



Peraturan Umum Kalam Kudus HoopFest (KKHF) 2025

Pertandingan BASKET Kategori SD dan SMP se-DI Yogyakarta

A. PERATURAN UMUM

1. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.
2. Panitia berhak menginterpretasikan peraturan sesuai persepsi panitia.
3. Semua peserta **Kalam Kudus HoopFest 2025 WAJIB** mengikuti semua proses acara dan rangkaian kegiatan sesuai ketetapan panitia.
4. Technical Meeting bersifat **WAJIB** dan maksimal diwakili oleh 2 orang (Official dan atau coach) berpakaian rapi (baju berkerah, celana panjang dan bersepatu). Jika tidak hadir maka peserta dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh peraturan **Kalam Kudus HoopFest 2025**.
5. Pelaksanaan Pertandingan

Hari, tanggal	: Senin s.d. Kamis, 25 Agustus -4 September 2025
Tempat	: PENYISIHAN: SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta Jl. Jambon IV RT/RW 01/01 Kricak, Tegalrejo, Yogyakarta 55242 SEMI FINAL DAN FINAL: GOR Klebengan, Kab. Sleman Jl. Agro, Karang Gayam, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Yogyakarta 55281

6. Technical Meeting

Hari, tanggal	: Jumat, 22 Agustus 2025
Lokasi	: SMPK Kalam Kudus Yogyakarta Jl. Jambon IV RT/RW 01/01 Kricak, Tegalrejo, Yogyakarta 55242
Pukul	: 15.00 - Selesai

B. BATAS PENYERAHAN PENDAFTARAN

1. Berkas pendaftaran.
 - Scan & Cetak Surat persetujuan Sekolah (wajib di tandatangai oleh kepala sekolah) dan Data Peserta Kalam Kudus HoopFest 2025.
 - Scan & Cetak Formulir Kalam Kudus HoopFest 2024.
 - Scan & Cetak Akte Kelahiran/KIA/Kartu pelajar/biodata raport masing-masing.
 - Fotocopy KTP seluruh Official.
 - Fotocopy Lisensi aktif Kepelatihan (Minimal C).
 - Foto diri Peserta (berwarna) ukuran 3x4 masing masing 1 lembar
 - Bukti Pembayaran pendaftaran Kalam Kudus HoopFest 2024.
 - **Berkas dalam bentuk scan diupload ke Gform pendaftaran.**
 - **Berkas cetak dikumpulkan dalam Map Merah (SD), Biru (SMP) di TU SMP KK pada hari kerja Senin sampai Jumat jam 07.00 – 13.00 atau selambat lambatnya pada saat Technical Meeting.**
2. Biaya Pendafrtran
Biaya Pendaftaran Kalam Kudus Hoop Fest sebesar **Rp500.000,-**
ditranfer ke No. Rekening **BCA 0377778832 A.n Aristo Setiawan.**



C. SISTEM PERTANDINGAN

1. Sistem pertandingan menggunakan sistem gugur.
2. Penentuan bagan pertandingan menggunakan sistem drawing. Khusus Semifinalis (Putra SD-SMP) dan Finalis (Putri SD-SMP) akan dipisah bagankan secara otomatis (melalui sistem drawing).
3. Peraturan permainan yang digunakan pada **Kalam Kudus HoopFest 2025** adalah peraturan **FIBA 2020** dan telah disesuaikan dengan seluruh peraturan **Kalam Kudus HoopFest 2025**.
4. Waktu pertandingan KKHF 2025 untuk penyisihan dan semifinal (semua katagori baik SD maupun SMP, untuk putra dan putri) menggunakan 4x10 menit kotor. 2 Menit terakhir Q1-Q4 tidak diperbolehkan **TIMEOUT**. Sedangkan untuk game Final SD (putra dan Putri) akan menggunakan waktu Semi-bersih dan Final SMP (Putra dan Putri) akan menggunakan waktu Bersih.
5. Bila terjadi Draw akan dilakukan Overtime 1x5 Menit **TIDAK DIPERBOLEHKAN TIMEOUT**.
6. Bola yang di gunakan adalah ukuran 5 untuk kategori SD, ukuran 6 untuk SMP Putri dan ukuran 7 untuk SMP Putra

D. PEMAIN

1. Peserta mewakili sekolah dengan menggunakan nama tim dari sekolah itu sendiri. Merupakan siswa kelas 3, 4, 5, 6 (SD) atau siswa 7, 8 & 9 (SMP) dan merupakan siswa aktif tahun ajaran 2025/2026.
2. Mengisi Fomulir Pendaftaran dan Surat Rekomendasi dari Kepala Sekolah.
3. Jumlah peserta yang di daftarkan adalah 16 orang (12 pemain, 1 pelatih, 1 guru pendamping, 1 official dan 1 medis).
4. Peserta Kalam Kudus Hoop Fest 2025 terdiri dari
 - SD Putra 16 tim, Putri 8 tim
 - SMP Putra 16 tim; Putri 8 tim

Apabia jumlah kuota sebelum batas pendaftaran sudah terpenuhi maka pendaftaran ditutup.

E. OFFICIAL TIM

1. Oficial yang **WAJIB** hadir pada waktu pertandingan minimal berjumlah 2 orang. Salah satunya harus pelatih, guru pendamping atau official. Jika jumlah minimal official (2 orang) tidak bisa dipenuhi, maka tim tersebut akan dikenai sanksi (lihat peraturan pelanggaran dan sanksi).
2. Oficial yang dapat berdiri di bench area memberikan instruksi kepada timnya selama timnya bertanding hanyalah satu orang saja (pelatih, asisten pelatih, atau manajer).
3. Oficial **WAJIB** berpakaian rapi sesuai standart berpakaian Kalam Kudus HoopFest 2025 ketika bertanding yang dimaksud sebagai berikut:
 - **Laki-Laki**
 - Berpakaian formal.
 - Mengenakan sepatu dan berkaus kaki (sepatu tertutup, bukan selop atau sandal).
 - Kemeja atau kaos berkerah, mengenakan celana panjang kain (bukan jeans) atau kargo).
 - Tidak boleh mengenakan tutup kepala (topi, peci, dll) dan kacamata gelap.
 - **Perempuan**
 - Berpakaian formal.
 - Mengenakan sepatu dan berkaus kaki (sepatu tertutup, bukan selop atau sandal).



- Kemeja atau kaos berkerah, mengenakan celana panjang kain (bukan jeans) atau kargo).
- Tidak boleh mengenakan tutup kepala (topi, peci, dll).

F. KOSTUM

1. **WAJIB** memiliki 2 set kostum warna terang (putih) dan gelap (selain putih). Nomer kostum yang digunakan harus sama di setiap pertandingan.
2. Bagi tim yang disebut terlebih dahulu pada jadwal pertandingan menggunakan warna terang dan duduk di sebelah kiri meja pertandingan.
3. Untuk penggunaan seluruh aksesoris seperti *Arm Sleeve*, *Leg Sleeve*, *Deker Knee*, *Deker Ankle*, *Celana dalaman*, *Baju Dalaman*, *Headband*, *Wristband*, dan yang lainnya **WAJIB** sewarna (senada) dengan kostum yang digunakan.

G. HADIAH

○ KATEGORI SD PUTRA – PUTRI

Juara 1	: Rp2.000.000,- + Setifikat
Juara 2	: Rp1.500.000,- + Sertifikat
Juara 3	: Rp1.000.000,- + Sertifikat
MVP	: Rp500.000,-

○ KATEGORI SMP PUTRA – PUTRI

Juara 1	: Rp2.000.000,- + Setifikat
Juara 2	: Rp1.500.000,- + Sertifikat
Juara 3	: Rp1.000.000,- + Sertifikat
MVP	: Rp500.000,-
3pt Contest	: Rp250.000,-

H. PROTES

1. Kapten tim yang mengajukan protes **WAJIB** menandatangani scoresheet dahulu.
2. Protes harus dilakukan secara formal dan tertulis. Batas waktu pengajuan protes maksimal 1x24 jam setelah kejadian.
3. Protes terhadap pemain atau ofisial yang bermasalah ketika **Kalam Kudus HoopFest 2025** berlangsung, **WAJIB** dengan surat resmi yang bertanda tangan Pelatih, Manager, Kapten, dan Kepala Sekolah. Disertai dengan bukti-bukti yang kuat. Proses terhadap protes tersebut akan dilakukan dengan jangka waktu maksimal H+3 dari surat protes masuk. Selama masa proses verifikasi terhadap protes, pemain atau ofisial yang bermasalah tetap diperbolehkan memperkuat timnya bertanding. Ketika terbukti pemain atau ofisial yang dipermasalahkan berbuat kecurangan (manipulasi atau apapun), akan dikeluarkan surat keputusan resmi dari **Kalam Kudus HoopFest 2025** dan pemain atau ofisial yang bersangkutan akan dilarang mengikuti pertandingan timnya. Jika hal tersebut mengakibatkan tim tidak memenuhi syarat bertanding, tim akan didiskualifikasi (tapi jika tim masih bisa bertanding maka akan tetap melanjutkan pertandingan tanpa pemain atau ofisial yang bersangkutan). Sanksi untuk pemain atau ofisial atau sekolah yang berbuat kecurangan, bisa dilihat di pasal pelanggaran dan sanksi. Keputusan terhadap proses dari protes itu mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Protes yang diajukan (dalam bentuk apa pun) tidak akan mengubah hasil pertandingan



I. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. Commissioner Pengawas Pertandingan, atau Panitia (Basketball Operations), bisa menjadi saksi terhadap pelanggaran yang terjadi di lapangan (pelanggaran nonverbal dan verbal) dan memiliki hak penuh mengambil keputusan. Pelanggaran yang terjadi di lapangan akan diproses setelah pertandingan. Sanksi yang diberikan adalah peringatan hingga dikeluarkan dari kompetisi.
2. Tim yang saat pertandingan datang terlambat melebihi toleransi keterlambatan dianggap kalah dengan skor 0-20. Tim akan dikeluarkan dari turnamen. Jika pertandingan sudah dimulai dan terdapat pemain atau ofisial dari tim bersangkutan datang, maka dia tidak diperkenankan masuk lapangan pertandingan.
3. Tim dengan kostum yang tidak sesuai peraturan kostum (pasal VI), dinyatakan kalah 0-20 dan dikeluarkan dari kompetisi.
4. Apabila pelatih dikeluarkan wasit karena akumulasi pembebanan Technical Foul yang diterimanya akibat peraturan khusus **Kalam Kudus HoopFest 2025**, maka pelatih akan dikeluarkan dari lapangan pertandingan dan WAJIB berada di luar area pertandingan (termasuk tidak diperbolehkan berada di area tribun penonton). Pelatih dapat mendampingi timnya untuk pertandingan selanjutnya.
5. Apabila pemain dikeluarkan wasit karena akumulasi Technical Foul dan atau Unsportsmanlike foul yang menyebabkan eject, pemain tersebut masih dapat mendampingi timnya untuk pertandingan selanjutnya.
6. Apabila pemain, ofisial atau tim dikeluarkan wasit karena disqualifying foul sesuai dengan peraturan permainan FIBA (eject) secara langsung, maka pemain, ofisial atau tim yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi.
7. Jika terjadi tindakan kekerasan fisik di lapangan pada saat pertandingan berlangsung, maka ofisial atau pemain yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi dan panitia **Kalam Kudus HoopFest 2025** akan memberikan laporan tertulis serta rekomendasi tindakan lanjutan kepada Perbasi.
8. Jika terjadi perkelahian baik di dalam maupun di luar lapangan pertandingan, akan dikenakan sanksi sebagai berikut:
 - a. Perkelahian perorangan (melibatkan 2 orang), maka kedua pemain tersebut dikeluarkan dari kompetisi.
 - b. Perkelahian masal yang melibatkan kedua tim dan atau lebih dari 2 orang per tim, maka tim-tim yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi.

J. GANGGUAN

Apabila terjadi gangguan-gangguan yang mengakibatkan pertandingan terpaksa dihentikan, maka penyelesaian gangguan tersebut ditunggu sampai 30 menit. Jika setelah 30 menit gangguan belum dapat diatasi, maka berlaku ketentuan sebagai berikut:

- a. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-10 atau sebelumnya pada kuartir pertama, maka pertandingan akan diulang seluruhnya.
- b. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 kuartir kedua atau sesudahnya sampai dengan kuartir ketiga, maka pertandingan akan diteruskan dengan sisa waktu yang tersedia.
- c. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 atau sesudahnya pada kuartir keempat, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
- d. Apabila terjadi gangguan pada overtime, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Bila terjadi skor sama, maka pertandingan overtime akan diulang seluruhnya dan skor diteruskan.