



BOLA JARING

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA JARING MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA

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 am 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 MSS Negeri.
- 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 Tiap-tiap pasukan mengandungi tidak lebih daripada 12 orang pemain.
- 3.1.2 Tiap-tiap pemain diwajibkan bermain dalam peringkat umurnya sahaja (*Rujuk Peraturan AM MSSM: peraturan 4*)
- 3.1.3 Semua peserta kecuali peringkat umur 12 tahun dan ke bawah hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal kepada pengelola. Seseorang peserta yang kehilangan kad pengenalan mesti mempunyai dokumen pendaftaran KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 atau mana-mana dokumen yang dikeluarkan oleh Jabatan pendaftaran Negara.
- 3.1.4 Pelajar yang menerima surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Rendah dari Kementerian Pelajaran Malaysia WAJIB disahkan pendaftaran oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan SAHAJA
- 3.1.5. Semua peserta wajib berdaftar melalui **e-KEJOHANAN** dan melengkapkan Borang Pendaftaran Pasukan (P01 dan P02) dan Pendaftaran Individu (Borang M01 bagi sekolah menengah & R01 bagi sekolah rendah) berserta gambar ukuran pasport, salinan kad pengenalan/sijil lahir yang disahkan oleh Guru Besar/ Penolong Kanan sekolah peserta berkenaan. Pengesahan terakhir dibuat oleh Pengurus Pasukan serta Setiausaha Agung MSS Negeri masing-masing (*Rujuk Peraturan Am MSSM: Lampiran A*)
- 3.1.6 Nombor pendaftaran pemain menggunakan **no daftar IDME**.

3.2 Pegawai Pasukan

- 3.2.1. Pegawai pasukan hendaklah terdiri daripada pegawai **Wanita** sahaja iaitu:
 - 3.2.1.1. Seorang Pengerusi Teknik
 - 3.2.1.2. Seorang Pengurus Pasukan
 - 3.2.1.3. Seorang Jurulatih
 - 3.2.1.4. Seorang Fisioterapi

4. KELAYAKAN PEMAIN

- 4.1. Taraf kelayakan pemain adalah tertakluk kepada Peraturan 3
(*Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 3*)
- 4.2. Pelajar Prauniversiti Semester 1, di Sekolah Sukan Malaysia boleh mewakili MSSN dalam Kejohanan MSSM.
- 4.3. Kebenaran mewakili negeri lain perlulah melalui permohonan bertulis dan mendapat persetujuan antara Pengarah Pendidikan Negeri.
(*Rujuk Peraturan AM MSSM: Perkara 3*)

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1. Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

5.1.1. Pusingan Pertama

- 5.1.1.1. Sekiranya dua belas (12) atau lebih pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada empat kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- 5.1.1.2. 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 C

Keempat - Kumpulan D

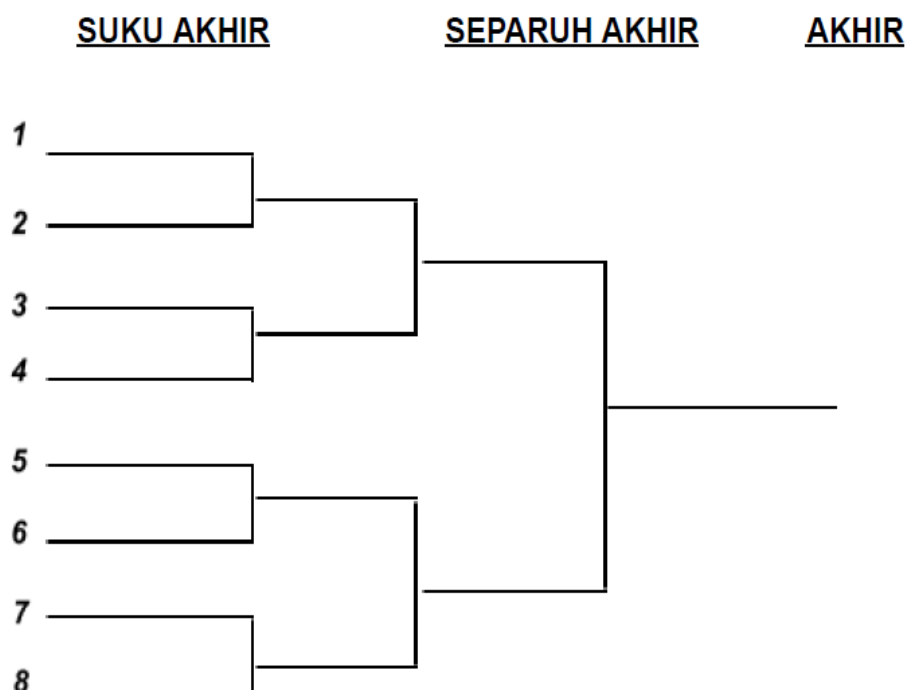
Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

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

5.1.2. Pusingan Kedua (Suku Akhir)

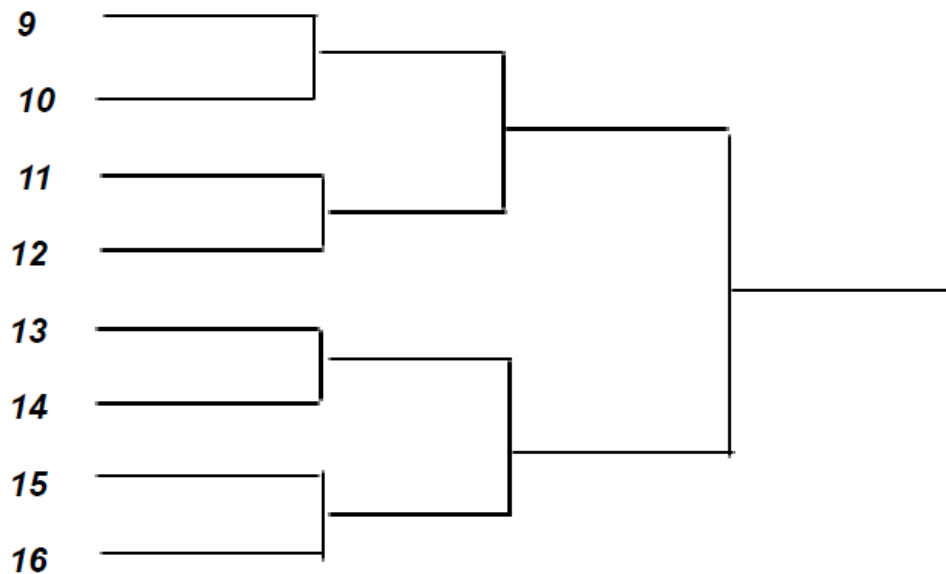
- 5.1.2.1. Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingannya akan dijalankan secara kalah mati.
- 5.1.2.2. Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:
- Undian bagi 4 pasukan Pemenang Pertama **KUMPULAN** akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 1, 3, 5 dan 7.
 - Undian bagi 2 Pasukan Pemenang Kedua KUMPULAN untuk ditempatkan di kedudukan 2 atau 4, jika Pasukan Pemenang Pertama **KUMPULAN**nya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 5 atau 7. Manakala 2 Pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 6 atau 8.
 - Pasukan-pasukan yang menang pada Perlawanan Separuh Akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat KETIGA dan KEEMPAT.

KUMPULAN MENANG



KUMPULAN KALAH

SUKU AKHIR SEPARUH AKHIR AKHIR



5.2. Secara Liga Tiga Kumpulan (A, B dan C)

5.2.1. Pusingan Pertama

5.2.1.1. Di mana penyertaan mengandungi sembilan (9) hingga sebelas (11) pasukan, maka pertandingan di Peringkat Awal akan dijalankan secara LIGA satu pusingan dalam TIGA kumpulan A, B dan C.

5.2.1.2. Johan, Naib Johan, dan Ketiga dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut :

Johan - Kumpulan A

Naib Johan - Kumpulan B

Ketiga - Kumpulan C

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

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

5.2.2. Pusingan Kedua

- 5.2.2.1. Johan dan Naib Johan Kumpulan A, B dan C adalah layak memasuki Pusingan Kedua yang juga akan dijalankan secara LIGA dalam dua kumpulan iaitu Kumpulan X dan Kumpulan Y.
- 5.2.2.2. Johan setiap kumpulan akan diundi untuk ditempatkan di kumpulan-kumpulan tersebut. Dari 3 Johan, satu akan ditempatkan ke kumpulan X, dan 2 ditempatkan ke kumpulan Y. Naib Johan Kumpulan akan di tempatkan di kumpulan yang berlainan dengan Johannya.
- 5.2.2.3. Johan X akan bermain dengan Naib Johan Y dalam pusingan pusingan separuh akhir pertama. Johan Y akan bermain dengan Naib Johan X untuk separuh akhir kedua.

5.2.3 Pusingan Akhir

- 5.2.3.1 Pemenang separuh akhir pertama akan bermain dengan Pemenang separuh akhir kedua untuk menentukan Johan dan Naib Johan. Manakala pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat.

5.3 Cara Liga 2 kumpulan

5.3.1 Pusingan Pertama

- 5.3.1.1 Sekiranya 6 hingga 8 pasukan mengambil bahagian, pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B.
- 5.3.1.2 Johan dan Tempat Keempat dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam Kumpulan A dan Naib Johan serta tempat ketiga ditempatkan dalam kumpulan B.
- 5.3.1.3 Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam 2 kumpulan dengan cabutan undi.
- 5.3.1.4 Sekiranya pasukan diutamakan (seeded) tidak mengambil bahagian maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

5.3.2 Pusingan kedua

- 5.3.2.1 Johan Kumpulan A akan melawan Naib Johan Kumpulan B dan Johan Kumpulan B akan melawan Naib Johan Kumpulan A.
- 5.3.2.2 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

5.3.3 Pusingan Akhir

- 5.3.3.1 Johan Kumpulan A atau Naib Johan kumpulan B akan melawan Johan Kumpulan B atau Naib Johan Kumpulan A untuk menentukan Johan dan Naib Johan.
- 5.3.3.2 Pasukan kalah dalam kedua-dua perlawanan di atas akan menentukan tempat ketiga dan keempat.

5.4 Cara Liga Satu Kumpulan

- 5.4.1 Sekiranya empat hingga lima pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai JOHAN.
- 5.4.2 Sekiranya terdapat tiga atau kurang pasukan yang mengambil bahagian pertandingan tidak akan dilangsungkan (*rujuk peraturan Am MSSM*)

6. 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, walaubagaimanapun:

- 6.1.1.1. 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.
- 6.1.1.2. Jika Purata Gol masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara **PERBEZAAN GOL** iaitu jumlah jaringan gol di tolak jumlah gol yang kena.
- 6.1.1.3. Jika kedudukan masih seri, maka pasukan yang menjaringkan gol terbanyak akan diisytiharkan sebagai pemenang.
- 6.1.1.4. Sekiranya kedudukan masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan pasukan tersebut dikira sebagai pemenang.
- 6.1.1.5. Sekiranya kedudukan masih seri, satu lentingan 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 **empat (4) minit** hendaklah diberi selepas tamat permainan
- 6.2.2. Masa tambahan hendaklah mengandungi **dua (2) bahagian dan dimainkan selama tujuh (7) minit** setiap separuh masadengan **satu (1) minit** masa 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 empat **(4) suku** dengan masa permainan selama **10 minit bagi tiap-tiap suku** dan masa rehat selama **3 minit** di antara suku pertama dengan suku kedua dan suku ketiga dengan suku keempat. Masa rehat separuh masa ialah selama **5 minit**. Masa rehat boleh dilanjutkan oleh Pengadil untuk menguruskan sebarang luar jangkaan atau kecemasan. Pasukan hendaklah bertukar Kawasan Gol pada akhir setiap suku.
- 7.2. Masa bermain untuk kumpulan klasifikasi ialah **dua separuh masa dengan 10 minit** setiap separuh masa dan **3 minit rehat**.

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 (Kapten) 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.
- 8.2.4. **Pegawai perubatan / fisioterapi pasukan hendaklah memakai tanda pengenalan seperti *armband* atau *wristband* sepanjang tempoh perlawanan bagi membezakan mereka daripada pegawai lain dan bagi membolehkan fisioterapi masuk ke dalam gelanggan sekiranya berlaku kecederaan pemain. Bagi kes kecederaan yang berlaku serentak pegawai lain dari pasukan yang sama yang berada di bangku pemain dibenarkan masuk dengan **izin pengadil (Semakan Mesyuarat JKTPSMSSM Bil.1/2026 : 9 – 11 Feb 2026): SSTP Johor****

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 3.05meter atau 10 kaki.
- 9.3. Bola untuk pertandingan jenama Molten,saiz 5 untuk semua peringkat umur.

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	11	12	13	14	15	16
Mata	30	23	18	15	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

10.2. Kategori Bawah 12 tahun diambil kira dalam keputusan mata keseluruhan bagi semua jenis sukan. (*Rujuk Peraturan Am MSSM: Perkara 10.5.3.*)

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

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

11. HADIAH DAN SIJIL BERPASUKAN

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

11.2. Semua pasukan yang menyertai kejohanan akan menerima sijil penyertaan.

11.3. Hadiah dan Sijil Individu akan diberikan kepada:

11.3.1. Penjaring Terbanyak

11.3.2. Pemain Pengadang Terbaik

11.3.3. Pemain Penyerang Terbaik

11.3.4. Pemain Terbaik Kejohanan

12. KELEWATAN

12.1. Sepuluh (10) minit diberikan untuk masa kelewatan. Jika selepas sepuluh (10) minit sesuatu pasukan itu tidak dapat hadir dengan sekurang-kurangnya lima (5) orang pemain, maka pasukan itu dikira menarik diri daripada kejohanan.

13. MENARIK DIRI

13.1. Pasukan yang telah mengesahkan persetujuan mengambil bahagian dalam sesuatu kejohanan perlawanan 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 perlawanan diberhentikan kerana sesuatu kecederaan akan dikira kalah tanpa menimbang 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. PENGADIL

- 14.1. Semua pengadil dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola atau cadangan oleh PTPS MSS Negeri.
- 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.
- 16.4. 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.
- 16.5. Keputusan Jawatankuasa Bantahan akan dibuat secara bertulis serta dimaklumkan kepada yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.
- 16.6. Keanggotaan Jawatankuasa Bantahan yang akan bersidang terdiri daripada:
 - 16.6.1. Setiausaha Agung MSSN Pengelola.
 - 16.6.2. Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan.
 - 16.6.3. Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSM.
 - 16.6.4. Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan MSSN Pengelola.
 - 16.6.5. 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.

17.1.1. Pengerusi Jawatankuasa Pengelola/wakilnya.

17.1.2. Penyelaras Permainan MSSM.

17.1.3. 5 orang Pengurus Pasukan MSSN yang berdaftar yang tidak terlibat dalam Jawatankuasa Bantahan.

17.1.4. Setiausaha J/K Pengelola Kejohanan (*Ex-Officio*)

17.2. Juri Rayuan bertanggungjawab untuk;

17.2.1. 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 MSSN berkenaan supaya mengambil tindakan tatatertib sejajar dengan tindakan disiplin mengikut hukuman yang digunakan oleh Persatuan Sukan Kebangsaan

17.2.2. Bertanggungjawab membuat pelaporan mengenai peristiwa yang telah berlaku kepada urus setia MSSM 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. TINDAKAN TATATERTIB

18.1 Lembaga ini terdiri daripada

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

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

18.1.3. Yang Dipertua MSSN Pengelola atau wakilnya.

18.1.4. Tiga (3) orang Setiausaha Agung MSSN 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 berkenaandan keputusannya adalah muktamad.
(*Rujuk Peraturan Am MSSM:Perkara 19*)