

JAWATANKUASA SUKAN DAN TEKNIKAL

**LAPORAN
JAWATANKUASA
SUKAN DAN
TEKNIKAL**

**MASISUPA KE-35 PERINGKAT PUSAT TAHUN
2019**

MAC 2019

[DISEDIAKAN OLEH : JABATAN AGAMA ISLAM PAHANG]

ISI KANDUNGAN

PERKARA

M/S

JAWATANKUASA DAN PEMBANTU	3
TUGAS-TUGAS PENERUSI SUKAN DAN TEKNIKAL	7
PERATURAN AM PERTANDINGAN	9
SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN	11

**JAWATANKUASA
SUKAN DAN
TEKNIKAL
MASISUPA PUSAT
DAN PEMBANTU /
PETUGAS 2019**

JAWATANKUASA SUKAN DAN TEKNIKAL MASISUPA KALI KE-35/2019

Pengerusi : En. Mazril bin Yahaya AMP
**Pengetua SMA AI Ulum Addiniah Dong,
Raub**

Naib Pengerusi : En. Mohd Fairuz bin Ab, Kudus
**GPK Kokurikulum SMA AI Ulum Addiniah
Dong, Raub**

Setiausaha : En. Syahrir bin Hussin
SMA AI Ulum Addiniah Dong, Raub

Pen. Setiausaha : Cik Noor Hazlina binti Ibrahim
SMA AI Ulum Addiniah Dong, Raub

**PENGERUSI SUKAN DAN TEKNIKAL
MASISUPA (PUSAT) KALI KE-35 TAHUN 2019**

SENARAI NAMA PENGERUSI PENGELOLA TEKNIKAL SUKAN MASISUPA PUSAT 2019

BIL	SUKAN	PENGERUSI PENGELOLA	NO TELEFON
1	BOLA SEPAK LM/LR	EN. SYAMSUL ARIFFIN BIN SAMAD (SMA AL FALAH)	013- 315 6923
		TUAN SYED SULAIMAN BIN SYED NORDIN (SMA AL FALAH)	0111-8703949
2	BADMINTON LM/PM/PR	EN ROSLAN BIN ISMAIL (SMA PULAU TAWAR)	011-56715712
		EN. MOKHTARUDDIN BIN MUHAMAD (SMA CHENOR)	017- 980 2561
3	SEPAK TAKRAW	EN. SAIFUL FAIZAL BIN KARIM (SMA AL KHAIRIAH)	013-914 7104
		EN. ZAIDI BIN YUNAN (SMA CHENOR)	019-9497989
4	FUTSAL LM/LR	EN. AHMAD FITRI BIN MISTAR (SMA AL FALAH)	013-9945818
5	PING PONG LM/LR/PM/PR	NURRIDUAN BIN MAT JAMIN (MAHAD SAS)	019-944 0274
		WAN MOHD SOFIAN BIN WAN MUSTAFA RONI (MAHAD SAS)	016- 920 3960
6	BOLA TAMPAR LM/PM	EN. JASRIFUDDIN BIN PUTEH (SMA AL IHSAN)	019-929 8142
7	BOLA JARING PM/PR	CIK NURUL AZWANI BINTI MOHAMAD (SMA KUALA TEMBELING)	019-4307827
		PN ZURAIHAH BINTI MASKAM (SMA DONG)	011-18654761
8	CATUR PR/PM	PUAN NORHIMAH BINTI MUDA (SMA AL-ITTIFAQIYYAH GUAI)	019-9760744
9	MEMANAH	EN. MUHAMAD AMIRUL BIN HASHIM (SMA KUALA TEMBELING)	0111- 992 3218
		EN. MOHD YUSOF BIN ISMAIL (SMA KUALA TEMBELING)	019- 926 4748

PEMBANTU / PETUGAS ACARA

BIL	SUKAN	PEMBANTU
1	BOLA SEPAK	10
2	FUTSAL	2
3	BOLA JARING	8
4	SEPAK TAKRAW	4
5	BOLA TAMPAR	14
6	BADMINTON	16
7	PING PONG	8
8	CATUR	2
9	MEMANAH	6
	JUMLAH	70

**TUGAS-TUGAS
PENGERUSI
SUKAN
DAN TEKNIKAL**

TUGAS-TUGAS Pengerusi Sukan dan Teknikal

1. Menentukan tempat pertandingan.
2. Mencari pengadil pertandingan.
3. Menyediakan borang pertandingan.
4. Menyediakan jadual pertandingan.
5. Menyediakan peraturan dan syarat pertandingan.
6. Menyediakan anggaran perbelanjaan.
7. Memastikan tempat pertandingan dalam keadaan sempurna dan baik.
8. Mengurus pertandingan.
9. Mengurus bantahan jika ada.

(Sebarang bantahan hendaklah dibuat dalam tempoh 30 minit selepas pertandingan dengan wang cagaran sebanyak RM 500.00 secara bertulis.)

**PERATURAN
AM
PERTANDINGAN**

PERATURAN AM

ETIKA PEMAKAIAN SEMASA PERTANDINGAN

1. Memakai seluar sukan atau 'seluar track' bagi peserta lelaki dan perempuan.
2. Memakai 'baju sukan muslimah' yang longgar bagi peserta perempuan.
3. Peserta perempuan hendaklah memakai tudung yang labuh melepasi paras bawah dada dan tudung berjahit (dibenarkan memakai tudung labuh yang mempunyai awning).
4. Pemakaian 'Seluar track' tiga suku dan 'tight' adalah **TIDAK DIBENARKAN**.
5. Pengerusi pengelola berhak menegur dan mengarahkan pemain menukar pakaian sekiranya didapati mereka pakaian yang tidak sesuai dan tidak menepati syariat.
6. Pasukan yang menarik diri daripada mana-mana perlawanan akan dibatalkan penyertaannya dan sebarang keputusan melibatkan pasukan tersebut tidak diambil kira. (untuk semua acara).

**SYARAT, BORANG
DAN
PERATURAN
PERTANDINGAN**

ACARA : BOLA SEPAK

BOLA SEPAK

1. KATEGORI

- 1.1 Lelaki Rendah (LR) - Tingkatan 1 - 2
- 1.2 Lelaki Menengah (LM) - Tingkatan 1 – 5
- 1.3 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu kategori sahaja.

2. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Lembaga Persekutuan Bolasepak Antarabangsa dan disiarkan oleh FIFA.

3. PENYERTAAN

Penyertaan di peringkat pusat hanyalah 4 buah pasukan yang menjadi juara di peringkat kumpulan / wakil zon bagi setiap kategori.

4. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan mengandungi pemain seramai Lapan Belas (18) orang sahaja dan dua orang pegawai.
- 4.2 Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai sembilan (9) orang.
- 4.3 Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- 4.3 Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan bola sepak/petugas sukan lima belas (10) minit sebelum permainan dijalankan.
- 4.4 Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain dalam pasukan tidak boleh ditukar setelah diserahkan kepada Pengerusi Teknikal/petugas sukan. Setelah perlawanan dimulakan pertukaran pemain boleh dibuat mengikut peraturan – peraturan sedia ada bagi perlawanan bola sepak.

- 4.5 Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak, akan dikira kalah dengan keputusan 0-2.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Sistem Pertandingan

Double Knock out (rujuk lampiran format pertandingan).

- 5.2 Masa permainan adalah ditetapkan selama 35 minit (Lelaki Menengah) dan 30 minit (Lelaki Rendah) bagi setiap separuh masa dan rehat selama 10 minit.

6. PAKAIAN SEMASA BERMAIN

- 6.1 Pakaian pemain tertakluk kepada peraturan am sukan MASISUPA.

- 6.2 Peraturan khusus pakaian pemain termasuklah:

- 6.2.1 Pemain dikehendaki memakai jersi seragam dan bernombor di belakang.

- 6.2.2 Semua pemain diwajibkan memakai kasut sukan, stokin, shin pad dan seluar sukan.

- 6.2.3 Ketua pasukan mesti memakai "**Arm band**"

- 6.2.4 Jika terdapat persamaan warna jersi, pasukan yang disebut dahulu akan mengekalkan jersinya.

- 6.2.5 Setiap pasukan dikehendaki menyediakan dua set jersi yang berlainan warna dalam kejohanan ini.

7. KEHADIRAN PASUKAN

- 7.1 Setiap pasukan perlu hadir sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlawanan dimulakan.

- 7.2 Pasukan yang lewat hadir setelah 10 minit selepas pengadil memanggil untuk permulaan permainan maka kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan dengan keputusan permainan 2 – 0.

8. PERTUKARAN PEMAIN

- 8.1 Pasukan boleh membuat pertukaran pemain seramai **5** orang.
- 8.2 Pemain yang telah ditukar tidak boleh bermain semula.

9. GANGGUAN / PERLAWANAN YANG DIBERHENTIKAN

- 9.1 Pengurus pasukan, jurulatih dan pemain simpanan hendaklah berada ditempat yang dikhaskan.
- 9.2 Pengadil boleh memberhentikan perlawanan jika pada pendapatnya perlawanan tidak dapat dijalankan disebabkan keadaan cuaca atau bencana alam. Perlawanan akan diadakan semula mengikut tarikh dan masa yang ditetapkan oleh pihak penganjur / Pengerusi tenikal. Perlawanan akan disambung dengan keputusan dan masa seperti mana waktu perlawanan diberhentikan.
- 9.3 Jika perlawanan berbaki sepuluh minit atau kurang, kedudukan semasa perlawanan diberhentikan akan dikira sebagai keputusan perlawanan **ATAU** Pengerusi Teknikal memutuskan apa jua kaedah sekalipun untuk mendapatkan pemenang atau keputusan tersebut adalah muktamad dan wajib dipatuhi oleh kedua-dua pasukan.
- 9.4 Jika sekiranya pengadil memberhentikan perlawanan disebabkan oleh gangguan penonton, pegawai berkelakuan sumbang, pemain-pemain atau berlakunya pelanggaran syarat-syarat, peraturan dan undang-undang permainan ini maka pasukan yang satu lagi dikira menang dengan jaingan 2 - 0.
- 9.5 Jika terdapat pasukan yang enggan bermain atau meneruskan permainan dengan apa jua sebab sekalipun, pasukan tersebut akan dikira kalah dengan jaringan 0 -2.

10. PERATURAN KESALAHAN DAN PENERIMA KAD

- 10.1 Pemain yang menerima dua kad kuning akan digantung satu perlawanan secara automatik.
- 10.2 Pemain yang menerima kad merah akan digantung dua perlawanan sehingga Lembaga Tatatertib membuat keputusan.

- 10.3 Pemain boleh dikenakan tindakan sewajarnya termasuk digantung dari terus bermain.

11. KEPUTUSAN PERLAWANAN

- 11.1 Setiap perlawanan mesti ada pemenang
- 11.2 Jika keputusan seri, maka keputusan akan ditentukan melalui tendangan penalti sebanyak 5 kali.
- 11.3 Jika keputusan masih seri, keputusan akan ditentukan melalui tendangan penalti secara "sudden death" iaitu pengadil akan membuat lambungan wang syiling bagi menentukan pasukan yang akan memilih tendangan penalti atau sebagai penjaga gol.

12. KEPUTUSAN PENGADIL / Pengerusi Teknikal

- 11.1 Keputusan pengadil perlawanan adalah muktamad.

13. BANTAHAN

- 13.1 Sebarang bantahan rasmi mestilah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 30 minit sahaja selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

14. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- 14.1 Pengerusi Teknikal akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan dan segala taksiran keputusannya adalah muktamad.

ACARA : FUTSAL

FUTSAL

1. KATEGORI

- 1.1 Lelaki Tinggi (LT) – Tingkatan 6 sahaja
- 1.2 Lelaki Menengah (LM) – Tingkatan 1-5 sahaja
- 1.3 Lelaki Rendah (LR) - Tingkatan 1-2 sahaja

2. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 2.1 Tertakluk kepada undang-undang futsal kebangsaan/Malaysia

3. PENYERTAAN

- 3.1 Penyertaan di peringkat pusat hanyalah 4 buah pasukan yang menjadi juara menengah dan rendah di peringkat kumpulan/zon atau pemain berasaskan zon.
- 3.2 Setiap zon dibenarkan menghantar 3 pasukan sahaja iaitu kategori LT, LM dan LR sahaja.

4. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Hanya 8 pemain yang berdaftar sahaja boleh bermain di gelanggang, jika tidak pasukan terbabit akan disingkirkan dari pertandingan.
- 4.2 Jumlah pemain maksimum untuk memulakan pertandingan adalah 5 pemain dan salah seorangnya adalah penjaga gol.
- 4.3 Jumlah pemain minimum untuk mengakhiri pertandingan adalah 2 orang.
- 4.4 Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan Kepada Pengerusi Teknikal lima belas (15) minit sebelum permainan dijalankan.
- 4.5 Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain dalam pasukan tidak boleh ditukar setelah diserahkan kepada Pengerusi Teknikal.
- 4.6 Setelah perlawanan dimulakan, pertukaran pemain boleh dibuat mengikut peraturan – peraturan sedia ada bagi perlawanan futsal.

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Double Knock out (rujuk lampiran format pertandingan).
- 5.2 Masa permainan di adakan adalah 10 minit iaitu 5 minit setiap satu masa perlawanan.

6. SYARAT PERMAINAN FUTSAL

- 6.1 Balingan oleh penjaga gol.
- 6.2 Tidak boleh melakukan pergeseran bahu atau halangan (*tackle*) melunjur.
- 6.3 Peraturan 4 saat untuk mula main.
- 6.4 Bola saiz 4 dengan daya lantunan dikurangkan 30 %.
- 6.5 Tidak terhad dengan pemain gantian dipanggil 'flying' atau pergantian melayang (semua pemain kecuali penjaga gol boleh memasuki dan meninggalkan padang begitu sahaja, pergantian penjaga gol hanya dapat dilakukan jika bola tidak sedang dimainkan dan dengan persetujuan pengadil).
- 6.6 Sepakan ke dalam, tiada balingan, kecuali dilakukan oleh penjaga gol.
- 6.7 5 had kesalahan dan tiada tendangan bebas dengan barisan 'wall'.
- 6.8 Penjaga gol tidak boleh memegang bola yang di hantar balik padanya dengan apa cara sekalipun termasuk dengan kepala atau dada.
- 6.9 Hanya sekali 'tolak balik' atau 'backpass' dibenarkan iaitu selepas bola melepasi garisan tengah atau telah disentuh pihak lawan.
- 6.10 Pemain yang di buang boleh diganti selepas 2 minit atau pihak lawan telah menjaringkan gol, atau mana yang terdahulu. Tendangan sudut betul-betul di sudut antara pertemuan garisan gol dan tepi.

7. PAKAIAN SEMASA BERMAIN

- 7.1 Pakaian pemain tertakluk kepada peraturan am sukan MASISUPA.
- 7.2 Peraturan khusus pakaian pemain termasuklah :
 - 7.2.1 Pemain dikehendaki memakai jersi seragam dan bernombor di belakang.
 - 7.2.2 Semua pemain diwajibkan memakai kasut sukan, stokin, shin pad dan seluar sukan yang menutup aurat.
 - 7.2.3 Ketua pasukan mesti memakai "**Arm band**"
 - 7.2.4 Warna jersi adalah bebas, dan tidak sama 2 pasukan
 - 7.2.5 Jika terdapat warna jersi yang sama, pasukan tuan rumah yang akan mengekalkan jersinya.
 - 7.2.5 Seluar pendek jenis '**tight**' adalah **TIDAK DIBENARKAN** untuk dipakai semasa pertandingan diadakan.

8. KEHADIRAN PASUKAN

- 8.1 Setiap pasukan perlu hadir sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlawanan dimulakan.
- 8.2 Pasukan yang lewat hadir setelah 10 minit selepas pengadil memanggil untuk memulakan permainan, maka kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan dengan keputusan permainan 2 – 0.
- 8.3 Mana-mana pasukan yang menarik diri sebelum setiap perlawanan bermula, walaupun satu perlawanan, maka akan terbatal semua perlawanannya dan pasukan lawan akan mendapat kemenangan 2-0.

9. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

- 9.1 Pengurus Pasukan, jurulatih, pemain simpanan dan penyokong dikehendaki berada di kawasan/tempat yang telah disediakan.
- 9.2 Penyokong dilarang sama sekali memasuki gelanggang permainan pada bila-bila masa sekali pun.

10. PERATURAN KESALAHAN DAN PENERIMA KAD

- 10.1 Pemain boleh diberi amaran dengan melayangkan kad kuning dan pihak lawan diberi tendangan bebas tak langsung dari tempat kesalahan dari garisan 6 meter jika berlaku di kawasan penalty.
 - 10.1.1 Pemain gantian memasuki gelanggang dari tempat yang salah atau pemain yang diganti belum betul-betul meninggalkan gelanggang.
 - 10.1.2 Seseorang pemain sentiasa melanggar undang-undang permainan
 - 10.1.3 Seseorang pemain tidak patuh dengan keputusan pengadil
 - 10.1.4 Berkelakuan tidak sopan atau kurang ajar
- 10.2 Pemain akan dibuang padang serta dilayangkan kad merah untuk kesalahan berikut:
 - 10.2.1 Kesalahan pemain yang berat
 - 10.2.2 Berkelakuan ganas
 - 10.2.3 Kesalahan menggunakan bahasa tercemar
 - 10.2.4 Kesalahan atas kesalahan kedua (2kad kuning)
 - 10.2.5 Bertindak menghalang peluang jaringan gol lawan dengan niat yang tidak professional
 - 10.2.6 Menghalang peluang jaringan pihak lawan didalam kawasan penalty dengan sengaja

10.3 Peraturan buang padang

- 10.3.1 Seseorang pemain yang dibuang padang akan dikeluarkan terus sehinggakan tidak dibenarkan duduk di bangku simpanan. Pasukan di mana pemainnya di buang padang boleh diganti selepas 2 minit permainan berjalan atau selepas pihak lawan menjaringkan gol yang mana terdahulu.
- 10.3.2 Hantaran 2 minit akan dikira dan ditentukan oleh penjaga masa atau penolong pengadil jika penjaga masa tidak digunakan.
- 10.3.3 Pemain gantian tidak boleh terus menggantikannya sehingga permainan diberhentikan serta mendapat kebenaran pengadil.

10.4 Tendangan bebas

- 10.4.1 Jenis : tendangan bebas terus dan lawanan bebas tidak langsung
- 10.4.2 Dinding 'wall' – sekurang-kurangnya 5 meter dari jarak bola yang akan disepak
- 10.4.3 Had masa – tendangan mesti diambil dalam jangka masa 4 saat.

10.5 Tendangan penalty

- 10.5.1 Diambil dari titik di tengah-tengah garisan 6 meter
- 10.5.2 Semua pemain mesti berada di luar kawasan penalty sekurangnya 5 meter dari titik penalty
- 10.5.3 Penendang tidak boleh memainkan bola pada kali kedua hanya setelah disentuh oleh pemain lain.

11. KEPUTUSAN PERLAWANAN

- 11.1 Setiap perlawanan mesti ada pemenang
- 11.2 Jika keputusan seri, maka tendangan penalti sebanyak 3 kali akan digunakan.
- 11.3 Jika selepas tendangan penalti kedudukan masih lagi seri, tendangan penalti secara "sudden death" akan diadakan (tendangan penalty sekali sahaja, secara undian, jika tidak gol maka kemenangan berpihak kepada pihak lawan)

12. KEPUTUSAN PENGADIL

- 12.1 Keputusan pengadil perlawanan adalah muktamad.

13. BANTAHAN

- 13.1 Sebarang bantahan rasmi mestilah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 30 minit sahaja selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

14. GELANGGANG PERMAINAN

- 14.1 Panjang 25-42 meter x lebar 15- 25 meter
- 14.2 Garis batas selebar 8 sentimeter, yakni garis sentuh di sisi, garis gol di hujung, dan garis melintang tengah gelanggang, 3 meter lingkaran tengah, tidak ada tembok penghalang atau papan.
- 14.3 Kawasan penalty, lengkungan berukuran 6 meter dari setiap kedudukan.
- 14.4 Garis penalty: 6 meter dari titik tengah garis gol
- 14.5 Garis penalty kedua: 12 meter dari titik tengah garis gawang.
- 14.6 Zon pengantian: kawasan 6 meter (3m pada setiap sisi garis tengah gelanggang)
- 14.7 Gol: tinggi 2m x lebar 3m
- 14.8 Permukaan gelanggang: halus dan rata.

**MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH SEKOLAH-SEKOLAH AGAMA PAHANG
(MASISUPA) TAHUN 2019**

BORANG PENDAFTARAN PEMAIN ACARA FUTSAL

KATEGORI (LR / LM / LT)

PASUKAN :

BIL	NAMA PEMAIN	NO K/P	NO JERSI
1			
2			
3			
4			
5			
6			
8			

PENGURUS PASUKAN

.....

TANDATANGAN

.....

TARIKH

.....

NO H/P

.....

MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH SEKOLAH-SEKOLAH AGAMA PAHANG

(MASISUPA) TAHUN 2019

BORANG PERLAWANAN

ACARA : FUTSAL

KATEGORI : (LR / LM / LT)

PASUKAN..... VS PASUKAN.....

PERLAWANAN : (P1 / P2 / P3 / P4 / P5 / P6 / FINAL)

BIL	NAMA PEMAIN	NO JERSI	5 / Bermain 3 X Simpanan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

PENGURUS PASUKAN :

TANDA TANGAN :

TARIKH :

NO H/P :

ACARA : BOLA JARING

BOLA JARING

1. KATEGORI

- | | | |
|-----|-------------------------|-------------------|
| 1.1 | Perempuan Menengah [PM] | - Tingkatan 1 – 5 |
| 1.2 | Perempuan Rendah [PR] | - Tingkatan 1 – 2 |
| 1.3 | Perempuan Tinggi [PT] | - Tingkatan 6 |

2. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Undang – undang permainan Bola Jaring adalah sebagaimana yang ditetapkan oleh GABUNGAN PERSEKUTUAN BOLA JARING ANTARABANGSA.

3. PENYERTAAN

Penyertaan di peringkat pusat hanyalah 4 buah pasukan yang menjadi juara di peringkat zon.

4. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan mengandungi pemain seramai sepuluh (10) orang sahaja. Setiap pasukan boleh mendaftar 10 orang dengan membawa salinan Kad Pengenalan.
- 4.2 Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai tujuh (7) orang.
- 4.3 Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan bola jaring/petugas sukan lima belas (15) minit sebelum permainan dijalankan.
- 4.4 Pengerusi Teknikal berhak membatalkan perlawanan dan memberikan kekalahan kepada pasukan yang tidak menyerahkan senarai nama pemain yang lengkap.
- 4.5 Susunan kedudukan pemain diserahkan 10 minit sebelum perlawanan. Sebarang pertukaran kedudukan hanya boleh ditentukan pada masa kedua perlawanan. Pertukaran hendaklah dimaklumkan kepada ketua pasukan, pasukan lawan dan pengadil semasa rehat.

5. TEMPAT

Gelanggang Galeri Mat Kilau, Pulau Tawar

6. SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1. Sistem Pertandingan adalah secara Kalah Dua Kali Keluar (Double Knock Out).
- 6.2. Tempoh masa bermain adalah **15 minit, 5 minit** rehat dan diteruskan permainan **15 minit**.
- 6.3. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut jadual yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

7. KEPUTUSAN PERLAWANAN

- 7.1. Jika kedudukan seri selepas sepenuh masa, langkah-langkah berikut akan digunakan:
 - 7.1.1. Perlawanan masa tambahan selama 10 minit akan diadakan selepas rehat selama 10 minit.
 - 7.1.2. Selepas 5 minit separuh masa perlawanan pertama, 1 minit akan diberikan untuk bertukar tempat dan perlawanan diteruskan 5 minit lagi.
 - 7.1.3. Jika perlawanan masa tambahan masih lagi seri, maka sistem 3 hantaran tengah akan dilakukan.

8. PAKAIAN SEMASA BERMAIN

- 8.1. Pakaian pemain adalah tertakluk kepada arahan Peraturan Am Sukan MASISUPA.
- 8.2. Peraturan khusus pakaian termasuklah:
 - 8.1.1. Memakai beap dan tertulis tanda kedudukan di hadapan dan belakang dengan terang dan jelas.
 - 8.1.2. Semua pemain diwajibkan memakai kasut sukan yang sesuai dan berstokin.
 - 8.1.3. Tudung labuh ber"awning" dibenarkan.

9. KEHADIRAN PASUKAN

- 9.1. Pasukan perlu hadir sekurang-kurangnya 30 minit sebelum masa Perlawanan yang telah ditetapkan.
- 9.2. Pasukan yang lewat hadir 10 minit wisel permulaan dibunyikan oleh pengadil, maka kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan.

10. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

- 10.1 Pengurus pasukan, jurulatih dan pemain simpanan tidak dibenarkan mengganggu atau membuat arahan kepada pemain yang sedang bermain daripada luar padang.
- 10.2. Pengurus pasukan, jurulatih dan pemain simpanan dikehendaki berada di kawasan/tempat yang telah dikhaskan.

11. KEPUTUSAN PENGADIL

- 11.1. Keputusan pengadil adalah **MUKTAMAD**.
- 11.2. Keputusan Pengadil Kehormat dan Pengurus Teknikal Bola Jaring adalah muktamad.
- 11.3. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Jaring **MASISUPA PUSAT KALI KE 35 TAHUN 2019**, adalah **MUKTAMAD**.

12. BANTAHAN

- 12.1. Bantahan tidak rasmi atau untuk mendapatkan maklumat mengenai undang-undang permainan dan peraturan perlu dibuat terus kepada Pengerusi Teknikal Bola jaring.
- 12.2. Bantahan rasmi terhadap keputusan pengadil permainan atau Pengerusi Teknikal hendaklah dibuat kepada Pengerusi atau Jawatankuasa Pertandingan Sukan dan Teknikal beserta dengan bayaran **RM200.00** dalam masa 30 minit.

13. BOLA ADALAH DARI JENIS NETBALL MOLTEN SAIZ 5.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
PERLAWANAN BOLA JARING
KATEGORI PEREMPUAN RENDAH/ PEREMPUAN MENENGAH**

SEKOLAH :
.....

PENGURUS PASUKAN :
.....

KETUA PASUKAN :
.....

KATEGORI :
.....

BIL	NAMA PEMAIN	NO K/P	POSISI
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

.....
()

Tandatangan Pengurus Pasukan

ACARA : SEPAK TAKRAW

MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019
PERATURAN DAN SYARAT

KEJOHANAN SEPAK TAKRAW
LELAKI MENENGAH

1. Nama Kejohanan

- 1.1 Kejohanan Sepaktakraw Berpasukan, Majlis Sukan dan Ilmiah Sekolah Menengah Ugama Kerajaan Negeri Pahang (MASISUPA) Kali Ke-35 Tahun 2019.

2. Kategori

- 2.1 Lelaki Menengah

3. Penganjur

- 3.1 Majlis Sukan dan Ilmiah Sekolah Menengah Ugama Kerajaan Negeri Pahang (MASISUPA), Jabatan Agama Islam Negeri Pahang.

4. Jawatankuasa Pengelola

- 4.1 Jawatankuasa Sukan dan Teknikal MASISUPA KALI KE-35 Tahun 2019

5. Tarikh / Tempat / Venue

- 5.1 Tarikh : 23.03.2019 – 24.03.2019
5.2 Venue : Dewan Seri Embun

6. Undang-Undang Permainan

- 6.1 Mengikut undang-undang Persekutuan Sepaktakraw Dunia (ISTAF), Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM) dan Peraturan Am MASISUPA.

7. Format Pertandingan

- 7.1 Pertandingan dijalankan secara Kalah Mati Dua Kali (*Double Knockout*). Pasukan yang kalah sebanyak 2 kali akan tersingkir dari kejohanan.
- 7.2 Dua (2) pasukan yang berjaya akan bertanding di peringkat akhir bagi menentukan JUARA dan NAIB JUARA Kejohanan MASISUPA Kali Ke-35 Tahun 2019.

8. Penyertaan

- 8.1 Terbuka kepada pelajar Sekolah-sekolah Menengah Agama Kerajaan Negeri Pahang sahaja.
- 8.2 Setiap zon hanya dibenarkan menghantar SATU (1) pasukan sahaja di dalam pertandingan ini. Setiap pasukan hendaklah terdiri daripada tiga (3) regu sahaja dimana bilangan pemain minimum adalah sembilan (9) orang dan maksimum adalah dua belas (12) orang.
 - 8.2.1 Setiap nama pemain hendaklah didaftarkan untuk bermain di dalam perlawanan
 - 8.2.2 Nama pemain dalam pasukan tidak boleh ditukar setelah pengesahan penyertaan dibuat.
 - 8.2.3 Maksimum tiga (3) orang pemain didaftarkan sebagai pemain simpanan
 - 8.2.4 Satu (1) orang pemain boleh bermain untuk satu (1) regu sahaja
- 8.3 Sembilan (9) orang pemain mestilah berada di gelanggang semasa diperkenalkan
- 8.4 Mana-mana pasukan yang pemainnya kurang daripada sembilan (9) orang adalah tidak dibenarkan bermain di kejohanan dan dianggap kalah.
- 8.5 Tiada had kelayakan umur. Pelajar Tingkatan Satu Hingga Tingkatan Lima layak menyertai pasukan masing-masing

9. Pendaftaran Pemain / Regu

- 9.1 Setiap regu hanya dibenarkan mendaftar 4 orang pemain sahaja dengan mengisi Borang Pendaftaran Pemain (Lampiran 6)
- 9.2 Senarai nama pemain termasuk pemain simpanan mestilah diserahkan kepada Pengerusi Teknik Sepaktakraw MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019, sebelum perlawanan dijalankan dengan menggunakan borang Pendaftaran Pemain yang disediakan .
- 9.3 Pengesahan penyertaan mestilah dilakukan semasa sesi taklimat Pengurus Pasukan diadakan dan borang penyertaan perlu diserahkan sewaktu sesi taklimat tersebut.

- 9.4 Hanya pemain yang telah didaftarkan sahaja dibenarkan bermain dalam regu tersebut.
- 9.5 Mana-mana regu yang pemainnya kurang daripada 3 orang, tidak dibenarkan bermain di kejohanan tersebut dan dianggap kalah.
- 9.6 Nama pemain dalam regu tidak boleh ditukar setelah pengesahan penyertaan dibuat.

10. Peraturan Pertandingan

- 10.1 Peraturan pertandingan tertakluk kepada Undang-Undang Dan Peraturan International Sepaktakraw Federation (ISTAF) / Persekutuan Sepaktakraw Antarabangsa atau/dan Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM)

10.2 Memulakan Permainan

- 10.2.1 Regu melakukan sepak mula (servis) akan melakukan tiga (3) kali sepakan berturut-turut dan disambung oleh pihak lawan tiga (3) sepakan berturut-turut. Pertukaran sepak bergilir-gilir selepas tiga (3) mata, tanpa mengira mana pihak yang mendapat mata.

Regu yang menerima servis akan melakukan servis pada set berikutnya.

Tukar petak sebelum memulakan setiap set.

10.3 Kiraan mata

- 10.3.1 Apabila mana-mana pasukan sama ada yang membuat servis atau menerima servis melakukan *faults* / batal, mata dan servis berikutnya akan diberikan kepada pihak lawan.

- 10.3.2 Mata kemenangan bagi setiap satu set ialah 21, kecuali mata terikat 20–20, mata kemenangan akan ditentukan melalui kelebihan dua mata atau mana-mana pasukan yang mencapai angka 25 terlebih dahulu sekiranya terikat mata 24–24. Pasukan yang mendapat mata 20 lebih awal akan membuat sepak mula dan sepak mula diadakan secara bergilir-gilir hingga mendapat kelebihan dua mata atau mencapai angka 25.
Apabila regu terikat mata 20-20, maka pengadil akan membuat pengumuman 'lanjutan mata 25'.

10.3.3 Permainan akan dijalankan dalam tiga set dengan masa rehat 2 minit di antaranya.

10.3.4 Mana-mana pasukan yang memenangi dua set akan dikira sebagai pemenang. Sekiranya setiap regu memenangi satu set, permainan akan ditentukan melalui set ketiga. Set ke-3 juga dijalankan dengan kiraan mata 21.

10.4 'Rehat' selama 2 minit diberikan hanya 1 kali pada setiap set bagi setiap regu atas permintaan.

10.4.1 Tiada rehat secara automatic

10.5 Pertukaran pemain boleh dilakukan pada bila-bila masa ketika bola dimatikan.

10.5.1 Maksima dua (2) kali pertukaran dibenarkan untuk setiap regu bagi setiap set.

10.5.2 Maksima dua (2) pemain dibenarkan membuat pertukaran bagi setiap perlawanan.

10.5.3 Sekiranya regu pertama telah membuat dua (2) pertukaran pemain, maka regu kedua atau regu ketiga hanya boleh membuat petukaran bagi satu (1) orang pemain sahaja.

10.6 Faults / Batal

10.6.1 Pasukan yang membuat servis.

- a) Pemain yang membuat balingan servis bermain-main dengan bola (melambung bola, menghentak bola ke atas gelanggang, memberi bola kepada rakan dan lain-lain) setelah pengadil membuat kiraan.
- b) Salah seorang atau kedua-dua pemain apit mengangkat kaki atau memijak garisan atau menyentuh jaring ketika lambungan dilakukan.
- c) Tekong melompat ketika melakukan servis.
- d) Tekong tidak menyepak bola ketika lambungan servis dibuat.
- e) Bola menyentuh pemain sendiri sebelum melepasi gelanggang lawan.
- f) Bola melepasi jaring tetapi keluar dari gelanggang permainan.

10.6.2 Pasukan yang menunggu servis.

- a) Berkelakuan tidak sopan atau mengganggu atau membuat bising atau menjerit ke arah lawan.

10.6.3 Kedua-dua pasukan ketika permainan berjalan.

- a) Mana-mana pemain yang menyentuh bola di gelanggang lawan.
- b) Mana-mana bahagian anggota melintasi gelanggang lawan sama ada melalui bawah atau atas jaring.
- c) Memainkan bola melebihi tiga kali.
- d) Bola menyentuh lengan.
- e) Memberhentikan atau mengepit bola di bawah tangan, di celah kaki atau badan.
- f) Mana-mana bahagian badan atau pakaian contohnya; kasut, ikatan kepala, jersey dan lain-lain menyentuh jaring atau tiang atau kerusi pengadil atau jatuh di gelanggang lawan.
- g) Bola menyentuh atap, siling atau dinding (mana-mana objek).
- h) Mana-mana pemain yang melambat-lambatkan permainan dengan sengaja.

11. Keputusan Perlawanan

- 11.1 Pasukan yang memenangi 2 regu terlebih dahulu adalah pemenang.
- 11.2 Pasukan yang **menarik diri akan dikira kalah dan hilang kelayakan untuk bermain bagi perlawanan berikutnya** dan kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan.

12. Kehadiran Ke Gelanggang

- 12.1 Masa 15 minit diberikan kepada pasukan yang lewat hadir ke gelanggang selepas masa yang telah ditetapkan dalam jadual.
- 12.2 Sekiranya gagal hadir selepas 10 minit masa yang diberikan, Pengerusi Teknik berhak memberikan kemenangan percuma kepada pasukan lawan dengan kiraan 2 set tanpa balas dan mata 21-0 dan 21-0.

13. Gangguan Semasa Perlawanan

- 13.1 Semasa perlawanan berlangsung, tidak dibenarkan kepada sesiapa pun sama ada pemain simpanan, pengurus atau jurulatih memberikan arahan atau tunjuk ajar kepada pemainnya.
- 13.2 Sebarang arahan atau tunjuk ajar dan seumpamanya boleh dilakukan semasa '*Time Out*' sahaja.
- 13.3 Sekiranya terdapat gangguan yang pada pengamatan pengadil atau pengerusi teknik merupakan arahan atau tunjuk ajar atau seumpamanya, pengadil atau pengerusi teknik berhak menegur atau meminta mereka yang berkenaan keluar dari kawasan permainan.
- 13.4 Pengurus pasukan adalah bertanggungjawab sepenuhnya mengenai tingkah laku dan sikap pemainnya.

13.5 Pengurus, jurulatih dan pemain simpanan dikehendaki berada di kawasan atau tempat yang dikhaskan kepada pasukan mereka.

14. Perlawanan Tertangguh

14.1 Perlawanan tertangguh disebabkan oleh halangan-halangan tertentu yang tidak dapat dielakkan hendaklah disambung semula pada masa yang sesuai mengikut budi bicara pengerusi teknik.

14.2 Perlawanan yang tertangguh akan di sambung semula mengikut skor yang terakhir.

14.3 Pengadil boleh memberhentikan permainan jika berlaku halangan, gangguan atau pemain tercedera dan memerlukan rawatan segera tidak melebihi 5 minit bagi setiap regu.

14.4 Pemain yang tercedera dibenarkan berehat dan mendapatkan rawatan sehingga 5 minit. Jika selepas 5 minit, pemain tidak berupaya bermain, maka gantian pemain mesti dibuat. Jika regu ini telah membuat pertukaran, maka regu lawan akan dikira sebagai pemenang.

15. Pakaian

15.1 Rujuk Buku Peraturan Am MASISUPA

15.2 Semua pasukan yang bertanding dikehendaki memakai pakaian / jersey yang seragam dan bernombor (dari no. 1 hingga no. 36).

15.3 Seluar sukan / track.

15.4 Sebarang jenis kasut kain / kanvas tanpa sebarang pelapik tambahan contohnya; dilapik dengan kulit – tidak dibenarkan.

15.5 Ketua regu mesti memakai 'Arm Band' di sebelah kiri lengan.

16. Kelakuan Buruk Oleh Pegawai-pegawai Pasukan

16.1 Tindakan perlu diambil terhadap mana-mana pegawai pasukan yang berkelakuan buruk atau menimbulkan kekacauan semasa kejohanan dijalankan.

17. Jadual Perlawanan

17.1 Rujuk Lampiran (1)

18. Bantahan

18.1 Rujuk Buku Peraturan Am MASISUPA

18.2 Semua bantahan atau rayuan hendaklah dikemukakan secara bertulis oleh Pengurus Pasukan kepada Juri Rayuan tidak lewat daripada 30 minit selepas perlawanan berkenaan tamat.

18.3 Borang bantahan rasmi disediakan dan pasukan yang ingin membuat bantahan mestilah mengisi borang tersebut dan dikembalikan kepada pengerusi teknik bersama bayaran bantahan sebanyak RM200.00 (Lampiran 5)

18.4 Sekiranya Juri Rayuan memutuskan bantahan diterima, maka wang cagaran bantahan akan dikembalikan. Jika Juri Rayuan memutuskan menolak bantahan, maka wang cagaran bantahan tidak akan dikembalikan dan akan diserahkan kepada bendahari MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019.

19. Perkara-Perkara Yang Tidak Dinyatakan

19.1 Rujuk Buku Peraturan Am MASISUPA

19.2 Jika berlaku pertelingkahan terhadap mana-mana perkara yang tidak termasuk di dalam undang-undang permainan ini, keputusan pengadil rasmi adalah muktamat

19.3 Pengerusi Teknik dengan menggunakan budi bicaranya berhak membuat keputusan membatalkan mana-mana pasukan yang gagal mematuhi peraturan atau syarat-syarat pertandingan yang telah ditetapkan.

20. Kerjasama dan sokongan dari semua pihak sama ada pengurus, jurulatih dan pemain amat diharapkan bagi melancarkan perjalanan kejohanan kali ini.

**MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH
SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA PAHANG
MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019
SEPAKTAKRAW ANTARA PASUKAN
BORANG PENDAFTARAN**

ZON :

BIL	NAMA	NO. KP	REGU
01			A
02			A
03			A
04			A
05			B
06			B
07			B
08			B
09			C
10			C
11			C
12			C

BIL	NAMA	JAWATAN	NO. HP
01		Pengurus	
02		Jurulatih	

Perakuan :

Disahkan bahawa kami akan mengambil bahagian dalam pertandingan ini atas tanggungan dan risiko sendiri dan tidak akan menuntut sebarang gantirugi jika berlaku kemalangan pada sebelum, semasa atau selepas pertandingan ini.

.....

Tarikh :

.....
(Pengurus Pasukan)

MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH

**SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA PAHANG
MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019**

SEPAKTAKRAW ANTARA PASUKAN

BORANG GANTIAN PEMAIN

PER. BIL : _____ TARIKH : _____ PASUKAN : _____

KELUAR		MASUK	
NAMA	NO JERSEY	NAMA	NO JERSEY

MASA : _____ SKOR SEMASA : _____

Tandatangan Pengurus :

**MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH
SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA PAHANG
MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019**

SEPAKTAKRAW ANTARA PASUKAN

BORANG GANTIAN PEMAIN

PER. BIL : _____ TARIKH : _____ PASUKAN : _____

KELUAR		MASUK	
NAMA	NO JERSEY	NAMA	NO JERSEY

MASA : _____ SKOR SEMASA : _____

Tandatangan Pengurus :

MAJLIS SUKAN DAN ILMIAH

**SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA PAHANG
MASISUPA KALI KE-35 TAHUN 2019
SEPAKTAKRAW ANTARA PASUKAN
BORANG BANTAHAN RASMI**

Kepada,

JURI RAYUAN

1. BANTAHAN OLEH :

Nama _____ Pegawai _____ :

Pasukan _____ : _____ Jawatan _____ :

Bantahan Terhadap Pasukan : _____ Pengadil / Pegawai
Pertandingan / _____ Lain-lain _____ Pegawai:

2. BUTIR-BUTIR KEJADIAN :

Tarikh : _____ Masa _____ :

3. UNDANG-UNDANG YANG DILANGGARI :

Nama Saksi _____ : _____ Tandatangan _____ :

Jawatan _____ Rasmi _____ :

4. BAYARAN BANTAHAN RM200.00

Adalah disahkan bahawa wang bantahan akan hanya dikembalikan, jika bantahan yang dibuat berjaya. Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.

Tarikh : _____

Tandatangan Pegawai Yang Membuat Bantahan

Masa : _____

ACARA : BADMINTON

BADMINTON

1. KATEGORI

Lelaki Menengah (LM)	(Tingkatan 1-5)
Perempuan Menengah (PM)	(Tingkatan 1-5)

2. ACARA DIPERTANDINGKAN

Berpasukan Lelaki Menengah

Berpasukan Perempuan Menengah

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- a) Undang-undang adalah tertakluk kepada undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF)
- b) Kiraan mata 21, rehat 1 minit pada mata 11 dan 2 minit antara set
- c) Pemain-pemain lelaki mestilah memakai seluar '**trek bottom**' sahaja dan t-shirt yang bersesuaian.
- d) Seluar tiga suku dan yang sewaktu dengannya adalah tidak dibenarkan.

4. KAEDAH PERTANDINGAN

- a) Pertandingan akan diadakan secara berpasukan bagi kategori LM dan PM
- b) Setiap zon dibenarkan mendaftar 8 orang pemain bagi setiap kategori LM dan PM
- c) Setiap pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja dalam satu perlawanan
- d) Setiap pasukan boleh menukar susunan pemain bagi setiap perlawanan
- e) Susunan pemain adalah seperti berikut
 - Perlawanan 1: Perseorangan pertama
 - Perlawanan 2: Beregu pertama
 - Perlawanan 3: Perseorangan kedua
 - Perlawanan 4: Beregu kedua
 - Perlawanan 5: Perseorangan ketiga

5. SISTEM PERTANDINGAN

- a) Format pertandingan adalah secara 'DOUBLE KNOCK-OUT' bagi kategori LM dan PM
- b) Sekiranya keputusan sesuatu perlawanan telah berkesudahan 3 - 0 atau 3 - 1 maka perlawanan ke-4 atau ke-5 tetap akan dijalankan (Kecuali Final)

6. PENDAFTARAN PEMAIN

Setiap pasukan (zon) hanya boleh mendaftarkan 8 orang pemain bagi kategori Lelaki Menengah dan 8 orang pemain bagi kategori Perempuan Menengah.

(3 Single, 2 Double dan 1 orang simpanan)

7. UNDIAN PERLAWANAN

Undian akan dimaklumkan atau dilakukan semasa taklimat pengurus pasukan

8. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

Pengurus dan jurulatih tidak dibenarkan mengganggu atau membuat arahan kepada pemain yang sedang bermain daripada luar gelanggang

9. KEPUTUSAN PENGADIL

Keputusan pengadil adalah muktamad

10. BANTAHAN

- a) Teguran atau untuk mendapatkan maklumat perlu dibuat terus kepada Pengerusi Teknikal
- b) Bantahan rasmi hendaklah dibuat kepada Jawatankuasa Induk Rayuan melalui pengerusi teknikal bersama bayaran bantahan sebanyak RM200.00.

11. LAIN-LAIN PERKARA

- a) Pegawai pengerusi teknikal adalah berhak untuk meminda jadual perlawanan bila-bila masa jika terdapat sesuatu masalah yang tidak dapat dielakkan.
- b) Pegawai teknikal juga berhak membatalkan sesuatu keputusan jika terdapat sebarang penipuan pemain dan lain-lain pelanggaran syarat-syarat pertandingan.
- c) Pengerusi Teknikal adalah bertanggungjawab untuk memastikan pertandingan dapat berjalan dengan lancar. Oleh itu sebarang keputusan atau perubahan serta tindakan yang dilakukan oleh Pengerusi Teknikal terhadap mana-mana pemain, pengurus, jurulatih dan pasukan adalah muktamad.

ACARA : PING PONG

PING PONG

1. PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

- 1.1 Peraturan dan kaedah pertandingan tertakluk kepada Peraturan-peraturan Am International Table Tennis Federation (ITTF)

2. JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Berpasukan Lelaki Menengah (LM)
- 2.2 Berpasukan Perempuan Menengah (PM)
- 2.3 Perseorangan Lelaki Tinggi (LT)
- 2.4 Beregu Lelaki Tinggi (LT)
- 2.5 Perseorangan Perempuan Tinggi (PT)
- 2.6 Beregu Perempuan Tinggi (PT)

3. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 3.1 Undang-undang adalah tertakluk kepada undang-undang *International Table Tennis Federation (ITTF)* dan keputusan mesyuarat Teknikal Sukan Masisupa Negeri 2019
- 3.2 Bilangan Set Permainan adalah sebanyak 5 set
- 3.3 Kiraan mata 11 untuk peringkat DOUBLE KNOCKOUT
- 3.4 Kiraan mata 11 untuk peringkat SEPARUH AKHIR dan AKHIR

4. KAEDAH PERTANDINGAN

- 4.1 Pertandingan secara individu untuk kategori Lelaki Tinggi dan Perempuan Tinggi:
 - 2 perseorangan dan 2 reg bagi setiap kategori LT dan PT yang akan dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu A dan B
 - Setiap Zon diwakili 6 orang peserta

4.2 Pertandingan secara berpasukan untuk kategori lelaki Menengah dan Perempuan Menengah

- 3 perseorangan dan 2 beregu
- Setiap Zon diwakili 8 peserta termasuk simpanan

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Format pertandingan adalah system **DOUBLE KNOCKOUT**

6. UNDIAN

Undian akan dibuat semasa Mesyuarat Penyelarasan Teknikal Sukan Masisupa Peringkat Negeri di SMA Dong pada **23.01.2019 (Rabu)**

7. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

Pengurus dan jurulatih tidak dibenarkan mengganggu atau membuat arahan kepada pemain yang sedang bermain daripada luar gelanggang.

8. KEPUTUSAN PENGADIL

Keputusan pengadil adalah muktamad

9. BANTAHAN

9.1 Teguran atau untuk mendapatkan maklumat perlu dibuat terus kepada Pengerusi Teknikal

9.2 Bantahan rasmi hendaklah dibuat kepada Jawatankuasa Induk Rayuan

10. LAIN-LAIN PERKARA

Pengerusi Teknikal Ping Pong berhak menggunakan budi bicaranya bagi menyelesaikan atau meminda sesuatu perkara berbangkit

KEJOHANAN MASISUPA PUSAT KALI KE-35 TAHUN 2019

BORANG PENDAFTARAN PINGPONG

SEKOLAH

Kategori: LM/ PM/ LT/ PT

Pengurus : _____

Jurulatih : _____

Perseorangan:

Bil	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan	Posisi
1			Perseorangan 1
2			Perseorangan 2

Beregu:

Bil	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan	Posisi
1			BEREGU 1
2			
1			BEREGU 2
2			

Disahkan oleh:

Nama:

(Pengurus Pasukan)

No. K/P:

No. Tel:

Tarikh:

ACARA : CATUR

CATUR

1. UNDANG –UNDANG PERMAINAN CATUR

Pertandingan catur dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Catur dan Peraturan Am Majlis Sekolah Sekolah Menengah Agama Pahang.

2. JENIS PERTANDINGAN

2.1 Kategori Individu

2.1.1 Perempuan berumur 18 tahun dan ke bawah

3. PENDAFTARAN PEMAIN

3.1 Kiraan umur pemain bagi setiap kategori adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.

3.2 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar 1 orang pemain serta 1 orang pegawai di dalam Borang Pendaftaran Pemain seperti berikut:

Pemain perempuan 18 tahun dan ke bawah	1 orang
Pengurus	1 orang
Juru latihan	1 orang

3.3 Pertandingan yang dipertandingkan adalah:

3.3.1. Pertandingan berpasukan perempuan 18 tahun ke bawah.

3.4 Pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan untuk pertandingan individu.

3.5 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada jawatankuasa pengelola sebelum pertandingan pertama bermula.

3.6. Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- 4.1. Sistem Pertandingan berpasukan adalah bergantung kepada jumlah penyertaan.
 - 4.1.1. Pertandingan akan dijalankan secara **Sistem Swiss**
- 4.2. Pendaftaran Pemain
 - 4.2.1. Susunan pemain yang didaftarkan adalah tetap dan tidak boleh dipinda.
 - 4.2.2. Untuk setiap kategori permainan, setiap pasukan hendaklah mendaftar dan Menyerahkan senarai pemain yang akan bermain (1 orang pemain sahaja) sebelum permainan dimulakan.
- 4.3. Tempoh permainan
 - 4.3.1. Tempoh permainan adalah 45 minit untuk setiap pemain. Jumlah jam maksima satu permainan adalah 90 min
 - 4.3.2 Jumlah pusingan adalah 5 pusingan.
- 4.4. Kawalan Masa Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.
- 4.5. Merekod Permainan
 - 4.5.1. Setiap pemain dikehendaki merekod setiap pergerakan yang dilakukan.

5. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

- 5.1. Setiap pemain akan diberi mata seperti berikut:

Menang - 1 Mata	Mata Seri - ½ Mata	Mata Kalah - 0 Mata
-----------------	--------------------	---------------------

6. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

- 6.1. Pemain yang datang selepas 30 minit permainan dimulakan dikira kalah. Pemain pasukan lawan diberi mata 1 (satu). Jika kesemua anggota pemain satu pasukan tidak hadir selepas 30 minit, maka pasukan lawan dikira menang dan diberi mata 1, sementara setiap pemainnya akan juga diberi mata 1 (satu).

7. PAKAIAN

- 7.1 Setiap pemain dikehendaki memakai pakaian seragam sekolah (hari persekolahan) atau identiti pasukan daerah masing-masing.
- 7.2 Pemain tidak dibenarkan menyebabkan telefon mereka berdering atau menggunakan telefon bimbit semasa perlawanan sedang dijalankan. Jika perkara tersebut terjadi maka pemain tersebut dikira kalah.

8. PERATURAN PERMAINAN

- 8.1 Pergerakan buah catur adalah secara '**Touch Move**' Apabila pemain telah menyentuh atau memegang buah catur, pemain tersebut tidak boleh menggerakkan buah catur yang lain. Pemain mesti menggerakkan buah catur yang telah dipegang atau disentuh. Sekiranya pemain ingin membetulkan kedudukan buah catur ia perlu memberitahu pemain lawan terlebih dahulu.
- 8.2 Jika pemain ingin membuat '**castling**' pemain perlu memegang king dahulu dan meletakkan king ditempat yang hendak di '**castling**'. Atau pemain boleh memegang King dan Rook serentak semasa membuat '**castling**'.
- 8.3 Pemain perlu memaklumkan kepada pihak lawan '**pieces**' yang hendak ditukar jika '**pawn**' berada di petak terakhir.
- 8.4 Pemain hendaklah menekan jam catur selepas pergerakan dibuat. Pemain hendaklah menggunakan tangan yang sama bagi menggerakkan buah catur dan jam catur.
- 8.5 Sistem Bye akan digunakan apabila jumlah pemain / penyertaan adalah ganjil. Mata pemain yang mendapat bye adalah 1 mata dan pemain hanya mendapat sekali sahaja bye dalam pertandingan.
- 8.6 Keputusan pengadil adalah muktamad.

9. DEWAN PERTANDINGAN

9.1 Dewan Pertandingan

Sebuah dewan yang selesa, dan boleh menempatkan kesemua pemain dan pegawai hendaklah disediakan untuk pertandingan.

9.2 Sempadan Kawasan Permainan

Sempadan kawasan bermain di dalam dewan perlu dipagar dengan tali keselamatan dan beberapa notis tentang kawasan ini hendaklah dipamerkan di sekeliling kawasan permainan.

9.3 Meja dan Kerusi

Meja yang sesuai saiznya perlu disediakan. Meja ini hendaklah menempatkan papan catur, jam catur, label meja/ papan catur dan perlu ada ruang untuk pemain menulis/merekod pergerakan permainan caturnya.

9.4 Meja Pengurusan Pegawai Pertandingan

Meja yang secukupnya perlu disedia dan disusun di bahagian hadapan dewan.

9.5 Pembesar Suara

Pembesar suara perlu disediakan dan berfungsi sepanjang masa.

10. ALATAN

10.1 Buah Catur

Buah catur yang standard yang digunakan ialah dengan saiz ukuran tinggi raja (King) di antara **8.5cm – 10.5cm**.

10.2 Papan Catur

Papan catur standard yang digunakan ialah saiz sisi bagi setiap petak sisi empat sama berukuran **5.0cm – 6.5cm**.

10.3 Jam Catur

Jam catur digital atau berbendera (analog) sama ada yang menggunakan spring atau bateri boleh digunakan.

MASISUPA KE 35/2019

**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
PERLAWANAN CATUR PEREMPUAN
KATEGORI PEREMPUAN MENENGAH**

ZON : _____

KATEGORI : _____

PESERTA

BIL	NAMA	NO. K/P	SEKOLAH
1			

Sediakan 2 salinan :

1. Satu salinan disimpan oleh Pengurus pasukan.
2. Salinan kedua serah kepada Pengerusi Teknik Catur /Pembantu sebelum pertandingan pertama bermula.(**Ahad , 24 MAC 2019**) – (**8.30 pg – 5.30 ptg**)

.....

Tandatangan Pengurus

(Nama : _____)

ACARA : BOLA TAMPAR

BOLA TAMPAR

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Bola Tampar.

KATEGORI

- Lelaki
- Perempuan

2. PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 2.1 Setiap pasukan mengandungi DUA BELAS (12) orang pemain sahaja.
- 2.2 Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa perlawanan dimulakan adalah seramai enam (6) orang.
- 2.3 Senarai nama pemain utama dan simpanan serta pengurus pasukan yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknik Permainan pada sesi taklimat atau 10 minit sebelum perlawanan pertama bermula.
Susunan/kedudukan pemain pula perlu diserahkan kepada Pengadil perlawanan pada setiap kali perlawanan dijalankan.
- 2.4 Nama dan nombor pemain tidak boleh dipinda setelah pendaftaran dibuat kepada Pengerusi Teknik Permainan atau Petugas Perlawanan.
- 2.5 Pengerusi teknik permainan berkuasa untuk tidak membenarkan bertanding terhadap mana-mana pasukan yang tidak menyerahkan senarai nama lengkap pemain kepadanya. Kemenangan akan diberi kepada pasukan lawan dengan mata kemenangan 2 set dan dengan skor 2-0.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Perlawanan menggunakan sistem **DOUBLE KNOCK – OUT**

4. PAKAIAN

Memakai jersi lengan panjang bagi pemain perempuan, jersi pendek/panjang bagi pemain lelaki serta bernombor jelas di belakang dan di hadapan.

5. KEHADIRAN PASUKAN

- 5.1 Setiap pasukan perlu hadir sekurang-kurangnya 10 minit sebelum masa perlawanan yang ditetapkan.
- 5.2 Pasukan/pemain yang lewat hadir setelah 10 minit selepas pengadil berhak memanggil untuk memulakan permainan, maka kemenangan akan diberi kepada pihak lawan dengan keputusan 2-0.

6. GANGGUAN PERLAWANAN

- 6.1 Pengurus pasukan, jurulatih dan pemain simpanan dikehendaki berada di kawasan/tempat yang dikhaskan.
- 6.2 Pengurus pasukan, jurulatih, pemain simpanan dan penonton tidak dibenarkan dan dilarang mengganggu dari luar kepada pemain yang sedang melangsungkan permainan.
- 6.3 Pengurus, jurulatih dan pemain simpanan hanya dibenar membuat arahan dari dalam kawasan kerusi simpanan.

7. PERLAWANAN TERTANGGUH

Perlawanan yang tertangguh kerana cuaca atau sesuatu perkara yang tidak dapat dielakkan dan bukan kerana pelanggaran peraturan, pengerusi teknik permainan 'berkuasa penuh' membuat keputusan untuk 'menerus atau menangguh' perlawanan tersebut ke masa lain atau menggunakan undian untuk menentukan kemenangan.

8. KEPUTUSAN PENGADIL

Keputusan pengadil adalah muktamad.

9. BANTAHAN

9.1 Teguran atau untuk mendapat maklumat perlu dibuat terus kepada pengadil.

9.2 Bantahan rasmi hendaklah dibuat kepada juri seperti berikut:

- Bantahan bertulis dibuat dalam jangka masa 30 minit selepas satu-satu perlawanan tamat.
- Setiap bantahan hendaklah disertai wang tunai RM200.00 yang akan diserahkan kepada Pengerusi Teknik Bola Tampar/Pengerusi Sukan dan Teknikal.

ACARA : MEMANAH

SYARAT DAN PERATURAN KEJOHANAN MEMANAH TRADISIONAL MASISUPA 2019

1. PERATURAN AM

Mengikut undang-undang dan peraturan Am Pertandingan Memanah Tradisional MASISUPA 2019

2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 2.1. Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN KEJOHANAN MEMANAH TRADISIONAL MASISUPA 2019 dan/atau Keputusan Bersama Mesyuarat Pengurus-pengurus Pasukan.
- 2.2. Sebarang keputusan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan KEJOHANAN MEMANAH TRADISIONAL MASISUPA 2019, adalah muktamad.

3. TEMPAT PERTANDINGAN

Pertandingan akan diadakan di Padang Awam, Galeri Mat Kilau, Pulau Tawar, Jerantut

4. TARIKH DAN MASA PERTANDINGAN

- 4.1. Tarikh : 24 Mac 2019 (Ahad)
- 4.2. Masa : 09.30 pagi

5. ACARA DAN KATEGORI

Acara yang akan dipertandingkan adalah **Memanah Statik**, perincian adalah seperti berikut :

BIL	KATEGORI	BILANGAN PESERTA	JARAK	MASA	PUSINGAN
1	Lelaki Menengah (Tingkatan 1-5)	6 Peserta Setiap zon	15m,25m dan 35m	2 minit Setiap Pusingan (6 Arrow)	3 Pusingan (ends) setiap Jarak
2	Perempuan Menengah (Tingkatan 1-5)	6 Peserta Setiap zon			

6. PERALATAN PERTANDINGAN

- 6.1. Jenis Busur: Hanya Busur Tradisional yang tidak ada Arrow Rest Atau Window Sahaja yang dibenarkan bertanding.
- 6.2. Jenis Anak Panah: Semua jenis anak panah (Arrow) dibenarkan bertanding.
- 6.3. Bilangan Anak Panah: 6 Batang Anak Panah
- 6.4. Jenis Papan Sasaran (Target Face) : Fita Target 80cm X 80cm

7. PAKAIAN PESERTA

- 7.1. Pakaian Tradisional
- 7.2. Pakaian Sukan

8. MASA MELAPORKAN DIRI

Setiap peserta dikehendaki melaporkan diri kepada Urusetia kejohanan untuk pemeriksaan peralatan pertandingan (Tackle Inspection) 30 minit sebelum pertandingan bermula.

9. GANGGUAN SEMASA PERLAWANAN

- 9.1. Sebarang bentuk gangguan, arahan atau tunjuk ajar tidak dibenarkan semasa pertandingan sedang dijalankan
- 9.2. Pengurus adalah bertanggungjawab sepenuhnya terhadap keselamatan dan tingkah laku pemainnya.

10. PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 10.1. Penangguhan perlawanan atas faktor teknikal, keselamatan dan cuaca boleh dibuat oleh pengerusi teknikal pertandingan dan keputusan beliau adalah muktamad.
- 10.2. Perlawanan yang tertangguh boleh disambung semula atas budi bicara pengerusi teknikal mengikut masa dan skor yang terakhir dan keputusan adalah muktamad.

11. UNDIAN

Undian giliran akan dilakukan oleh pengerusi teknikal atau wakil pada waktu pendaftaran dan peserta perlu mengikut giliran yang ditetapkan tanpa gagal.

12. BANTAHAN/TATATERTIB

- 12.1. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan.
Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 200.00 (Ringgit Malaysia Dua Ratus sahaja)
- 12.2. Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 12.3. Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengerusi Teknikal dalam masa lima belas (15) minit selepas keputusan diumumkan atau selepas kejadian berlaku.

13. HAK JAWATANKUASA PENGANJUR

- 13.1. Hanya peserta, jurulatih dan pengurus sahaja dibenarkan berada di lapang sasaran pertandingan. Semua jurulatih dan pengurus akan diberi tag pengenalan.
- 13.2. Jawatankuasa Penganjur adalah berhak untuk meminda/menambah peraturan- peraturan yang difikirkan perlu. Sebarang keputusan adalah muktamad.

14. TENTATIF

Tarikh: 22 Mac 2019 (Jumaat)		
08:30 mlm		Taklimat pengurus memamah setiap zon <i>-Bilik Mesyuarat SMA P.Tawar</i>
Tarikh : 23 Mac 2019 (Sabtu)		
08:00 pg – 09:30 pg		Pendaftaran Pemeriksaan Peralatan Pertandingan (Tackle Inspection) Taklimat Peserta
09:30 pg		Pertandingan Bermula
02:00 ptg		Majlis Penyampaian Hadiah Penutup