



MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MALAYSIA

MANUAL PENGURUSAN BOLA JARING

MSSM

**MESYUARAT Pengerusi Teknik dan
Pembangunan Sukan Bola Jaring Bil 1/2026**

23 JULAI 2026

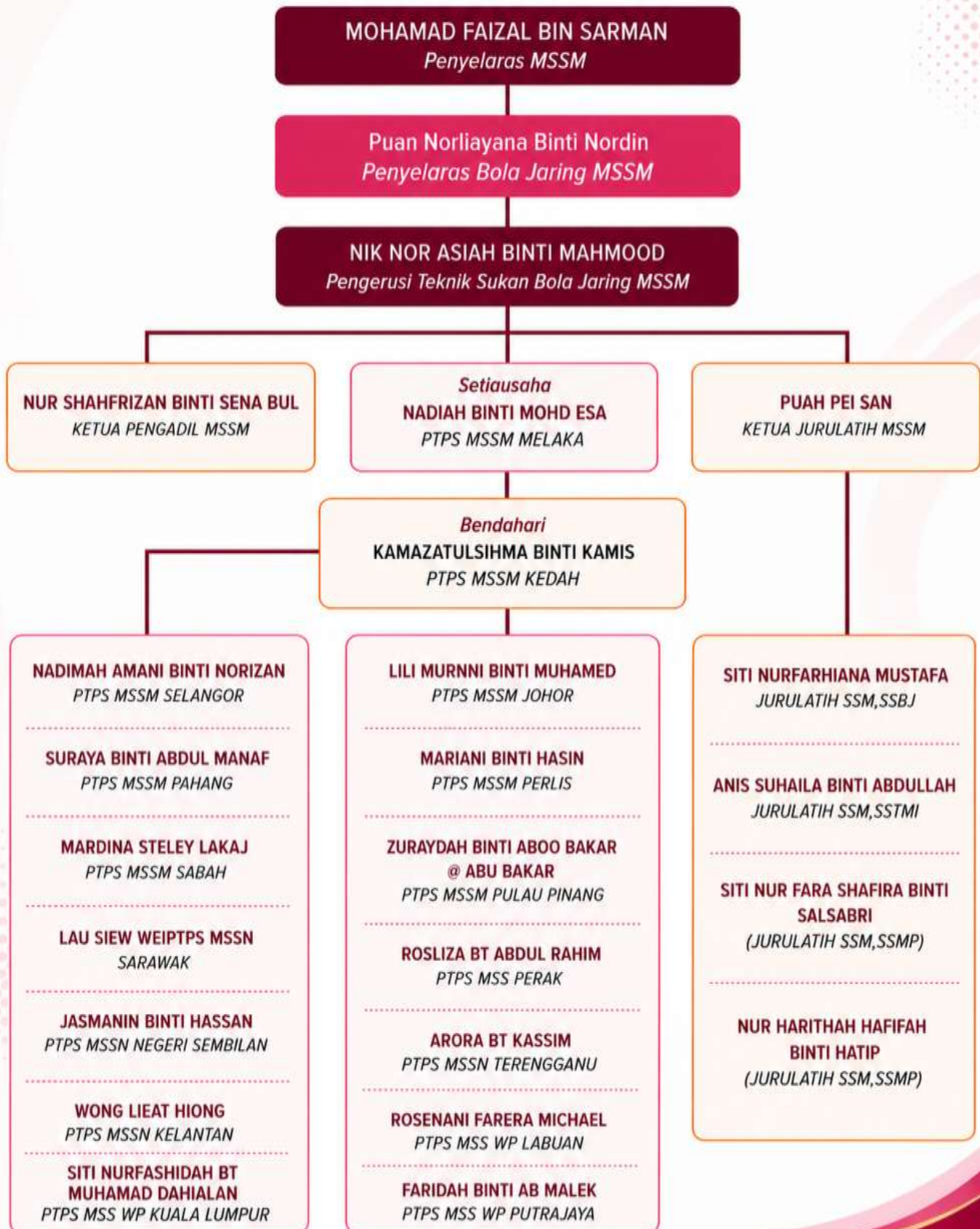
PPD ALOR GAJAH, MELAKA

**DISEDIAKAN OLEH:
Pengerusi Teknik Pembangunan
Sukan Bola Jaring MSSM 2026**

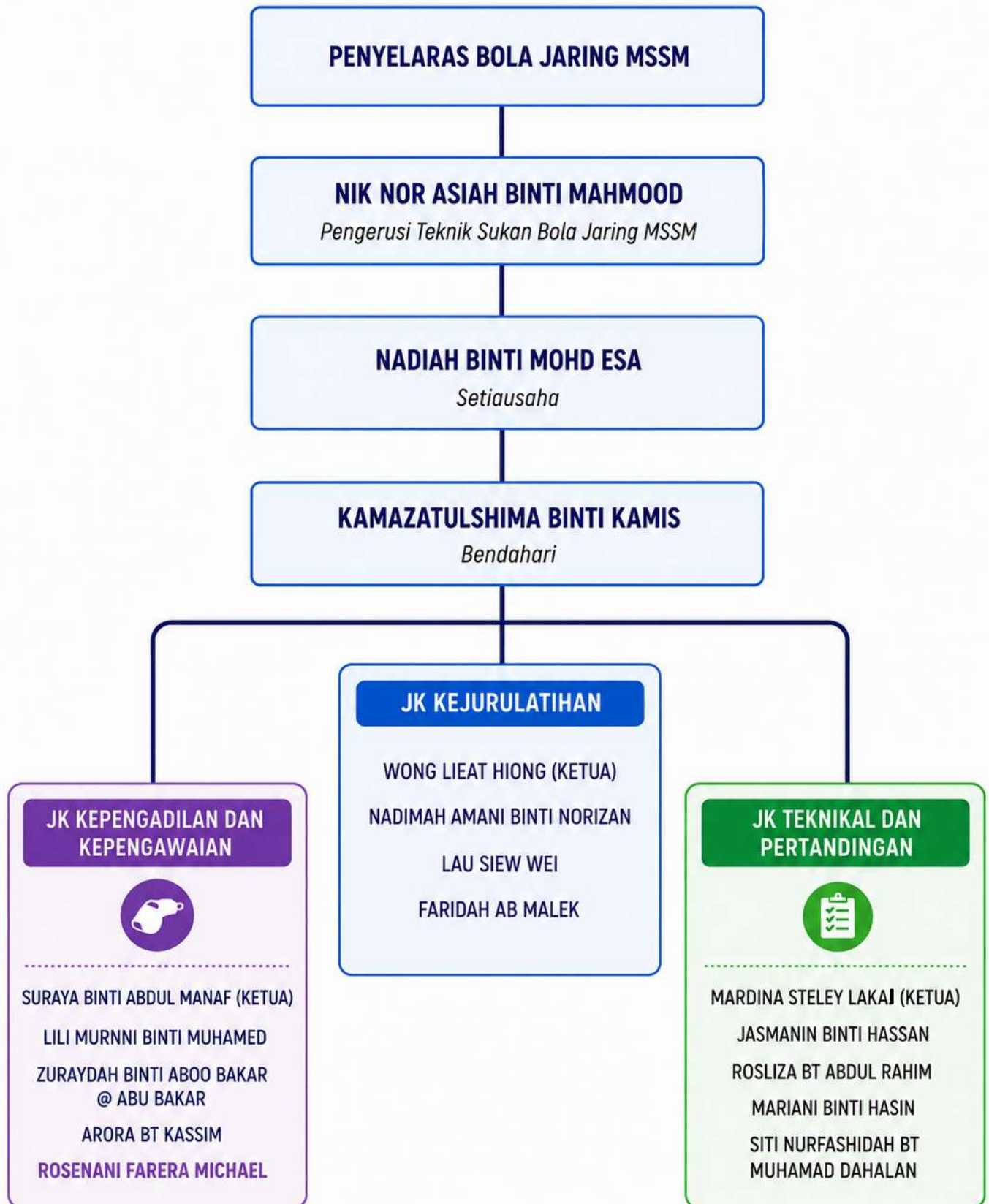
BIL.	KANDUNGAN	MUKA SURAT
01	 Organisasi Pembangunan Sukan Bola Jaring MSSM 2026	3 – 5
02	 Senarai Ketua Jurulatih ,pengadil Negeri & Calon Pengadil MSSM 2026	6– 8
03	 Kronologi Kejohanan Bola Jaring MSSM 2026	9
04	 Peraturan Pertandingan Bola Jaring MSSM 2026	10– 23
05	 Undian Pasukan Mengikut Kumpulan	24
06	 Kriteria Pemilihan Anugerah Khas Kejohanan	25 – 28
07	 Dokumen Sokongan & Lampiran	29– 41

STRUKTUR ORGANISASI

PEMBANGUNAN SUKAN BOLA JARING MSSM 2026



ORGANISASI JAWATANKUASA TEKNIKAL BOLA JARING MSSM 2026



JAWATANKUASA PANEL ANUGERAH MSSM 2026



PENYELARAS BOLA JARING MSSM



NIK NOR ASIAH BINTI MAHMOOD
PTPS MSSM



PUAH PEI SAN
KETUA PANEL ANUGERAH

PANEL ANUGERAH BAWAH 12



-  SITI NUR FARA'SHA FIRA BINTI SALSABRI (KETUA)
-  FARIDAH AB MALEK
-  KAMAZATULSHIMA BINTI KAMIS
-  ZURAYDAH BINTI ABOO BAKAR @ABU BAKAR
-  SITI NURFASHIDAH BT MUHAMAD DAHALAN
-  ROSENANI FARERA MICHAEL
NUR HARITAH HAFIFAH BINTI HATIP

PANEL ANUGERAH BAWAH 15



-  ANIS SUHAILA BINTI ABDULLAH (KETUA)
-  NADIMAH AMANI BINTI NORIZAN
-  LAU SIEW WEI
-  ARORA BINTI KASSIM
-  SURAYA ABD MANAF
-  MARIANI BINTI HASIN

PANEL ANUGERAH BAWAH 18



-  SITI NOR FARHANA BINTI MUSTAFA (KETUA)
-  WONG LIET HONG
-  LILI NURNNI BINTI MUHAMED
-  ROSLIZA BT ABDUL RAHIM
-  JASMANIN BINTI HASSAN
-  MARDINA STELEY LAKAI

SENARAI NAMA KETUA JURULATIH MSS NEGERI

BIL	NAMA PENUH	MSSN	CATATAN
1	Puah Pei San	Ketua Jurulatih Mssm	Lesen C SPKK Tahap I
2	Almastara Binti Mohd Hasim @ Mohd Hashim	Mss Perak	Lesen B SLKK Tahap II
3	Fazira Binti Mesnan	Mss Johor	Tahap 1
4	Noorrul Afniza Binti Ahmad Jamaludin	Mss Melaka	Tahap 1
5	Nurhidayah Binti Mustafar	Mss Negeri Sembilan	-
6	Norosmahwati Binti Ghazali	Mss Wp Kuala Lumpur	Pengenalan
7	Habsah Bt Nordin	Mss Perlis	Pengenalan
8	Nazila Binti Husain	Mss Kelantan	Pengenalan
9	Noor Atika Bt Md Radzi	Mss Terengganu	-
10	Norhamsana Binti Shamin Ahmad	Mss Pahang	Tahap 1
11	Nor Adliana Binti Ahmad Basaruddin	Mss Wp Labuan	Tahap 1

SENARAI NAMA KETUA PENGADIL MSS NEGERI

BIL	NAMA PENUH	MSSN	CATATAN
1	Nur Shafrizan Binti Sena Bul	Ketua Pengadil Mssm	Tahapl 1
2	Nurhidayah Binti Hamid	Mss Johor	Tahap L 1
3	Mimi Hafiza Binti Md Yasin	Mss Melaka	Pengenalan
4	Siti Hajar Bt Harun	Mss Negeri Sembilan	Tahap 1
5	Nurulhuda Liza Binti Aminuddin Rosli	Mss Wpkl	Tahap 1
6	Izzan Amrina Rasyada Binti Mohd Anuar	Mss Wp Putrajaya	Pengenalan
7	Siti Munirah Bt Ahmad Zarai	Mss Perak	Tahap 1
8	Azizah Binti Ismail	Mss Pulau Pinang	Pengenalan
9	Normazni Binti Yahaya	Mss Perlis	Pengenalan
10	Che Masnika Zahira Binti Abdul Malik	Mss Kelantan	Pengenalan
11	Waznati Binti Rashid	Mss Terengganu	-
12	Nurul Fazlina Aira Binti Nor Azman	Mss Pahang	Tahap 1
13	Nur Ilia Farahasyah Binti Isman	Mss Wp Labuan	Pengenalan

CALON PENGADIL MSSM 2026

BIL	NAMA	MSSN	CATATAN
1	Nur Shafrizan Binti Sena Bul	Wp Kuala Lumpur	Tahap 1
2	Wan Ainee Binti Wan Johari	Wp Kuala Lumpur	Tahap 1
3	Elyia Iryantie Binti Othman	Wp Kuala Lumpur	Pengenalan
4	Nurulhuda Liza Binti Aminuddin	Wp Kuala Lumpur	Tahap 1
5	Mimi Hafiza Binti Md Yasin	Melaka	Pengenalan
6	Fatin Nur Hijjazmin Binti Hazmi	Melaka	-
7	Azni Fifianty Binti Zainal	Melaka	Pengenalan
8	Mas Mariana Binti Hamdan	Melaka	-
9	Nur Atikah Bt Idris	Johor	Pengenalan
10	Nur Izzati Binti Muhammad Roslan	Johor	Pengenalan
11	Nurhidayah Binti Hamid	Johor	Tahap 1
12	Nor 'Aqilah Bt Thalatha	Johor	Pengenalan
13	Nur Aslinda Binti Mohd Nor Azmi	Selangor	-
14	Nor Syahirah Binti Nor Afandi	Selangor	-
15	Siti Nurkhalida Binti Abdul Talib	Selangor	Tahap 1
16	Nurul Haiza Binti Abas	Negeri Sembilan	Pengenalan
17	Aida Suraya Binti Kharil	Negeri Sembilan	Pengenalan
18	Siti Norhidayah Binti Ahmad Nasir	Negeri Sembilan	-
19	Fatin Najia Binti Zaharrudin	Perak	Tahap 1
20	Nor Liana Hafiza Bt Ramli	Perak	-
21	Nur Farah Asnaini Binti Mohamad Azami	Perak	Tahap 1
22	Nor Erni Yusnita Binti Mohammad Nazal	Kedah	Pengenalan
23	Nur Syuhaila Binti Ruslan	Kedah	Pengenalan
24	Anis Adlina Binti Abu Bakar	Pulau Pinang	-
25	Nurasyiqin Binti Che Hasan	Pulau Pinang	-
26	Nur Fitrah Binti Ahmad Naizam	Pulau Pinang	-
27	Che Masnika Zahira Binti Abdul Malik	Kelantan	Pengenalan
28	Nurnadiah Binti Yusof	Kelantan	Pengenalan
29	Nur Syazana Binti Mohd Sanusi	Kelantan	Tahap 1 - Penyertaan
30	Mazilawati Binti Musa	Terengganu	Pengenalan
31	Norsiyah Bt Wahab	Terengganu	-
32	Nur Alia Iwani Binti Nadzari	Pahang	Pengenalan
33	Siti Nurabiah Binti Jafri	Pahang	Pengenalan
34	Nurul Fazlina Aira Binti Nor Azman	Pahang	Tahap 1
35	Diyanah Zahirah Hanani Binti Abd Majid	Pahang	Pengenalan
36	Cornelia Liew Mui Yee	Sabah	Pengenalan
37	Meryl Sehginna Tingadon	Sabah	Pengenalan
38	Myra Anastasia Binti Haslee	Sabah	Tahap 1
39	Izzan Amrina Rasyada Binti Mohd Anuar	Wp Putrajaya	Pengenalan
40	Nur Ilia Farahasyah Binti Isman	Wp Labuan	Pengenalan
41	Noorsafinaz Bt Abd Kadir	Sarawak	Tahap 1
42	Viviana Irina Nawot	Sarawak	Pengenalan
43		Johor	
44			
45			

KRONOLOGI KEJOHANAN BOLA JARING MSSM 2026

TARIKH	MASA	PERKARA	TEMPAT	TINDAKAN
Ogos	-	Pendaftaran pasukan di E-kejoanan	E-kejoanan/Mylink https://www.bsukanspmoe.com/ekejoanan/	PTPS Pengurus pasukan
28/08/2026 Jumaat	3.00 ptg	1. Taklimat pengadil	Uitm Lendu	Semua Pengadil PTPS Pengurus Pasukan
	2-6 ptg 8.00 mlm	2. Pendaftaran 3.Taklimat Pengurus (Taklimat pengurus bermula 8.00 malam)	Uitm Lendu	
Hari 1 29/08/2026 Sabtu	8.00 pagi - 7.00 ptg	Pertandingan Pusingan Awal	Venue Pertandingan	Semua Pegawai
	8.00 Malam	Post-Mortem MSSM 1	Uitm Lendu	Semua PTPS Coach SSM
Hari 2 30/08/2026 Ahad	8.00 pagi - 7.00 malam	Pertandingan Pusingan Awal	Venue Kejoanan	Semua pegawai dan pasukan
Hari 3 31/08/2026 Isnin	8.00 -9.30 Pagi	Sambutan Kemerdekaan	Bawah 15 dan Bawah 18 di Uitm Lendu -court 1 Bawah 12 – di venue B12	Semua atlet dan pegawai
	9.30 pagi	Sambungan perlawanan pusingan awal	Venue Kejoanan	
	11.30 pagi	Undian Pusiangan ke dua	UiTM Lendu Court 1	
	1.00-2.30	Pusingan Klasifikasi	Venue Kejoanan	
	2.30 ptg- 7.00mlm	Suku Akhir		
Hari 4 01/09/2026 Selasa	8.00-9.30 pagi	Pusingan Klasifikasi		
	10.pagi	Pusingan Separuh Akhir		
	12.00 thr- 5 ptg	Pusingan Klasifikasi (Penentuan Kedudukan 5-16)		
	8.00 malam	Post-Mortem/ Anugerah MSSM 2	UitM Lendu	
Hari 5 02/09/2026 Rabu	8.00 pagi-1.00 t/hari	Perlawanan Akhir 3/4 dan 1/2 (Semua kategori)	Court 1-UiTM Lendu	Semua pegawai
	2.30 ptg	Penutup dan Penyampaian hadiah		
03/09/2026 Khamis	8.00 pagi	Perjalanan Pulang Kontijen		



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

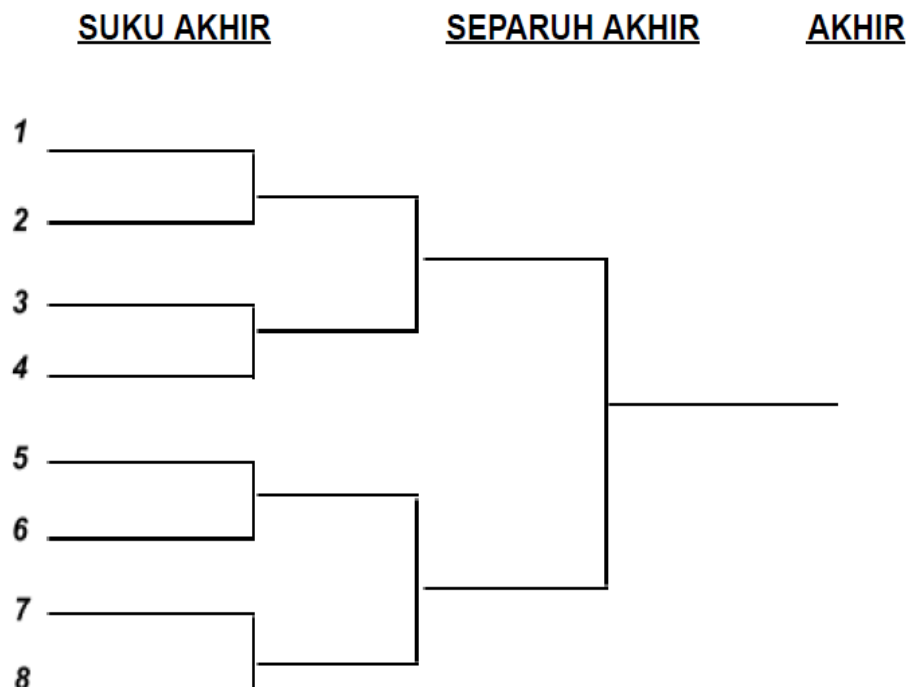
Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

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

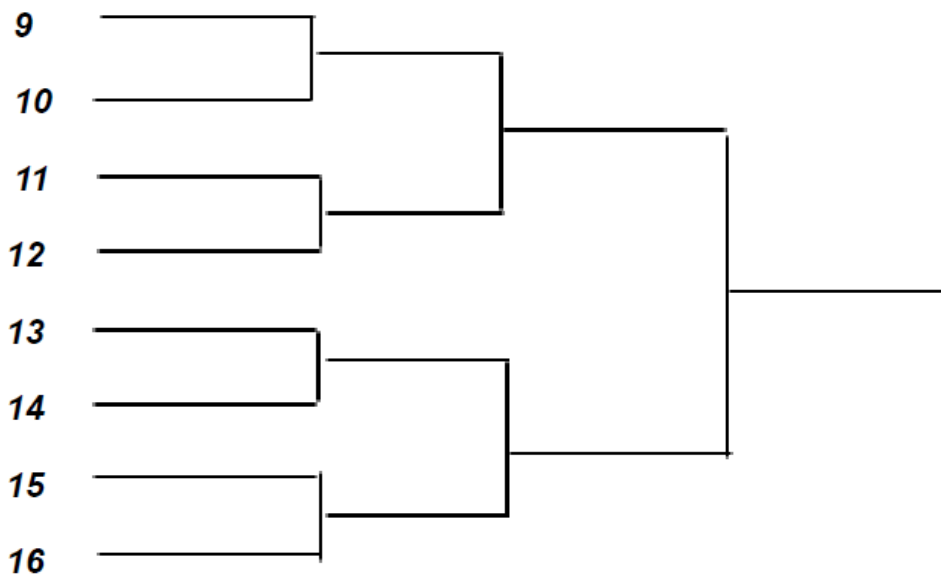


5.1.2.3. Pasukan yang tidak berjaya ke Pusingan Kedua akan bermain untuk menentukan tempat ke sembilan (9) hingga ke enam belas (16) dalam **pusingan klasifikasi**.

- i. Undian bagi 4 pasukan Pemenang Ketiga **KUMPULAN** akan didahulukan untuk ditempatkan di kedudukan 9,11,13 dan 15.
- ii. Undian bagi 2 Pasukan Pemenang Keempat **KUMPULAN** untuk ditempatkan di kedudukan 10 atau 12, jika Pasukan Pemenang Pertama KUMPULANnya telah diundi dan ditempatkan di kedudukan 9 atau 11. Manakala 2 Pasukan Pemenang Kedua yang lain akan diundi juga untuk ditempatkan di kedudukan 14 atau 16.

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 ditempatkan 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 digunapakai 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 berkeandaan keputusannya adalah muktamad.

(Rujuk Peraturan Am MSSM:Perkara 19)

MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA KEJOHANAN BOLA JARING (BAWAH 12 TAHUN)				
UNDIAN PASUKAN				
Kump	A		Kump	B
Code	Pasukan		Code	Pasukan
A1	MSS JOHOR		B1	MSS SELANGOR
A2	MSS SARAWAK		B2	MSS NEGERI SEMBILAN
A3	MSS KELANTAN		B3	MSS PULAU PINANG
			B4	MSS PERLIS
Kump	C		Kump	D
Code	Pasukan		Code	Pasukan
C1	MSS TERENGGANU		D1	MSS KEDAH
C2	MSS WP PUTRAJAYA		D2	MSS PERAK
C3	MSS WP KUALA LUMPUR		D3	MSS SABAH
C4	MSS PAHANG		D4	MSS MELAKA



MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA

KEJOHANAN BOLA JARING (BAWAH 15 TAHUN)

UNDIAN PASUKAN

Kump	A
Code	Pasukan
A1	MSS SELANGOR
A2	MSS PAHANG
A3	MSS WP PUTARAJAYA
A4	MSS PUALAU PINANG

Kump	B
Code	Pasukan
B1	MSS SARAWAK
B2	MSS LABUAN
B3	MSS TERENGGANU
B4	MSS MELAKA

Kump	C
Code	Pasukan
C1	MSS WP KUALA LUMPUR
C2	MSS KELANTAN
C3	MSS NEGERI SEMBILAN
C4	MSS KEDAH

Kump	D
Code	Pasukan
D1	MSS JOHOR
D2	MSS PERAK
D3	MSS SABAH
D4	MSS PERLIS



MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA

KEJOHANAN BOLA JARING (BAWAH 18 TAHUN)

UNDIAN PASUKAN

Kump	A
Code	Pasukan
A1	MSS SELANGOR
A2	MSS PUTRAJAYA
A3	MSS SARAWAK

Kump	B
Code	Pasukan
B1	MSS JOHOR
B2	MSS SABAH
B3	MSS NEGERI SEMBILAN
B4	MSS PERLIS

Kump	C
Code	Pasukan
C1	MSS WP KUALA LUMPUR
C2	MSS TERENGGANU
C3	MSS KELANTAN
C4	MSS KEDAH

Kump	D
Code	Pasukan
D1	MSS WP PERAK
D2	MSS PAHANG
D3	MSS MELAKA
D4	MSS PULAU PINANG



KRETERIA ANUGERAH KHAS KEJOHANAN MSSM 2026

1. Kategori anugerah Khas



Penjaring Terbanyak



Pemain Penghadang Terbaik



Pemain Penyerang Terbaik



Pemain Terbaik Kejohanan

- Penjaring terbanyak dikira dari suku akhir
- Pemain penghadang dan penyerang dikira dari perlawanan akhir (1-4)
- Pemain terbaik MVP dari final 1&2

2. Anugerah “sportsmanship

- Diberikan sekiranya pihak pengelola pada tahun berkenaan menyediakan anugerah ini
- *Anugerah Semangat Kesukanan* diberi kepada semua negeri semua kategori pada seorang pemain mana-mana pasukan menang atau kalah yang menunjukkan semangat kesukanan yang baik sepanjang perlawanan.
Mana-mana atlet atau pasukan yang membuat provokasi dan mencetuskan pergaduhan tidak layak untuk menerima anugerah khas

3. Semua anugerah dinilai oleh panel yang dilantik dan melalui borang penilaian anugerah khas. Keputusan anugerah adalah **MUKTAMAD**

CONTOH BORANG PENILAIAN ANUGERAH KHAS BOLA JARING

KEJOHANAN BOLA JARING MSSM 2026

**MAKLUMAT CALON**

Nama Atlet :

Pasukan MSS NEGERI:

Kategori Anugerah : Penyerang Terbaik ☐ Penghadang Terbaik ☐ Pemain Terbaik (MVP) ☐Kategori : Bawah 12 ☐ Bawah 15 ☐ Bawah 18 ☐

No Perlawanan :

Posisi : GS ☐ GA ☐ WA ☐ C ☐ WD ☐ GD ☐ GK ☐**SKALA PENILAIAN**

Skor	Tahap
1	Lemah
2	Memuaskan
3	Baik
4	Cemerlang

1. PRESTASI PERMAINAN (20 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	Kemahiran teknikal mengikut posisi	4	
2	Konsistensi sepanjang perlawanan	4	
3	Keberkesanan menyerang / bertahan	4	
4	Membuat keputusan semasa permainan	4	
5	Sumbangan kepada kejayaan pasukan	4	

Jumlah : ____ /20

B. KEMAHIRAN PERTAHANAN - PENGHADANG TERBAIK (20 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	Keupayaan memintas hantaran (<i>interception</i>)	4	
2	<i>Rebound</i> dan mendapatkan semula bola	4	
3	Transisi pertahanan ke serangan	4	
4	Bijak bergerak dalam kawasan gol	4	
5	Kesedaran Situasi (<i>Situational Awareness</i>)/Peka pada situasi	4	

Jumlah : ____ /20

C. KECERGASAN & FIZIKAL (12 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	Kecergasan/Daya tahan kardiovaskular	4	
2	Kelajuan (<i>speed</i>)	4	
3	<i>Agility</i> (keupayaan pemain mengubah arah, berhenti, memecut semula dan bergerak dengan pantas sambil mengekalkan keseimbangan badan)	4	

Jumlah : ____ /12

D. SAHSIAH & KEPIMPINAN (12 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	Disiplin	4	
2	Kepimpinan	4	
3	<i>Resilience</i> (keupayaan untuk kekal tenang, bersemangat dan terus berusaha walaupun menghadapi tekanan, melakukan kesilapan atau berada dalam situasi perlawanan yang mencabar)	4	

Jumlah : ____ /12

E. NILAI TAMBAH (8 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	Pengaruh kepada pasukan	4	
2	Potensi pembangunan	4	

Jumlah : ____ /8

F. NILAI TAMBAH-ANUGERAH PEMAIN TERBAIK (8 MARKAH)

Bil	Kriteria	Wajaran	Skor
1	<i>Game Intelligent</i> (Membaca permainan, membuat keputusan yang tepat dan pantas.)	4	
2	<i>Sportmanship</i> (Sentiasa menunjukkan semangat kesukanan yang cemerlang, berintegriti tinggi dan menjadi role model kepada pemain lain sepanjang perlawanan)	4	

Jumlah : ____ /8

KEPUTUSAN

	Bahagian	Markah
A	Prestasi Permainan	____ /20
B	Kemahiran Pertahanan/Penghadang	____ /20
C	Kecergasan & Fizikal	____ /12
D	Sahsiah & Kepimpinan	____ /12
E	Nilai Tambah	____ /8
F	Nilai Tambah untuk anugerah pemain terbaik	____ /8

Kategori Anugerah	Jumlah Markah
Penyerang terbaik (A+C+D+E)	____/52
Penghadang terbaik (B+C+D+E)	____/52
Pemain Terbaik (A+C+D+E+F)	____/60

Ulasan panel :

Pengsahan Panel :

.....

Nama :

Jawatan :

Tarikh :

SENARAI AKHIR PERCALONAN ANUGERAH KHAS

 CALON PENYERANG TERBAIK	MSS NEGERI	POSISI	MARKAH	ULASAN
1				
2				
3				

 CALON PENGHADANG TERBAIK	MSS NEGERI	POSISI	MARKAH	ULASAN
1				
2				
3				

 CALON PEMAIN TERBAIK	MSS NEGERI	POSISI	MARKAH	ULASAN
1				
2				
3				

Pengsahan Ketua Panel MSSM :

.....

Nama :

Tarikh :

Pengsahan PTPS MSSM:

.....

Nama :

Tarikh :

Pengesahan Penyelaras MSSM :

.....

Nama :

Tarikh :

LAMPIRAN 1

DOKUMEN SOKONGAN PENDAFTARAN KONTINJEN

1. PENDAFTARAN MELALUI SISTEM e-Kejohanan MSSM

- 1.1 **Borang P02** (Borang Pendaftaran kontinjen/pasukan MSSN)
- 1.2 **Borang R01** (Borang Pendaftaran Individu bagi pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)
- 1.3 **Borang M01** (Borang Pendaftaran Individu bagi pemain berumur 15 dan 18 tahun ke bawah)
- 1.4 Peserta tidak layak mengambil bahagian dalam Kejohanan MSSM sekiranya Borang P02, R01 dan M01 tidak dicetak melalui sistem e-Kejohanan MSSM.
- 1.5 Peserta juga tidak layak mengambil bahagian jika borang-borang berkenaan tidak lengkap maklumatnya selepas tamatnya Mesyuarat Pengurus Pasukan

2. DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH HARIAN

- 2.1 **Murid Sekolah Rendah** (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)
 - 2.1.1 Salinan MyKid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Setiausaha Agung MSSN Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan.
- 2.2 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)
 - 2.2.1 Kad pengenalan asal, atau
 - 2.2.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.
- 2.3 **Murid Sekolah Menengah** (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)
 - 2.3.1 Kad pengenalan asal, atau
 - 2.3.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

DAN

- 2.3.3 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan.
- 2.3.4 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah serta salinan keputusan peperiksaan akhir tahun Tingkatan Enam Bawah (sekiranya murid Tingkatan Enam Atas masih layak) yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan.

3. DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SWASTA/AGENSI KERAJAAN LAIN

3.1 Murid Sekolah Rendah (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)

- 3.1.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan

DAN

- 3.1.2 Salinan My Kid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Setiausaha Agung MSSN Pengetua/Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan.

3.2 Murid Sekolah Menengah (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)

- 3.2.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan

DAN

- 3.2.2 Kad pengenalan asal, atau
- 3.2.3 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

3.3 Murid Sekolah Menengah (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)

- 3.3.1 Salinan surat gabungan dengan MSSN berkenaan

DAN

- 3.3.2 Kad pengenalan asal, atau Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara

DAN

- 3.3.3 Salinan surat pendaftaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan.

- 3.3.4 Salinan surat tawaran kemasukan ke Tingkatan Enam Bawah serta salinan keputusan peperiksaan akhir tahun Tingkatan Enam

Bawah (sekiranya murid Tingkatan Enam Atas masih layak) yang telah disahkan oleh Pengetua/Penolong Kanan sekolah berkenaan.

4. DOKUMEN SOKONGAN BAGI PEMAIN DARI SEKOLAH SUKAN MALAYSIA/AKADEMI SUKAN KEBANGSAAN

Surat pengesahan pelepasan daripada Sekolah Sukan Malaysia/Akademi Sukan Kebangsaan untuk pelajar mewakili MSSN.

4.1 Murid Sekolah Rendah (Pemain berumur 12 tahun dan ke bawah)

4.1.1 Salinan MyKid/Sijil Kelahiran yang telah disahkan oleh Setiausaha Agung MSSN Guru Besar atau Penolong Kanan sekolah berkenaan

4.2 Murid Sekolah Menengah (Pemain berumur 15 tahun dan ke bawah)

4.2.1 Kad pengenalan asal, atau

4.2.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara.

4.3 Murid Sekolah Menengah (Pemain berumur 18 tahun dan ke bawah)

4.3.1 Kad pengenalan asal, atau

4.3.2 Dokumen KPPK 1/9 atau KPPK 1/11 asal dari Jabatan Pendaftaran Negara

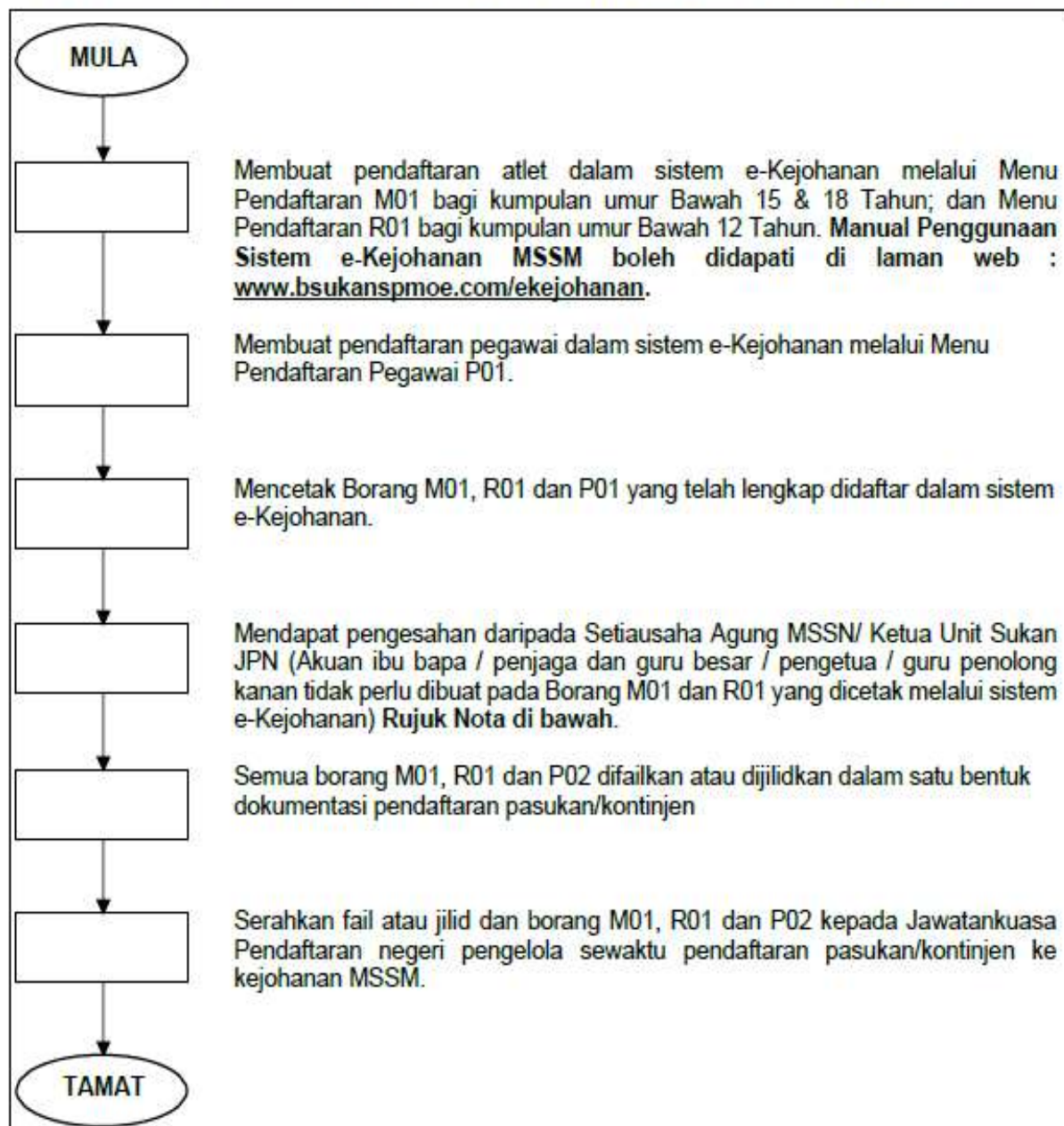
Nota: DOKUMEN SOKONGAN PENDAFTARAN KONTINJEN PERLU DISERAHKAN BERSAMA BORANG P02 DAN BORANG PENDAFTARAN INDIVIDU R01 & M01.

LAMPIRAN 2

SISTEM e-Kejohanan Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)



CARTA ALIRAN PENDAFTARAN SECARA ONLINE PASUKAN/KONTINJEN MSSN KE KEJOHANAN MSSM



Nota:

Ruangan Maklumat ibu bapa/penjaga

1. Borang M01 dan R01 yang dicetak melalui sistem e-Kejohanan tidak perlu dibawa semula kepada ibu bapa/penjaga untuk ditandatangani oleh ibu bapa/penjaga.
2. MSSN perlu mengeluarkan **Borang Kebenaran Ibu bapa/Penjaga** mengikut **Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 5/2007: Garis Panduan Lawatan Murid (Lampiran B Garis Panduan Lawatan Murid perkara 1D)**.
3. Pengurus Pasukan perlu membawa **Borang Kebenaran Ibu bapa/Penjaga** yang telah lengkap ke kejohanan MSSM.

Ruangan Maklumat Guru Besar/Pengetua/Guru Penolong Kanan

1. Borang M01 dan R01 yang dicetak melalui sistem e-Kejohanan tidak perlu dibawa semula kepada Guru Besar/Pengetua/Guru Penolong Kanan untuk ditandatangani oleh guru besar/pengetua/guru penolong kanan.
2. Salinan Kad Pengenalan hendaklah disahkan (cap dan tandatangan) oleh Setiausaha Agung MSSN/Pengetua/Guru Penolong Kanan atlet berkenaan dan Kad Pengenalan Asal perlu dibawa semasa kejohanan.
3. Salinan MyKid/Sijil Kelahiran hendaklah disahkan (cap dan tandatangan) oleh Setiausaha Agung MSSN/Guru Besar/Pengetua/Guru Penolong Kanan atlet berkenaan.

Pendaftaran hendaklah mengikut kategori umur.

1. M01 - bagi kategori umur Bawah 15 dan 18 Tahun; manakala
2. R01 - bagi kategori umur Bawah 12 Tahun.

Kes khas atlet yang lahir pada 1 hingga 3 Januari Tahun Persekolahan

1. Bagi atlet yang memasuki sistem pendaftaran awal persekolahan, apabila atlet ini berusia 12 tahun tetapi bersekolah di sekolah menengah, atlet akan bermain bawah kategori umur Bawah 12 Tahun. Dengan itu, pendaftaran atlet ini mestilah menggunakan Menu Pendaftaran R01.

LAMPIRAN 3**SENARAI BORANG YANG PERLU DI HANTAR SEMASA PENDAFTARAN**

	Salinan borang pendaftaran P01/P02 dari e-kejohanan <i>P02- pendaftaran kontijen/pasukan</i>
	Salinan borang M01 (menengah) dan R01 (rendah) dari e-kejohanan <i>(gambar secara digital)</i>
	Salinan IC (menengah) dan Salinan Sijil Kelahiran bagi (rendah) <i>Semua Salinan perlu disahkan</i>
	Borang kebenaran ibubapa (versi negeri masing-masing)
	Borang media (versi negeri masing-masing)
	Borang akuan Kesihatan (versi negeri masing-masing)
	Surat tawaran untuk pelajar tingkatan 6/Pra U SSM yang disahkan
	Semua borang di susun mengikut susunan diatas <i>Borang M01/R01 / IC/sijil lahir/Borang kebenaran/borang akuan Kesihatan/Borang Media perlulah disusun mengikut atlet seperti contoh senarai semak pendaftaran yang diberi</i>

LAMPIRAN 4**SENARAI SEMAK PENDAFTARAN**

SUKAN : BOLA JARING

KATEGORI : BAWAH 12 ☐ BAWAH 15 ☐ BAWAH 18 ☐

MSS NEGERI: _____



(Susunan borang mengikut atlet)

Bil	Perkara	Ada (✓)	Tiada (X)	Catatan
1	Salinan Borang Pendaftaran PO1/PO2 dari e-kejohanan	☐	☐	
2	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 1	☐	☐	
3	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 2	☐	☐	
4	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 3	☐	☐	
5	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 4	☐	☐	
6	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 5	☐	☐	
7	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 6	☐	☐	
18	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 7	☐	☐	
9	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 8	☐	☐	
10	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 9	☐	☐	
11	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 10	☐	☐	
12	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 11	☐	☐	
13	Salinan RO1/MO1/ Kad Pengenalan /Borang Kebenaran/Borang Media/Borang Akuan Kesihatan (jika perlu) Atlet 12	☐	☐	

UNTUK KEGUNAAN URUSETIA

Status: ☐ Lengkap ☐ Tidak Lengkap

Disahkan oleh :



**MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MALAYSIA
SENARAI NAMA UTAMA PASUKAN
BOLA JARING**



KEJOHANAN BOLA JARING MSSM 2026				NO PERLAWANAN :
Kategori (Bulatkan)	B12	B15	B18	
Tarikh				
Masa				
Nama Pasukan				COURT :
Pasukan Lawan				
Warna Bib				
BIL	NAMA (Nama Mengikut Susunan Alphabet)			POSISI
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
Kapten Pasukan				
Pengurus Pasukan				
Jurulatih				
Fisioterapis				
Tandatangan				
Jawatan				

Hendaklah diserahkan kepada Urusetia satu (1) jam sebelum perlawanan bermula



MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA
BOLA JARING
PENGANTIAN /
PERTUKARAN PASUKAN



Pasukan	No Perlawanan:				Court:	Posisi		
Tarikh	Masa:							
Skuhan (Bulatkan)	1	2	3	4	<i>(incl.EET)</i>			
	ET1	ET2						
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								

ET = Extra Time, EET = Extended Extra Time



MAJLIS SUKAN SEKOLAH MALAYSIA
BOLA JARING
PENGANTIAN /
PERTUKARAN PASUKAN



Pasukan	No Perlawanan:			
Tarikh	Masa:			
Sukan (Bulatkan)	1	2	3	4
	ET1	ET2	(incl.EET)	
	Posisi			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

ET = Extra Time, EET = Extended Extra Time

Nota :

- ✓ *Softcopy* senarai borang pemain utama dan borang penggantian di muat turun di mylink bola jaring
- ✓ Semua borang pemain ditaip/ditulis tangan dengan kemas mengikut senarai pemain yang didaftar dalam e-kejohanan
- ✓ Nama pemain perlu mengikut susunan *alphabate*
- ✓ Hanya borang rasmi dari MSSM sahaja diguna pakai (*Berlogo MSSM dan MSSN Melaka*)
- ✓ Salinan borang perlu disediakan sendiri oleh setiap pasukan sepanjang kejohanan.
- ✓ Perbanyakkan mengikut jumlah perlawanan
- ✓ Pihak pengelola tidak menyediakan salinan senarai pemain utama atau penggantian.

Lampiran 6**SENARAI SEMAK PASUKAN SEBELUM PERTANDINGAN**

BIL	BORANG KEPERLUAN SEMASA PENDAFTARAN		BILANGAN	CATATAN	SEMAKAN 
1	Buku Pendaftaran mengikut katagori				
2	Borang Senarai Pemain Utama dan Pertukaran MSSM sudah diisi dan di perbanyakkan mengikut katagori				
BIL	PERALATAN		BILANGAN	CATATAN	SEMAKAN 
1	T.shirt Pemain		12 helai	Sama warna dan corak	
2	Skirt / Track Suit / Track Bottom / Legging Pemain		12 helai	Sama warna dan corak	
3	Bibs		2 set	Sama warna dan corak	
4	Arm band		2 set	Warna yang terang	
5	Kasut Pemain		12	Ikut permukaan	
6	'Sportbras'			Ikut keperluan	
7	Stokin		12	Sama warna dan corak	
8	Bola Pertandingan		4 biji	Saiz 5	
9	Jam Randik/ 'stopwatch'		1		
10	Botol Air		12		

11	Tuala Muka		12		
12	Kain Lap		1		
13	Water Carrier		2	Ikut keperluan	
14	Klip Fail		1		
15	Alat Tulis / Buku Undang-undang Bola Jaring		Ikut Keperluan		
16	Beg Bola		1		
17	Pam Bola		1		
18	T.shirt Salinan Pemain		12 helai		
19	'First Aids' (strapping / under rap / Plastik Ais / Tuala dll yang difikir perlu)		Ikut Keperluan		
20	Ice Box/Coler box		1		

Lampiran 7



CARA MASUK KE GELANGGANG

1. Pasukan berbaris di tepi garisan gelanggang, di hadapan tempat duduk pasukan masing-masing.
2. Pasukan akan diperkenalkan dari **GS,GA,WA,C,WD,GD,GK** dan pemain simpanan serta pegawai
3. Posisi dan nama pemain akan disebut oleh juruacara dan pemain akan terus masuk ke dalam gelanggang dan beratur di hadapan garisan seperti dalam gambar rajah
4. Setelah kedua-dua pasukan diperkenalkan ,Pengadil akan diperkenalkan
5. Juruacara akan mengumumkan – SELAMAT BERTANDING
6. Kedua-dua pasukan akan bersalaman setelah tamat perlawanan dan seterusnya pasukan akan keluar gelanggang.