



YAYASAN PESANTREN
PENDIDIKAN ISLAM MADANI



GUIDE BOOK

BASKET



GUIDE BOOK BASKET

Lomba Basket adalah ajang yang mengasah keterampilan teknis seperti *dribbling, passing, shooting*, serta memperkuat kerja sama dan koordinasi dalam tim. Selain menumbuhkan sportivitas dan semangat kompetitif, olahraga ini juga mendorong peserta untuk menjalani gaya hidup sehat dan aktif. Kegiatan ini akan dilaksanakan di Lapangan Basket Area Putra pada Day 1 & Day 2, sebagai bagian dari rangkaian acara CDM CMT 2027 yang diselenggarakan oleh OSIS SMAI Nurul Fikri Boarding School Lembang.

1. PERSYARATAN PERTANDINGAN

A. PEMAIN

- Peserta merupakan siswa **SMA/MA/SMK sederajat**.
- Perlombaan hanya diperuntukkan bagi pelajar putra saja.
- Peserta wajib menaati peraturan yang berlaku.
- Peserta maupun penonton dilarang membuat keributan selama acara CDM CMT 2027 berlangsung, baik di dalam pertandingan maupun diluar area acara. Jika hal tersebut terjadi, maka tim yang bersangkutan diberikan sanksi diskualifikasi.
- Peserta lomba bersaing secara sehat tanpa ada tekanan dari pihak manapun atau intimidasi kepada peserta lainnya.
- Peserta **wajib mengikuti Grand Opening pada tanggal 12 November 2026**, jika tidak, peserta yang bersangkutan akan Didiskualifikasi.
- Peserta **wajib mengikuti Grand Closing pada tanggal 14 November 2026**, jika tidak, peserta yang bersangkutan tidak akan diberikan medali, sertifikat dan piala apabila sudah memenangkan perlombaan.

B. TIM

- setiap tim mendaftarkan maksimal 12 pemain, 1 pelatih dan 1 *official*.
- Setelah *Technical meeting*, daftar pemain dan official yang sudah terdaftar tidak bisa diubah kecuali ada kesepakatan atau persetujuan dari panitia.
- Sebelum pertandingan dimulai, setiap tim harus menyerahkan daftar pemain atau *line up* tim yang bersangkutan dalam perlombaan.
- Setiap sekolah maksimal mengirim 1 (satu) tim.
- Kuota maksimal peserta adalah 8 tim.

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**



C. OFFICIAL

- Official* dari masing-masing tim maksimal 1 orang. *Official* yang dimaksud meliputi pelatih, *manager* tim atau guru pendamping dari sekolah yang bersangkutan.
- Official* yang berada di bench diharuskan berpakaian rapi dan sopan (tidak menggunakan kaos) serta menggunakan sepatu.
- Official* sebuah tim tidak diperbolehkan merangkap sebagai petugas pertandingan (wasit, pengawas pertandingan, dan petugas meja).

2. PERATURAN PERTANDINGAN

A. KOSTUM

- Peserta wajib membawa *jersey* basket berwarna gelap dan terang, dari masing-masing sekolah, serta bernomor punggung.
- Setiap pemain harus menggunakan nomor yang sama dari babak awal hingga babak akhir atau final.
- Untuk peserta putra, diwajibkan menggunakan *legging*.
- Apabila terjadi kesamaan warna kostum, pada kedua tim dalam satu pertandingan, maka pertandingan dapat tetap berlangsung setelah mengkonfirmasi kepada perangkat pertandingan.
- Pemain dilarang menggunakan atribut yang dapat mencederai pemain lainnya.

B. PELANGGARAN

- Pengawas pertandingan dan panitia pertandingan bisa menjadi saksi terhadap pelanggaran yang terjadi di lapangan (pelanggaran verbal dan non verbal) dan memiliki hak penuh mengambil keputusan. Pelanggaran yang terjadi di lapangan akan diproses setelah pertandingan. Sanksi yang diberikan adalah didiskualifikasi dan dikeluarkan turnamen.
- Tim yang saat pertandingan datang terlambat melebihi toleransi keterlambatan dengan ketentuan:
 - Toleransi keterlambatan: 5 menit setelah jadwal
 - Tim dinyatakan *walkout* 5 menit setelah pemanggilan.
- Pemain atau *official* yang dikeluarkan (*reject*) dari lapangan, maka secara langsung pemain/*official* tersebut didiskualifikasi.

C. PROTES

- Kapten tim yang mengajukan protes harus menandatangani score sheet terlebih dahulu.
- Protes harus dilakukan secara formal dan tertulis, serta diketahui dan ditandatangani oleh *official* dan kapten tim yang mengajukan protes.
- Protes yang diajukan dalam bentuk apapun tidak akan merubah hasil pertandingan.

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**

D. FORCE MAJEURE

- Force majeure mencakup kejadian di luar kendali manusia seperti kecelakaan, meninggal dunia, dan bencana alam. Gangguan transportasi tidak termasuk force majeure.

3. TEKNIS PERTANDINGAN

- Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur.
- Susunan pemain atau line up pemain harus diserahkan oleh perwakilan tim kepada panitia CDM CMT 2027 selambat-lambatnya 5 menit sebelum pertandingan dimulai.
- Pertandingan menggunakan 5 on 5, time-out.
- Setiap 2 menit terakhir di tiap quarter, tim tidak boleh mengambil time out.
- Jika pemain cedera, pihak panitia hanya memberikan penanganan pertolongan pertama. Selebihnya dibebankan dan ditanggung pada tim masing-masing.

4. SISTEM PERTANDINGAN

- Sistem pertandingan yang akan digunakan adalah sistem gugur (Knock Out).
- Lama pertandingan pada setiap pertandingan (kecuali final): 4 x 10 menit (waktu kotor).
- Lama pertandingan pada final: 4 x 10 menit (waktu semi bersih).
- Istirahat pada setiap quarter: 1 menit (kecuali half time yaitu 2 menit).
- Waktu time out yang diberikan untuk masing-masing tim adalah 1 menit.
- Jatah time out yang diberikan kepada masing-masing tim adalah 5 kali (2 kali sebelum half time dan 3 kali setelah half time).
- Apabila skorimbang, dilakukan overtime satu kali.
- Waktu overtime adalah 5 menit.
- Jika skor tetap seimbang, maka akan dilakukan free throw sebanyak 3 kali

5. RUNDOWN

DAY 1

NO	AGENDA	WAKTU	TEKNIS
1	PERSIAPAN MENUJU TEMPAT LOMBA	10.00 - 10.10	Perjalanan ke tempat lomba: 10 menit
2	BRIEFING TEKNIS LOMBA	10.10- 10.15	Briefing teknis lomba: 5 menit

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**

3	PERTANDINGAN KE-1 8 BESAR	10.15 - 11.05	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit
4	PERSIAPAN ISHOMA	11.05 - 11.15	Persiapan ishoma: 10 menit
5	BREAK	11.15 - 13.00	ISHOMA
6	PERJALANAN MENUJU TEMPAT LOMBA	13.00 - 13.10	Perjalanan ke tempat lomba: 10 menit
7	PERTANDINGAN KE-2 8 BESAR	13.10 - 14.00	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit
8	PEMANASAN DI LAPANGAN	14.00-14.10	Warming up: 10 menit
9	PERTANDINGAN KE-3 8 BESAR	14.10 - 15.00	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**

10	BREAK	15.00 - 16.00	ISHOMA
11	PERJALANAN MENUJU TEMPAT LOMBA	16.00 - 16.10	Perjalanan ke tempat lomba: 10 menit
12	PERTANDINGAN KE-4 8 BESAR	16.10 - 17.00	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit

DAY 2

NO	AGENDA	WAKTU	TEKNIS
1	MENUJU TEMPAT LOMBA MASING-MASING	07.30 - 07.40	Menuju tempat lomba masing-masing: 10 menit
2	BRIEFING LOMBA DAN PEMANASAN DI LAPANGAN	07.40 - 07.45	Briefing lomba dan pemanasan di lapangan: 5 menit
3	PERTANDINGAN SEMIFINAL	07.45 - 08.35	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**

4	PEMANASAN DI LAPANGAN	08.35 - 08.45	Warming up: 10 menit
5	PERTANDINGAN SEMIFINAL	08.45 - 09.35	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit
6	BREAK	09.35 - 13.00	ISHOMA
7	PERJALANAN MENUJU TEMPAT LOMBA	13.00 - 13.10	Persiapan lomba: 10 menit
8	PEMANASAN DI LAPANGAN	13.10 - 13.20	Warming up: 10 menit
9	PERTANDINGAN PEREBUTAN JUARA 3	13.20 - 14.10	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit
10	PEMANASAN DI LAPANGAN	14.10 - 14.20	Warming up: 10 menit
11	PERTANDINGAN BABAK FINAL	14.20 - 15.00	Main: 40 menit Istirahat: 5 menit Time out: 5 menit

**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**



6. Penentuan Juara Umum CDM CMT 2027

Untuk perlombaan beregu akan diberikan poin sebesar 90 poin mencakup semua peraih mata lomba, yang rinciannya sebagai berikut:

1. Juara I: 40 poin
2. Juara II: 30 poin
3. Juara III: 20 poin

Peraturan yang tidak tercantum, akan dijelaskan pada saat Technical Meeting.

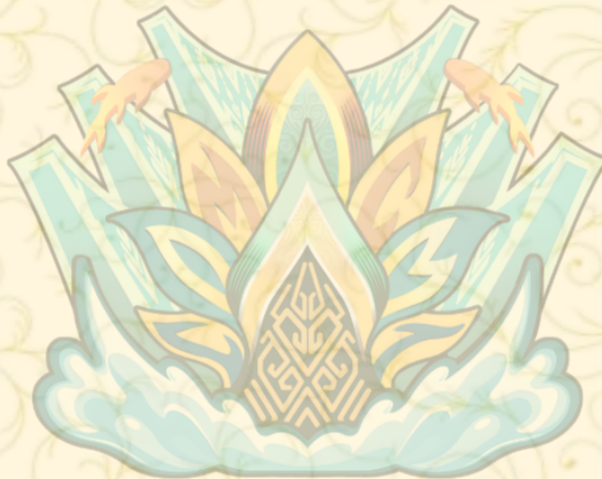
Contact Person:

Putra:

+62 811-7754-129 (abe)
+62 878-8516-2945 (fachri)

Putri:

+62 811-8451-209 (cantika)
+62 831-9950-8012 (mizsa)



**"TEGUHKAN NALAR DEMI PERUBAHAN,
WARISKAN NILAI YANG MENGHIDUPKAN."**