



YAYASAN



MALAYSIA
CRICKET

CRICKET ADIWIRA

DENGAN KERJASAMA:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA



MALAYSIAN CRICKET ASSOCIATION



MALYSIACRICKET



03-8070 8079

PROGRAM PEMBANGUNAN KRIKET MALAYSIA



CRICKET ADIWIRA

- Umur 6-12 & Permulaan
- Program 8 sesi (1 sesi seminggu)
- Pengenalan kepada skill kemahiran kriket melalui aktiviti dan permainan yang menarik
- Menetapkan asas untuk penglibatan dan pencapaian yang lebih lanjut dalam sukan kriket
- Dimainkan diantara 2 pasukan dengan 8 pemain setiap pasukan

T10 TAPEBALL BLAZE

- Umur 6-12 & Permulaan
- Memperkenalkan bola keras dan separa keras (Tape Ball)
- Peserta telah mempunyai asas kemahiran sukan kriket dan pengalaman CRICKET ADIWIRA.
- Memperkenalkan sukan kriket yang telah diubahsuai untuk merapatkan jurang antara “KEMAHIRAN & PERMAINAN” dan “T20 BLAST”
- Dimainkan diantara 2 pasukan dengan 10-11 pemain setiap pasukan

NATIONAL SCHOOL CHAMPIONSHIP T20 BLAST

- Umur 9-18
- Memperkenalkan bola kriket yang sebenar (bola keras)
- Peserta telah mempunyai asas kemahiran sukan kriket dan pengalaman perlawanan
- Pertandingan antara sekolah dimana sekolah akan bertanding sesama sendiri
- 11 pemain termasuk “Super Sub “
- Dimainkan di padang atau di dalam dewan



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



©Malaysian

Cricket Association

2020



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948

Sime
Darby

YAYASAN



Malaysian Cricket Association

©Malaysian
Cricket Association
2020

CRICKET ADIWIRA

Senang, Seronok & Selamat

Di antara kelebihan Cricket Adiwira adalah betapa senangnya ia dimainkan di peringkat sekolah rendah. Cricket Adiwira boleh dimainkan di mana-mana permukaan yang rata dan tidak memerlukan penyediaan atau penyelenggaraan padang.

Cricket Adiwira menghilangkan kebosanan dan gangguan yang sering dihadapi ketika latihan di dalam jarring (nets) di kalangan kanak-kanak dan penggunaan bola tenis yang telah dibalut dengan pita pelekat (tape) akan menghilangkan rasa takut ketika menghadapi bola keras dan tidak memerlukan peralatan perlindungan lengkap kriket seperti pad dan sarung tangan (pad & gloves).

Peraturan Cricket Adiwira akan memastikan setiap pemain yang mengambil bahagian akan berpeluang untuk memukul (batting), membaling (bowling), menjaga wicket (wicket keeping) dan memadam (fielding) sewaktu permainan berlangsung. Ini akan menghalang penguasaan permainan oleh pemain yang lebih baik dan memberikan peluang yang sama rata kepada semua pemain..

Format Cricket Adiwira adalah senang, seronok dan selamat. Ini berdasarkan pengembangan kemahiran asas dalam memukul, membaling, menjaga wicket dan memadam serta pengembangan atletik kanak-kanak dalam bentuk yang sederhana.





MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948

Sime
Darby

YAYASAN



©Malaysian
Cricket Association
2020

CRICKET ADIWIRA

Setiap Kanak-Kanak Boleh Bermain



Matlamat utama Cricket Adiwira adalah untuk memperkenalkan permainan kriket dalam bentuk yang paling mudah kepada kanak-kanak dalam persekitaran yang menyeronokkan dan selamat.

Tujuan penting yang lain adalah:

- Untuk menerapkan minat seumur hidup terhadap sukan kriket.
- Untuk mengembangkan kemahiran dengan bola, yang juga akan berguna untuk sukan lain.
- Untuk memberikan peluang yang sama rata kepada kanak-kanak untuk bermain kriket tanpa mengira kemampuan.
- Untuk memberikan latihan fizikal dalam bentuk yang menyeronokkan.
- Untuk mengembangkan keyakinan diri, kemampuan untuk menikmati persaingan yang sihat
- Mewujudkan generasi kanak-kanak yang mempercayai dan menegakkan perpaduan dalam kepelbagaian, dan menanamkan perasaan bangga sebagai ahli sukan Malaysia



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

©Malaysian
Cricket Association
2020

PELANCARAN CRICKET ADIWIRA



Program **CRICKET ADIWIRA** telah dilancarkan oleh Encik Zainal Abas, Ketua Pengarah, Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK), Kementerian Pendidikan Malaysia dan Mr Mahinda Vallipuram, Presiden Persatuan Kriket Malaysia (Malaysian Cricket Association) pada 6 April 2019.

KELEBIHAN PROGRAM CRICKET ADIWIRA



- ✓ **SETIAP SEKOLAH YANG MENYERTAI PROGRAM KRIKET ADIWIRA AKAN MENERIMA 8 SET PERALATAN CRICKET ADIWIRA**
- ✓ **GURU AKAN MELAKSANAKAN PROGRAM CRICKET ADIWIRA BERSAMA MURID BERPANDUKAN MODULE YANG DISEDIAKAN OLEH PERSATUAN KRIKET MALAYSIA (PKM) DENGAN DIPANTAU OLEH PEGAWAI PEMBANGUNAN PKM**
- ✓ **PELAJAR-PELAJAR YANG MENYERTAI PROGRAM CRICKET ADIWIRA AKAN MENERIMA SIJIL PENYERTAAN PERINGKAT KEBANGSAAN**
- ✓ **PELAJAR BERBELUANG UNTUK MELANGKAH KE PERINGKAT YANG LEBIH TINGGI IAITU PROGRAM T10 BLAZE DAN SETERUSNYA KEJOHANAN PIALA JUARA-JUARA SEKOLAH (T20 BASH)**
- ✓ **PELAJAR-PELAJAR YANG CEMERLANG DI DALAM KEJOHANAN PIALA JUARA-JUARA SEKOLAH DI PERINGKAT NEGERI BERPELUANG UNTUK DIPILIH MEMASUKI PROGRAM PUSAT KECEMERLANGAN KRIKET NEGERI PADA TINGKATAN 1**
- ✓ **GURU AKAN MENERIMA SIJIL KEJURULATIHAN MCA LEVEL 'O' YANG MELAYAKKAN MEREKA UNTUK MENYERTAI KURSUS KEJURULATIHAN MCA LEVEL 1**



Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

PERATURAN PERMAINAN KRIKET ADIWIRA



- 8 PEMAIN SETIAP PASUKAN (TIADA PEMAIN SIMPANAN)
- 8 OVERS (6 BALINGAN SETIAP OVER)
- SEORANG PEMUKUL HANYA MENGHADAPI 6 BALINGAN
- PEMUKUL KELUAR (OUT) DITOLAK 3 LARIAN
- BALINGAN LEBAR (WIDE) ATAU TIDAK SAH (NO BALL) AKAN DIBERIKAN 2 LARIAN KEPADA PASUKAN MEMUKUL
- SEMUA PEMAIN PASUKAN YANG MEMADANG WAJIB MENUKAR POSISI MEMADANG PADA SETAIP OVER TERMASUK MEMBALING DAN MENJAGA WIKET
- SEMUA PEMAIN WAJIB MEMADANG, MEMBALING DAN MEMUKUL
- TIADA SEMPADAN PADANG (BOUNDARY LINE)
- SETIAP PEMUKUL HANYA BOLEH MELAKUKAN MAKSIMA 6 LARIAN BAGI SETIAP BALINGAN

“PASUKAN PALING BANYAK KUMPUL LARIAN/MATA DIKIRA PEMENANG”



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

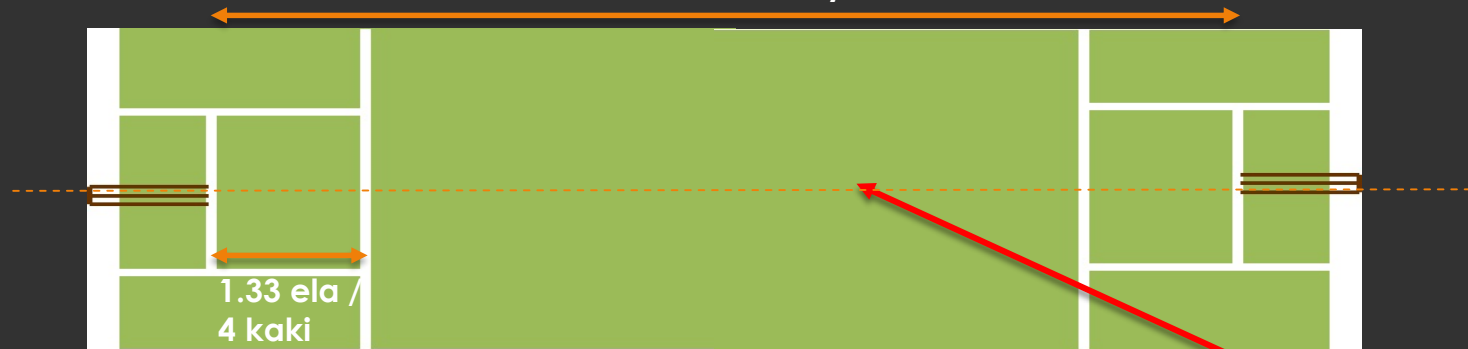
©Malaysian
Cricket Association
2020

PADANG / OVAL



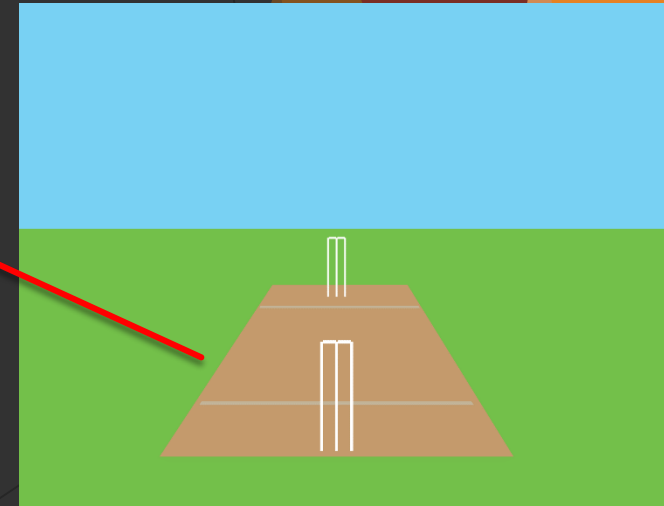
OFF

16 ela / 48 kaki



ON

Cricket Adiwira boleh dimainkan di mana-mana permukaan yang rata dan tidak memerlukan penyediaan atau penyelenggaraan padang.



LAPANGAN TENGAH / PITCH



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948

Sime
Darby

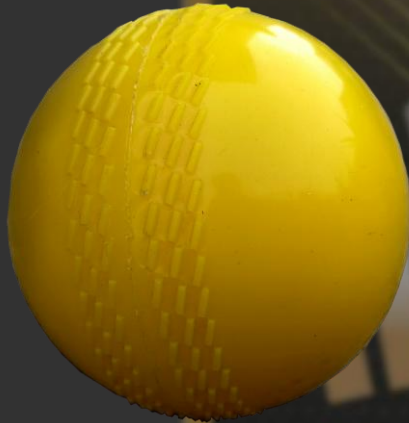
YAYASAN



PERSEKUTUAN PERUSAHAAN MALAYSIA

©Malaysian
Cricket Association
2020

PERALATAN CRICKET ADIWIRA



BOLA



KAYU PEMUKUL



WIKET



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



BERSEKUTUAN DENGAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

©Malaysian
Cricket Association
2020

PERALATAN CRICKET ADIWIRA



**SETIAP SEKOLAH
YANG MENYERTAI
PROGRAM KRIKET
ADIWIRA AKAN
MENERIMA 8 SET
PERALATAN KRIKET
ADIWIRA**



FRIDENT
MADE BY KUCKREJA



**ADIWIRA
CRICKET SETS**

OFFICIAL EQUIPMENT PARTNER OF
MALAYSIA CRICKET 2021-2023



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

©Malaysian
Cricket Association
2020

CRICKET ADIWIRA 2 PASUKAN – 8 PEMAIN



PEMADANG



PENJAGA WIKET



PEMBALING



PEMUKUL





MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948

Sime
Darby

YAYASAN



PERSEKUTUAN PERSEKUTUAN MALAYSIA

©Malaysian
Cricket Association
2020

PENGADIL DAN PENCATAT (UMPIRE AND SCORER)



PENGADIL (UMPIRE)



PENCATAT (SCORER)





MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948

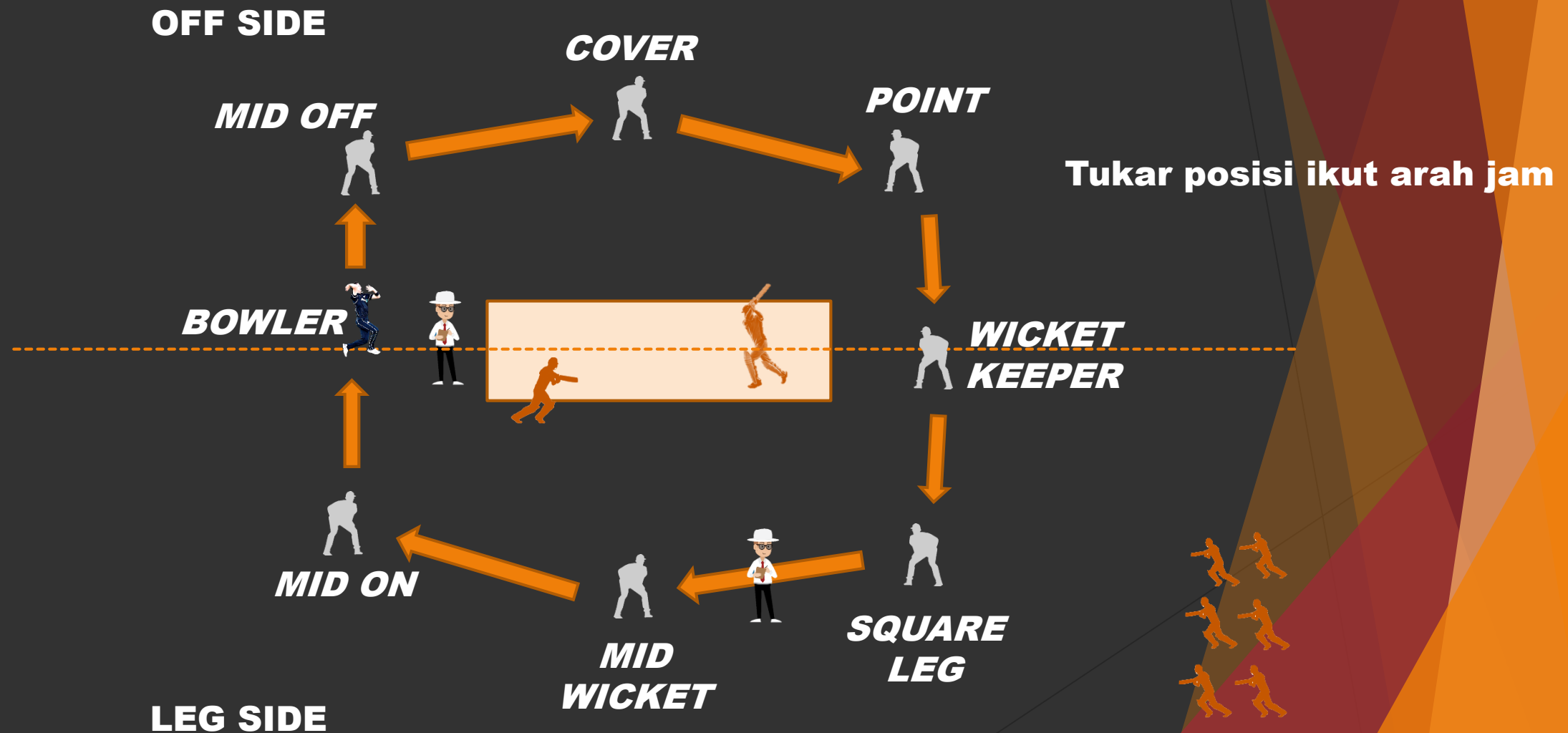


YAYASAN



©Malaysian
Cricket Association
2020

KEDUDUKAN PEMAIN PASUKAN MEMADANG





MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



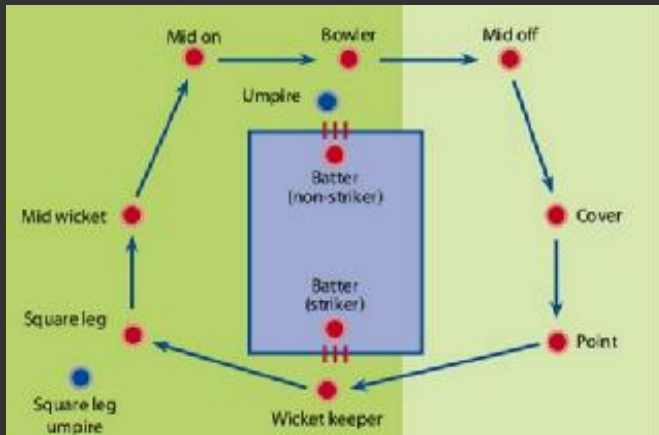
ASSOCIATION OF PROFESSIONAL & AMATEUR



PROGRAM CRICKET ADIWIRA DI SEKOLAH

4 program setiap tahun persekolahan/ (1 program setiap suku tahunan)	8 sesi bagi setiap program	75 min setiap sesi (X 8 sesi)	32 pelajar dalam setiap program	128 pelajar setiap sekolah setahun (32 pelajar x 4 program)
--	----------------------------	-------------------------------	---------------------------------	---

FORMAT YANG DIPERMUDAHKAN



FORMAT MUDAH UNTUK MURID LELAKI DAN PEREMPUAN

- 8 PEMAIN SETIAP PASUKAN
- 1 UMPIRE
- 1 SCORER
- SEMUA PEMAIN MEMUKUL, MEMBALING DAN MEMADANG.

PEMBANGUNAN MENYELURUH & KUMPULAN BAKAT / SEKOLAH / TAHUN

- 32 MURID SETIAP SEKOLAH SETIAP PROGRAM
- 4 PROGRAM SETIAP SEKOLAH SETIAP TAHUN
- 128 MURID BERMAIN KRIKET DI SETIAP SEKOLAH SETIAP TAHUN

**Program dijalankan oleh guru di sekolah bersama murid*



MALAYSIA
CRICKET

Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



YAYASAN MALAYSIA CRICKET

PROGRAM CRICKET ADIWIRA DI SEKOLAH



PROGRAM	TUJUAN PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN	PERMULAAN TAK RASMI	JANTUNG SIHAT	PUTARAN KEMAHIRAN	PERMAINAN SAMBUNGAN	PENUTUP
				5 minit	25 minit	20 minit	10 minit
SESI 1 Pengenalan melontar, menangkap & memukul	Untuk mengenal cara melontar, menangkap dan memukul dengan kaedah yang positif dan menyeronokkan.	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh menangkap dengan pelbagai cara. Saya boleh melontar dengan pelbagai cara. Saya boleh memukul bola yang bergerak. Saya boleh memberi INSPIRASI kepada pemain lain dengan memberitahu bahawa mereka telah melakukannya dengan hebat. 	Penerokaan Kemahiran: Litar 1	Tiupan Wisel Tiga Kali	<ol style="list-style-type: none"> Menangkap: Menangkap berpasangan Melontar: Membersihkan laman Memukul: Bola bergerak 	Permainan Mini Cricket Adiwira	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan
SESI 2 Permulaan melontar, menangkap & memukul	<ul style="list-style-type: none"> Untuk mengenal cara melontar dan menangkap dengan kaedah yang positif dan menyeronokkan. Untuk mula memukul bola yang bergerak. 	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh menangkap dengan pelbagai cara. Saya boleh melontar dengan pelbagai cara. Saya boleh memukul bola yang bergerak. Saya boleh memberi INSPIRASI kepada pemain lain dengan saling hormat-menghormati semasa bermain. 	Kembara Kemahiran: Litar 1	Berjabat Tangan dalam Satu Minit	<ol style="list-style-type: none"> Menangkap: Individu Melontar: Menguji jarak anda Memukul: Bola bergerak 	Permainan Mini Cricket Adiwira	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan



Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



©Malaysian
Cricket Association
2020

PROGRAM CRICKET ADIWIRA DI SEKOLAH



PROGRAM	TUJUAN PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN	PERMULAAN TAK RASMI	JANTUNG SIHAT	PUTARAN KEMAHIRAN	PERMAINAN SAMBUNGAN	PENUTUP
				5 minit	25 minit	20 minit	10 minit
SESI 3 Pengukuhan melontar, menangkap, memukul & permulaan membaling	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk menggabungkan kemahiran melontar dan menangkap dalam permainan kumpulan kecil. • Untuk memukul bola yang bergerak menggunakan kayu pemukul pilihan anda. • Untuk mula membaling bola ke arah sasaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saya boleh melontar objek ke zon pukulan. • Saya boleh memukul bola bergerak yang saya pilih. • Saya boleh membaling bola ke zon pukulan. • Saya boleh MENYATUKAN semua pemain melalui kerjasama pasukan dan bekerjasama dalam kumpulan yang kecil. 	Kembara Kemahiran: Litar 2	Tag Bola Salji	<ol style="list-style-type: none"> 1.Melontar/ menangkap: Ulang pusingan 2.Memukul: Pertahankan istana anda 3.Membaling: Jarak pendek sasaran peribadi 	Permainan Mini Cricket Adiwira	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan
SESI 4 Permulaan menangkap, memukul & membaling	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk menggabungkan kemahiran melontar dan menangkap dalam permainan kumpulan kecil. • Untuk melontar, memukul dan membaling bola ke arah kawasan sasaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saya boleh membaling bola ke zon pukulan. • Saya boleh menangkap pada jarak yang berbeza. • Saya boleh memukul objek ke sasaran mengguna pelbagai item. • Saya boleh MENYATUKAN dan bekerjasama dengan semua pemain untuk melontar dan menangkap. 	Kembara Kemahiran: Litar 2	Tag Membaling	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaling: Lubuk buaya 2. Menangkap: Langkah mengundur 3. Memukul: Memukul ke arah jurang 	SESI 4 Permulaan menangkap, memukul & membaling	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan

PROGRAM CRICKET ADIWIRA DI SEKOLAH



PROGRAM	TUJUAN PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN	PERMULAAN TAK RASMI	JANTUNG SIHAT	PUTARAN KEMAHIRAN	PERMAINAN SAMBUNGAN	PENUTUP
				5 minit	25 minit	20 minit	10 minit
SESI 5 Gerakan & kawalan, kawalan pukulan	<ul style="list-style-type: none"> Untuk bergerak dalam pelbagai cara sambil melontar dan menangkap objek. Berlatih dalam permainan kumpulan kecil untuk memperbaiki kemahiran memukul. 	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh bergerak mengikut arah objek yang menuju ke arah saya. Saya boleh bergerak sambil melontar ke arah sasaran. Saya boleh mengawal kayu pemukul untuk memukul dengan 3 atau lebih cara. Saya boleh memberi INSPIRASI kepada pemain lain dengan membantu mereka untuk bergembira 	Kembara Kemahiran: Litar 3	Semua Jadi	<ol style="list-style-type: none"> Menangkap: Cabaran berpasangan Melontar: Bola sasaran Zon Pukulan: Mengumpul mata 	SESI 5 Gerakan & kawalan, kawalan pukulan	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan
SESI 6 Gerakan & kawalan, kawalan pukulan & balingan	<ul style="list-style-type: none"> Untuk bergerak dalam pelbagai cara sambil melontar dan menangkap objek. Berlatih dalam permainan kumpulan kecil untuk memperbaiki kemahiran memukul dan membaling. 	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh bergerak mengikut arah objek yang menuju ke arah saya. Saya boleh bergerak sambil melontar ke arah sasaran. Saya boleh mengawal kayu pemukul untuk memukul dengan 3 atau lebih cara. Saya boleh MENYATUKAN semua pemain dengan meraikan dan mengalu-alukan penyertaan mereka. 	Kembara Kemahiran: Litar 3	Lumba Balingan Sungai	<ol style="list-style-type: none"> Menangkap: Cabaran peribadi Melontar: Menyusun cawan dan memukul Pembaling lwn pemukul 	SESI 6 Gerakan & kawalan, kawalan pukulan & balingan	Refleksi & Ikrar dan Program Kesedaran Makanan



Sole National
Governing Body
Est. 1948



YAYASAN



PROGRAM CRICKET ADIWIRA DI SEKOLAH



PROGRAM	TUJUAN PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN	PERMULAAN TAK RASMI	JANTUNG SIHAT	PUTARAN KEMAHIRAN	RANTAIAN PERMAINAN	PENUTUP
				5 minit	45 minit		10 minit
SESI 7 Pengukuhan permainan	<ul style="list-style-type: none"> Untuk menggunakan pelbagai kemahiran semasa berlatih dalam permainan kumpulan kecil. Untuk memberi semangat kepada pasukan anda dan membantu mereka memahami permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh memberi INSPIRASI kepada pemain lain dengan menggunakan bahasa yang positif untuk membantu dan memberi semangat kepada pasukan saya. Saya boleh MENYATUKAN semua pemain dengan menerangkan bagaimana permainan ini dimainkan. Saya dapat menunjukkan PEMERKASAAN dengan menggunakan pelbagai cara yang berbeza untuk menambah nilai kepada pasukan saya. 	Kembara Kemahiran: Litar 4	Berlawanan	PERLAWANAN PERCUBAAN CRICKET ADIWIRA DI ANTARA 4 PASUKAN		REFLEKSI & IKRAR AN PROGRAM KESEDARAN PEMAKANAN
SESI 8 Kriket di mana-mana	<ul style="list-style-type: none"> Untuk menggunakan pelbagai kemahiran semasa berlatih dalam permainan kumpulan kecil. Untuk memberi semangat kepada pasukan anda dan membantu mereka memahami permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> Saya boleh memberi INSPIRASI kepada pemain lain dengan menggunakan bahasa yang positif untuk membantu dan memberi semangat kepada pasukan saya. Saya boleh MENYATUKAN semua pemain dengan menerangkan bagaimana permainan ini dimainkan. Saya dapat menunjukkan PEMERKASAAN dengan menggunakan pelbagai cara yang berbeza untuk menambah nilai kepada pasukan saya. 	Kembara Kemahiran: Litar 4	Ikrar Perpaduan	KEJOHANAN CRICKET ADIWIRA DI ANTARA 4 PASUKAN		MAJLIS PENYAMPAIAN HADIAH DAN SIJIL



Sole National Governing Body Est. 1948



YAYASAN





YAYASAN



MALAYSIA
CRICKET

TERIMA KASIH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA