



**PERATURAN  
KEJOHANAN SUKAN  
SEKOLAH-SEKOLAH AGAMA MENENGAH  
MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS )  
2017**

TARIKH  
**10 – 12 MAC 2017**

TEMPAT  
**ILDAS,  
SABAK BERNAM**

DISEDIAKAN OLEH :  
**JAWATANKUASA TEKNIKAL KESSUMAS  
JABATAN AGAMA ISLAM SELANGOR**

**PERATURAN  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH AGAMA MENENGAH MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS )  
2017**

BIL	PERKARA	MUKASURAT
	Peraturan Am Kejohanan	
	<input type="checkbox"/> Nama Kejohanan	3
	<input type="checkbox"/> Tarikh	3
	<input type="checkbox"/> Tempat	3
	<input type="checkbox"/> Aplikasi/Pemakaian	3
	<input type="checkbox"/> Objektif Kejohanan	3
	<input type="checkbox"/> Pengelolaan	3
i.	<input type="checkbox"/> Acara Pertandingan	4
	<input type="checkbox"/> Syarat & Penyertaan	5
	<input type="checkbox"/> Semakan Pendaftaran Peserta	5
	<input type="checkbox"/> Pengadil	5
	<input type="checkbox"/> Penungguhan	5
	<input type="checkbox"/> Arbitrasi/Keputusan/Pengadilan	5
	<input type="checkbox"/> Aturcara Kejohanan	5
	<input type="checkbox"/> Pengagihan Zon	6
2.	Peraturan Khusus Bola Sepak	7
3.	Borang Pendaftaran Pemain Bola Sepak	10
4.	Borang 'Starting List' Bola Sepak	11
5.	Borang Pertukaran Pemain Bola Sepak	12
6.	Peraturan Khusus Bola Jaring	13
7.	Borang Pendaftaran Pemain Bola Jaring	16
8.	Peraturan Khusus Sepak Takraw	17
9.	Borang Pendaftaran Pemain Sepak Takraw	20
10.	Peraturan Khusus Bola Tampar	21
11.	Borang Pendaftaran Pemain Bola Tampar	24
12.	Peraturan Khusus Badminton	25
13.	Borang Pendaftaran Pemain Badminton	28
14.	Peraturan Khusus Ping Pong	29
15.	Borang Pendaftaran Pemain Ping Pong	32

**FORMAT PERTANDINGAN**  
**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH AGAMA MENENGAH MALAYSIA SELANGOR**

**PERATURAN AM KEJOHANAN**

**1. NAMA KEJOHANAN**

Pertandingan ini dinamakan **Kejohanan Sukan Sekolah-sekolah Agama Menengah Malaysia Selangor ( KESSUMAS ) 2017**.

**2. TARIKH**

Kejohanan ini akan diadakan pada **10 hingga 12 hb Mac 2017**.

**3. TEMPAT**

Kejohanan ini akan dijalankan di Institut Latihan dan Dakwah Selangor ( ILDAS ), Sabak Bernam, Selangor

**4. APLIKASI/PEMAKAIAN**

Bagi melicinkan perjalanan kejohanan semua peserta adalah tertakluk dan dikehendaki mematuhi syarat-syarat dan peraturan pertandingan sepanjang kejohanan ini dijalankan.

**5. OBJEKTIF KEJOHANAN**

- 5.1 Mencungkil bakat pelajar untuk dilatih dan dibimbing menjadi atlet yang cemerlang bagi mengharumkan nama JAIS dan Selangor dalam KESSUMA.
- 5.2 Melahirkan generasi yang berkebolehan, berketerampilan dan berkemahiran dalam bidang sukan.
- 5.3 Membudayakan minat bersukan di sekolah ( 1 Murid 1 Sukan ).
- 5.4 Memupuk ukhuwah Islamiah di kalangan murid melalui sukan.
- 5.5 Mewujudkan persaingan yang hebat dan sihat serta semangat kesukanan di kalangan murid-murid.

**6. PENGELOLAAN**

Kejohanan Sukan Sekolah-sekolah Agama Menengah Malaysia Selangor ( KESSUMAS ) 2017 ini akan dikelola dan diuruskan oleh **Unit Pembangunan Kemanusiaan, Bahagian Pendidikan Islam, Jabatan Agama Islam Selangor ( JAIS )**.

**7. ACARA PERTANDINGAN**

Kejohanan Sukan Sekolah-sekolah Agama Menengah Negeri Selangor 2017 ini terbahagi kepada **9 acara pertandingan** iaitu:-

- 7.1 Bola Sepak
- 7.2 Bola Jaring
- 7.3 Sepak Takraw
- 7.4 Bola Tampar Lelaki
- 7.5 Bola Tampar Perempuan
- 7.6 Badminton Lelaki
- 7.7 Badminton Perempuan
- 7.8 Pingpong Lelaki
- 7.9 Pingpong Perempuan

## 8. SYARAT & PENYERTAAN

- 8.1 Terbuka kepada semua pelajar SAM, SAMT dan MITS yang berusia 18 tahun dan ke bawah kecuali ada undang-undang khas yang menguasai pertandingan permainan KESSUMAS dan mewakili zon masing-masing.
- 8.2 Semua peserta zon yang mengambil bahagian diwajibkan mengikut bilangan yang telah ditetapkan bagi setiap acara.
- 8.3 Bilangan peserta yang dibenarkan bagi setiap zon adalah seramai **125 peserta** . Pecahan peserta mengikut zon adalah seperti berikut :-

BIL	PESERTA	JUM. PESERTA
1	Ketua Kontigen	1
2	Pengurus Pasukan	9
3	Jurulatih Pasukan	9
4	Bola Sepak	18
5	Bola Jaring	12
6	Sepak Takraw	12
7	Bola Tampar ( L / P )	24
8	Badminton ( L / P )	20
9	Pingpong ( L / P )	20
<b>JUMLAH KESELURUHAN KONTINJEN</b>		<b>125</b>

- 8.4 Pecahan pelajar dan guru mengikut acara yang dipertandingkan seperti berikut.

BIL	ACARA	PENGURUS	JURULATIH	PEMAIN
1	Bola Sepak	1	1	18
2	Bola Jaring	1	1	12
3	Sepak Takraw	1	1	12
4	Bola Tampar ( <i>lelaki</i> )	1	1	12
5	Bola Tampar ( <i>perempuan</i> )	1	1	12
6	Badminton ( <i>lelaki</i> )	1	1	10
7	Badminton ( <i>perempuan</i> )	1	1	10
8	Pingpong ( <i>lelaki</i> )	1	1	10
9	Pingpong ( <i>perempuan</i> )	1	1	10
	<b>JUMLAH</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>106</b>

**9. SEMAKAN PENDAFTARAN PESERTA**

- 9.1 Semakan pendaftaran para pemain akan bermula 30 minit sebelum bermula pertandingan.
- 9.2 Hanya pemain yang didaftarkan sahaja yang akan dibenarkan untuk bertanding.
- 9.3 Semua perlawanan adalah berpandukan kepada jadual perlawanan yang disediakan oleh pihak pengelola.
- 9.4 Jika pasukan yang gagal melapor diri pada masa yang ditetapkan maka pasukan tersebut akan terbatal daripada pertandingan.

**10. PENGADIL**

- 10.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan di bawah Jawatankuasa Induk akan menyediakan pengadil bagi semua acara yang dipertandingkan.
- 10.2 Semua keputusan pengadil adalah **MUKTAMAD**. Rayuan dan bantahan tidak akan dilayan.

**11. PENANGGUHAN**

Semua pelancaran bagi semua acara pertandingan yang dijadualkan tidak boleh ditangguhkan kecuali di atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan.

**12. ARBITRASI / KEPUTUSAN / PENGADILAN**

- 12.1 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berhak menggubal mana-mana peraturan sebahagian atau keseluruhan tanpa terlebih dahulu memberi notis kepada peserta.
- 12.2 Panel pengadilan berhak membatalkan penyertaan sekiranya terdapat sebarang bukti penipuan di dalam penyertaan.
- 12.3 Keputusan pengadil adalah muktamad.

**13. ATURCARA KESSUMAS**

<b>HARI / MASA</b>	<b>PAGI</b>	<b>PETANG</b>	<b>MALAM</b>
<b>JUMAAT</b>	PERJALANAN	PENDAFTARAN KONTINJEN	TAKLIMAT PENGURUS & JURULATUH
<b>SABTU</b>	PERTANDINGAN (INDOOR & OUTDOOR)	PERTANDINGAN (INDOOR & OUTDOOR)	PERTANDINGAN (INDOOR)
<b>AHAD</b>	PERTANDINGAN (INDOOR & OUTDOOR)	PENUTUP	

**14. PENGAGIHAN ZON**

BIL	ZON	NAMA SEKOLAH
1	<b>ZON 1 (UTARA)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. SAM Tengku Ampuan Jemaah, Sungai Besar</li><li>2. SAM Parit Baru, Sabak Bernam</li><li>3. SAM Muhammadiyah, Pekan Sabak, Sabak Bernam</li><li>4. SAMT Sultan Salahuddin Abd Aziz Shah, Sabak Bernam</li><li>5. SAM Bagan Terap, Sungai Besar</li><li>6. SAM Sungai Haji Dorani, Sungai Besar</li><li>7. SAM Pasir Panjang, Sekinchan</li><li>8. Maahad Integrasi Tahfiz Selangor (MITS) Sabak Bernam</li></ol>
2	<b>ZON 2 (SELATAN)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. SAM Hulu Langat, Batu 10</li><li>2. SAMT Tengku Ampuan Rahimah, Sungai Manggis</li><li>3. SAM Unwanus Saadah, Kanchong Darat</li><li>4. SAM Sungai Merab Luar</li><li>5. SAM Bandar Baru Salak Tinggi</li><li>6. Maahad Integrasi Tahfiz Selangor (MITS) Kuala Langat</li><li>7. Maahad Integrasi Tahfiz Selangor (MITS) Sepang</li></ol>
3	<b>ZON 3 (BARAT)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. SAM Tanjung Karang</li><li>2. SAM Jeram</li><li>3. SAMT Sultan Hishamuddin, Kpg Jawa</li><li>4. SAM Hishamuddin, Sg Bertih</li><li>5. SAM Nurul Iman</li><li>6. Maahad Integrasi Tahfiz Selangor (MITS) Klang</li></ol>
4	<b>ZON 4 (TIMUR)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. SAM Sungai Selisik</li><li>2. SAMT Tengku Ampuan Jemaah, Shah Alam</li><li>3. SAM Bestari, Subang Jaya</li><li>4. SAM Rawang</li><li>5. SAM Paya Jaras</li><li>6. Samt Kuala Kubu Baru</li></ol>

## **15. PERATURAN SPESIFIK PERMAINAN**

### **15.1. BOLA SEPAK**

#### **15.1.1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN.**

- Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Lembaga Persekutuan Bola sepak Antarabangsa dan disiarkan oleh FIFA.
- Undang-undang permainan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

#### **15.1.2. PENYERTAAN**

- Penyertaan adalah daripada semua zon mengikut syarat yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

#### **15.1.3. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN**

- Setiap pasukan mengandungi pemain seramai 18 orang sahaja.
- Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- Pemain yang lahir pada 01 Januari tahun semasa dan selepasnya layak didaftarkan. Hanya tiga orang sahaja pemain yang lahir pada satu (1) tahun sebelumnya boleh didaftarkan dan bermain.
- Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai sembilan (9) orang.
- Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan bola sepak/petugas sukan lima belas (15) minit sebelum permainan dijalankan.
- Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain (*Starting list*) 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.
- Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak, akan dikira kalah dengan keputusan 0-2.

#### **15.1.4. SISTEM PERTANDINGAN**

- Pertandingan akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
- Bagi perlawanan dalam kumpulan, menang akan mendapat 3 mata, seri 1 mata dan kalah 0 mata.
- Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai johan dan seterusnya.
- Jika terdapat persamaan mata dua pasukan atau lebih, perbezaan gol akan dikira. Jika perbezaan gol masih sama, jaringan gol akan dikira.

- Jika masih sama, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya pada peringkat kumpulan akan dikira pemenang.
- Bola yang digunakan bersaiz lima (5).
- Masa permainan adalah ditetapkan selama 30 minit bagi setiap separuh masa dan rehat selama 10 minit.

#### 15.1.5. PAKAIAN SEMASA BERMAIN

- Pakaian pemain tertakluk kepada peraturan am sukan KESSUMAS.
- Peraturan khusus pakaian pemain termasuklah :
  - Pemain dikehendaki memakai jersi seragam dan bernombor di belakang.
  - Pemain tidak dibenarkan menukar nombor jersi kecuali dengan mendapat kebenaran Pengerusi Teknikal bolasepak.
  - Semua pemain hendaklah memakai seluar '*thigh*' berwarna gelap dan menutup aurat, kasut sukan, stokin, *shin pad* dan seluar sukan.
  - Ketua pasukan hendaklah memakai '*Arm band*'
  - Setiap pasukan hendaklah menyediakan dua set jersi yang berlainan warna dalam setiap perlawanan.
  - Jika terdapat persamaan warna jersi, pasukan yang disebut dahulu akan menukar jersinya.

#### 15.1.6. KEHADIRAN PASUKAN

- Setiap pasukan hendaklah berada di padang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang lewat hadir setelah 15 minit selepas pengadil memanggil untuk permulaan permainan maka kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan dengan keputusan permainan 2 – 0.

#### 15.1.7. PERTUKARAN PEMAIN

- Pasukan boleh membuat pertukaran pemain seramai lima (5) orang.
- Pemain yang telah ditukar tidak boleh bermain semula.

#### 15.1.8. PERLAWANAN YANG DIBERHENTIKAN

- 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 atau pengerusi teknikal. Perlawanan akan disambung semula dengan mengambil kira keputusan perlawanan dan masa berbaki seperti mana waktu perlawanan diberhentikan.
- 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 jaringan 2 - 0.



- Jika terdapat pasukan yang enggan bermain atau meneruskan permainan dengan apa jua sebab sekalipun, pasukan tersebut akan dikira kalah dengan jaringan 0 -2.

#### 15.1.9. PERATURAN KESALAHAN DAN PENERIMA KAD

- Pemain yang menerima dua kad kuning akan digantung satu perlawanan secara automatik.
- Pemain yang menerima kad merah akan digantung dua perlawanan secara automatik.

#### 15.1.10. KEPUTUSAN PERLAWANAN

- Setiap perlawanan mesti ada keputusan.
- Bagi perlawanan suku akhir dan seterusnya mesti ada pemenang.
- Bagi perlawanan suku akhir dan seterusnya, jika keputusan seri, tambahan masa 10 minit bagi setiap separuh masa.
- Jika keputusan seri, maka keputusan akan ditentukan melalui tendangan penalti sebanyak 5 kali.
- Jika keputusan masih seri, keputusan akan ditentukan melalui tendangan penalti secara "*sudden death*".

#### 15.1.11. KEPUTUSAN PENGADIL / PENERUSA TEKNIKAL

- Keputusan pengadil dan pengerusi teknikal perlawanan adalah muktamad.

#### 15.1.12. BANTAHAN

- Sebarang bantahan rasmi mestilah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 secara tunai kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 15 minit selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

#### 15.1.13 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

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

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS ) TAHUN .....**  
**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN ACARA BOLA SEPAK**

**PASUKAN :** .....

BIL	NAMA PEMAIN	NO. K/P	NO JERSI
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

.....  
**(Tandatangan Pengurus Pasukan)**

**Nama :**

**No. KP :**

**Jawatan:**

**Tarikh :**



**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS ) TAHUN .....**  
**BORANG "STARTING LIST"**

Negeri : ..... Pertandingan : ..... Kategori :

.....

Perlawanan : .....

Bil	Nama Pemain	No Jersi	11 $\sqrt$ Bermain 7 X Simpanan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

.....  
(Tandatangan Pengurus Pasukan)

Nama :



No. KP :

Jawatan:

Tarikh :

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS ) TAHUN .....**

**BORANG PERTUKARAN PEMAIN**

PASUKAN : ..... TARIKH : .....

PERLAWANAN : ..... LWN .....

PEMAIN MASUK		PEMAIN KELUAR	
NAMA PEMAIN	NO JERSI	NAMA PEMAIN	NO JERSI

.....  
(Tandatangan pengurus pasukan)

..... potong di sini .....

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH AGAMA MALAYSIA SELANGOR  
( KESSUMAS ) TAHUN .....**

**BORANG PERTUKARAN PEMAIN**

PASUKAN : ..... TARIKH : .....

PERLAWANAN : ..... LWN .....

PEMAIN MASUK		PEMAIN KELUAR	
NAMA PEMAIN	NO JERSI	NAMA PEMAIN	NO JERSI

.....  
(Tandatangan pengurus pasukan)

## 15.2. BOLA JARING

### 15.2.1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Persekutuan Bola Jaring Antarabangsa (IFNA) dan Persatuan Bola Jaring Malaysia (PBJM).
- Undang-undang permainan yang ditetapkan Jawatankuasa KESSUMAS.

### 15.2.2. PENYERTAAN

- Penyertaan adalah daripada semua zon mengikut syarat yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

### 15.2.3. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- Setiap pasukan mengandungi pemain seramai 12 orang sahaja.
- Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai sembilan (7) orang.
- Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan bola sepak/petugas sukan lima belas (15) minit sebelum permainan dijalankan.
- Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain (*Starting list*) 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.
- Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak, akan dikira kalah dengan keputusan 0-2.

### 15.2.4. SISTEM PERTANDINGAN

- Pertandingan akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
- Bagi perlawanan dalam kumpulan, menang akan mendapat 3 mata, seri 1 mata dan kalah 0 mata.
- Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai johan dan seterusnya.
- Jika terdapat persamaan mata dua pasukan atau lebih, perbezaan gol akan dikira. Jika perbezaan gol masih sama, jaringan gol akan dikira.
- Jika masih sama, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya pada peringkat kumpulan akan dikira pemenang.

#### 15.2.5. PAKAIAN SEMASA BERMAIN

- Semua pemain diwajibkan memakai seluar panjang/‘*track bottom*’
- Seluar pendek, ‘*skirt*’ dan ‘*thigh*’ tidak dibenarkan sama sekali semasa pertandingan.
- Semua pemain diwajibkan memakai kain tudung yang berjahit dan melepasi paras dada.
- Semua pemain hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.
- Semua pemain dikehendaki memakai bib seperti yang ditentukan dalam Undang-undang Antarabangsa. Jika dua pasukan memakai bib sama warna, pasukan yang namanya mula-mula disebut dalam jadual pertandingan hendaklah menukar bib yang lain warnanya.

#### 15.2.6. KEHADIRAN PASUKAN

- Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang lewat hadir setelah 15 minit selepas pengadil memanggil untuk permulaan permainan maka kemenangan akan ditentukan oleh Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola.

#### 15.2.7. PERTUKARAN PEMAIN

- Pertukaran pemain adalah merujuk kepada peraturan IFNA dan peraturan am KESSUMAS.

#### 15.2.8. PERLAWANAN YANG DIBERHENTIKAN

- 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 atau Pengerusi teknikal. Perlawanan akan disambung semula dengan mengambil kira keputusan perlawanan dan masa berbaki seperti mana waktu perlawanan diberhentikan.
- Jika sekiranya pengadil memberhentikan perlawanan disebabkan oleh gangguan penonton, pegawai berkelakuan suumbang, pemain-pemain atau berlakunya pelanggaran syarat-syarat, peraturan dan undang-undang permainan ini maka Jawatankuasa Pengelola berhak membuat keputusan. Keputusan adalah muktamad.

#### 15.2.9. KEPUTUSAN PENGADIL / PENERUSI TEKNIKAL

- Keputusan pengadil dan pengerusi teknikal perlawanan adalah muktamad.

#### 15.2.10. BANTAHAN

- Sebarang bantahan rasmi hendaklah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 secara tunai kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 15 minit selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

#### 15.2.11. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan. Keputusan yang dibuat adalah muktamad.

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH  
AGAMA MALAYSIA (KESUMA) TAHUN .....**  
**BORANG 'STARTING LIST' PEMAIN ACARA BOLA JARING**

**PASUKAN :** .....

<b>BIL</b>	<b>NAMA PEMAIN</b>	<b>NO. K/P</b>	<b>BIB</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

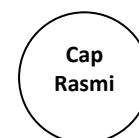
.....  
**(Tandatangan Pengurus Pasukan)**

**Nama :**

**No. KP :**

**Jawatan:**

**Tarikh :**





### 15.3. SEPAK TAKRAW

#### 15.3.1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- Undang-undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Persatuan Sepak Takraw Dunia (ISTAF) dan Persatuan Sepak Takraw Malaysia (PSM).
- Undang-undang permainan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa KESSUMAS.

#### 15.3.2. PENYERTAAN

- Setiap ZON dibenarkan menghantar hanya satu pasukan sahaja.
- Setiap pasukan hendaklah mempuyai tiga (3) regu dimana bilangan pemain minimum sembilan (9) orang pemain dan maksimum dua belas (12) orang.
- Setiap nama pemain hendaklah didaftarkan untuk bermain didalam perlawanan.
- Maksimum tiga (3) pemain didaftarkan sebagai pemain simpanan.
- Seorang pemain boleh bermain untuk satu regu sahaja.
- Seorang pemain mestilah berada di gelanggang semasa diperkenalkan.
- Mana-mana pasukan yang pemainnya kurang daripada 9 orang, tidak dibenarkan bermain di Kejohanan tersebut dan dianggap kalah.

#### 15.3.3. PAKAIAN PEMAIN SEMASA BERMAIN

- Pakaian hendaklah sesuai dan menutup aurat bersesuaian dengan pelajar sekolah agama
- Semua pasukan yang bertanding dikehendaki memakai pakaian / jersi yang seragam dan bernombor di depan dan belakang
- Pemain hendaklah memakai jersi / 'track bottom' atau seluar 'thigh' berwarna gelap dan menutup aurat, stoking dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit tinggi. Pakaian adalah merupakan sebahagian daripada anggota badan. Jersi hendaklah dimasukkan ke dalam seluar (*tigh-in*)
- Ketua regu hendaklah memakai 'Arm Band' di lengan kiri.

#### 15.3.4. SISTEM PERTANDINGAN

- Setiap pasukan hendaklah mempunyai tiga (3) regu utama di mana bilangan pemain utama ialah sebanyak sembilan (9) orang manakala tiga (3) orang pemain dibenarkan sebagai pemain simpanan.
- Sebanyak sembilan (9) orang pemain mestilah berada di gelanggang semasa diperkenalkan.
- Mana-mana pasukan yang pemainnya kurang daripada 9 orang, tidak dibenarkan bermain di kejohanan tersebut dan dianggap kalah.
- Pasukan yang menang akan mendapat 3 mata dan kalah 0 mata.
- Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai johan dan seterusnya.
- Jika terdapat persamaan mata dua pasukan atau lebih, perbezaan gol akan dikira. Jika perbezaan gol masih sama, jaringan gol akan dikira.

- Jika masih sama, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya pada peringkat kumpulan akan dikira pemenang.

#### 15.3.5. KEHADIRAN PASUKAN

- Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum masa perlawanan dimulakan.
- Pasukan yang lewat hadir setelah 15 minit selepas pengadil memanggil untuk permulaan permainan maka kemenangan akan ditentukan oleh Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola.

#### 15.3.6. PERTUKARAN PEMAIN

- Pertukaran pemain boleh dibenarkan pada bila-bila masa dengan permintaan Pengurus Pasukan / Jurulatih Rasmi kepada Pengadil semasa bola tidak di dalam permainan.
- Dalam acara Berpasukan, setiap regu boleh menamakan maksimum seorang (1) pemain simpanan bagi setiap perlawanan di samping tiga (3) pemain yang sedia ada . Setiap regu dibenarkan membuat hanya satu (1) pertukaran sahaja.
- Pertukaran hendaklah dilakukan di tepi gelanggang di mana Pengadil bertugas nampak semasa pertukaran pemain dilakukan. Pertukaran pemain boleh dilakukan apabila antara kiraan mata telah dijalankan atau semasa permulaan set.
- Mana-mana regu yang mempunyai kurang daripada 3 orang pemain tidak dibenarkan meneruskan perlawanan dan dianggap kalah.
- Jika pemain diperintah keluar gelanggang (dikenakan kad merah) maka regu tersebut dibenarkan membuat pertukaran pemain sekiranya pertukaran masih belum dilakukan di dalam set tersebut. Jika pertukaran telah dilakukan dalam set tersebut, maka perlawanan akan ditamatkan dan regu pemain yang dikenakan kad merah dianggap kalah.

#### 15.3.7. PERMAINAN YANG DIBERHENTIKAN

- Pengadil boleh memberhentikan permainan jika berlaku halangan, gangguan atau pemain tercedera dan memerlukan rawatan segera tidak melebihi 5 minit untuk setiap regu.
- Pemain yang tercedera dibenarkan berehat dan menerima rawatan sehingga 5 minit. Jika selepas 5 minit, pemain tidak berupaya bermain, maka gantian pemain mestilah dibuat. Jika regu ini telah membuat pertukaran pemain maka regu lawan akan dikira Sebagai pemenang.
- Pengadil Rasmi sahaja yang boleh memberhentikan perlawanan apabila berlaku gangguan atau halangan dengan kebenaran Jawatankuasa Pertandingan.
- Semasa tempoh permainan diberhentikan, semua pemain tidak dibenarkan keluar dari gelanggang untuk minum atau mendapat tunjuk ajar.

#### 15.3.8. PERATURAN KESALAHAN DAN TATATERTIB

- Semua pemain mestilah mematuhi Undang -Undang Permainan.
- Hanya ketua regu sahaja dibenarkan berjumpa pengadil jika ada sebarang pertanyaan atau inginkan kepastian mengenai keputusan yang dibuat dan pengadil hendaklah memberi penerangan terhadap keputusan yang telah dibuatnya.
- Pengurus / Jurulatih Rasmi dan pegawai dilarang membantah keputusan pengadil semasa pertandingan sedang berjalan. Ini boleh menjejaskan kelancaran pertandingan. Tindakan disiplin boleh diambil terhadap pegawai berkenaan.

#### 15.3.9. BANTAHAN DAN RAYUAN

- Semua bantahan atau rayuan hendaklah dikemukakan secara bertulis oleh pengurus pasukan kepada Juri Rayuan tidak lewat 15 minit selepas tamat perlawanan berkenaan.
- Setiap bantahan atau rayuan hendaklah disertakan bersama dengan wang tunai sebanyak RM200.00(Ringggit Malaysia : Dua Ratus Sahaja)
- Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan-keputusan mengenai perkara-perkara dan fakta yang dibuat oleh pengadil.Keputusan pengadil adalah muktamad.

#### 15.3.10. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan. Keputusan yang dibuat adalah muktamad.

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH  
AGAMA MALAYSIA (KESSUMA) TAHUN .....**  
**BORANG "STARTING LIST" SEPAK TAKRAW**

Negeri : .....

Pertandingan : .....

Perlawanan : .....

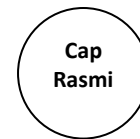
BIL	ACARA	NAMA PEMAIN	NO KAD PENGENALAN
1	REGU PERTAMA		
2	REGU KEDUA		
3	REGU KETIGA		
4	SIMPANAN		

.....  
(Tandatangan Pengurus Pasukan)

Nama :

No. KP :

Jawatan:



Tarikh :

## 15.4. BOLA TAMPAR

### 15.4.1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB).
- Undang-undang permainan yang ditetapkan Jawatankuasa KESSUMAS
- Saiz bola yang digunakan ialah bersaiz lima (5).

### 15.4.2. PENYERTAAN

- Penyertaan adalah dari semua negeri mengikut syarat yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

### 15.4.3. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- Setiap pasukan mengandungi pemain seramai 12 orang sahaja.
- Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- Bilangan minima pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai enam (6) orang.
- Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan bola tampar/urusetia sukan 15 minit sebelum permainan dijalankan.
- Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain (*starting list*) 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 tampar.
- Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak akan dikira kalah.
- Nama dan nombor pemain tidak boleh dipinda setelah pendaftaran dibuat kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia perlawanan.
- Pengerusi Teknikal permainan berkuasa untuk tidak membenarkan bertanding kepada mana-mana pasukan yang tidak menyerahkan senarai nama lengkap pemain kepadanya. Kemenangan akan diberi kepada pasukan lawan dengan mata kemenangan 3-0.

### 15.4.4. SISTEM PERTANDINGAN

- Perlawanan menggunakan sistem liga dalam kumpulan.
- Perlawanan akan dijalankan dalam tiga set terbaik dengan kemenangan Dikira apabila mana-mana pasukan mencapai mata 25 terlebih dahulu. Jika keadaan mata 24 – 24 , permainan akan diteruskan sehingga kelebihan dua (2) mata diperolehi ataupun mana-mana pasukan yang mencapai mata 30 terlebih dahulu. Set penentuan akan dijalankan sehingga mata ke 15. Sekiranya mata terikat 14-14, permainan akan diteruskan sehingga kelebihan dua (2) mata diperolehi ataupun mana-mana pasukan yang mencapai mata

20 terlebih dahulu.

- Penentuan kedudukan setiap pasukan adalah berdasarkan kepada mata yang diperolehi. Sekiranya terdapat persamaan mata, perbezaan set menang dan set kalah akan diguna pakai. Jika masih ada persamaan juga maka beza mata yang diperolehi akan diguna pakai.

#### 15.4.5. PAKAIAN

- Pemain lelaki ;
  - Pakaian hendaklah sesuai dan menutup aurat bersesuaian dengan pelajar sekolah agama.
  - Semua pasukan yang bertanding dikehendaki memakai pakaian / jersi yang seragam dan bernombor di depan dan belakang
  - Pemain hendaklah memakai jersi / *'track bottom'* atau seluar *'thigh'* berwarna gelap dan menutup aurat, stoking dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit tinggi. Jersi hendaklah dimasukkan ke dalam seluar (*tigh-in*).
  - Ketua pasukan hendaklah memakai *'sticker'* di bahagian depan.
- Pemain Perempuan ;
  - Semua pemain hendaklah memakai seluar panjang/*'track bottom'*
  - Semua pemain hendaklah memakai kain tudung yang berjahit dan melepasi paras dada.
  - Semua pemain hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.
  - Semua pemain digalakkan untuk memakai bib yang bernombor di hadapan dan di belakang.
  - Ketua pasukan hendaklah memakai *'sticker'* di bahagian depan.

#### 15.4.6. KEHADIRAN PASUKAN

- Setiap pasukan perlu berada di gelanggang sekurang-kurangnya 15 minit sebelum pertandingan bermula.
- Pasukan/pemain yang lewat hadir setelah 15 minit selepas pengadil memanggil untuk memulakan permainan, maka kemenangan akan diberi kepada pihak lawan dengan keputusan 3-0.

#### 6. 15.4.7. PERTUKARAN PEMAIN

- Pertukaran pemain adalah merujuk kepada peraturan FIVB dan peraturan am KESSUMAS.

#### 15.4.8. PERLAWANAN TERTANGGUH

- Pengerusi Teknikal berhak untuk menangguh dan meneruskan perlawanan disebabkan faktor cuaca atau apa-apa perkara yang tidak dapat dielakan.
- Sekiranya keadaan tidak mengizinkan perlawanan diteruskan pada masa itu, Pengerusi Teknikal berhak untuk membuat apa-apa keputusan untuk meneruskan atau menangguhkan perlawanan tersebut pada masa lain atau menggunakan undian untuk menentukan kemenangan.

#### 15.4.9. KESALAHAN DAN PENERIMAAN KAD

- Merujuk kepada FIVB dan peraturan KESSUMAS.

#### 15.4.10. KEPUTUSAN PENGADIL

- Keputusan pengadil adalah muktamad.

#### 15.4.11. BANTAHAN

- Sebarang bantahan rasmi hendaklah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 secara tunai kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 15 minit selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

#### 15.4.12. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan. Keputusan yang dibuat adalah muktamad.

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH  
AGAMA MALAYSIA (KESUMA) TAHUN .....**  
**BORANG 'STARTING LIST' PEMAIN ACARA BOLA TAMPAR**

**PASUKAN :** .....

**LELAKI / PEREMPUAN**

<b>BIL</b>	<b>NAMA PEMAIN</b>	<b>NO. K/P</b>	<b>JERSEY</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

.....  
**(Tandatangan Pengurus Pasukan)**

**Nama :**

**No. KP :**

**Jawatan:**

**Tarikh :**





## 15.5. BADMINTON

### 15.5.1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Persekutuan Badminton Antarabangsa (IBF).
- Undang-undang permainan yang ditetapkan Jawatankuasa KESSUMAS.

### 15.5.2. PENYERTAAN

- Penyertaan adalah dari semua negeri mengikut syarat yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

### 15.5.3. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai 10 orang pemain sahaja termasuk pemain simpanan.
- Setiap pasukan mengandungi tiga (3) acara perseorangan dan dua (2) acara beregu bagi kategori lelaki dan perempuan.
- Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- Bilangan pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai tujuh (7) orang.
- Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan badminton atau urusetia 15 minit sebelum permainan dijalankan.
- Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain (*starting list*) dalam pasukan tidak boleh ditukar setelah diserahkan kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia sukan. Setelah perlawanan dimulakan pertukaran pemain boleh dibuat mengikut peraturan – peraturan sedia ada bagi perlawanan badminton.
- Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak akan dikira kalah.
- Nama pemain tidak boleh dipinda setelah pendaftaran dibuat kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia perlawanan.
- Pengerusi Teknikal permainan berkuasa untuk tidak membenarkan bertanding kepada mana-mana pasukan yang tidak menyerahkan senarai nama lengkap pemain kepadanya. Kemenangan akan diberi kepada pasukan lawan dengan mata kemenangan 5-0.

#### 15.5.4. SISTEM PERTANDINGAN

- Pertandingan ini dijalankan secara liga.
- Susunan permainan ;
  - Perseorangan 1
  - Beregu 1
  - Perseorangan 2
  - Beregu 2
  - Perseorangan 3
- Setiap pasukan adalah bebas untuk menentukan pertukaran pemain dan susunan pemain bagi setiap perlawanan.
- Senarai susunan pemain hendaklah dihantar kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia 15 minit sebelum pertandingan berlangsung.
- Setiap pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja bagi setiap perlawanan.
- Penentuan kedudukan setiap pasukan adalah berdasarkan kepada mata yang diperolehi. Sekiranya terdapat persamaan mata, perbezaan set menang dan set kalah akan diguna pakai. Jika masih ada persamaan juga maka beza mata yang diperolehi akan diguna pakai.

#### 15.5.5. PAKAIAN

- Pemain lelaki ;
  - Pakaian hendaklah sesuai dan menutup aurat bersesuaian dengan pelajar sekolah agama.
  - Pemain hendaklah memakai jersi / *'track bottom'* atau seluar *'thigh'* berwarna gelap dan menutup aurat, stoking dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit tinggi.
- Pemain Perempuan ;
  - Semua pemain hendaklah memakai seluar panjang/*'track bottom'*
  - Semua pemain hendaklah memakai kain tudung yang berjahit dan melepasi paras dada.
- Semua pemain hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.

#### 15.5.6. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

- Pengurus dan jurulatih tidak dibenarkan mengganggu atau membuat arahan kepada pemain yang sedang bermain daripada luar gelanggang kecuali pada masa-masa yang dibenarkan mengikut undang-undang permainan.

#### 15.5.7. KEPUTUSAN PENGADIL

- Keputusan pengadil adalah muktamad.

#### 15.5.8. BANTAHAN

- Sebarang bantahan rasmi hendaklah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 secara tunai kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 15 minit selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

#### 15.5.9. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan. Keputusan yang dibuat adalah muktamad.

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH  
AGAMA MALAYSIA (KESSUMA) TAHUN .....**  
**BORANG "STARTING LIST" BADMINTON**

Negeri : ..... Pertandingan : ..... Kategori : .....

Perlawanan : .....

BIL	ACARA	NAMA PEMAIN	NO KAD PENGENALAN
1	PERSEORANGAN PERTAMA		
2	BEREGU PERTAMA		
3	PERSEORANGAN KEDUA		
4	BEREGU KEDUA		
5	PERSEORANGAN KETIGA		
6	SIMPANAN		

.....  
(Tandatangan Pengurus Pasukan)  
Nama :

No. KP :

Jawatan:



Tarikh :

## 15.6. PING PONG

### 15.6.1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- Undang - undang permainan adalah sebagaimana yang berkuatkuasa sekarang iaitu yang ditetapkan oleh Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF).
- Undang-undang permainan yang ditetapkan Jawatankuasa KESSUMAS.

### 15.6.2. PENYERTAAN

- Penyertaan adalah dari semua ZON mengikut syarat yang telah dipersetujui dalam mesyuarat Jawatankuasa Induk KESSUMAS.

### 15.6.3. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai 10 orang pemain sahaja termasuk pemain simpanan.
- Setiap pasukan mengandungi tiga (3) acara perseorangan dan dua (2) acara beregu bagi kategori lelaki dan perempuan.
- Senarai nama pemain untuk pendaftaran hendaklah diserahkan semasa taklimat pertandingan dan disahkan oleh pengurus pasukan. Pertukaran pemain selepas pendaftaran ini tidak dibenarkan.
- Bilangan pemain yang perlu hadir semasa permainan dimulakan adalah seramai tujuh (7) orang.
- Senarai nama pengurus dan pemain yang lengkap perlu diserahkan kepada Pengerusi Teknikal permainan ping pong atau urusetia 15 minit sebelum permainan dijalankan.
- Nama pemain dan susunan atau kedudukan pemain (*starting list*) dalam pasukan tidak boleh ditukar setelah diserahkan kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia sukan. Setelah perlawanan dimulakan pertukaran pemain boleh dibuat mengikut peraturan – peraturan sedia ada bagi perlawanan ping pong.
- Pasukan yang menurunkan pemain yang tidak ada dalam senarai pendaftaran atau pemain-pemain yang tidak layak akan dikira kalah.
- Nama pemain tidak boleh dipinda setelah pendaftaran dibuat kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia perlawanan.
- Pengerusi Teknikal permainan berkuasa untuk tidak membenarkan bertanding kepada mana-mana pasukan yang tidak menyerahkan senarai nama lengkap pemain kepadanya. Kemenangan akan diberi kepada pasukan lawan dengan mata kemenangan 5-0.

#### 15.6.4. SISTEM PERTANDINGAN

- Pertandingan ini dijalankan secara liga.
- Susunan permainan ;
  - Perseorangan 1
  - Beregu 1
  - Perseorangan 2
  - Beregu 2
  - Perseorangan 3
- Setiap pasukan adalah bebas untuk menentukan pertukaran pemain dan susunan pemain bagi setiap perlawanan.
- Senarai susunan pemain hendaklah dihantar kepada Pengerusi Teknikal atau urusetia 15 minit sebelum pertandingan berlangsung.
- Setiap pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja bagi setiap perlawanan.
- Penentuan kedudukan setiap pasukan adalah berdasarkan kepada mata yang diperolehi. Sekiranya terdapat persamaan mata, perbezaan set menang dan set kalah akan diguna pakai. Jika masih ada persamaan juga maka beza mata yang diperolehi akan diguna pakai.

#### 15.6.5. PAKAIAN

- Pemain lelaki ;
  - Pakaian hendaklah sesuai dan menutup aurat bersesuaian dengan pelajar sekolah agama.
  - Pemain hendaklah memakai jersi / *'track bottom'* atau seluar *'thigh'* berwarna gelap dan menutup aurat, stoking dan kasut sukan bertapak getah dan tidak bertumit tinggi.
- Pemain Perempuan ;
  - Semua pemain hendaklah memakai seluar panjang/*'track bottom'*
  - Semua pemain hendaklah memakai kain tudung yang berjahit dan melepasi paras dada.
- Semua pemain hendaklah memakai kasut yang bersesuaian.

#### 15.6.6. GANGGUAN SEMASA PERMAINAN

- Pengurus dan jurulatih tidak dibenarkan mengganggu atau membuat arahan kepada pemain yang sedang bermain daripada luar gelanggang kecuali pada masa-masa yang dibenarkan mengikut undang-undang permainan.

#### 15.6.7. KEPUTUSAN PENGADIL

- Keputusan pengadil adalah muktamad.

#### 15.6.8. BANTAHAN

- Sebarang bantahan rasmi hendaklah disertakan dengan surat bantahan dan bayaran sebanyak RM200.00 secara tunai kepada Pengerusi Teknikal dalam tempoh 15 minit selepas perlawanan tamat. Bantahan yang lewat dari tempoh tersebut tidak akan dilayan.

#### 15.6.9. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- Pengerusi Teknikal dan Jawatankuasa Pengelola akan membuat keputusan bagi hal-hal yang tidak diperuntukan. Keputusan yang dibuat adalah muktamad.

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH MENENGAH  
AGAMA MALAYSIA (KESSUMA) TAHUN .....**  
**BORANG "STARTING LIST" PING PONG**

Negeri : ..... Pertandingan : ..... Kategori : .....

Perlawanan : .....

BIL	ACARA	NAMA PEMAIN	NO KAD PENGENALAN
1	PERSEORANGAN PERTAMA		
2	BEREGU PERTAMA		
3	PERSEORANGAN KEDUA		
4	BEREGU KEDUA		
5	PERSEORANGAN KETIGA		
6	SIMPANAN		

.....  
(Tandatangan Pengurus Pasukan)

Nama :

No. KP :

Jawatan:



Tarikh :