah **5 over**.
- 9.2 Semua perlawanan akan dijalankan dengan satu ining untuk setiap pasukan dan setiap ining akan dihadkan sebanyak 20 over untuk T20 lelaki.
- 9.3 Jumlah minimum over yang diperlukan untuk membentuk satu perlawanan ialah **5 over** untuk T20 lelaki.
- 9.4 Setiap pasukan hendaklah memukul sebanyak 20 over (Format T20) kecuali semua pemukul telah dikeluarkan.
- 9.5 Jika pasukan yang memadam dahulu gagal membaling sebanyak 20 over (Format T20) di dalam masa yang ditetapkan untuk sesi pertama, pasukan itu mesti membaling sehingga habis semua 20 over. Pasukan yang memukul kemudian akan menghadapi jumlah over yang sama.
- 9.6 Waktu masa rehat tidak akan dilanjutkan dan sesi kedua hendaklah bermula pada waktu yang telah ditetapkan.
- 9.7 Jawatankuasa Pertandingan akan membahagikan semua pasukan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan A dan B jika terdapat minimum 10 pasukan menyertai. Setiap pasukan akan bermain di antara satu sama lain dalam bentuk liga dalam kumpulan berkenaan. Jika terdapat lebih daripada 10 pasukan, maka semua pasukan kepada 4 kumpulan A, B, C, D.
- 9.8 Dua pasukan teratas dari kumpulan A dan B akan bertanding di peringkat Separuh Akhir (SA), manakala jika pertandingan dijalankan mengikut dengan 4 kumpulan, 4 pasukan teratas akan bertanding peringkat Separuh Akhir, Pemenang ke Pertandingan Akhir, yang Kalah bertanding tempat ketiga.
 - 9.8.1 **Separuh Akhir 2 Kumpulan**
SA1- A1 vs B2
SA2 – B1 vs A2
 - 9.8.2 **Separuh Akhir 4 kumpulan**
SA1 – A1 vs C1
SA2 – B1 vs D1
- 9.9 Pemenang separuh akhir akan bertemu dalam perlawanan akhir untuk menentukan Emas dan Perak manakala Pasukan yang kalah dalam perlawanan separuh akhir akan bertemu untuk menentukan pingat gangsa.
- 9.10 Jika perlawanan Separuh Akhir, Akhir atau tempat ketiga/keempat berkesudahan dengan tiada keputusan atau seri, penentuan Johan, Naib Johan dan tempat Ketiga akan ditentukan oleh '**super over**'.
- 9.11 Di dalam situasi di mana keadaan padang, cuaca dan cahaya tidak mengizinkan '**super over**' dimainkan, pasukan yang memperolehi jumlah kadar purata larian bersih (**net run rate**) yang tertinggi dalam kesemua perlawanan yang telah selesai (termasuk separuh akhir) akan diisytiharkan sebagai pemenang.

9.12 Pendaftaran Pemain untuk perlawanan

- 9.12.1 Setiap pasukan dikehendaki melaporkan diri ke gelanggang perlawanan 1 jam sebelum waktu jadual perlawanan dimulakan.
- 9.12.2 Setiap pasukan dikehendaki menyerahkan senarai nama 11 orang pemain kepada pengadil tidak kurang 30 minit sebelum perlawanan bermula.

9.13 Perlawanan Terganggu atau lewat

- 9.13.1 Objektif hendaklah memastikan jumlah over yang seimbang supaya kedua-dua pasukan mempunyai peluang memukul untuk jumlah over yang sama. Sekurang-kurangnya **5 over (Format T20)** perlu diberi kepada setiap pasukan untuk mencapai keputusan. Jika tidak dapat, perlawanan itu akan diisytiharkan "tiada keputusan" kecuali pasukan pemukul pertama di keluarkan sebelum mencapai over minimum. Kiraan jumlah over yang akan dibaling akan diambil dari purata 15 over sejam. Jika ada kekurangan jumlah over, kiraan semula mestilah tidak menyebabkan perlawanan tamat lebih awal dari masa yang ditetapkan berakhir.
- 9.13.2 Pasukan memukul kedua tidak boleh memukul over berlebihan daripada pasukan pertama melainkan pasukan memukul pertama telah keluar semuanya dalam jumlah over yang kurang daripada jumlah over yang dipersetujui.
- 9.13.3 Pada bila-bila masa perlawanan terganggu dimana jumlah over yang diagihkan kepada kedua-dua pasukan tidak dapat dibahagikan sama rata untuk masa yang tinggal (minimum 5 over untuk format T20, ining pasukan memukul pertama akan ditamatkan pada over yang telah dibaling (pecahan satu over akan dikira sebagai over lengkap). Pasukan memukul kedua pula akan dipanggil untuk memukul selepas masa rehat antara ining.

9.14 Perlawanan Tidak Terganggu

- 9.14.1 Setiap pasukan hendaklah memukul sebanyak 20 over (Format T20) kecuali semua pemukul telah dikeluarkan.
- 9.14.2 Jika pasukan yang memadang dahulu gagal membaling sebanyak 20 over (Format T20) di dalam masa yang ditetapkan untuk sesi pertama, pasukan itu mesti membaling sehingga habis semua 20 over. Pasukan yang memukul kemudian akan menghadapi jumlah over yang sama.
- 9.14.3 Waktu masa rehat tidak akan dilanjutkan dan sesi kedua hendaklah bermula pada waktu yang telah ditetapkan.

9.15 Kelewatan atau Gangguan kepada Ining Pasukan Memukul Pertama

- 9.15.1 Jumlah jumlah over untuk pasukan memukul pertama dikurangkan, masa yang tetap akan dipastikan untuk melengkapkan sesi pertama. Sebagaimana dikira mengikut peruntukan Peraturan 9.1
- 9.15.2 Jika pasukan memadang pertama gagal membuat balingan yang ditetapkan dan melepasi masa rehat, perlawanan akan tetap diteruskan sehingga jumlah over yang telah ditetapkan akan dibaling.

9.16 Kelewatan atau Gangguan kepada Ining Pasukan Memukul Kedua

- 9.16.1 Jika tidak memungkinkan pasukan kedua memperoleh peluang memukul jumlah over yang sama dengan pasukan memukul pertama, jumlah over yang akan dibaling perlu diolah semula seperti berikut:
- 9.16.2 Jumlah over akan dikurangkan pada purata satu over setiap **4.25 minit** bagi masa perlawanan yang hilang untuk T20.

9.16.3 Jumlah over yang akan diguna untuk membaling akan dikira pada purata setiap over dan mengambil **4.25 minit (T20)** atau sebahagiannya dalam masa perlawanan yang tinggal untuk bermain dengan mana- mana yang menghasilkan jumlah over yang terbanyak yang boleh dimain.

9.17 **Undian Toss** – Ketua Pasukan atau Naib Ketua Pasukan dengan pakaian perlawanan, akan melakukan undian 30 minit sebelum perlawanan bermula.

9.18 **Masa Perlawanan**

9.18.1 Setiap perlawanan akan mengambil masa selama 3 jam 10 minit.

9.18.2 Extra time atau masa tambahan 30 minit akan di beri sekiranya berlaku gangguan cuaca, keadaan padang dan pencahayaan.

9.19 **Bola Perlawanan**

9.19.1 Bola kriket berwarna putih akan digunakan.

9.19.2 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.

9.19.3 Jika bola perlawanan didapati basah dan lembab disebabkan oleh keadaan cuaca dingin atau bertukar keadaan bentuk 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 warna.

9.19.4 Pembaling atau pemukul boleh membawa hal ini kepada pengadil dan keputusan untuk menukarkan bola terletak pada budi bicara pengadil perlawanan dan keputusan adalah muktamad.

9.19.5 Pengadil diberikan hak memilih bola gantian dan keputusan pengadil adalah muktamad.

9.20 **Keputusan**

- **Menang**

9.20.1 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 iningnya apabila:

- 2 mata kepada pasukan yang memenangi perlawanan.
- 0 mata untuk pasukan yang kalah.
- 1 mata kepada kedua-dua pasukan yang berkesudahan dengan 'Tiada Keputusan'.
- 1 mata kepada pasukan yang terikat (pusingan awal sahaja).

- **Terikat**

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

9.21 **Sistem Pengiraan Mata**

9.21.1 Jumlah mata berikut akan diberikan dalam semua perlawanan kumpulan:

- 2 mata kepada pasukan yang memenangi perlawanan.
- 0 mata untuk pasukan yang kalah.
- 1 mata kepada kedua-dua pasukan yang berkesudahan dengan 'Tiada Keputusan'.
- 1 mata kepada pasukan yang terikat (pusingan awal sahaja).

9.21.2 Jika ada persamaan mata untuk memilih pasukan teratas di dalam kumpulan, keutamaan akan diberikan kepada pasukan:

- Telah mengalahkan pasukan yang terikat jumlah mata.
- Pasukan yang memenangi lebih perlawanan, jika jumlah mata masih sama.
- Dengan jumlah kadar purata larian bersih (net run rate) yang tertinggi dalam semua perlawanan kumpulan tidak termasuk perlawanan yang tiada keputusan, jika jumlah mata masih sama.

10.0 PEGAWAI TEKNIKAL PERTANDINGAN

10.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan melantik Ketua Delegat Teknikal, Delegat-delegat Teknikal dan Pegawai-pegawai Teknikal setelah berunding dengan persatuan sukan Negeri tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 14.0**.

10.2 Semua keputusan perlawanan yang dibuat oleh pengadil adalah muktamad.

10.3 Komposisi pegawai pertandingan bagi setiap perlawanan mengikut undang-undang (ICC).

11.0 BANTAHAN

11.1 Setiap pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak **RM 200.00** tunai

11.2 Wang pertaruhan akan lupus jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.

11.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Juri Rayuan dalam masa tiga puluh **(30) minit** selepas pertandingan itu tamat.

12.0 JAWATANKUASA BANTAHAN

12.1 Perlantikan Jawatankuasa Bantahan Tatatertib dan Prosedur aturcara mesyuarat seperti yang digunakan oleh Persatuan Kriket Malaysia dan Persatuan Kriket Negeri Sabah yang terdiri:

- 12.1.1 Ketua Teknikal atau wakil.
- 12.1.2 Pengerusi Pengelola Pertandingan atau wakil.
- 12.1.3 Ketua Pengadil atau wakil

12.2 Jawatankuasa Bantahan akan bersidang dan membuat keputusan dalam masa 2 jam setelah menerima bantahan rasmi.

12.3 Keputusan Jawatankuasa Bantahan adalah muktamad.

14. HADIAH

14.1 Hadiah disediakan seperti berikut :

Kategori	Emas	Perak	Gangsa
Lelaki	1 (14)	1 (14)	1 (14)
Wanita	1 (14)	1 (14)	1 (14)
Jumlah	2 (28)	2 (28)	2 (28)

14.2 Pemberian Pingat-pingat kemenangan adalah tertakluk kepada **Peraturan Tetap 14.3**.