



**SEKOLAH KEBANGSAAN BATU GAJAH,  
77300 MERLIMAU, MELAKA**

# **KERTAS KERJA**

**" KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012 "**

UNIT KO-KURIKULUM SEKOLAH KEBANGSAAN BATU GAJAH

[27-Apr-12]

**1. Pengenalan**

Pelajar merupakan sumber manusia yang penting untuk membentuk masyarakat yang bersahsiah dan sihat seterusnya membina negara ke arah yang lebih dinamik selaras dengan kehendak Islam iaitu kebahagiaan di dunia dan di akhirat.

**2. Rasional**

Kejohanan sukan sekolah telah pun diadakan di semua sekolah di Malaysia. Bagi mencapai hasrat kerajaan melahirkan modal insan yang mempunyai keutuhan jasmani dan fizikal yang tinggi, Unit Kokurikulum Sekolah Kebangsaan Batu Gajah (SKBG) menjadikan program Kejohanan Sukan Sekolah sebagai program utama yang diadakan setiap tahun. Ia telah pun diletakkan di dalam Takwim sekolah.

**3. Matlamat**

Melahirkan pelajar yang sihat dari segi jasmani, emosi, dan rohani selaras dengan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

**4. Objektif**

- 4.1 Melahirkan pelajar yang akan mewakili sekolah dalam pertandingan MSS di peringkat kawasan Merlimau pada masa akan datang.
- 4.2 Menanamkan minat dan semangat kesukanan dalam diri murid.
- 4.3 Membudayakan gaya hidup sihat di kalangan murid dan guru.

**5. Nama aktiviti**

Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012

**6. Penganjur**

Unit Ko-Kurikulum SKBG

**7. Tema**

1 Murid 1 Sukan 1 Malaysia

**8. Penyertaan / Sasaran**

- 8.1 Murid-murid, guru-guru, dan staf-staf sokongan SKBG.
- 8.2 Ibu bapa dan masyarakat setempat Batu Gajah.

**9. Hari, tarikh, masa dan tempat pelaksanaan**

Acara	Tarikh Pelaksanaan	Masa	Tempat
Ujiantara	9 - 10 Apr 2012 (Rabu - Khamis)	8.00 pagi – 10.00 pagi	Padang SKBG
Acara Sebelum Hari Sukan	27 Jun 2012 (Rabu)	masa mengikut pindaan pihak pengelola	Padang SKBG
Raptai Sukan	3 Julai 2012 (Selasa)	masa mengikut pindaan pihak pengelola	Padang SKBG
Acara Semasa Hari Sukan	5 September 2012 (Khamis)	2.00 petang – 6.30 petang	Padang SKBG

**10. Aturcara / Tentatif Program**

- 2.00 ptg – Kehadiran murid
- 2.15 ptg – Ketibaan tetamu jemputan
- 2.20 ptg – Perbarisan lintas hormat
- 2.40 ptg – Acara Menaikkan Bendera Jalur Gemilang dan Bendera Kejohanan
- Nyanyian lagu patriotik Negaraku & Lagu Sekolah
- Ikrar murid (Muhammad Anas Bin Manan)
- Bacaan Doa (En Abdul Halim Bin Zakaria)
- Ucapan Guru Besar
- Perbarisan Keluar
- 3.00 ptg – Persembahan murid PPKI
- 3.20 ptg – Acara Kejohanan Olahraga bermula
- 6.00 ptg – Perasmian Penutup ( Tertakluk Kepada Perubahan )
- Ucapan Perasmi (YB)
- Penyampaian Hadiah / Sijil
- Penyampaian Cenderamata
- 6.20 ptg – Jamuan VIP
- 6.30 ptg – Bersurai

**11. Sumber tenaga / AJK Program**

- 11.1 Guru dan Staf Sokongan SKBG

**12. AJK Program**

- 12.1 Lampiran A ‘ Senarai Jawatankuasa Ujiantara Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 ’
- 12.2 Lampiran B ‘ Pegawai-Pegawai Bertugas Bagi Acara Sebelum Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 ’
- 12.3 Lampiran C ‘ Senarai Jawatankuasa Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 ’

**13. Syarat Dan Peraturan Pertandingan**

Lihat Lampiran D ‘ Syarat dan Peraturan Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 ’

**14. Sumber Kewangan**

Peruntukan Kokurikulum dan sumbangan individu

**15. Anggaran Perbelanjaan**

Makan & Minum Murid: 300 X RM2.00	=	RM 600.00
Sewa Khemah : 5 X RM200.00	=	RM 1000.00
Pingat (Medal) : 228 X RM 3.50	=	RM 798.00
Hamper : 22 X RM 20.00	=	RM 440.00
Air Mineral	=	RM 100.00
Pengurusan	=	RM 300.00
<b>Jumlah</b>	=	<b><u>RM 3238.00</u></b>

**16. Harapan / Penutup**

Diharapkan program ini dapat dijalankan dengan lancar dan jayanya.

**17. Lain-Lain**

- 17.1 Lampiran E ' Senarai Nama Guru Dan Staf Sokongan SKBG 2012 '
- 17.2 Lampiran F ' Jadual Perjalanan Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.3 Lampiran G ' Acara-Acara Ujiantara, Sebelum Dan Semasa Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.4 Lampiran H ' Ukuran Balapan Dan Padang SKBG 2012 '
- 17.5 Lampiran I ' Bilangan Penyertaan Bagi Setiap Acara Di Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.6 Lampiran J ' Nombor, Nama Acara Dan Hadiah-Hadiah Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.7 Lampiran K ' Reka Bentuk Pingat Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.8 Lampiran L ' Format Dan Jadual Permarkahan Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.9 Lampiran M ' Susun Atur Peralatan Dan Barang Di Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.10 Lampiran N ' Ikrar Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.11 Lampiran O ' Jenis-Jenis Dan Bilangan Peralatan Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.12 Lampiran P ' Perbarisan Untuk Pembukaan Rasmi Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '
- 17.13 Lampiran Q ' Cadangan-Cadangan Acara Sukaneka Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 '

**DISEDIAKAN OLEH:**

**DISEMAK:**

.....  
**( EN BISMI B AB RAHIM )**  
'Setiausaha Sukan SKBG'

.....  
**( EN AB RAHIM B OTHMAN )**  
'GPK Kokurikulum SKBG'

**DISAHKAN OLEH:**

.....  
**( TN HJ ZULKAFI BIN AZIZ )**  
'Guru Besar SKBG'

sk.

1. Fail Kokurikulum SKBG
2. Fail Setiausaha Sukan SKBG

**SENARAI JAWATANKUASA  
UJIAN TARA KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Tarikh : **09/05/12**  
 Hari & Masa : **Rabu ( 8.00 pagi - 10.00 pagi )**  
 Penyertaan : **299 orang murid (4 rumah sukan) & Warga SKBG**  
 Tempat : **Padang SKBG**

**AJK Kerja Ujiantara**

Jawatan-kuasa	Petugas	Kerja
Pengurus Teknik (Kepegawaian / Peralatan / Balapan / Padang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Bismi B Ab Rahim</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bertanggungjawab menentukan balapan, lari landas, bulatan, lengkok, tempat mendarat bagi acara-acara padang dan semua alat dan peralatan mengikut peraturan IAAF.</li> </ul>
Lompat Jauh	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Nor Hayati Bt Jaine (H)</li> <li>Pn Siti Hajar Bt Ismail (K)</li> <li>En Mohammad Zaki B Zahari (B)</li> <li>Mohd Abd Halim B Zakaria (M)</li> </ul> <p>* Hakim 1 = Merekod            * Hakim 2 = Bendera 1 (atur murid)            * Hakim 3 = Bendera 2 (sah / batal)            * Hakim 4 = Mengukur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sediakan kawasan lompatan / lontaran / leparan sebelum pertandingan.</li> <li>Melaksanakan pelepasan peserta.</li> <li>Merekod ukuran lompatan peserta.</li> <li>Sila ambil alatan acara (perata pasir, peluru, cakera, tiang lompat tinggi, tilam, pita ukur, dll) di stor sukan. Bawa pen &amp; wisel.</li> <li>Serahkan borang kpd K/Hakim selepas pertandingan</li> <li>Memberi taklimat ringkas kepada murid tentang peraturan dan cara melakukan acara dengan betul. (jika perlu)</li> </ul>
Lontar Peluru	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Norhafizah Bt Mohd Jemeran (K)</li> <li>En Mohd Nazir B Othman (B)</li> <li>Pn Wan Nur Fariza Bt Wan Mustaffa (M)</li> <li>Pn Sa'iedah Bt Mazelan (H)</li> </ul> <p>* Hakim 1 = Merekod            * Hakim 2 = Bendera 1 (atur murid)            * Hakim 3 = Bendera 2 (sah / batal)            * Hakim 4 = Mengukur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagi acara lompat jauh, lempar cakera, lontar peluru, 'set' / tandakan jarak yang ditetapkan (rujuk jadual 'Pemarkahan Bagi Ujiantara') dengan membuat satu garisan di atas tanah / pasir. Manakala untuk lompat tinggi, tetapkan palang pada ketinggian yang perlu di atasi oleh peserta untuk setiap kategori.</li> <li>Jarak yang perlu di atasi untuk lompat jauh = 2.0m thn 2&amp;3 (L&amp;P), 2.5m thn 4,5&amp;6 (L&amp;P). Lompat tinggi = 0.6m thn 2&amp;3 (L&amp;P), 0.8m thn 4,5&amp;6 (L&amp;P) Lontar peluru = 3.0m thn 2&amp;3 (L&amp;P), 4.0m thn 4,5&amp;6 (L&amp;P). Berat peluru thn 2,3&amp;4 (L&amp;P) = 1kg, thn 5&amp;6 = 2.72kg.</li> <li>Pencatat mestilah mencatat skor murid dengan betul dan mengikut turutan pada borang yang disediakan bagi tujuan perekodan yang betul dan baik.</li> <li><b>Memastikan semua peralatan disimpan semula selepas pertandingan.</b></li> <li><b>Pastikan keselamatan murid dijaga. Pastikan tiada murid di kawasan lompatan, lontaran &amp; lemparan.</b></li> </ul>
Lompat Tinggi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Nurhuzaima Bt Mahzan (B)</li> <li>Pn Hanijah Bt Satin (M)</li> <li>Pn Noraishah Bt Mohd. Ismail (H)</li> <li>En Mohd Farid B Ab Rashid (K)</li> </ul> <p>* Hakim 1 = Merekod            * Hakim 2 = Bendera 1 (atur murid)            * Hakim 3 = Bendera 2 (sah / batal)            * Hakim 4 = Mengukur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pencatat mestilah mencatat skor murid dengan betul dan mengikut turutan pada borang yang disediakan bagi tujuan perekodan yang betul dan baik.</li> <li><b>Memastikan semua peralatan disimpan semula selepas pertandingan.</b></li> <li><b>Pastikan keselamatan murid dijaga. Pastikan tiada murid di kawasan lompatan, lontaran &amp; lemparan.</b></li> </ul>
60m (Thn1&2) & 120m (Thn3,4,5,6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Maziah Bt Mazlan (M)</li> <li>Pn Lokma Wani Bt Baiman (H)</li> <li>Pn Yuzana Bt Md Yunus (K)</li> <li>Pn Saraswathy A/P Shelvadora (B)</li> </ul> <p>* Hakim 1 = Pelepas            * Hakim 2 = Penjaga Masa            * Hakim 3 = Penamat            * Hakim 4 = Merekod</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sediakan kawasan larian sebelum pertandingan</li> <li>Melaksanakan pelepasan peserta.</li> <li>Merekod mata.</li> <li>Sila ambil alatan acara ('stopwatch', dll) di stor sukan. Bawa pen &amp; wisel.</li> <li>Serahkan borang kpd K/Hakim selepas pertandingan.</li> <li><b>Memastikan semua peralatan disimpan semula selepas pertandingan.</b></li> </ul>

Kawalan Murid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En Zulkifli B Umar (M)</li> <li>• Pn Azizah Bt Indah (M)</li> <li>• Pn Norhazura Bt Ramli (M)</li> <li>• Pn Salasiah Bt Omar (M)</li> <li>• Pn Rasidah Bt Karis (K)</li> <li>• Pn Rohana Bt Mohamed (K)</li> <li>• Pn Salwah Bt Abdullah (K)</li> <li>• En Ariff Anwar B Mustahil (K)</li> <li>• Pn Su Sufinah Bt Mohamed (H)</li> <li>• Pn Norhazlina Bt Jus (B)</li> <li>• Pn Noor Arifah Bt Abd Rahman (B)</li> <li>• Pn Napsia Bt Abu Bakar (B)</li> <li>• Pn Norazura Bt Ghazali (B)</li> <li>• Pn Zamzarina Bt Abd Hamid (H)</li> <li>• Pn Siti Salwah Bt Misdari (H)</li> <li>• Pn Sitina 'Aisah Bt Abdullah (H)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sila ambil borang penyertaan pd s/u sukan.</li> <li>• Membantu mengatur murid-murid mengikut giliran untuk acara yang dipertandingkan.</li> <li>• Mengawal disiplin &amp; keselamatan murid.</li> <li>• <b>Pastikan murid tidak membuang sampah merata-rata.</b></li> </ul>
Dokumentasi (Jurugambar / Juruvideo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cik Khadijah Bt Jusin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengambil gambar / merekod video semasa ujiantara berlangsung.</li> <li>• Dapatkan laporan perjalanan aktiviti dari jawatankuasa<sup>2</sup> yang telah ditetapkan samada dari segi masalah-masalah, kekurangan atau kelebihan.*sertakan dengan gambar<sup>2</sup></li> <li>• Serahkan hasil rakaman kepada s/u sukan.</li> </ul>

**Turutan rumah sukan melakukan ujiantara**

Bil	Rumah Sukan / Acara			
	Rumah Merah	Rumah Biru	Rumah Kuning	Rumah Hijau
1	Lompat Tinggi	Lontar Peluru	60m & 120m	Lompat Jauh
2	Lontar Peluru	60m & 120m	Lompat Jauh	Lompat Tinggi
3	60m & 120m	Lompat Jauh	Lompat Tinggi	Lontar Peluru
4	Lompat Jauh	Lompat Tinggi	Lontar Peluru	60m & 120m

**Pemarkahan Bagi Ujiantara**

Acara	Kategori	Masa / Jarak Yang perlu Diatasi
Lompat Jauh (L&P)	Tahun 2&3	2.0 meter
Lompat Jauh (L&P)	Tahun 4,5&6	2.5 meter
Lompat Tinggi (L&P)	Tahun 2&3	0.6 meter
Lompat Tinggi (L&P)	Tahun 4,5&6	0.8 meter
Lontar Peluru (L&P)	Tahun 2&3	3 meter
Lontar Peluru (L&P)	Tahun 4	4 meter
Lontar Peluru (L&P)	Tahun 5&6	4 meter

Acara	Kategori	Masa / Jarak Yang perlu Diatasi
60m (L&P)	Tahun 1&2	13 saat
120m (L&P)	Tahun 3	27 saat
120m (L&P)	Tahun 4,5&6	26 saat
* Hanya murid-murid yang berjaya melepasi masa / jarak yang telah di tetapkan layak mendapat 1 markah		

Nota:

1. Bawah 9 ialah murid–murid tahun 2&3 manakala bawah 11 ialah murid-murid tahun 4&5.
2. Guru dan murid mesti berpakaian sukan semasa ujiantara dilakukan.
3. Guru-guru rumah sukan hendaklah memastikan murid perempuan memasukkan baju ke dalam seluar dan memasukkan tudung ke dalam baju sebelum melakukan sesuatu acara.
4. **Sebelum melakukan sesuatu acara, murid-murid dinasihatkan melakukan aktiviti memanaskan dan meregangkan badan yang akan dipimpin oleh guru rumah sukan masing-masing.**
5. Ketua guru rumah sukan hendaklah memastikan semua pelajar mengambil bahagian dalam ujiantara **kecuali kepada pelajar yang sakit dan mempunyai surat akuan doktor.**

**PEGAWAI-PEGAWAI BERTUGAS  
BAGI ACARA SEBELUM KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Tarikh, Hari & Masa : **27/06/12, Rabu ( masa mengikut pindaan pihak pengelola )**  
 Tempat : **Padang SKBG**

**AJK Kerja Acara Balapan & Padang**

<p><b>Hakim–Hakim Lompat Jauh</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hakim 1 = Pn Nor Hayati Bt Jaine (H) (Ketua)</li> <li>Hakim 2 = Pn Siti Hajar Bt Ismail (K)</li> <li>Hakim 3 = En Mohd. Zaki B Zahari (B)</li> <li>Hakim 4 = Mohd Abd Halim B Zakaria (M)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas hakim-hakim lompat jauh, lontar peluru, lompat tinggi dan lempar cakera adalah seperti berikut;                     <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>Hakim 1 = Merekod</b></li> <li>* <b>Hakim 2 = Mengukur</b></li> <li>* <b>Hakim 3 = Bendera 1 (atur murid)</b></li> <li>* <b>Hakim 4 = Bendera 2 (sah / batal)</b></li> </ul> </li> <li>Sila rekodkan <b>dengan jelas</b> jarak lompatan, lontaran, lemparan &amp; larian peserta di dalam borang yang diberikan.</li> <li>Sila ambil alatan acara (perata pasir / pita ukur, skitel, dll) di stor sukan. Bawa pen &amp; wisel.</li> <li>Serahkan borang kpd K/Hakim selepas pertandingan.</li> <li>Sila ambil senarai nama peserta pada hari acara berlangsung.</li> <li>Seorang murid hanya boleh menyertai tidak melebihi dari 2 acara balapan &amp; 1 acara padang sahaja.</li> <li>Acara lompat jauh, lompat tinggi, lontar peluru &amp; lempar cakera dibenarkan melakukan 3 kali percubaan sahaja.</li> <li>Pencatat mestilah mencatat skor murid dengan betul dan mengikut turutan di dalam borang yang disediakan bagi tujuan perekodan yang betul dan baik.</li> <li>Penjaga masa akan mengambil masa untuk peserta-peserta di tempat pertama sahaja.</li> <li><b>Pastikan semua peralatan disimpan semula selepas pertandingan.</b></li> <li><b>Pastikan keselamatan murid dijaga. Pastikan tiada murid di kawasan lompatan, lontaran &amp; lemparan.</b></li> <li>Ketinggian minimum lompat tinggi dimulakan pada 0.7m untuk B9 (L&amp;P) dan 0.9m untuk B11 (L&amp;P). Penambahan ketinggian (cm) pada palang lompat tinggi mengikut turutan 2cm, 2cm, 2cm sehingga akhir 2cm.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pegawai-pegawai bertugas hendaklah memastikan murid perempuan memasukkan baju ke dalam seluar dan memasukkan tudung ke dalam baju sebelum melakukan sesuatu acara.</li> <li>Kepada Ketua Guru Rumah Sukan, sila hantar nama peserta untuk <b>acara akhir sebelum hari sukan</b> pada <b>18 Jun 2012</b> (khamis) peserta-peserta yang bertanding dapat dimaklumkan dan hakim-hakim dapat membuat persediaan masing-masing.</li> <li>Senarai nama peserta akan diberi kepada hakim-hakim semasa bertugas pada hari berkenaan. (Rabu pagi)</li> </ol>
<p><b>Hakim–Hakim Lontar Peluru</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hakim 1 = Pn Norhafizah Bt Mohd Jemeran (K) (Ketua)</li> <li>Hakim 2 = En Mohd Nazir B Othman (B)</li> <li>Hakim 3 = Pn Wan Nur Fariza Bt Wan Mustaffa (M)</li> <li>Hakim 4 = Pn Sa'iedah Bt Mazelan (H)</li> </ul>	
<p><b>Hakim–Hakim Lompat Tinggi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hakim 1 = Pn Nurhuzaima Bt Mahzan (B) (Ketua)</li> <li>Hakim 2 = Pn Hanijah Bt Satin (M)</li> <li>Hakim 3 = Pn Noraishah Bt Mohd. Ismail (H)</li> <li>Hakim 4 = En Mohd Farid B Ab Rashid (K)</li> </ul>	
<p><b>Hakim–Hakim Lempar Cakera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hakim 1 = Zamzarina Bt Abd Hamid (H) (Ketua)</li> <li>Hakim 2 = Pn Norazura Bt Ghazali (B)</li> <li>Hakim 3 = En Zulkifli B Umar (M)</li> <li>Hakim 4 = Pn Rasidah Bt Karis (K)</li> </ul>	
<p><b>Hakim–Hakim 60m, 4 X 120m &amp; Sukaneka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hakim 1 = Pn Maziah Bt Mazlan (M) (Ketua)</li> <li>Hakim 2 = Pn Lokma Wani Bt Baiman (H)</li> <li>Hakim 3 = Salwah Bt Abdullah (K)</li> <li>Hakim 4 = Yuzana Bt Md Yunus (K)</li> <li>Hakim 5 = Salasiah Bt Omar (M)</li> <li>Hakim 6 = Saraswathy A/P Shelvadora (B)</li> <li>Hakim 7 = -</li> <li>Hakim 8 = Cik Nur Atiqah Bt Hj Zakaria</li> </ul> <p>* Hakim 1 = Pelepas            * Hakim 2 = P/Pelepas          * Hakim 3 = Merekod        * Hakim 4 = Masa          * Hakim 5 = Penamat        * Hakim 6 = Penamat          * Hakim 7 = Hakim Lorong (CP1)          * Hakim 8 = Hakim Lorong (CP2)</p>	
<p><b>Penyelia Peserta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Noor Arifah Bt Abd Rahman</li> </ul>	
<p><b>JK Dokumentasi (Gambar / Video )</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Khadijah Bt Jusin</li> </ul>	
<p><b>JK Kawalan Murid</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru-guru rumah sukan masing2</li> </ul>	

**SENARAI JAWATANKUASA  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Program / Aktiviti : **Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012**  
 Tarikh Pertandingan : **05/07/12**  
 Hari & Masa : **Khamis (2.00ptg –6.30ptg)**  
 Penyertaan : **Warga SK Batu Gajah & Masyarakat Setempat Batu Gajah**  
 Tempat : **Padang SKBG**

**AJK Induk**

Pengerusi : Tn. Hj. Zulkafli B. Aziz ( Guru Besar )  
 Timbalan Pengerusi : En. Ab Rahim B. Othman ( GPK Koku )  
 Naib Pengerusi 1 : Pn. Faudziah Bt. Hamzah ( GPK 1 )  
 Naib Pengerusi 2 : Pn. Kartini Bt. Sirat ( GPK HEM )  
 Naib Pengerusi 3 : Pn. Zaiton Bt. Mohammad ( GPK PPKI )  
 Penyelaras : En. Bismi B. Ab. Rahim ( S/u Sukan )

**AJK Kerja**

Bil.	JAWATAN-KUASA	PETUGAS	Bil.	JAWATAN-KUASA	PETUGAS
1	Penyambut Tetamu (Jemputan & Sambutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tn Hj Zulkafli B Aziz</li> <li>Pn Zaiton Bt Mohammad</li> </ul>	14	Pengarah Pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Ab Rahim B Othman</li> </ul>
2	Buku Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Wan Nur Fariza Bt Wan Mustaffa</li> </ul>	15	Pengurus Pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cik Nur Atiqah Bt Hj Zakaria</li> </ul>
3	Persiapan Tempat / Padang	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Mohd Farid B Abd Rashid (Ketua)</li> <li>En Zakaria B Baman</li> <li>En Rosli B Abu</li> </ul>	16	Pengurus Teknik	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Mohd Nazir B Othman</li> <li>En Bismi B Ab Rahim</li> </ul>
4	Jamuan & Makan / minum murid	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Zamzarina Bt. Abd Hamid (Ketua)</li> <li>Pn Hidayah Bt Saadon</li> <li>Pn Rozilah Bt Md Isa</li> <li>Pn Siti Hashidah</li> </ul>	17	Pengawas Ronda (Marsyal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Ariff Anwar B Mustahil</li> </ul>
5	Siaraya	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Zulkifli B Umar</li> </ul>	18	Hakim Pelepas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Maziah Bt Mazlan</li> </ul>
6	Pengacara Majlis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Siti Salwah Bt Misdari (Ketua)</li> <li>Pn Noraishah Bt Mohd Ismail</li> </ul>	19	Hakim Penolong Pelepas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Lokma Wani Bt Baiman</li> </ul>
7	Displin / Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Norhazlina Bt Jus (B)</li> <li>Pn Sae'dah Bt Mazelan (H)</li> <li>Pn Hanijah Bt Satin (M)</li> <li>Pn Norhafizah Bt Mohd Jemeran (K)</li> <li>Pn Ana Bt Manaf (PPKI)</li> </ul>	20	Hakim Lorong	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Rasidah Bt Karis (CP 1)</li> <li>Cik Nur Atiqah Bt Hj Zakaria (CP 2)</li> </ul>
8	Kecemasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Norhayati Bt Jaine (Ketua)</li> <li>Pn Norhamizah Bt Abu Kassim</li> </ul>	21	Hakim Sukaneka / Acara Pegawai / Ibubapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Su Sufinah Bt Mohamed (Ketua)</li> <li>Pn Sitina 'Aisah Bt Abdullah</li> </ul>
9	Rakaman / Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cik Khadijah Bt Jusin (Ketua)</li> </ul>	22	Hakim Penamat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Salasiah Bt Omar (Ketua)</li> <li>Pn Norhazurah Bt Ramli</li> <li>Pn Asia Bt Yahya</li> </ul>
10	Sijil / Hadiah / Cenderamata & Penyelia Peserta Hadiah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Siti Hajar Bt Ismail (Ketua)</li> <li>Pn Nurhuzaima Bt Mahzan</li> <li>En Mohd Abd Halim B Zakaria</li> </ul>	23	Hakim Pencatat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Norazura Bt Ghazali (Ketua)</li> <li>Pn Salwah Bt Abdullah</li> </ul>
11	Statistik ( Papan Markah & Keputusan )	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Mohammad Zaki B Zahari</li> </ul>	24	Hakim Bilik Panggilan / Penyelia peserta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Noor Arifah Bt Abd Rahman (Ketua)</li> <li>Pn Napsia Bt Abu Bakar</li> </ul>
12	Acara Selingan / Persembahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru-guru Pendidikan Khas</li> </ul>	25	Hakim Penjaga Masa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Yuzana Bt Md Yunus</li> <li>Saraswaty a/p Selvadora</li> </ul>
13	Juri Rayuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pn Faudziah Bt Hamzah</li> <li>Pn Kartini Bt Sirat</li> </ul>	26	Referi	<ul style="list-style-type: none"> <li>En Bismi B Ab Rahim</li> </ul>

Kemaskini: **27-April-12**



JAWATAN-KUASA	BIDANG TUGAS
Buku Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sila pastikan brosur yang dibuat betul &amp; lengkap.</li> <li>Sila pastikan brosur siap tepat pada masanya dan serahkan brosur kepada GPK koku untuk semakan.</li> <li>Sila berbincang dengan Setiausaha Sukan tentang maklumat<sup>2</sup> dalam brosur.</li> <li><b>*Edarkan salinan<sup>2</sup> brosur kepada semua guru dan tetamu kehormat.</b></li> </ul>
Persiapan Tempat / Padang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memastikan kawasan padang atau tapak perhimpunan bersih dan selamat.</li> <li>Menyusun atur <b>khemah</b> murid dan tetamu, kerusi, meja, rostrum, rostrum pemenang, banting warna, payung, papan skor, dll di padang dan di khemah-khemah yang berkaitan.</li> <li>Menyusun atur &amp; menghias kawasan padang sebelum kejohanan.</li> <li><b>Membersih dan menyusun meja, kerusi dll selepas kejohanan tamat.</b></li> <li>Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda sebelum dan selepas majlis.</li> </ul>
Penyambut Tetamu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyambut tetamu yang hadir.</li> <li>Mengirigi tetamu ke tempat khemah pertandingan.</li> </ul>
Jamuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengurus jamuan guru, tetamu dan pegawai bertugas.</li> <li>Mengurus makan &amp; minum murid.</li> <li>Memastikan semua pengadil dan JK bertugas semasa kejohanan mendapat makanan dan minuman.</li> <li>Dapatkan bantuan dari pengakap tahun 6 untuk menghantar makanan &amp; minuman</li> </ul>
Siaraya	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Menyediakan</b> peralatan PA sistem (power kabel, extension wire, speakerbox/horn speaker, microphone, wireless microphone, radio, dll) mencukupi semasa kejohanan. (Uruskan pinjaman PA sistem dari pihak yang berkaitan. Minta surat pinjaman dari setiausaha sukan)</li> <li>Memasang dan menguji siaraya di tempat yang diperlukan (berfungsi).</li> <li>Mencari alternatif lain / 'back up plan' jika PA sistem yang digunakan tiba-tiba tidak berfungsi.</li> <li>Mengatur pergerakan rostrum, 'microphone' dan 'microphone stand' semasa ucapan dan lain-lain.</li> <li>Memastikan lagu perbarisan dan lagu patriotik dimainkan ketika dikehendaki.</li> <li>Berbincang dengan JK terlibat untuk persediaan acara selingan / persembahan.</li> <li>Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> <li>Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda ketika penyediaan 'PA sistem'.</li> </ul>
Pengacara Majlis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat makluman tentang acara yang berlangsung.</li> <li>Sediakan &amp; laksanakan aturcara majlis.</li> <li><b>*Mengumpulkan borang / slip markah setelah membuat makluman dan serahkan kepada pengarah pertandingan.</b></li> <li>Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Sijil / Hadiah / Cenderamata / Penyelia Peserta Hadiah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengurus dan memastikan hadiah (medal dan hamper) mencukupi untuk setiap acara yang dipertandingkan. Sila berbincang dengan GPK koku untuk pembelian pingat dan hamper.</li> <li>Mengurus sijil, hadiah dan cenderamata sebelum kejohanan dijalankan.</li> <li>Lengkapkan maklumat dalam sijil sebelum diberikan kepada murid atau pegawai. (jika ada)</li> <li>Menguruskan dan mengatur upacara penyampaian hadiah semasa hari kejohanan.</li> <li><b>Mencari</b> dan mengatur peserta yang bakal menerima hadiah berada di tempat yang ditetapkan.</li> <li>Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> <li>Dapatkan bantuan dari murid untuk mengurus sijil / hadiah / cenderahati.</li> </ul>
Disiplin / Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memantau disiplin murid di dalam kawasan sekolah berada dalam keadaan terkawal.</li> <li>Mengawal aktiviti murid di padang.</li> <li>Mengurus dan mengawal disiplin serta keluar masuk murid di khemah masing2.</li> <li>Menjaga keselamatan murid di khemah.</li> <li>Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda ketika pengawasan murid.</li> </ul>
Kecemasan	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Menyediakan</b> peralatan pertolongan cemas mencukupi semasa kejohanan. (Uruskan pinjaman peralatan dari pihak-pihak yang berkaitan. Minta surat pinjaman dari setiausaha sukan).</li> <li>Memberi bantuan kecemasan semasa berlaku kecederaan atau kemalangan.</li> <li>Memastikan peralatan pertolongan cemas mencukupi semasa kejohanan.</li> <li>Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Rakaman / Dokumentasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengambil gambar atau merekod video semasa kejohanan berlangsung.</li> <li>Serahkan hasil rakaman kepada s/u sukan.</li> <li>Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Acara Selingan / Persembahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengurus dan memimpin persembahan murid (Senamrobik) di padang.</li> </ul>
Juri Rayuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerima sebarang aduan yang dikemukakan oleh guru rumah sukan.</li> <li>Membuat keputusan terhadap sebarang rayuan yang dikemukakan.</li> <li>Menyelaras keputusan muktamad dengan hakim.</li> <li>Menyelesaikan semua bantahan atau rayuan yang dikemukakan oleh peserta / pasukan bertanding.</li> </ul>
Pengarah Pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merancang keperluan penganjuran kejohanan dari segi teknikal dengan kerjasama wakil teknik.</li> <li>Memastikan semua perancangan dilaksanakan tanpa sebarang masalah teknikal.</li> <li>Mewujudkan interaksi di antara peserta melalui sistem komunikasi.</li> <li>Memberikan idea, menyusun plan induk, cadangkan tarikh, masa, tempat kejohanan dan keperluan<sup>2</sup> lain.</li> <li>Penganjuran program dan memantau perkembangan jawatankuasa<sup>2</sup> lain.</li> </ul>

Pengurus Pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan kelicinan perjalanan kejohanan.</li> <li>• Memastikan kehadiran pegawai-pegawai.</li> <li>• Melantik pengganti pegawai yang tidak hadir.</li> </ul>
Pengurus Teknik (Kepegawaian / Peralatan / Balapan / Padang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggungjawab atas segala perkara berkaitan dengan hal teknikal.</li> <li>• Memastikan trek larian bersesuaian dan selamat mengikut spesifikasi yang ditetapkan.</li> <li>• Mendapatkan &amp; menyediakan pegawai teknik yang mencukupi untuk menjalankan kejohanan.</li> <li>• Memberi taklimat kepada pegawai teknik.</li> <li>• Memastikan semua alatan acara disediakan dan dalam keadaan baik.</li> <li>• Alatan: 'stopwatch', 'wisel', 'ball pen', 'marker pen', 'cat spray', stapler, borang-borang, bendera merah / putih, bendera rumah sukan, papan tanda rumah sukan, 'haeler', 'air hon'.</li> <li>• Menentukan dan mengagih segala jenis borang, kad<sup>2</sup>, keputusan dan kad<sup>2</sup> pencatat masa.</li> <li>• <b>Memastikan semua peralatan telah dikumpulkan selepas kejohanan dan mengembalikannya ke stor sukan atau di tempat yang sepatutnya.</b></li> <li>• Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda ketika penyediaan alatan.</li> </ul>
Referi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggungjawab menentukan semua peraturan dipatuhi dan memberi keputusan dalam perkara teknikal yang wujud di mana ianya tidak dinyatakan dalam buku peraturan.</li> <li>• Berkuasa menentukan kedudukan peserta di akhir perlumbaan (hanya jika hakim-hakim tidak dapat memutuskannya dan terdapat pertelingkahan keputusan).</li> <li>• Memutuskan sebarang bantahan lisan.</li> <li>• Tidak bertindak sebagai hakim atau pengadil.</li> </ul>
Pengawas Ronda (Marsyal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memantau dan mengawal aktiviti murid di sepanjang trek larian.</li> <li>• Memantau laluan trek larian bebas dari benda-benda bahaya, gangguan orang lalu-lalang, dll.</li> <li>• Memastikan keselamatan kawasan larian di sepanjang kejohanan.</li> <li>• Sila ronda trek laluan 10 minit sebelum larian bermula.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Hakim Pelepas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan peserta bertanding dalam larian yang betul dan memakai nombor bib.</li> <li>• Memastikan kesediaan baton-baton.</li> <li>• Melaksanakan pelepasan peserta larian mengikut peraturan.</li> <li>• Memastikan para hakim dan penjaga masa telah bersedia sebelum memulakan pelepasan.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Hakim Penolong Pelepas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan peserta yang akan bertanding.</li> <li>• Memastikan peserta berada dalam acara yang betul.</li> <li>• Mengatur kedudukan peserta yang akan bertanding ditempat yang betul.</li> <li>• Memastikan pakaian murid lengkap dan sesuai sebelum larian.</li> <li>• Memberi isyarat kepada pelepas jika peserta sudah bersedia.</li> <li>• Mengurus dan menyediakan peserta larian terutama pada acara lari berganti-ganti. Aturkan peserta ke 2 dan ke 4 di lorong yang sepatutnya.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Statsitik (Papan Markah & Keputusan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis dan menyediakan acara pertandingan di papan markah utama.</li> <li>• Menyediakan markah punggutan pingat setiap rumah di papan markah utama.</li> <li>• Menyerahkan slip2 pemenang yang diterima kepada JK pengacara majlis.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> <li>• Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda.</li> </ul>
Hakim Lorong	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi isyarat kepada pegawai-pegawai di balapan sebagai persediaan untuk memulakan acara larian dengan mengangkat bendera merah jika terdapat gangguan<sup>2</sup> di lorong tersebut.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Hakim Sukaneka / Acara Pegawai / Ibubapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyemak, mengatur dan mengurus barisan peserta yang bertanding.</li> <li>• Menyemak alatan-alatan setiap acara sukaneka lengkap sebelum acara bermula.</li> <li>• Menyusun dan mengatur alatan-alatan untuk acara sukaneka yang berlangsung.</li> <li>• Memberi taklimat ringkas kepada peserta tentang acara yang dijalankan.</li> <li>• Bekerjasama dengan JK yang lain untuk memastikan pemenang-pemenang.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> <li>• Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda ketika menempatkan peralatan.</li> </ul>
Hakim Penamat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan peserta yang mendapat tempat pertama, kedua dan ketiga dengan memberikan kad nombor kepada pemenang-pemenang.</li> <li>• Mengiringi pemenang-pemenang ke meja pencatat.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Hakim Pencatat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat keputusan pertandingan (nama pemenang dan rumah sukan).</li> <li>• Serahkan senarai nama pemenang kepada JK Statik (Papan Markah &amp; Keputusan).</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> </ul>
Hakim Bilik Panggilan / Penyelia peserta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memastikan kehadiran peserta sebelum di hantar ke kawasan pertandingan untuk memulakan acara.</li> <li>• Memastikan peserta memakai pakaian sukan dan nombor bib (jika ada).</li> <li>• Memastikan peserta memanaskan badan sebelum pertandingan.</li> <li>• Memastikan segala peralatan dan bahan yang digunakan dipulangkan di tempat yang sepatutnya.</li> <li>• Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda ketika mengumpulkan peserta.</li> </ul>
Hakim Penjaga Masa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengambil catatan masa peserta-peserta acara larian.</li> </ul>

Nota:

1. Penjaga masa akan mengambil masa untuk peserta-peserta di tempat pertama dan kedua sahaja.
2. Dapatkan bantuan dari murid untuk melicinkan tugas anda sebelum dan selepas majlis.
3. Semua murid, guru dan warga SKBG dikehendaki memakai baju sukan semasa hari berkenaan.
4. Anggaran penyediaan jamuan adalah seperti berikut;

Jamuan VIP = 10org (PPD, YDP, JKK, Polis, Jururawat, GB, GPK, dll)  
 Jamuan staf & guru = 60org  
 Makan & minum murid = 300org

5. Aturcara / Tentatif Program

- 2.00 ptg – Kehadiran murid
- 2.15 ptg – Ketibaan tetamu jemputan
- 2.20 ptg – Perbarisan lintas hormat
- 2.40 ptg – Acara Menaikkan Bendera Jalur Gemilang dan Bendera Kejohanan
  - Nyanyian lagu patriotik Negaraku & Lagu Sekolah
  - Ikrar murid (Muhammad Anas Bin Manan)
  - Bacaan Doa (En Mohd Abd Halim B Zakaria)
  - Ucapan Guru Besar
  - Perbarisan Keluar
- 3.00 ptg – Persembahan murid PPKI
- 3.20 ptg – Acara Kejohanan Olahraga bermula

} Tertakluk Kepada Perubahan

<u>No. Acara</u>	<u>Nama Acara</u>	<u>Catatan</u>
Acara 50	Sukaneka Prasekolah	
Acara 51	Sukaneka PIPK	
Acara 52	Sukaneka Tahap 1 (L&P)	
Acara 53	Sukaneka Tahap 2 (L&P)	
Acara 21	60m Tahun 1 (L)	
Acara 22	60m Tahun 1 (P)	
Acara 23	60m Tahun 2 (L)	
Acara 24	60m Tahun 2 (P)	
Acara 25	60m Tahun 3 (L)	
Acara 26	60m Tahun 3 (P)	
Acara 27	120m Tahun 4 (L)	
Acara 28	120m Tahun 4 (P)	
Acara 29	120m Tahun 5 (L)	
Acara 30	120m Tahun 5 (P)	
Acara 31	120m Tahun 6 (L)	
Acara 32	120m Tahun 6 (P)	
Acara 33	<b>120m Pendidikan Khas (L)</b>	
Acara 36	4x60m Bawah 9 (L)	
Acara 37	4x60m Bawah 9 (P)	
Acara 38	4x60m Bawah 11 (L)	
Acara 39	4x60m Bawah 11 (P)	
Acara 40	4x60m Tahun 6 (L)	
Acara 41	4x60m Tahun 6 (P)	
Acara 54	Tarik Tali (Biru lawan Merah) Tarik Tali (Kuning lawan Hijau)	
Acara 55	Acara Bapa + Belia + Pegawai	
Acara 56	Acara Ibu + Beliawanis + Pegawai Tarik Tali (Akhir)	

- 6.00 ptg – Perasmian Penutup ( Tertakluk Kepada Perubahan )
  - Ucapan Perasmi (YB)
  - Penyampaian Hadiah / Sijil
  - Penyampaian Cenderamata
- 6.20 ptg – Jamuan VIP
- 6.30 ptg – Bersurai

6. Makanan & minuman murid, pegawai-pegawai & Jawatankuasa yang bertugas di sepanjang kejohanan ialah kuih = 2 keping, air mineral = 1 botol dan diberi pada pukul 3.00 petang.
7. Peralatan dan bahan semasa kejohanan sukan sekolah ialah;

Wisel	= 2	'Stopwatch'	= 2
Borang-borang	=	Ball pen (hitam / biru)	= 2 unit di khemah urusetia
Marker (hitam / biru)	= 2 unit di khemah urusetia	Pemadam Papan Putih	= 2 unit di khemah urusetia
Stapler	= 2 unit di khemah urusetia		

**SYARAT DAN PERATURAN  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

**1.0. NAMA KEJOHANAN**

1.1. Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012.

**2.0. TARIKH DAN MASA**

2.1. 27 Jun 2012 (masa mengikut pindaan) dan 5 Julai 2012 (2.00petang – 6.30petang)

**3.0. TEMPAT**

3.1. Padang Sekolah Kebangsaan Batu Gajah.

**4.0. PENGANJUR**

4.1. Unit Kokurikulum SKBG.

**5.0. PENGELOLA**

5.1. Jawatankuasa Khas yang telah dilantik oleh penganjur.

**6.1. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

6.1. Kejohanan ini dijalankan mengikut;

6.1.1. Undang-undang dan Peraturan Undang-Undang Kesatuan Olahraga Amatur Malaysia (KOAM) 2011-2012.

6.1.2. Peraturan-Peraturan Am, Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia (MSSM).

6.1.3. Lain-lain syarat dan peraturan yang telah ditetapkan oleh Unit Kokurikulum SKBG.

**7.0. JENIS / KATEGORI PERTANDINGAN**

7.1. Pertandingan ini dijalankan secara Individu dan Berpasukan.

7.2. Acara-acara yang dipertandingkan adalah acara yang mempunyai kiraan mata sahaja seperti berikut;

BIL	ACARA	LELAKI									PEREMPUAN								
		T1	T2	T3	T4	T5	T6	B9	B11	PK	T1	T2	T3	T4	T5	T6	B9	B11	PK
1	Lompat Jauh	-	-	-	-	-	-	x	x	-	-	-	-	-	-	-	x	x	-
2	Lompat Tinggi	-	-	-	-	-	-	x	x	-	-	-	-	-	-	-	x	x	-
3	Lontar Peluru	-	-	-	-	-	-	x 1kg	x 2.72kg	-	-	-	-	-	-	-	x 1kg	x 2.72kg	-
4	Lempar Cakera	-	-	-	-	-	-	-	x 0.6kg	-	-	-	-	-	-	-	-	x 0.6kg	-
5	60m	-	x	x	x	x	x	-	-	-	-	x	x	x	x	x	-	-	-
6	120m	-	-	-	x	x	x	-	-	x	-	-	-	x	x	x	-	-	-
7	4x60m	-	-	-	-	-	x	x	x	-	-	-	-	-	-	x	x	x	-
8	4x120m	-	-	-	-	-	x	-	x	-	-	-	-	-	-	x	-	x	-
9	600m Jalan Kaki Bawah	-	-	-	-	-	-	-	x Ter-buka	-	-	-	-	-	-	-	-	x Ter-buka	-
	<b>JUMLAH ACARA</b>	2	1	1	3	3	4	4	6	1	2	1	1	3	3	4	4	6	0

Petunjuk:

( x ) Dipertandingkan

( - ) Tidak dipertandingkan.

7.3. Bagi acara sukaneka dan lain-lain acara yang tiada dalam jadual di atas, pemenang-pemenang tetap ditentukan, namun kiraan mata kepada rumah sukan tidak diambil kira.

**8.0. SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1. Semua acara balapan akan dijalankan di atas empat (4) lorong.
- 8.2. Pertandingan bagi acara 60m, 120m, 600m, 4x60m, 4x120m dan akan diadakan untuk peringkat akhir sahaja.
- 8.3. Pertandingan bagi ujian antara lompat tinggi dimulakan pada ketinggian minimum seperti berikut:

<u>Kategori</u>	<u>Lelaki</u>	<u>Perempuan</u>	<u>Penambahan ketinggian (cm)</u>
Bawah 9 (B9)	0.6m	0.6m	tiada
Bawah 11 (B11)	0.8m	0.8m	tiada

- 8.4. Pertandingan bagi acara akhir lompat tinggi dimulakan pada ketinggian minimum seperti berikut:

<u>Kategori</u>	<u>Lelaki</u>	<u>Perempuan</u>	<u>Penambahan ketinggian (cm)</u>
Bawah 9 (B9)	0.7m	0.7m	2, 2, 2, 2, 2, 2
Bawah 11 (B11)	0.9m	0.9m	2, 2, 2, 2, 2, 2

- 8.5. Cara memutuskan pemenang bagi acara lompat tinggi akhir adalah seperti berikut:
  - 8.5.1 Peserta yang berjaya melepasi halangan dengan jarak ketinggian paling tinggi.
  - 8.5.2 Jika jarak ketinggian adalah sama, maka dikira pada bilangan halangan dilepasi terbanyak
  - 8.5.3 Jika bilangan halangan yang dilepasi sama, maka rekod ketinggian kedua tertinggi dibanding, kemudian ketiga tertinggi dan seterusnya.
- 8.6. Cara memutuskan pemenang bagi acara lompat jauh, lontar peluru dan lempar cakera adalah seperti berikut:
  - 8.6.1 Peserta yang membuat lompatan, lemparan atau lontaran paling jauh.
  - 8.6.2 Jika jarak lompatan, lemparan atau lontaran adalah sama, maka lompatan, lemparan atau lontaran kedua terjauh, ketiga terjauh dan seterusnya.

**9.0. UNDIAN LORONG**

- 9.1. Undian lorong akan ditentukan oleh **Jawatankuasa Pengelola** secara adil dan saksama.

**10.0. GELANGGANG DAN ALATAN**

- 10.1. Seperti undang-undang dan peraturan di para 6.1.1. dan 6.1.2.
- 10.2. Spesifikasi peralatan yang digunakan adalah seperti berikut:

<u>Acara</u>	<u>Lelaki B9</u>	<u>Lelaki B11</u>	<u>Perempuan B9</u>	<u>Perempuan B11</u>
Lontar Peluru	1 kg	2.72 kg	1 kg	2.72 kg
Lempar Cakera	-	1 kg	-	1 kg

- 10.3. Bagi mana-mana acara balapan untuk peringkat umur 12 tahun dan ke bawah (Lelaki dan Perempuan) permulaan dekam (**ke garisan**) mesti digunakan. Penggunaan Blok Permulaan tidak diwajibkan dan terpulung kepada peserta itu sendiri.

**11.0. PENDAFTARAN PESERTA**

- 11.1. Pendaftaran peserta yang berwarganegara Malaysia hendaklah dibuat dua minggu sebelum kejohanan menggunakan Borang Senarai Semak Acara Sukan Murid SKBG 2012 yang disediakan oleh Setiausaha Sukan.
- 11.2. Tarikh tutup pendaftaran peserta bagi **Acara Sebelum Hari Sukan** adalah pada 18 Jun 2012 (Rabu) sebelum pukul 12.00 tengahari. Manakala tarikh tutup pendaftaran peserta bagi **Acara Semasa Hari Sukan** adalah pada 21 Jun 2012 (Khamis) sebelum pukul 12.00 tengahari. Oleh itu, sebarang pembetulan jika ada hendaklah dibuat oleh pengurus pasukan pada atau sebelum 18 Jun 2012 (Isnin) dan 21 Jun 2012 (Khamis).
- 11.3. Borang Senarai Semak Acara Sukan Murid SKBG 2012 yang telah lengkap diisi hendaklah diserahkan kepada Setiausaha Sukan.
- 11.4. Pendaftaran lewat daripada tarikh yang ditetapkan akan ditolak.
- 11.5. Borang pendaftaran peserta hendaklah dihantar dalam bentuk hard copy.
- 11.6. Bilangan maksimum penyertaan bagi seorang peserta ialah **2 acara individu** (termasuk acara terbuka) dan **1 acara berpasukan**.
- 11.7. Bagi acara-acara yang khusus untuk murid tahun 6, penyertaan bagi seseorang peserta ialah **2 acara individu** dan **2 acara berpasukan**.

- 11.8. Setiap rumah sukan hanya boleh mendaftar 2 peserta sahaja bagi setiap acara Individu dan hanya 1 pasukan sahaja bagi acara berpasukan.
- 11.9. Bagi acara Terbuka (600m) maksimum penyertaan peserta adalah 2 orang setiap rumah sukan.
- 11.10. Bagi semua acara yang kurang dari 2 penyertaan, acara tersebut akan dibatalkan.
- 11.11. Pembahagian kelas:

<u>KELAS</u>	<u>KATEGORI</u>	<u>TAHUN LAHIR</u>
Kelas 1	Bawah 11 tahun pada 01/01/2012	2002
Kelas 2	Bawah 9 tahun pada 01/01/2012	2004

- 11.12. Had Umur Peserta ialah seperti berikut;
  - 11.11.2. Kiraan umur peserta ialah pada 01 Januari 2012.
  - 11.11.2. Seseorang peserta dibenarkan menyertai pertandingan dalam satu kumpulan umur sahaja bagi satu jenis pertandingan dalam masa yang sama.
  - 11.11.3. Seseorang peserta tidak dibenarkan menyertai dalam kumpulan umur yang lebih tinggi daripada kumpulan umurnya.

**12.0. PEMBATALAN PENYERTAAN**

- 12.1. Semua pembatalan penyertaan ( scratching ) dalam sesuatu acara hendaklah dibuat oleh Ketua Rumah Sukan masing-masing kepada Ketua Hakim Panggilan sekurang-kurangnya satu jam (1 jam) sebelum acara berkenaan dijadualkan bermula.

**13.0. GANTIAN DAN PENARIKAN DIRI**

- 13.1. Gantian kepada peserta yang telah disahkan bertanding tidak akan dibenarkan bagi acara perseorangan selepas 13 Jun 2012 (Rabu).
- 13.2. Penggantian bagi acara lari berganti-ganti dibenarkan kepada 2 peserta yang namanya telah didaftarkan dalam Borang Senarai Semak Acara Sukan Murid SKBG 2012. Peraturan ini juga melibatkan pusingan saringan hingga ke akhir.
- 13.3. Jika didapati seseorang peserta yang didaftarkan tidak mengambil bahagian dalam sesuatu acara, maka peserta itu dianggap sebagai menarik diri tanpa sebab. Oleh yang demikian peserta tersebut tidak dibenarkan menyertai acara-acara lain seterusnya yang didaftarkan atas namanya.
- 13.4. Seseorang peserta yang menarik diri satu jam (1 jam) sebelum acara saringan tanpa surat pengesahan doktor / pegawai perubatan kejoanan adalah dianggap sebagai menarik diri daripada semua acara seterusnya yang didaftarkan atas namanya.
- 13.5. Seseorang peserta yang menarik diri daripada mana-mana acaranya atas nasihat doktor / pegawai perubatan kejoanan, hanya boleh mengambil bahagian semula dalam acara-acara yang didaftarkan atas namanya dengan syarat peserta berkenaan mengemukakan surat pengesahan daripada doktor / pegawai perubatan kejoanan kepada Pengurus Kejoanan.
- 13.6. Tiada gantian bagi peserta-peserta yang menarik diri atau dianggap menarik diri.

**14.0. PENYINGKIRAN PENYERTAAN**

- 14.1. Peserta yang didapati tidak menepati mana-mana Peraturan Pertandingan ini tidak dibenarkan mengambil bahagian dalam kejoanan ini.

**15.0. NOMBOR-NOMBOR DAN HURUF PESERTA**

- 15.1. Semua peserta yang bertanding tidak akan menggunakan apa-apa bib nombor.

**16.0. PAKAIAN / PERALATAN PESERTA**

- 16.1. Peserta hendaklah berpakaian yang sesuai dan kemas semasa mengambil bahagian dan menerima hadiah.
- 16.2. Pakaian hendaklah tidak jarang walaupun basah.
- 16.3. Semua peralatan pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Unit Kokurikulum SKBG.

## 17.0. BANTUAN KEPADA PESERTA

- 17.1. Peserta tidak dibenarkan menerima apa jua bentuk bantuan yang memberi kelebihan dalam pertandingan.
- 17.2. "Pacing" dari peserta lain atau sesiapa jua tidak dibenarkan dan boleh menyebabkan peserta tersebut dibatalkan.
- 17.3. Lain-lain peraturan mengenai bantuan adalah mengikut undang-undang dan peraturan di para 6.1.1 dan 6.1.2.

## 18.0. MELAPOR DIRI

- 18.1. Semua peserta dikehendaki melapor diri kepada Hakim Panggilan ( Call Room Judge) sekurang-kurangnya 30 minit bagi acara balapan dan 40 minit bagi acara padang sebelum acara berkenaan dijalankan. Selepas itu, mereka akan diiringi ke tempat pertandingan oleh Penyelia Peserta.
- 18.2. Peserta-peserta yang melaporkan diri lewat 15 minit sebelum acara mereka dimulakan, tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dalam acara tersebut dan dianggap sebagai telah menarik diri.
- 18.3. Peserta-peserta hendaklah berpakaian sukan yang lengkap.

## 19.0. PROSEDUR MASUK DAN KELUAR ARENA PERTANDINGAN

- 19.1. Peserta-peserta hendaklah berbaris apabila dibawa masuk dan keluar daripada arena pertandingan diringi oleh Penyelia Peserta.
- 19.2. Selepas sesuatu acara itu tamat bagi acara balapan, peserta-peserta hendaklah berada di lorong masing-masing, berpusing balik dan menghadap hakim-hakim balapan dan balik ke tempat peserta dengan serta merta tanpa memasuki padang.

## 20.0. MEMANASKAN BADAN

- 20.1. Peserta-peserta hanya dibenarkan memanaskan badan di tempat yang ditentukan. Tidak dibenarkan sama sekali memanaskan badan dengan berjoging di dalam trek balapan semasa kejohanan berlangsung.

## 21.0. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KEJOHANAN

- 21.1. Pemenang untuk **olahragawan dan olahragawati** terbaik dikira dari turutan berikut;
  - 21.1.1. Prestasi pencapaian terbaik dalam mana-mana acara yang disertai dan diputuskan oleh Panel Juri Rayuan Kejohanan.
  - 21.1.2. Prestasi pencapaian terbaik ditentu berdasarkan kepada keutamaan-keutamaan berikut:
    - 21.1.2.1. Mencipta rekod (mengikut turutan rekod kebangsaan, rekod negeri, rekod MSS Kawasan, rekod sekolah) dalam mana-mana acara berkenaan. Jika tiada peserta mendapat skor tertinggi.
    - 21.1.2.2. Peserta yang dapat menyamai rekod dalam mana-mana acara mendapat skor tertinggi.
  - 21.1.3. Jumlah terbanyak pungutan pingat emas individu dan terbuka sahaja.
  - 21.1.4. Sekiranya pungutan pingat emas masih sama, pungutan pingat perak dan pingat gangsa dalam acara individu dan terbuka akan diambil kira.
  - 21.1.5. Sekiranya kedudukan masih sama juga, maka keputusan akan dibuat berdasarkan Jadual Mengira Mata IAAF bagi pencapaian terbaik acara tertentu setiap peserta.
- 21.2. Pemenang untuk Rumah Sukan dikira dari turutan berikut;
  - 21.2.1. Jumlah pungutan mata terbanyak.
  - 21.2.2. Jika berlaku seri, jumlah pungutan pingat perak terbanyak diambil kira, sekiranya masih seri jumlah kutipan terbanyak pingat gangsa diambil kira, sekiranya masih seri, juara bersama akan diumumkan.
- 21.3. Pemenang tidak boleh ditentukan melalui pencapaian terbaik memecahkan rekod sekolah jika acara yang dipertandingkan dan ukuran balapan padang tidak mengikut spesifikasi KOAM. Maka, olahragawan dan olahragawati terbaik ditentukan mengikut perkara 21.1.3, 21.1.4 & 21.1.5 di atas.

**22.0. PEMBERIAN MATA DAN HADIAH**

22.1. Pemberian mata kepada rumah sukan adalah seperti ditunjukkan dalam jadual di bawah.

PEMBERIAN MATA				
KEDUDUKAN	PERSEORANGAN	PASUKAN	SUKAN TARA	MERENTAS DESA
Pecah Rekod	7	17	-	-
Pertama	5	15	50	50
Kedua	3	12	45	45
Ketiga	2	10	40	40
Keempat	1	8	35	35

- 22.2. Markah tempat pertama terbatal jika berjaya pecah rekod (rekod **MSSM dan yang setaraf dengannya**). Rekod untuk acara-acara yang menggunakan trek larian di atas adalah diguna pakai di peringkat dalaman (sekolah) sahaja. Ia tidak boleh menjadi kayu ukur untuk pencapaian terbaik peserta yang menang untuk acara tersebut. Jadi, tiada pecah rekod berlaku.
- 22.3. Markah untuk sukaneka tidak diambil kira kerana peserta-peserta yang bertanding ialah murid-murid yang tidak menyertai apa-apa acara.
- 22.4. Markah untuk acara tarik tali tidak dikira kerana tempat ketiga dan keempat tidak ditandingkan.
- 22.5. Bagi semua acara individu, hadiah pingat akan diberikan kepada pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga sahaja. Maka emas satu pingat, perak satu pingat dan gangsa satu pingat.
- 22.6. Acara berpasukan seperti lari berganti-ganti pingat akan diberikan kepada pemenang Pertama, Kedua dan Ketiga sahaja. Maka emas tiga pingat, perak tiga pingat dan gangsa tiga pingat.
- 22.7. Bagi acara sukaneka murid, tarik tali, perbarisan dan keceriaan khemah hadiah hamper akan diberikan untuk pemenang tempat pertama dan kedua sahaja.
- 22.8. Bagi acara terbuka acara (Bapa+Belia+Pegawai) dan Acara (Ibu+Beliawanis+Pegawai) pemenang akan diberikan hamper tempat pertama, kedua, ketiga dan tiga hadiah saguhati.
- 22.9. Bilangan hadiah untuk para 22.7. dan 22.8. adalah tertakluk mengikut pindaan dan keputusan Unit Kokurikulum SKBG.
- 22.9. Bagi olahragawan dan olahragawati terbaik, **plak** akan diberikan kepada pemenang. Kebiasaannya di SKBG perkara utama dalam pemilihan olahragawan dan olahragawati difokuskan pada murid-murid **tahun 6 dahulu**. Kemudian barulah dilihat pada perkara 21.0 di atas. Anugerah ini dapat membantu murid sebagai rekod pencapaian dalam sukan ke sekolah menengah.
- 22.10. Johan Keseluruhan Rumah Sukan akan mendapat piala pusingan.
- 22.11. Setiap murid yang bertanding tidak akan menerima sijil penyertaan.

**23.0. BANTAHAN**

- 23.1. Segala BANTAHAN hendaklah dibuat mengikut Peraturan 147 KOAM dan Peraturan MSSM kecuali perkara-perkara berikut:
  - 23.1.1. Jika masalah bantahan berkenaan kelayakan (status) seseorang peserta tidak dapat diselesaikan dengan memuaskan sebelum pertandingan dimulakan, maka peserta tersebut boleh mengambil bahagian dibawah "BANTAHAN" dan perkara tersebut akan dikemukakan kepada Unit Kokurikulum SKBG.
  - 23.1.2. Bantahan-bantahan berhubung dengan acara-acara yang sedang dijalankan hendaklah dilakukan dengan serta-merta dan secara bertulis tidak lewat daripada:
    - 23.2.2.1. Lima belas minit (15 min) setelah keputusan rasmi diumumkan bagi acara-acara pusingan awal (saringan).
    - 23.2.2.2. Tiga Puluh Minit (30 min) setelah keputusan diumumkan bagi acara-acara peringkat akhir.
    - 23.2.2.3. Semua bantahan perlu disertakan dengan wang bantahan RM50.00 (Ringgit Malaysia Lima Puluh sahaja.) kepada Refri. Wang Bantahan akan hangus sekiranya bantahan ditolak.

**24.0. KAWASAN PERTANDINGAN**

- 24.1. Hanya pegawai-pegawai kejohanan yang bertugas dan peserta-peserta yang sedang bertanding sahaja yang boleh berada di tempat pertandingan.
- 24.2. Pegawai-pegawai pasukan tidak dibenarkan masuk ke dalam arena pertandingan kecuali diminta berbuat demikian oleh Pengurus Kejohanan.
- 24.3. Peserta-peserta dikehendaki berbaris sewaktu masuk dan keluar dari arena pertandingan.



**25.0. TANGGUNGJAWAB GURU RUMAH SUKAN**

- 25.1. Semua Guru Rumah Sukan diwajibkan menghadiri taklimat-taklimat yang akan diadakan dari semasa ke semasa.
- 25.2. Semua Guru Rumah Sukan hendaklah bertanggungjawab memastikan peserta masing-masing mematuhi semua peraturan pertandingan.
- 25.3. Guru-guru Rumah Sukan hendaklah bekerjasama dengan Penyelia Peserta untuk melaporkan peserta masing-masing mengikut masa yang ditetapkan apabila dipanggil.
- 25.4. Guru-guru Rumah Sukan perlulah memastikan setiap peserta pasukan tersebut dapat mengawal disiplin / keselamatan diri sendiri.

**26.0. HAK-HAK JAWATANKUASA PENGELOLA**

- 26.1. Setiap acara yang dijalankan adalah mengikut masa dan tarikh yang telah ditetapkan, tetapi Jawatankuasa Pengelola (Unit Kokurikulum) berhak meminda susunan acara jika difikirkan perlu. Jika berlaku pindaan, pengumuman akan dibuat kepada guru-guru rumah sukan.
- 26.2. **Jawatankuasa Pengelola berhak memutuskan sebarang perkara yang tidak tersedia dalam peraturan-peraturan ini dan yang tidak tersedia dalam peraturan di para 4.1.1 hingga 4.1.3.**

**27.0. HAL-HAL LAIN**

- 27.1. Tiap-tiap acara yang dijalankan mengikut masa dan tarikh yang ditetapkan, boleh dipinda susunan acaranya oleh Pengurus Teknik dan Jawatankuasa Pengelola jika difikirkan perlu.
- 27.2. Jawatankuasa Pengelola berhak memutuskan sebarang perkara yang tidak tersedia dalam peraturan am Kejohanan Sukan Sekolah SKBG.
- 27.3. Selain daripada pegawai-pegawai bertugas, tidak sesiapa (termasuk orang luar) pun dibenarkan memberi arahan mengenai pertandingan ini ataupun melibatkan diri dalam perjalanan pertandingan.
- 27.4. Jawatankuasa Pengelola tidak boleh dipertanggungjawabkan atas kehilangan / kerugian / kemalangan / keselamatan barang-barang atau diri peserta dan pegawai sepanjang tempoh kejohanan in berlansung. Namun begitu Jawatankuasa Pengelola akan sedaya upaya mengambil langkah pencegahan dan membantu dalam kes-kes yang timbul.
- 27.5. Sebarang pertanyaan sila berjumpa atau hubungi Setiausaha Sukan SKBG En. Bismi Bin Ab Rahim (019-6525261) dan GPK KoKu, En. Ab Rahim Bin Othman (019-6559571)

**SENARAI NAMA GURU DAN STAF SOKONGAN SKBG 2012****Bil. Nama Guru**

- |     |                                     |                |
|-----|-------------------------------------|----------------|
| 1.  | Tn. Hj. Zulkafli B. Aziz            | ( Guru Besar ) |
| 2.  | Pn. Faudziah Bt. Hamzah             | ( GPK 1 )      |
| 3.  | Pn. Kartini Bt. Sirat               | ( GPK HEM )    |
| 4.  | En. Ab. Rahim B. Othman             | ( GPK KoKu )   |
| 5.  | Pn. Hjh. Zaiton Bt. Mohammad        | ( GPK PPKI )   |
| 6.  | En. Ariff Anwar B. Mustahil         |                |
| 7.  | En. Bismi B. Ab. Rahim              |                |
| 8.  | En. Mohd. Zaki B. Zahari            |                |
| 9.  | En. Mohd. Farid Abd. Rashid         |                |
| 10. | En. Mohd. Abd. Halim B. Zakaria     |                |
| 11. | En. Mohd. Nazir B. Osman            |                |
| 12. | En. Zulkifli B. Umar                |                |
| 13. | Pn. Azizah Bt. Indah                |                |
| 14. | Pn. Hanijah Bt. Satim               |                |
| 15. | Cik Hjh. Khadijah Bt. Jusin         |                |
| 16. | Pn. Lokma Wani Bt. Baiman           |                |
| 17. | Pn. Maziah Bt. Mazlan               |                |
| 18. | Pn. Napsia Bt. Abu Bakar            |                |
| 19. | Pn. Noor Arifah Bt. Abd. Rahman     |                |
| 20. | Pn. Noraishah Bt. M. Ismail         |                |
| 21. | Pn. Norazura Bt. Ghazali            |                |
| 22. | Pn. Norhafizah Bt. Mohd. Jemeran    |                |
| 23. | Pn. Norhayati Bt. Jaine             |                |
| 24. | Pn. Norhazura Bt. Ramli             |                |
| 25. | Pn. Norhazlina Bt. Jus              |                |
| 26. | Cik Nur Atiqah Bt. Hj. Zakaria      |                |
| 27. | Pn. Nurhuzaima Bt. Mahzan           |                |
| 28. | Pn. Rasidah Bt. Karis               |                |
| 29. | Pn. Rohana Bt. Mohamad              |                |
| 30. | Pn. Sae'dah Bt. Mazelan             |                |
| 31. | Pn. Salasiah Bt. Omar               |                |
| 32. | Pn. Salwa Bt. Abdullah              |                |
| 33. | Pn. Saraswaty a/p Selvadora         |                |
| 34. | Pn. Sitina 'Aisah Bt. Abdullah      |                |
| 35. | Pn. Siti Hajar Bt. Ismail           |                |
| 36. | Pn. Siti Salwah Bt. Misdari         |                |
| 37. | Pn. Su Sufinah Bt. Mohamed          |                |
| 38. | Pn. Wan Nur Fariza Bt. Wan Mustaffa |                |
| 39. | Pn. Yuzana Bt. Md. Yunus            |                |
| 40. | Pn. Zamzarina Bt. Abd. Hamid        |                |

**Bil. Nama Staf Sokongan**

- |    |                               |
|----|-------------------------------|
| 1. | Pn. Ana Bt. Manaf             |
| 2. | Pn. Asia Bt. Yahya            |
| 3. | Pn. Norhamizah Bt. Abu Kassim |
| 4. | Pn. Hidayah Bt. Saadon        |
| 5. | Pn. Rozilah Bt. Md. Isa       |
| 6. | Pn. Siti Hashidah             |
| 7. | En. Zakaria B. Baman          |
| 8. | En. Rosli B. Abu              |

**JADUAL PERJALANAN  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012 akan dimulai dengan aktiviti ujiantara dan kemudian disusuli dengan acara sebelum hari sukan dan diakhiri dengan acara semasa hari sukan. Tarikh, masa dan acara yang berlangsung adalah seperti yang berikut;

Perkara : Ujiantara  
 Tarikh : 9 Mei 2012 (**Rabu**)  
 Masa : 8.00 pagi – 10.00 pagi  
 Tempat : Padang SKBG  
 Acara : Lompat Jauh B9 & B11(L&P), Lompat Tinggi B9 & B11(L&P), Lontar Peluru B9 & B11 (L&P), Lempar Cakera B11(L&P), 60m Tahun 1 (L&P), 120m Tahun 2,3,4,5,6 (L&P)

- Ditangguhkan -

Perkara : Acara sebelum Hari Sukan  
 Tarikh : 27 Jun 2012 (**Rabu**)  
 Masa : Masa mengikut pindaan pihak pengelola  
 Tempat : Padang SKBG  
 Acara : Lompat Jauh B9&B11 (L&P), Lompat Tinggi B9&B11 (L&P), Lontar Peluru B9&B11 (L&P), Lempar Cakera B11 (L&P), 60m Tahun 4,5,6 (L&P), 4X60m Tahun 1 (L&P), 4X120m B11 (L&P), 4X120m Tahun 6 (L&P), 600m Jalan Kaki B11 (L&P)

- Ditangguhkan -

Perkara : Raptai Hari Sukan  
 Tarikh : 3 Julai 2012 (**Selasa**)  
 Masa : Masa mengikut pindaan pihak pengelola  
 Tempat : Padang SKBG  
 Acara : Raptai Perbarisan, dll

- Ditangguhkan -

Perkara : Acara semasa Hari Sukan  
 Tarikh : 5 Julai 2012 (**Khamis**)  
 Masa : 2.00 petang – 6.30 petang  
 Tempat : Padang SKBG  
 Acara : 60m Tahun 1,2,3 (L&P), 120m Tahun 4,5,6 (L&P), 120m Pendidikan Khas ( L ), 4X60m B9&B11 (L&P), 4X60m Tahun 6 (L&P), Sukaneka Pra Sekolah, PIPK, Tahap 1 (L&P), Tahap 2 (L&P), Tarik Tali Antara Rumah, Acara Bapa+Belia+Pegawai, Acara Ibu+Beliawanis+Pegawai.

- Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2011 Tamat -

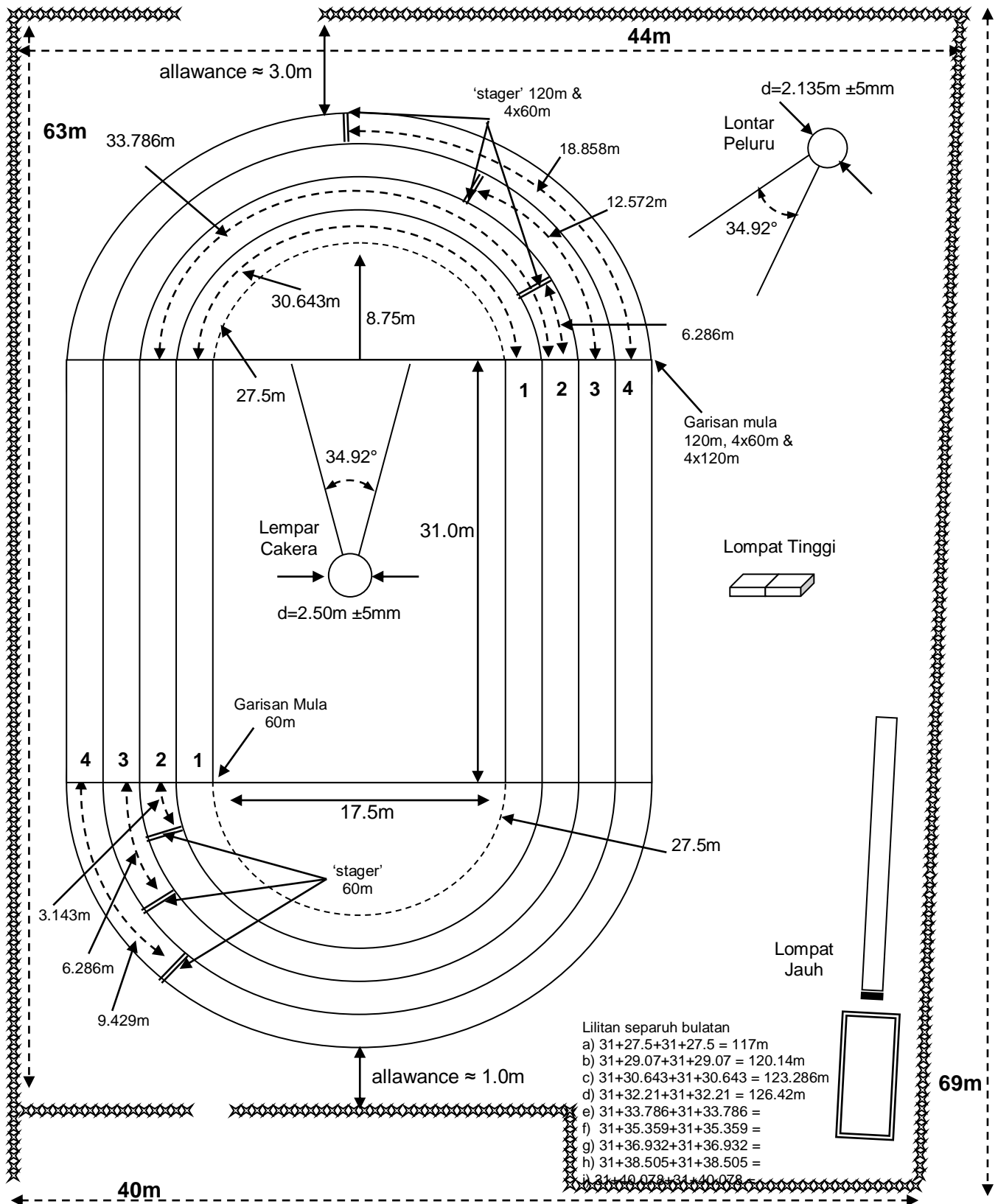
Ringkasan Jadual Kejohanan Sukan Sekolah SKBG 2012

Bil.	Acara	Tarikh Pelaksanaan	Masa	Tempat	Catatan
1	Ujiantara	9 May 2012 ( <b>Rabu</b> )	8.00 pagi – 10.00 pagi	Padang SKBG	
2	Acara sebelum Hari Sukan	27 Jun 2012 ( <b>Rabu</b> )	-	Padang SKBG	Masa tertakluk kepada perubahan
3	Raptai Sukan	3 Julai 2012 ( <b>Selasa</b> )	-	Padang SKBG	Masa tertakluk kepada perubahan
4	Acara semasa Hari Sukan	5 Julai 2012 ( <b>Khamis</b> )	2.00 petang – 6.30 petang	Padang SKBG	

**ACARA-ACARA UJIANARA, SEBELUM DAN SEMASA  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

<b>Acara-Acara Ujiantara</b>	<b>Acara-Acara Sebelum Hari Sukan</b>	<b>Acara-Acara Semasa Hari Sukan</b>
1) Lompat Jauh B9 ( L )	1) Lompat Jauh B9 ( L )	1) <b>60m Tahun 1 ( L )</b>
2) Lompat Jauh B9 ( P )	2) Lompat Jauh B9 ( P )	2) <b>60m Tahun 1 ( P )</b>
3) Lompat Jauh B11 ( L )	3) Lompat Jauh B11 ( L )	3) <b>60m Tahun 2 ( L )</b>
4) Lompat Jauh B11 ( P )	4) Lompat Jauh B11 ( P )	4) <b>60m Tahun 2 ( P )</b>
5) Lompat Tinggi B9 ( L )	5) Lompat Tinggi B9 ( L )	5) <b>60m Tahun 3 ( L )</b>
6) Lompat Tinggi B9 ( P )	6) Lompat Tinggi B9 ( P )	6) <b>60m Tahun 3 ( P )</b>
7) Lompat Tinggi B11 ( L )	7) Lompat Tinggi B11 ( L )	7) 120m Tahun 4 ( L )
8) Lompat Tinggi B11 ( P )	8) Lompat Tinggi B11 ( P )	8) 120m Tahun 4 ( P )
9) Lontar Peluru B9 ( L )	9) Lontar Peluru B9 ( L )	9) 120m Tahun 5 ( L )
10) Lontar Peluru B9 ( P )	10) Lontar Peluru B9 ( P )	10) 120m Tahun 5 ( P )
11) Lontar Peluru B11 ( L )	11) Lontar Peluru B11 ( L )	11) 120m Tahun 6 ( L )
12) Lontar Peluru B11 ( P )	12) Lontar Peluru B11 ( P )	12) 120m Tahun 6 ( P )
13) 60m Tahun 1&2 ( L )	13) Lempar Cakera B11 ( L )	13) 120m Pendidikan Khas ( L )
14) 60m Tahun 1&2 ( P )	14) Lempar Cakera B11 ( P )	14) 4 X 60m Bawah 9 tahun ( L )
15) 120m Tahun 3 ( L )	15) <b>60m Tahun 4 ( L )</b>	15) 4 X 60m Bawah 9 tahun ( P )
16) 120m Tahun 3 ( P )	16) <b>60m Tahun 4 ( P )</b>	16) 4 X 60m Bawah 11 tahun ( L )
17) 120m Tahun 4 ( L )	17) <b>60m Tahun 5 ( L )</b>	17) 4 X 60m Bawah 11 tahun ( P )
18) 120m Tahun 4 ( P )	18) <b>60m Tahun 5 ( P )</b>	18) 4 X 60m Tahun 6 ( L )
19) 120m Tahun 5 ( L )	19) <b>60m Tahun 6 ( L )</b>	19) 4 X 60m Tahun 6 ( P )
20) 120m Tahun 5 ( P )	20) <b>60m Tahun 6 ( P )</b>	20) Sukaneka Prasekolah
21) 120m Tahun 6 ( L )	21) 4 X 120m Bawah 11 tahun ( L )	21) Sukaneka PIPK
22) 120m Tahun 6 ( P )	22) 4 X 120m Bawah 11 tahun ( P )	22) Sukaneka Tahap 1 (L&P)
	23) 4 X 120m Tahun 6 ( L )	23) Sukaneka Tahap 2 (L&P)
	24) 4 X 120m Tahun 6 ( P )	24) Tarik Tali Antara Rumah
	25) 600m Jalan Kaki B11 ( L )	25) Acara Bapa + Belia + Pegawai
	26) 600m Jalan Kaki B11 ( P )	26) Acara Ibu + Beliawanis + Pegawai

UKURAN BALAPAN DAN PADANG SKBG 2012



Nota:

1. Ukuran trek larian SKBG di atas, telah diubahsuai mengikut keluasan dan reka bentuk padang sekolah.
2. Rekod untuk acara-acara yang menggunakan trek larian di atas adalah diguna pakai di peringkat dalam (sekolah) sahaja.

**BILANGAN PENYERTAAN BAGI SETIAP ACARA  
DI KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

No. Acara	Acara	Jumlah Penyertaan		Catatan
		L	P	
Acara 00	MERENTAS DESA			Semua murid SKBG
Acara 00	UJIANTARA			Semua murid SKBG
Acara 01	Lompat Jauh Bawah 9 (L)	2 Orang		
Acara 02	Lompat Jauh Bawah 9 (P)		2 Orang	
Acara 03	Lompat Jauh Bawah 11 (L)	2 Orang		
Acara 04	Lompat Jauh Bawah 11 (P)		2 Orang	
Acara 05	Lompat Tinggi Bawah 9 (L)	2 Orang		
Acara 06	Lompat Tinggi Bawah 9 (P)		2 Orang	
Acara 07	Lompat Tinggi Bawah 11 (L)	2 Orang		
Acara 08	Lompat Tinggi Bawah 11 (P)		2 Orang	
Acara 09	Lontar Peluru Bawah 9 (L)	2 Orang		
Acara 10	Lontar Peluru Bawah 9 (P)		2 Orang	
Acara 11	Lontar Peluru Bawah 11 (L)	2 Orang		
Acara 12	Lontar Peluru Bawah 11 (P)		2 Orang	
Acara 13	Lempar Cakera Bawah 11 (L)	2 Orang		
Acara 14	Lempar Cakera Bawah 11 (P)		2 Orang	
Acara 15	60m Tahun 1 (L)	1 Orang		
Acara 16	60m Tahun 1 (P)		1 Orang	
Acara 17	60m Tahun 2 (L)	1 Orang		
Acara 18	60m Tahun 2 (P)		1 Orang	
Acara 19	60m Tahun 3 (L)	1 Orang		
Acara 20	60m Tahun 3 (P)		1 Orang	
Acara 21	60m Tahun 4 (L)	1 Orang		
Acara 22	60m Tahun 4 (P)		1 Orang	
Acara 23	60m Tahun 5 (L)	1 Orang		
Acara 24	60m Tahun 5 (P)		1 Orang	
Acara 25	60m Tahun 6 (L)	1 Orang		
Acara 26	60m Tahun 6 (P)		1 Orang	
Acara 27	120m Tahun 4 (L)	1 Orang		
Acara 28	120m Tahun 4 (P)		1 Orang	
Acara 29	120m Tahun 5 (L)	1 Orang		
Acara 30	120m Tahun 5 (P)		1 Orang	
Acara 31	120m Tahun 6 (L)	1 Orang		
Acara 32	120m Tahun 6 (P)		1 Orang	
Acara 33	<b>120m Pendidikan Khas (L)</b>	1 Orang		
Acara 34	4x60m Bawah 9 (L)	4 Orang		
Acara 35	4x60m Bawah 9 (P)		4 Orang	
Acara 36	4x60m Bawah 11 (L)	4 Orang		
Acara 37	4x60m Bawah 11 (P)		4 Orang	
Acara 38	4x60m Tahun 6 (L)	4 Orang		
Acara 39	4x60m Tahun 6 (P)		4 Orang	
Acara 40	4x120m Bawah 11 (L)	4 Orang		
Acara 41	4x120m Bawah 11 (P)		4 Orang	
Acara 42	4x120m Tahun 6 (L)	4 Orang		
Acara 43	4x120m Tahun 6 (P)		4 Orang	
Acara 44	600m Jalan Kaki Bawah 11 (L)	2 Orang		
Acara 45	600m Jalan Kaki Bawah 11 (P)		2 Orang	
Acara 46	Sukaneka Prasekolah	4 Orang	4 Orang	<b>Penyertaan dan jenis acara ditentukan oleh guru</b>
Acara 47	Sukaneka PIPK			
Acara 48	Sukaneka Tahap 1 (L&P)	4 Orang	4 Orang	
Acara 49	Sukaneka Tahap 2 (L&P)	4 Orang	4 Orang	
Acara 50	Tarik Tali Antara Rumah Sukan (L)	6 Orang		
Acara 51	Acara Bapa + Belia + Pegawai			
Acara 52	Acara Ibu + Beliawanis + Pegawai			
	Perbarisan	10 Orang	10 Orang	Sepanduk (P) , Bendera (Lelaki)
	<b>Jumlah Penyertaan (Orang) =&gt;</b>	<b>74 Orang</b>	<b>67 Orang</b>	

**NOMBOR, NAMA ACARA DAN HADIAH-HADIAH  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

No. Acara	Acara	E	P	G	Jumlah	Catatan
Acara 00	MERENTAS DESA					
Acara 00	UJIANTARA					
Acara 01	Lompat Jauh Bawah 9 (L)	1	1	1	3	
Acara 02	Lompat Jauh Bawah 9 (P)	1	1	1	3	
Acara 03	Lompat Jauh Bawah 11 (L)	1	1	1	3	
Acara 04	Lompat Jauh Bawah 11 (P)	1	1	1	3	
Acara 05	Lompat Tinggi Bawah 9 (L)	1	1	1	3	
Acara 06	Lompat Tinggi Bawah 9 (P)	1	1	1	3	
Acara 07	Lompat Tinggi Bawah 11 (L)	1	1	1	3	
Acara 08	Lompat Tinggi Bawah 11 (P)	1	1	1	3	
Acara 09	Lontar Peluru Bawah 9 (L)	1	1	1	3	
Acara 10	Lontar Peluru Bawah 9 (P)	1	1	1	3	
Acara 11	Lontar Peluru Bawah 11 (L)	1	1	1	3	
Acara 12	Lontar Peluru Bawah 11 (P)	1	1	1	3	
Acara 13	Lempar Cakera Bawah 11 (L)	1	1	1	3	
Acara 14	Lempar Cakera Bawah 11 (P)	1	1	1	3	
Acara 15	60m Tahun 1 (L)	1	1	1	3	
Acara 16	60m Tahun 1 (P)	1	1	1	3	
Acara 17	60m Tahun 2 (L)	1	1	1	3	
Acara 18	60m Tahun 2 (P)	1	1	1	3	
Acara 19	60m Tahun 3 (L)	1	1	1	3	
Acara 20	60m Tahun 3 (P)	1	1	1	3	
Acara 21	60m Tahun 4 (L)	1	1	1	3	
Acara 22	60m Tahun 4 (P)	1	1	1	3	
Acara 23	60m Tahun 5 (L)	1	1	1	3	
Acara 24	60m Tahun 5 (P)	1	1	1	3	
Acara 25	60m Tahun 6 (L)	1	1	1	3	
Acara 26	60m Tahun 6 (P)	1	1	1	3	
Acara 27	120m Tahun 4 (L)	1	1	1	3	
Acara 28	120m Tahun 4 (P)	1	1	1	3	
Acara 29	120m Tahun 5 (L)	1	1	1	3	
Acara 30	120m Tahun 5 (P)	1	1	1	3	
Acara 31	120m Tahun 6 (L)	1	1	1	3	
Acara 32	120m Tahun 6 (P)	1	1	1	3	
Acara 33	<b>120m Pendidikan Khas (L)</b>	1	1	1	3	
Acara 34	4x60m Bawah 9 (L)	4	4	4	12	
Acara 35	4x60m Bawah 9 (P)	4	4	4	12	
Acara 36	4x60m Bawah 11 (L)	4	4	4	12	
Acara 37	4x60m Bawah 11 (P)	4	4	4	12	
Acara 38	4x60m Tahun 6 (L)	4	4	4	12	
Acara 39	4x60m Tahun 6 (P)	4	4	4	12	
Acara 40	4x120m Bawah 11 (L)	4	4	4	12	
Acara 41	4x120m Bawah 11 (P)	4	4	4	12	
Acara 42	4x120m Tahun 6 (L)	4	4	4	12	
Acara 43	4x120m Tahun 6 (P)	4	4	4	12	
Acara 44	600m Jalan Kaki Bawah 11 (L)	1	1	1	3	
Acara 45	600m Jalan Kaki Bawah 11 (P)	1	1	1	3	
Acara 46	Sukaneka Prasekolah					
Acara 47	Sukaneka PIPK					
Acara 48	Sukaneka Tahap 1 (L&P)					
Acara 49	Sukaneka Tahap 2 (L&P)					
Acara 50	Tarik Tali Antara Rumah Sukan (L)					
Acara 51	Acara Bapa + Belia + Pegawai					
Acara 52	Acara Ibu + Beliawanis + Pegawai					
	Perbarisan					Hamper no.1&2 sahaja
	Olahragawan					Plak
	Olahragawati					Plak
	Johan Keseluruhan					Piala Pusingan
	<b>JUMLAH</b>	76	76	76	228	

Pingat untuk  
Johan, Naib Johan, Ke-3

**REKA BENTUK PINGAT KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Contoh 1



Pandangan Depan

Pandangan Belakang

Contoh 2



Pandangan Depan

Pandangan Belakang

Nota:

1. Lampiran ini sebenarnya hendak memfokuskan 'wording' pada pingat.
2. Reka bentuk pingat di atas hanyalah contoh sahaja. Guru yang dilantik menguruskan hadiah, perlu berbincang dengan Setiausaha Sukan, GPK Koku serta pembekal untuk memilih sendiri reka bentuk pingat yang ditawarkan oleh pembekal.



**FORMAT DAN JADUAL PERMARKAHAN  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012				
Masa, Hari & Tarikh		: 2.00 ptg – 6.30 ptg (Khamis) 05/07/12		
<b>NO. ACARA</b>	<b>MARKAH</b>			
	<b>MERAH</b>	<b>BIRU</b>	<b>KUNING</b>	<b>HIJAU</b>
UJIANTARA				
Acara 01: Lompat Jauh B9 (L)				
Acara 02				
Acara 03				
Acara 04				

KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012				
Masa, Hari & Tarikh		: 2.00 ptg – 6.30 ptg (Khamis) 05/07/12		
<b>NO. ACARA</b>	<b>MARKAH</b>			
	<b>MERAH</b>	<b>BIRU</b>	<b>KUNING</b>	<b>HIJAU</b>
Acara 26				
Acara 27: 120m Tahun 4 (L)				
Acara 28				
Acara 29				
Jumlah Keseluruhan				

Aturcara majlis

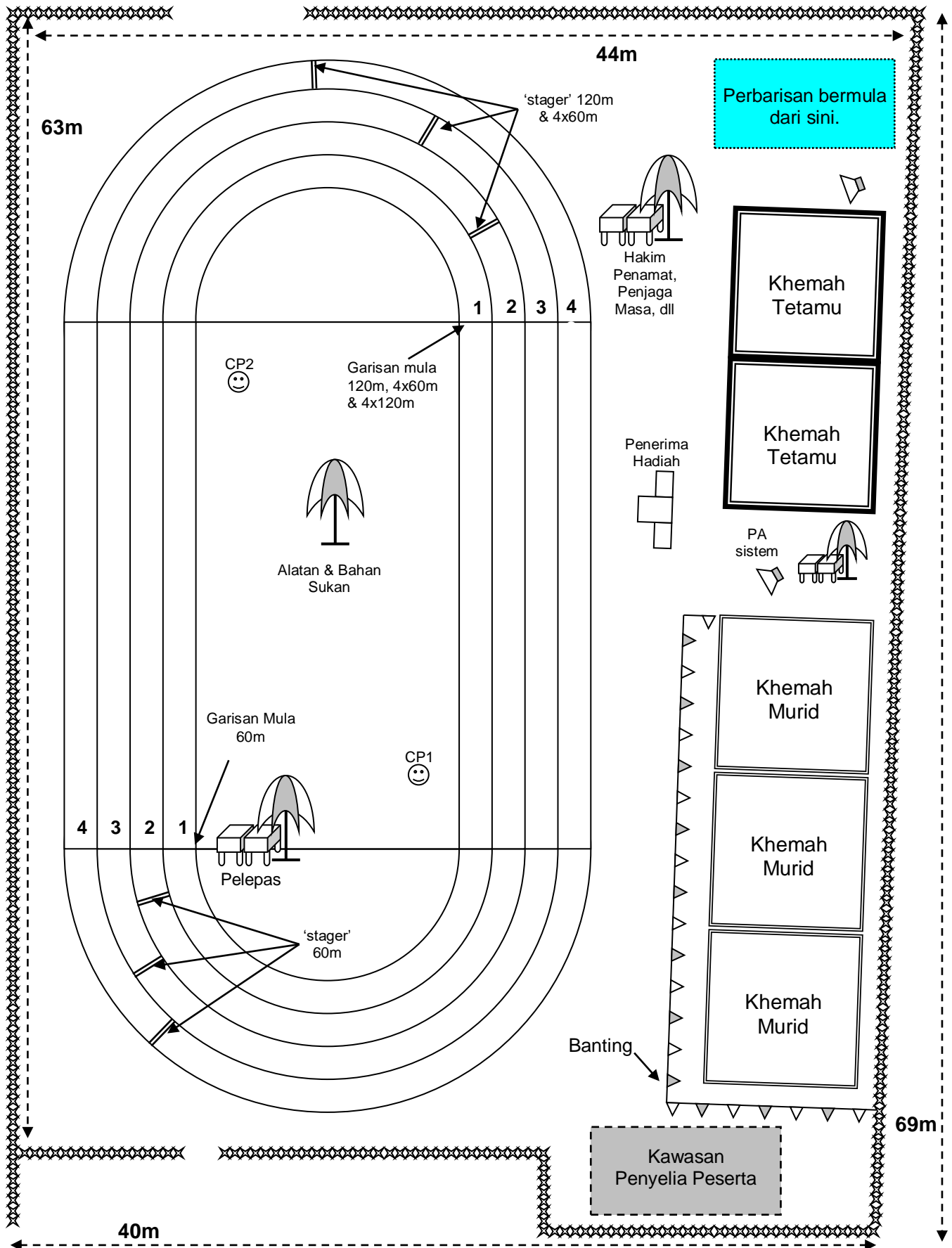
-

PEMBERIAN MATA				
KEDUDUKAN	PERSEORANGAN	PASUKAN	SUKAN TARA	MERENTAS DESA
Pecah Rekod	7	17	-	-
Pertama	5	15	50	50
Kedua	3	12	45	45
Ketiga	2	10	40	40
Keempat	1	8	35	35

**Nota:**

1. Bagi memudahkan kerja, buat jadual pemarkahan melalui komputer mengikut format di atas. Kemudian cetak dan tampal pada papan putih (whiteboard) yang disediakan.
2. Sila guna kertas A4 semasa mencetak dan tidak perlu guna manila kad.
3. Sila tampal menggunakan gam air dan jangan guna 'soletape' atau double tape'.
4. Markah tempat pertama terbatal jika berjaya pecah rekod.
5. Markah untuk sukaneka tidak diambil kira kerana peserta-peserta yang bertanding ialah murid-murid yang tidak menyertai apa-apa acara.
6. Markah untuk acara tarik tali tidak dikira kerana tempat ketiga dan keempat tidak ditandingkan.
7. Sila gunakan pen marker biru (mata saiz 2.0mm) semasa menulis untuk tulisan yang jelas dan terang.
8. Anugerah olahragawan / olahragawati ditentukan mengikut catatan rekod terbaik, kemudian pungutan pingat emas individu dan seterusnya barulah diikuti pungutan pingat emas berpasukan.
9. Kebiasaannya di SKBG perkara utama dalam pemilihan olahragawan dan olahragawati difokuskan pada murid-murid **tahun 6 dahulu**. Kemudian barulah dilihat pada perkara 10 di atas. Ini adalah kerana, anugerah ini dapat membantu murid sebagai rekod pencapaian dalam sukan ke sekolah menengah.
10. Sila dapatkan senarai semak pungutan pingat setiap murid yang terkini dari setiausaha sukan.
11. Bagi memudahkan kerja, senarai semak pungutan pingat setiap murid boleh dibuat di dalam 'excel'.
12. Johan keseluruhan dinilai melalui pungutan mata terbanyak dalam acara yang dipertandingkan.

### SUSUN ATUR PERALATAN DAN BARANG DI KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012



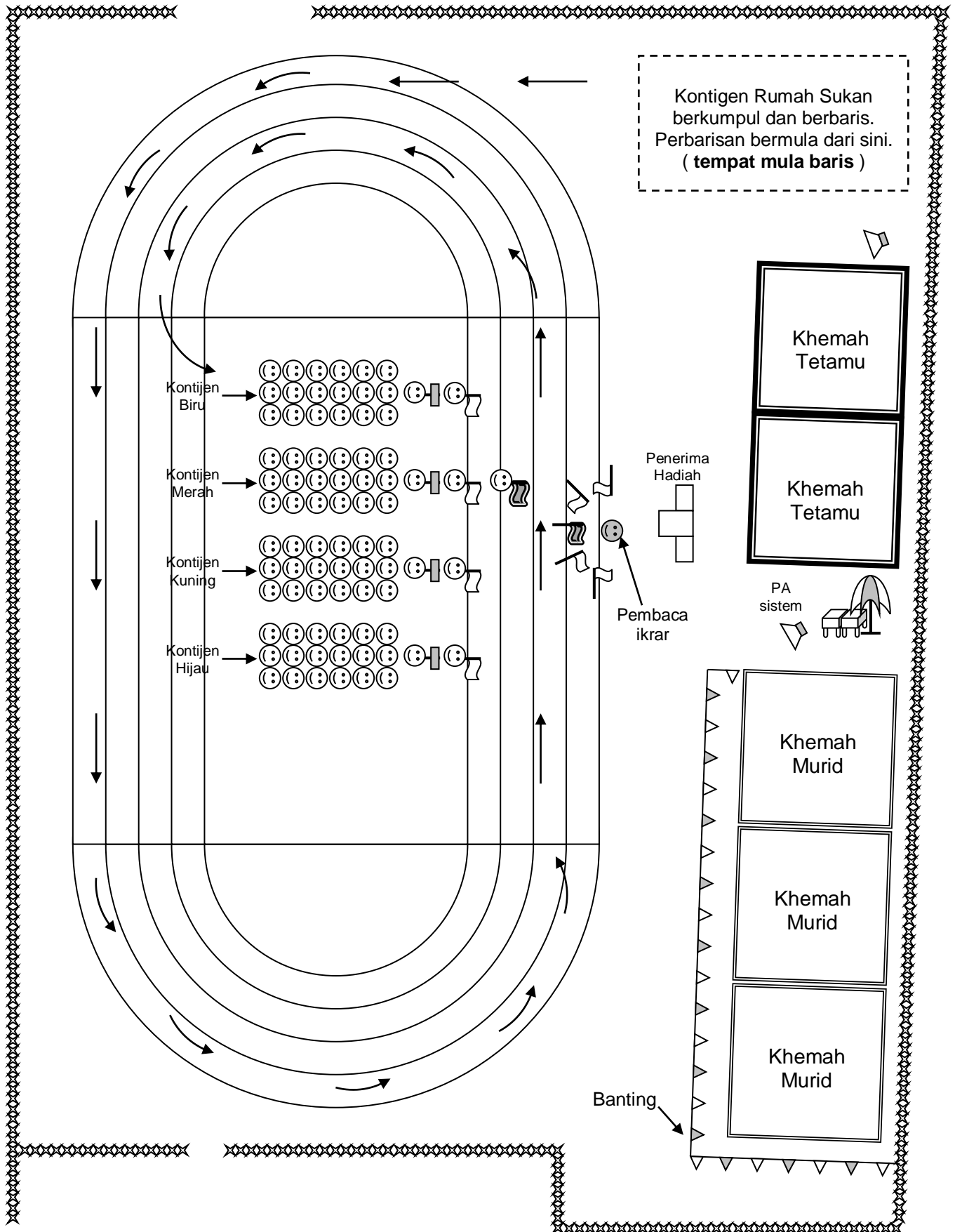
**IKRAR  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

Kami berikrar, bahawa  
kami akan mengambil bahagian,  
dalam Kejohanan Olahraga  
Sekolah Kebangsaan Batu Gajah  
tahun 2012,  
dengan ikhlas, patuh kepada  
undang-undang olahraga dan akan  
bertanding dengan semangat  
kesukanan yang tinggi,  
bagi meningkatkan  
mutu sukan negara.

**JENIS-JENIS DAN BILANGAN PERALATAN  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

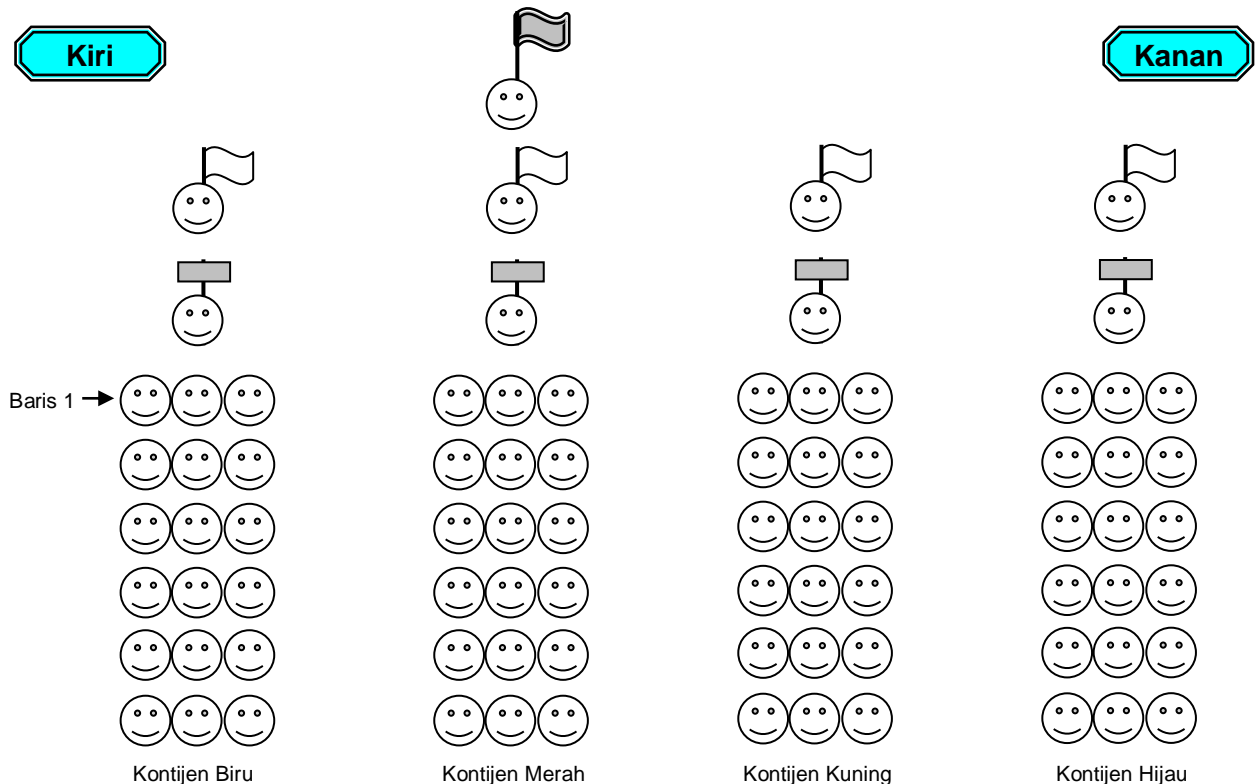
<b>BIL.</b>	<b>ALAT / BAHAN</b>	<b>BERAT</b>	<b>KUANTITI</b>	<b>CATATAN</b>
1	Peluru	1 kg	2	
2	Peluru	2.72 kg	2	
3	Cakera	0.6 kg	2	
4	Tiang Lompat tinggi		2	
5	Palang Lompat Tinggi		1	
6	Tilam Lompat Tinggi			
7	Bendera Kecil (Merah)		10	
8	Bendera Kecil (Putih)		10	
9	Bendera Kecil (Kuning)		10	
10	Tape ukur 5m		2	
11	Tape ukur 10m		1	
12	Bangku panjang			
13	Tiang penamat		2	
14	Air horn		2	
15	Rostrum		1	
16	Rostrum Pemenang		1	
17	Extension wire		2	
18	Hailer (Pembesar Suara Bergerak)		1	
19	Meja Panjang		3	
20	Meja Murid		4	
21	Kerusi Murid		5	
22	Kerusi Plastik (tetamu)		40	
23	Kerusi Peserta		4	
24	Khemah murid		3	
25	Khemah tetamu		2	
26	Payung besar		3	
27	Perata pasir lompat jauh		1	
28	Baton		4	
29	Jam randik		1	
30	Bakul untuk letak alatan		2	
31	Kain buruk untuk lap alatan balingan		2	
32	Penyapu			
33	Skital			
34	Komputer		1	
35	Pencetak laser		1	
36	Kad nombor pemenang-pemenang			No. 1,2,3,4
37	Papan Putih (Whiteboard)		1	
38	Marker pen		2	
39	Pen		10	
40	'File holder' untuk klip borang		4	
41				

### PERBARISAN UNTUK PEMBUKAAN RASMI KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012

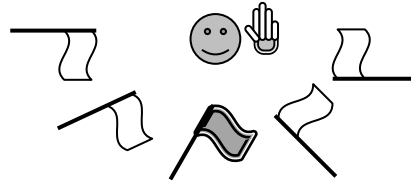


Nota:

1. Biasanya semua peserta yang menyertai kejohanan dikehendaki mengambil bahagian dalam perbarisan.
2. Setiap kontinjen disusun 3 orang sebaris dan bilangan maksima setiap kontinjen di Kejohanan SKBG 2012 ialah 20 orang.
3. Baris pertama dan seterusnya ke belakang, ialah murid. Di hadapan baris pertama ialah pembawa papan tanda dan di hadapan pembawa papan tanda ialah pembawa bendera rumah sukan. Di hadapan salah seorang pembawa bendera kontinjen (pemenang tahun lepas) ialah pembawa bendera kejohanan.
4. Sebelum lagu perbarisan dimainkan, semua murid akan berkumpul di **tempat mula baris** seperti yang ditunjukkan dalam Lampiran P. **Biasanya** johan rumah sukan tahun lepas akan berjalan dulu, diikuti dengan naib johan rumah sukan dan rumah sukan seterusnya.
5. Pembawa bendera kejohanan akan berada bersama dengan rumah sukan yang pertama berjalan dahulu.
6. Tempat berkumpul rumah sukan adalah seperti dalam rajah di bawah. Aturannya ialah rumah sukan pertama akan berkumpul di baris kedua dari kiri, kemudian rumah sukan kedua akan berkumpul di baris keempat dari kiri, rumah sukan ketiga akan berkumpul di baris ketiga dari kiri dan akhir sekali rumah sukan keempat akan berkumpul di baris pertama dari kiri. (rujuk rajah di bawah)
7. Antara sebab aturan berkumpul rumah sukan dinyatakan seperti di langkah 6 di atas untuk memberi jarak dan ruang kepada kontinjen kedua dan ketiga supaya perjalanan perbarisan menjadi lancar dan tidak tersekat-sekat dan berhenti-henti ketika memasuki **kawasan berkumpul**.
8. Jika kontinjen perbarisan berkumpul berturut-turut dari kiri ke kanan, keadaan akan menjadi tidak lancar. Ini kerana setiap kontinjen akan mempelahankan pergerakan tatkala sampai di tempat berkumpul. Maka, jarak dan ruang antara kontinjen-kontinjen semakin dekat. Ditambah pula dengan masa yang lama diambil oleh setiap peserta perbarisan semasa mengaturkan kedudukan masing-masing. Ini jelas menunjukkan kecacatan pada pergerakan kontinjen dan acara perbarisan itu sendiri.
9. Semua kontinjen akan berkumpul menghadap pentas tetamu kehormat di hadapan astaka seperti berikut:-



10. Peserta kontijen akan berkumpul di hadapan khemah tetamu selama mana yang dikehendaki mengikut tentatif program kejohanan.
11. Biasanya, selepas peserta kontijen berkumpul dan muzik perbarisan berhenti, acara menaikkan bendera serentak dengan nyanyian lagu negaraku dan lagu sekolah (tertakluk kepada perubahan) akan dijalankan.
12. Kemudian bacaan ikrar kejohanan sukan oleh wakil peserta (biasanya ketua pengawas / ketua murid / yang dipilih oleh pengelola) akan dilakukan.
13. Selepas pengumuman pembacaan ikrar dibuat oleh pengacara majlis, semua pembawa bendera dan pembaca ikrar akan bergerak serentak (dengan tertib) ke arah 'podium' untuk bersedia membaca ikrar.
14. Semasa pembacaan ikrar, bendera yang dibawa oleh semua Ketua Pasukan diturunkan atau direndahkan (hujung kain bendera tidak boleh mencecah bumi) seperti ditunjukkan dalam rajah di bawah.



15. Semasa pembaca ikrar menyebut 'up', pembaca ikrar akan mengangkat tangan kanan untuk berikrar diikuti dengan semua peserta kontijen. Pemegang bendera akan menyangkut kayu bendera pada penyangkut di pinggangnya. Pemegang bendera akan memegang bendera dengan tangan kiri dan merendhaknya. Kemudian dia akan mengangkat tangan kanan untuk berikrar sama. Walau bagaimanapun, ikrar untuk pemegang bendera tidak **diwajibkan** jika timbul kesulitan semasa memegang bendera.
16. Selepas bacaan ikrar habis, pembaca ikrar akan menyebut sekali lagi 'up'. Dengan serta-merta semua peserta kontijen akan menurunkan tangan dan bendera ditinggikan semula.
17. Kemudian, semua pembawa bendera dan pembaca ikrar akan bergerak (dengan tertib) ke kontijen masing-masing untuk mendengar ucapan dan sebagainya.
18. **Peserta kontijen dibenarkan duduk jika didapati masa ucapan terlalu lama dan keadaan cuaca panas terik. Pengelola akan memastikan keadaan ini dan akan mengambil tindakan yang bersesuaian jika berlaku.**
19. Ketika duduk, pembawa bendera tidak boleh membaringkan bendera di atas tanah. Ini akan menunjukkan sikap tidak hormat pada bendera kontijen yang dibawa.
20. Semasa pengumuman perbarisan lintas keluar oleh pengacara majlis, semua peserta kontijen akan berdiri dan bersiap sedia untuk keluar baris dan balik ke khemah masing-masing.
21. Ketika muzik perbarisan dimainkan, perbarisan keluar akan dimulakan oleh pembawa bendera kejohanan, diikuti dengan kontijen tempat pertama tahun lepas, kedua, ketiga dan seterusnya.
22. Pembawa bendera kejohanan akan mengetuai perbarisan keluar menghala ke kiri (lihat rajah di halaman 30) melalui trek balapan. Semua kontijen akan berjalan separuh pusingan balapan padang dan terus menuju ke khemah masing-masing (dengan tertib).
23. Pertandingan perbarisan diadakan bagi memeriahkan lagi upacara perbarisan sukan sekolah SKBG 2012.

**CADANGAN-CADANGAN ACARA SUKANEKA  
KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SKBG 2012**

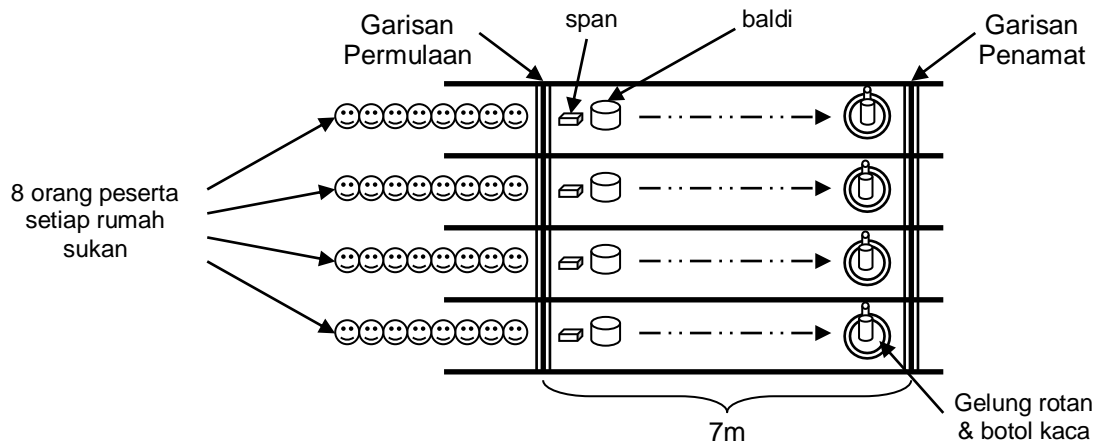
Bil	Nama Aktiviti	Kumpulan Sasaran	Alatan dan Bahan
1	Relay isi air dalam botol	Murid Tahap Satu	4 buah botol kaca / plastik (1500ml), 4 buah span
2	Relay junjung pundi kacang	Murid Tahap Satu	4 buah pundi kacang, 8 buah gelung rotan
3	Relay lari berpasangan / sehati sejiwa	Murid Tahap Satu	Beberapa helai kain pengikat kaki, 8 buah gelung rotan
4	Relay lari dalam guni	Murid Tahap Satu	4 buah guni kain, 4 buah gelung rotan
5	Relay leret bola dengan gelung rotan	Murid Tahap Satu	4 biji bola sepak saiz 1, 4 buah gelung rotan
6	Relay membawa bola di celah peha	Murid Tahap Satu	4 biji bola sepak saiz 2
7	Tuip belon sampai pecah	Murid Tahap Satu	8 biji belon, 4 buah kerusi
8	Bawa bola pingpong dengan sudu	Murid Tahap Dua	4 buah sudu besi, 4 biji bola pingpong
9	Bawa limau nipis dengan sudip kualiti	Murid Tahap Dua	4 buah sudip kualiti plastik, 4 biji limau nipis
10	Formula 1 (menggolek tayar kereta)	Murid Tahap Dua	4 buah tayar kereta
11	Menggelecek bola di celah kon	Murid Tahap Dua	4 biji bola sepak saiz 5, 4 batang kayu hoki
12	Menggolek rim motor	Murid Tahap Dua	4 buah rim motor, 4 batang kayu diameter ≈ 15cm, panjang ≈ 1½ kaki
13	Relay lari dalam guni dan bawa bola pingpong dengan chopstick	Murid Tahap Dua	4 buah guni kain, 4 buah gelung rotan, 4 pasang chopstick, 4 biji bola pingpong
14	Relay leret bola dengan gelung rotan dan junjung pundi kacang	Murid Tahap Dua	4 buah gelung rotan, 4 biji bola sepak saiz 1, 4 buah pundi kacang,
15	Relay menggolek gelung rotan	Murid Tahap Dua	4 buah gelung rotan
16	Melempar umpan ke lubang	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	Beberapa biji bola kecil, beberapa buah bakul sampah kecil
17	Memasukkan selembur benang pada 3 batang jarum	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	Beberapa jarum jahit kecil, beberapa lembar benang
18	Memukul bulu tangkis ke dalam gelung rotan	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	Beberapa batang reket badminton, beberapa gelung rotan
19	Menganyam ketupat	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	Daun ketupat yang telah dibuang lidinya, 1 buah kotak kosong, 1 buah kerusi/meja
20	Mengasingkan guli berwarna	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	Beberapa biji guli 4 warna, beberapa buah baldi kecil, beberapa buah mangkuk kecil
21	Mengopek isi kerang	Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan	1kg – 2kg isi kerang, beberapa buah pinggan plastik, beberapa buah meja
22	Baling 'dart'	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Beberapa buah 'dart', sebuah papan sasaran
23	Bowling buah kelapa	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Beberapa biji kelapa tua bersabut, Botol air plastik 100 plus (500ml)
24	Jet paling jauh	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Beberapa buah jet kertas
25	Menimbang bola takraw	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Beberapa biji bola takraw
26	Menyumpit ke sasaran	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Beberapa buluh sumpit, beberapa biji damak, sebuah papan sasaran
27	Pancing botol	Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki	Botol kaca / plastik, Beberapa kayu pancing

Nota:

1. Sila rujuk panduan cara-cara dan syarat permainan untuk sukaneka yang disenaraikan di atas dalam buku panduan acara-acara sukaneka.



- Nama Aktiviti : Relay isi air dalam botol  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 4 buah botol kaca / plastik (1500ml)  
b) 4 buah span bersaiz 10cmx7cmx4cm (mengikut warna rumah sukan)  
c) 4 buah gelung rotan (mengikut warna rumah sukan)  
d) lebihan span dan baldi berisi air



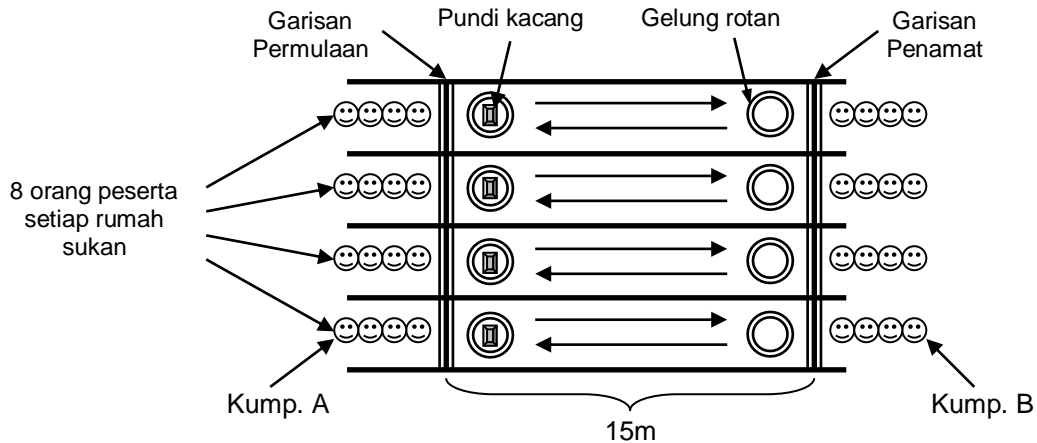
### Cara Permainan

- 1) Pertandingan adalah antara 4 rumah sukan biru, merah, kuning dan hijau.
- 2) Setiap rumah sukan menghantar 8 peserta.
- 3) Peserta berbaris lurus ke belakang dalam kumpulan masing-masing.
- 4) Setiap rumah sukan akan diberikan 1 span, 1 baldi berisi air dan 1 botol kaca / plastik bersaiz besar yang diletakkan di dalam gelung rotan.
- 5) Span yang disediakan akan diletakkan di dalam baldi berisi air.
- 6) Permainan ini dimulakan dengan tiupan wisel oleh hakim.
- 7) Peserta akan merendamkan span masing-masing ke dalam baldi yang berisi air.
- 8) Setelah itu, dia akan berlari ke arah botol kaca / plastik di depannya lalu mengisi air di dalam botol kaca itu dengan cara memerahkan span itu.
- 9) Setelah berpuas hati dengan perahannya yang dibuat peserta tadi akan berlari ke arah kawannya (peserta kedua) lalu memberikan spannya.
- 10) Peserta kedua akan mengulangi langkah 7 hingga 10 di atas sehingga peserta terakhir (peserta ke lapan).
- 11) Peserta yang telah selesai melakukan tugas mereka dikehendaki duduk / mencangkung tanda permainannya telah selesai.
- 12) Kemenangan ditentukan mengikut turutan berikut:
  - a) kandungan air di dalam botol kaca terbanyak.
  - b) masa terpanjang sesebuah kumpulan itu menamatkan permainan.
- 13) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta pertama adalah dilarang memegang span sebelum tiupan wisel dibunyikan. Span harus berada di dalam baldi sebelum tiupan wisel.
- 2) Peserta adalah dilarang bergurau senda dengan cara merenjis air ke arah peserta lain yang bertanding.
- 3) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseluh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
- 4) Hakim-hakim hendaklah memastikan botol kaca yang diletakkan di atas tanah adalah stabil agar ia tidak tumbang ke tanah ketika pertandingan. Ini boleh mencatatkan perjalanan pertandingan. Oleh itu hakim-hakim hendaklah sentiasa bersedia untuk membetulkan botol-botol kaca yang akan tumbang itu.
- 5) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Alatan yang rosak hendaklah ditukarkan segera.
  - b) Baldi berisi air yang tumpah hendaklah ditukar segera agar tidak mencatatkan perjalanan permainan.
  - c) Mengurus dengan baik masa dan pelaksanaan ketika menukar alatan, dll.
  - d) Peserta yang akan melakukan acara dua kali jika rakannya mengalami kecederaan.

Nama Aktiviti : Relay junjung pundi kacang  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 4 buah pundi kacang mengikut warna rumah sukan  
b) 8 buah gelung rotan mengikut warna rumah sukan  
c) Lebihan pundi kacang



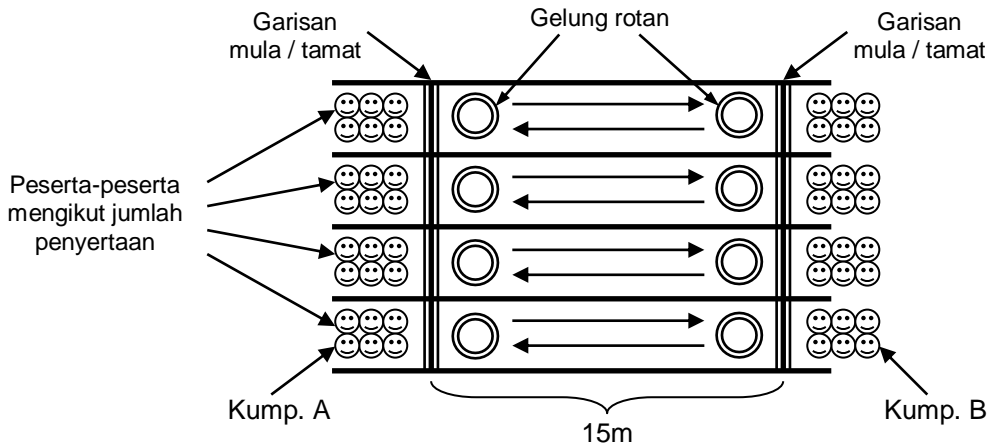
### Cara Permainan

1. Satu pasukan terdiri daripada 8 orang peserta.
2. 8 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A & kumpulan B terdiri daripada 4 orang.
3. Peserta perlu membawa pundi kacang di atas kepala sambil berjalan atau berlari.
4. Peserta pertama dari kedua-dua kumpulan akan berdiri di dalam gelung rotan masing-masing dengan pundi kacang yang diletakkan di atas tanah.
5. Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama kumpulan A akan mengambil pundi kacang dan meletakkan di atas kepala. Dengan tangan didepan, dia akan berlari ke arah peserta pertama dari kumpulan B.
6. Peserta pertama dari kumpulan B pula, akan membawa pundi kacang ke peserta kedua dari kumpulan A.
7. Peserta yang telah selesai hendaklah duduk di belakang kawannya.
8. Lakuan ini diulang oleh setiap peserta sehingga peserta yang terakhir.
9. Jarak antara kumpulan pertama dan kedua ialah sejauh 15 meter.
10. Pasukan yang pertama menamatkan larian dikira sebagai pemenang pertandingan.

### Syarat

1. Peserta yang telah berjaya membawa pundi kacang ke arah kawannya perlu duduk menandakan dia telah pun selesai melakukan acara tersebut.
2. Peserta tidak boleh menyentuh / memegang pundi kacang yang berada di atas kepalanya ketika berjalan / berlari ke arah kawannya.
3. Jika pundi kacang yang dibawa terjatuh ke tanah, peserta hendaklah berhenti dan mengutipnya semula. Larian diteruskan di tempat pundi kacang itu terjatuh. Peserta dilarang meneruskan larian sebelum meletakkan pundi kacang di atas kepala.
4. Kegagalan berbuat demikian boleh mengakibatkan kemenangannya terbatal disebabkan hal-hal mencurigakan.
5. Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseliuh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.

- Nama Aktiviti : Relay lari berpasangan / sehati sejiwa  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 24 utas kain pengikat kaki mengikut warna rumah sukan  
b) 8 buah gelung rotan  
c) lebihan kain pengikat kaki.



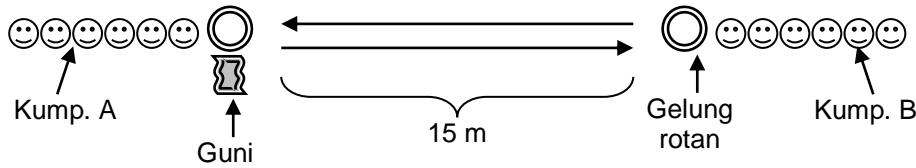
### Cara Permainan

- 1) Setiap rumah sukan terdiri daripada 12 orang peserta.
- 2) 12 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A & kumpulan B yang sama banyak.
- 3) 6 orang peserta ini akan dipasangkan berdua-dua. Kaki mereka akan diikat dengan kain pengikat kaki.
- 4) Pasangan pertama dari kedua-dua kumpulan akan berdiri di dalam gelung rotan masing-masing.
- 5) Apabila wisel dibunyikan, pasangan pertama kumpulan A akan berlari ke arah pasangan pertama dari kumpulan B.
- 6) Pasangan pertama dari kumpulan B pula, akan berlari ke arah peserta kedua dari kumpulan A.
- 7) Pasangan yang telah selesai hendaklah duduk di belakang kawannya. Kain pengikat di kaki boleh dibuka ketika ini.
- 8) Lakukan ini diulang oleh setiap pasangan peserta sehingga pasangan yang terakhir.
- 9) Pasukan yang pertama menamatkan larian dikira sebagai pemenang pertandingan.
- 10) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Jika pasangan itu terjatuh ketika berlari, mereka hendaklah bangun semula untuk meneruskan larian.
- 2) Jika kain pengikat dikaki terlucut. Pasangan itu hendaklah berhenti serta merta. Hakim akan membetulkan dengan segera ikatan dikaki tadi.
- 3) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseluh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
- 4) Jika pasangan peserta yang sedang berlari mengalami kecederaan di separuh larian, pasangan itu hendaklah keluar dengan serta merta. Pasangan dibelakangnya di dalam kumpulannya akan meneruskan larian. Peserta yang cedera akan digantikan dengan peserta yang sudah menamatkan larian.
- 5) Contoh jika pasangan kedua kumpulan A mengalami kecederaan di separuh larian, pasangan yang cedera tadi hendaklah keluar serta merta dan pasangan ketiga kumpulan A akan meneruskan larian. Giliran pasangan yang cedera tadi akan digantikan dengan peserta yang lain.
- 6) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Hakim hendaklah membantu mengeluarkan murid yang cedera dengan segera.
  - b) Hakim hendaklah membetulkan dengan segera ikatan dikaki peserta yang terlucut.
  - e) Mengurus dengan baik masa dan pelaksanaan ketika menukar alatan, dll.
  - c) Peserta yang akan melakukan acara dua kali jika rakannya mengalami kecederaan.

Nama Aktiviti : Lari dalam guni  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 4 buah guni kain mengikut warna rumah sukan  
b) 4 buah gelung rotan mengikut warna rumah sukan  
c) lebihan gelung rotan dan guni



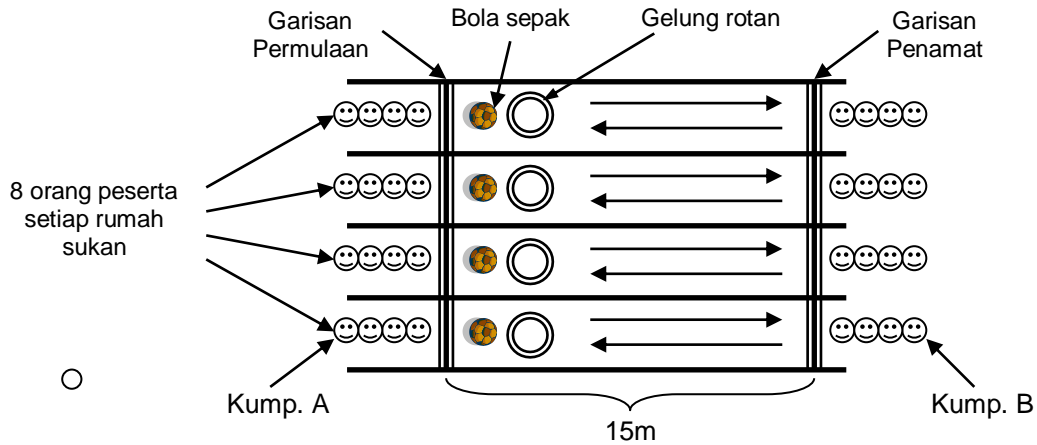
### Syarat

1. Satu pasukan terdiri daripada 8 orang peserta.
2. 8 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A & kumpulan B terdiri daripada 4 orang.
3. Peserta boleh berjalan, melompat dan berlari di dalam guni.
4. Peserta pertama dari kedua-dua kumpulan akan berdiri di dalam gelung rotan.
5. Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama kumpulan A memulakan larian di dalam guni ke peserta pertama dari kumpulan B.
6. Peserta pertama dari kumpulan B pula, berlari kedua dari kumpulan A.
7. Peserta yang telah selesai hendaklah duduk di belakang kawannya.
8. Lakuan ini diulang oleh setiap peserta sehingga akhir.
9. Jarak antara kumpulan pertama dan kedua ialah sejauh 15 meter.
10. Pasukan yang pertama menamatkan larian dikira sebagai pemenang pertandingan.

### Syarat

1. Peserta yang telah berjaya membawa guni ke arah kawannya perlu duduk menandakan dia telah pun selesai melakukan acara tersebut.
2. Peserta tidak boleh berjalan, berlari atau melompat tanpa menggunakan guni.
3. Jika peserta tergelincir dan terjatuh ke tanah, peserta hendaklah berhenti dan masuk semula ke dalam guni. Larian diteruskan ditempat terjatuh tadi. Peserta dilarang meneruskan larian sebelum masuk ke dalam guni.
4. Kegagalan berbuat demikian boleh mengakibatkan kemenangannya terbatal disebabkan hal-hal mencurigakan.
5. Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseliah ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
6. Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Hakim hendaklah membantu mengeluarkan murid yang cedera dengan segera.
  - b) Guni yang rosak atau bocor ketika permainan hendaklah ditukar segera oleh pengadil.
  - c) Alatan-alatan lain yang rosak, hendaklah ditukar dengan segera.
  - d) Mengurus dengan baik masa dan pelaksanaan ketika menukar alatan, dll.
  - e) Peserta yang akan melakukan acara dua kali jika rakannya mengalami kecederaan.

- Nama Aktiviti : Relay leret bola dengan gelung rotan  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 4 biji bola sepak saiz 1  
b) 4 buah gelung rotan mengikut warna rumah sukan  
c) Lebihan bola sepak dan gelung rotan



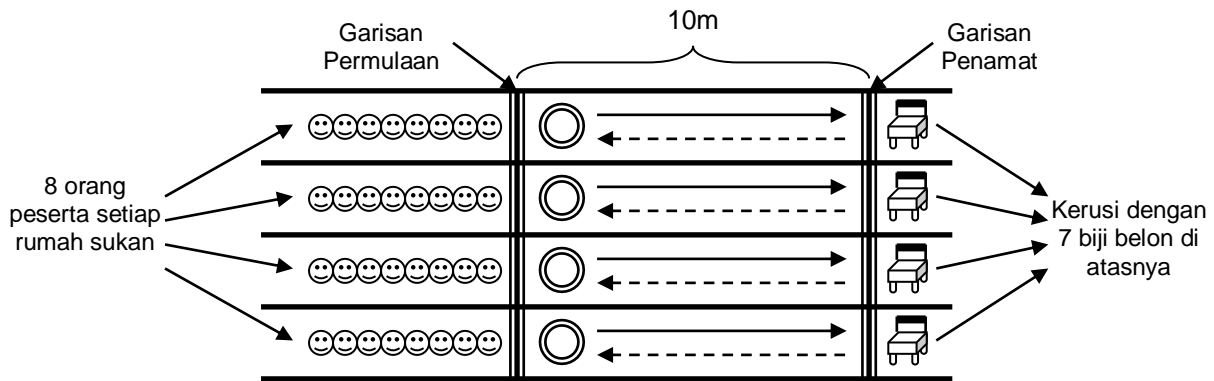
### Cara Permainan

1. Satu pasukan terdiri daripada 8 orang peserta.
2. 8 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A & kumpulan B terdiri daripada 4 orang.
3. Peserta perlu meleret bola sepak menggunakan gelung rotan sambil berjalan atau berlari.
4. Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama kumpulan A akan mengambil gelung rotan di atas tanah dan akan membawa bola sepaknya dengan cara meleretkannya ke arah peserta pertama dari kumpulan B.
5. Peserta pertama dari kumpulan B pula, akan meleret bola sepak itu ke peserta kedua kumpulan A.
6. Lakuan ini diulang oleh setiap peserta sehingga peserta yang terakhir.
7. Peserta yang telah selesai hendaklah duduk di belakang kawannya.
8. Jarak antara kumpulan pertama dan kedua ialah sejauh 15 meter.
9. Pasukan yang pertama menamatkan larian dikira sebagai pemenang pertandingan.

### Syarat

1. Peserta yang telah berjaya membawa bola sepak ke arah kawannya perlu duduk menandakan dia telah pun selesai melakukan acara tersebut.
2. Peserta tidak boleh menggerakkan bola sepak itu dengan cara menendang atau menggunakan tangannya untuk menolak. Peserta hendaklah menggunakan gelung rotan yang disediakan untuk meleret, menonjol atau mengetuk bola sepak itu supaya bergerak.
3. Jika bola yang dileret tersasar dari kedudukan lorongnya, peserta hendaklah meletakkan semula bola itu ke lorongnya dengan menggunakan tangan atau gelung rotannya. Larian diteruskan di tempat bola itu tersasar dari kedudukan. Peserta dilarang mengangkat bola itu dengan tangan lalu membawa terus ke arah kawannya.
4. Kegagalan berbuat demikian boleh mengakibatkan kemenangannya terbatal disebabkan hal-hal mencurigakan.
5. Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseliuh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
6. Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Hakim hendaklah membantu mengeluarkan murid yang cedera dengan segera.
  - b) Guni yang rosak atau bocor ketika permainan hendaklah ditukar segera oleh pengadil.
  - c) Alatan-alatan lain yang rosak, hendaklah ditukar dengan segera.
  - d) Mengurus dengan baik masa dan pelaksanaan ketika menukar alatan, dll.
  - e) Peserta yang akan melakukan acara dua kali jika rakannya mengalami kecederaan.

- Nama Aktiviti : TuiP Belon Sampai Pecah  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Satu  
Alatan dan Bahan : a) 32 biji belon mengikut warna rumah sukan  
b) 4 buah kerusi  
c) 4 buah gelung rotan mengikut rumah sukan  
d) Lebihan belon mengikut warna rumah sukan (dipegang oleh hakim)



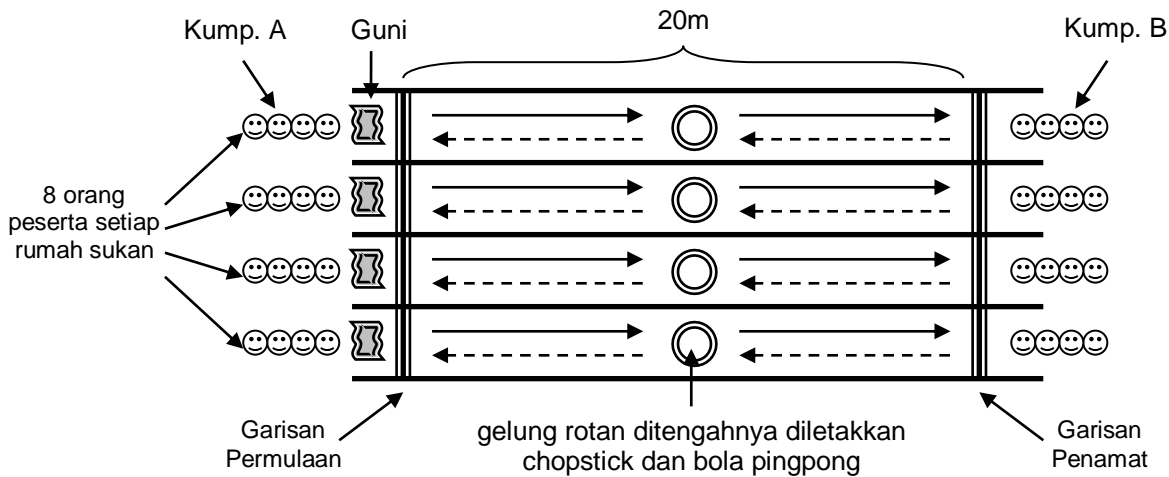
### Cara Permainan

- 1) Pertandingan adalah antara 4 rumah sukan biru, merah, kuning dan hijau.
- 2) Setiap rumah sukan menghantar 8 peserta.
- 3) Peserta berbaris lurus ke belakang dalam kumpulan masing-masing.
- 4) Permainan ini dimulakan dengan tiupan wisel oleh hakim.
- 5) Sebelum tiupan wisel, peserta pertama setiap rumah sukan akan masuk ke dalam gelung rotan dan diberikan belon.
- 6) Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama setiap rumah sukan, akan meniup belon masing-masing sehingga pecah.
- 7) Setelah belon itu pecah, peserta pertama ini akan berlari menuju kerusi di hadapan mereka manakala peserta kedua akan masuk ke dalam gelung rotan.
- 8) Peserta pertama tadi akan mengambil satu belon lain dan berlari semula ke arah peserta kedua kumpulannya lalu memberikan belon itu.
- 9) Peserta ke-2 sehingga peserta ke-8 akan mengulang langkah 6 hingga 7 sehingga perlawanan tamat.
- 10) Peserta yang telah selesai melakukan tugas mereka dikehendaki duduk / mencangkung tanda permainnya telah selesai.
- 11) Murid yang terakhir akan berlari ke kerusi dan duduk tanda permainan sudah tamat.
- 12) Kemenangan ditentukan dengan masa yang terpantas.
- 13) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Belon hendaklah ditiup dengan secukupnya barulah boleh dipecahkan.
- 2) Belon tidak boleh dipecahkan menggunakan kaki.
- 3) Peserta adalah dilarang meniup belon sambil berjalan menuju ke arah meja di hadapan mereka.
- 4) Hakim-hakim hendaklah sentiasa bersedia untuk memberikan belon lain kepada peserta yang tidak dapat memecahkan belonnya dengan betul.
- 5) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseluh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
- 6) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit.

- Nama Aktiviti : Lari dalam guni dan bawa bola pingpong dengan chopstick  
Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Dua  
Alatan dan Bahan : a) 4 buah guni kain  
b) 4 buah gelong rotan (mengikut warna rumah sukan masing-masing)  
c) 4 pasang chopstick  
d) 4 biji bola pingpong  
e) Lebihan guni kain, chopstick dan bola pingpong



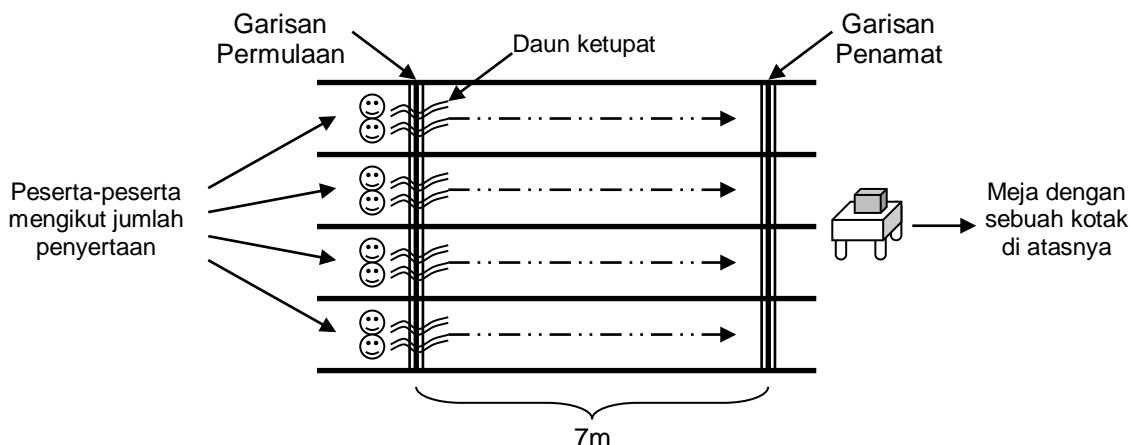
### Cara Permainan

- 1) Pertandingan adalah antara 4 rumah sukan biru, merah, kuning dan hijau.
- 2) Setiap rumah sukan menghantar 8 peserta. 8 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A dan kumpulan B terdiri daripada 4 orang.
- 3) Peserta berbaris lurus ke belakang dalam kumpulan masing-masing.
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama kumpulan A memulakan larian di dalam guni ke arah gelong rotan di hadapan mereka. Peserta boleh berjalan, melompat dan berlari di dalam guni.
- 5) Kemudian peserta akan keluar dari guni dan memegang bola pingpong dengan chopstick yang disediakan lalu di bawa ke arah peserta pertama kumpulan B.
- 6) Peserta pertama dari kumpulan B pula, akan mengambil chopstick dan bola pingpong dari peserta pertama dari kumpulan A lalu membawanya semula ke hadapan untuk diletakkan semula ke dalam gelong rotan.
- 7) Kemudian, peserta pertama kumpulan B ini akan meneruskan larian di dalam guni ke arah peserta kedua dari kumpulan A.
- 8) Lakuan ini diulang bergilir-gilir oleh setiap peserta sehingga akhir.
- 9) Jarak antara kumpulan A dan kumpulan B kedua ialah sejauh 20 meter.
- 10) Peserta yang telah selesai melakukan tugas mereka dikehendaki duduk / mencangkung tanda permainnya telah selesai.
- 11) Kemenangan ditentukan dengan masa yang terpanjang.
- 12) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta tidak boleh berjalan, berlari atau melompat tanpa menggunakan guni.
- 2) Jika peserta tergelincir dan terjatuh ke tanah, peserta hendaklah berhenti dan masuk semula ke dalam guni. Larian diteruskan di tempat terjatuh tadi. Peserta dilarang meneruskan larian sebelum masuk ke dalam guni.
- 3) Peserta dilarang memegang bola pingpong dengan tangan
- 4) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseluh ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
- 5) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Alatan yang rosak hendaklah ditukarkan segera.
  - b) Gangguan-gangguan ketika menukar alatan, dll.

- Nama Aktiviti : Menganyam ketupat  
Kumpulan Sasaran : Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan  
Alatan dan Bahan : a) Daun ketupat muda yang telah dibuang lidinya (mengikut jumlah penyertaan)  
b) 1 buah kotak kosong  
c) 1 buah kerusi / meja  
d) Lebihan daun ketupat



### Cara Permainan

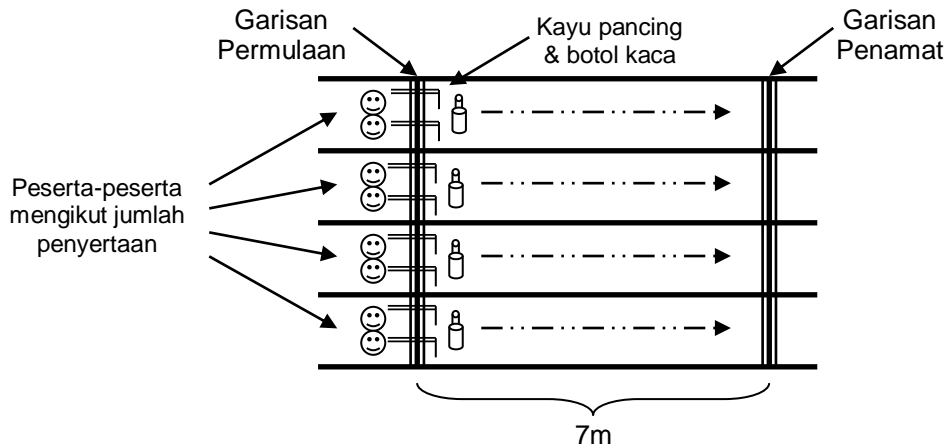
- 1) Semua peserta akan berbaris panjang di garis permulaan.
- 2) Setiap peserta akan diberikan sepasang daun ketupat yang diletakkan di atas tanah di hadapan mereka.
- 3) Sebelum mula, peserta-peserta akan diberikan masa untuk membelek daun ketupat yang diberikan dan boleh meminta pertukaran daun ketupat dari hakim. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta akan mengambil daun ketupat dari atas tanah dan dengan segera menganyamnya menjadi ketupat.
- 5) Peserta yang telah selesai menganyam ketupatnya hendaklah berlari ke garis penamat yang jaraknya lebih kurang 7 meter. Hakim akan mengambil ketupat peserta untuk dinilai.
- 6) Kemenangan ditentukan dengan cara ketupat yang dihasilkan lengkap dan masa yang terpantas.
- 7) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Menganyam satu ketupat sahaja dan ketupat yang dihasilkan ialah dari jenis ketupat bawang dan ketupat satay. Ketupat palas dan lain-lain tidak dibenarkan. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 2) Peserta adalah dilarang membuat ketupat sambil berjalan menuju ke garis penamat. Hakim akan membatalkan peserta jika perkara ini berlaku.
- 3) Jika peserta terlalu ramai, dua atau lebih pusingan boleh dijalankan. Dua 'stopwatch' akan digunakan untuk mencari pemenang tempat pertama dan kedua bagi setiap pusingan.
- 4) Walau bagaimanapun, satu 'stopwatch' boleh digunakan dengan syarat 'stopwatch' mempunyai fungsi 'split time' dan hakim tahu menggunakan fungsi ini.
- 5) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, (sebelum ke garis penamat) penyertaannya dikira batal.
- 6) Tiada penggantian selepas nama diberikan kepada penyelia peserta. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 7) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Peserta-peserta dinasihatkan berlari lurus ke garis penamat dan bukan menuju ke tengah-tengah garis penamat yang diletakkan dengan meja dan kotak di atasnya atau berlari ke arah hakim.
  - b) Digalakkan menggunakan daun ketupat yang sebenar dan bukan reben, daun ketupat tua, atau yang lain-lain.



Nama Aktiviti : Pancing Botol  
Kumpulan Sasaran : Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki  
Alatan dan Bahan : a) Botol kaca / plastik (isi sedikit air atau pasir untuk memberatkannya)  
b) Beberapa kayu pancing (mengikut jumlah penyertaan)  
c) Lebihan kayu pancing.



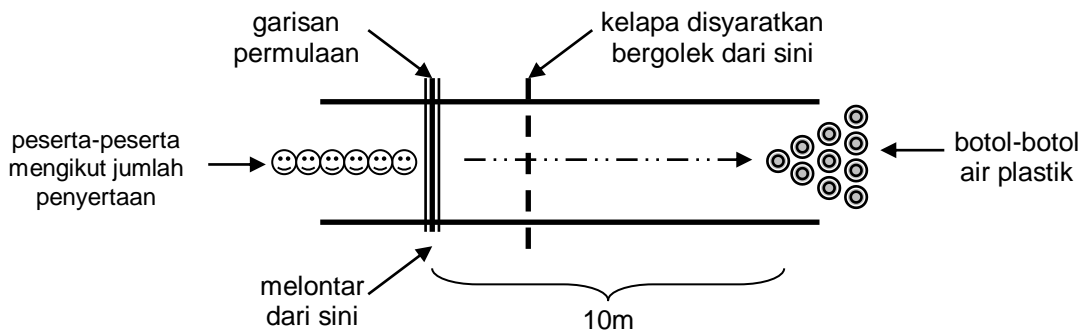
### Cara Permainan

- 1) Semua peserta akan berbaris di sepanjang garisan permulaan.
- 2) Setiap peserta akan diberikan satu botol kaca dan sebatang pancing kayu yang diletakkan di atas tanah di hadapan mereka.
- 3) Sebelum mula, peserta-peserta akan diberikan masa untuk membelek alatan yang diberikan dan boleh meminta pertukaran alatan dari hakim. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta akan mengambil kayu pancing dari atas tanah dan dengan segera memancing botol di hadapan mereka dengan cara memasukkan paku ke dalam lubang botol.
- 5) Peserta yang berjaya memancing botolnya hendaklah segera berlari ke garisan penamat.
- 6) Jika botol yang dipancing terlepas sebelum sampai ke garisan penamat, peserta hendaklah berhenti serta-merta. Peserta hendaklah mendirikan semula botol berkenaan dan mula memancing botol berkenaan seperti biasa.
- 7) Kemenangan ditentukan dengan mencari masa yang terpantas.
- 8) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta adalah dilarang memegang benang atau tali ketika cuba memasukkan paku ke dalam mulut botol.
- 2) Jika peserta terlalu ramai, dua atau lebih pusingan boleh dijalankan. Dua 'stopwatch' akan digunakan untuk mencari pemenang tempat pertama dan kedua bagi setiap pusingan.
- 3) Walau bagaimanapun, satu 'stopwatch' boleh digunakan dengan syarat 'stopwatch' mempunyai fungsi 'split time' dan hakim tahu menggunakan fungsi ini.
- 4) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, (sebelum ke garisan penamat) penyertaannya dikira batal.
- 5) Tiada penggantian selepas nama diberikan kepada penyelia peserta. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 6) Digalakkan menggunakan botol kaca yang sebenar dengan saiz lubang mulut yang sesuai. Permainan ini akan menjadi lebih mencabar kerana kesukaran semasa peserta berlari membawa botol ke garisan penamat (botol kaca lebih licin).
- 7) Penggunaan botol plastik lebih selamat, tetapi permainan akan menjadi lebih mudah kepada kerana botol plastik yang dipancing lebih kesat lalu mudah dibawa ke garisan penamat.
- 8) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Botol kaca yang pecah hendaklah diganti serta merta.
  - b) Peserta-peserta dinasihatkan berlari lurus ke garisan penamat dan bukannya ke arah hakim dan lain-lain.

Nama Aktiviti : Bowling Buah Kelapa  
Kumpulan Sasaran : Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki  
Alatan dan Bahan : a) Beberapa biji kelapa tua bersabut  
b) Botol air plastik 100 plus (500ml) (isi penuh air untuk memberatkannya)



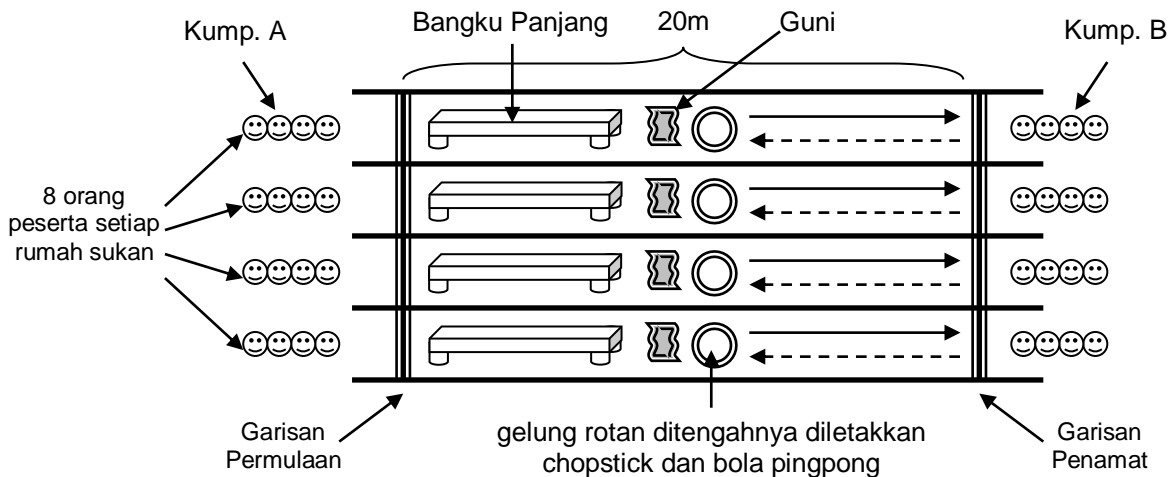
### Cara Permainan

- 1) Semua peserta akan berbaris panjang ke belakang di garisan permulaan.
- 2) Sebelum mula, peserta-peserta akan diberikan masa untuk membelek alatan yang diberikan dan boleh meminta pertukaran alatan dari hakim. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 3) Setiap peserta akan melontar ke arah botol air 100 plus yang disusun. Buah kelapa yang dilontar mestilah **bergolek** di garisan yang ditandakan.
- 4) Setiap peserta hanya boleh melontar sekali sahaja.
- 5) Jarak antara peserta dan botol air lebih kurang 10m.
- 6) Pemenang di tentukan dengan kiraan jatuhnya botol air terbanyak sahaja.
- 7) Jika markah adalah sama, peserta akan diberi balingan tambahan untuk menentukan pemenangnya.
- 8) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta hendaklah menggolek buah kelapa dalam jarak yang ditentukan.
- 2) Peserta adalah dilarang melontar terus ke arah botol air.
- 3) Peserta adalah dilarang membuat balingan lebih dari 1 kali.
- 4) Jika peserta terlalu ramai, dua atau lebih gelanggang akan dibuka. (bergantung kepada hakim )
- 5) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, (sebelum ke garisan penamat) penyertaannya dikira batal.
- 6) Tiada penggantian selepas nama diberikan kepada penyelia peserta. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 7) Botol air plastik hendaklah diisi dengan air supaya botol tidak berterbangan jauh apabila dilanggar dengan kelapa tua.
- 8) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Kelapa perlu bergolek di garisan yang ditetapkan.
  - b) Tidak melontar terus ke arah botol air.
  - c) Tetapkan kedudukan botol-botol air dengan membuat tanda di atas rumput menggunakan cat 'spray'. Jadi setiap kali botol-botol dijatuhkan, masa menyusun semula botol-botol dapat disingkatkan kerana telah ada tanda-tanda sudah dibuat.

- Nama Aktiviti : Relay lari atas bangku panjang dan lari dalam guni  
 Kumpulan Sasaran : Murid Tahap Dua  
 Alatan dan Bahan : a) 4 buah guni kain  
 b) 4 buah gelong rotan (mengikut warna rumah sukan masing-masing)  
 c) 4 buah bangku panjang ~ ½ kaki  
 d) Lebihan guni kain, gelong rotan dan bangku panjang



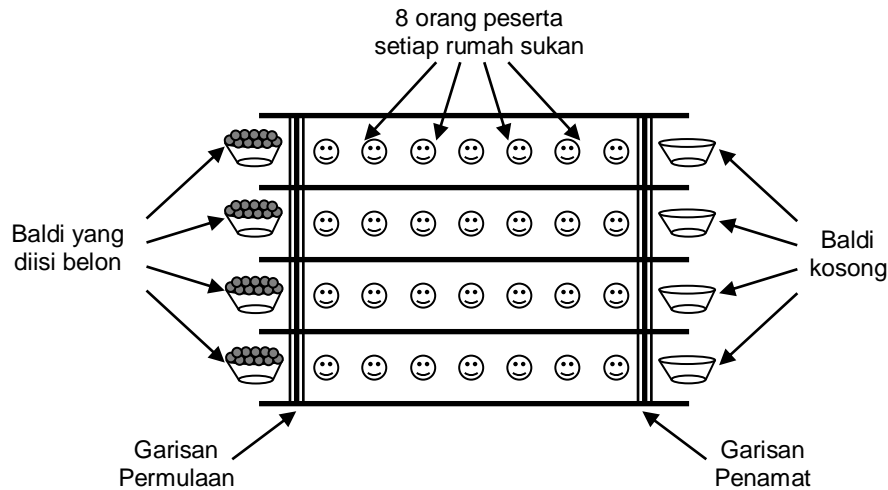
### Cara Permainan

- 1) Pertandingan adalah antara 4 rumah sukan biru, merah, kuning dan hijau.
- 2) Setiap rumah sukan menghantar 8 peserta. 8 peserta ini akan dipecahkan kepada 2 kumpulan iaitu kumpulan A dan kumpulan B terdiri daripada 4 orang.
- 3) Peserta berbaris lurus ke belakang dalam kumpulan masing-masing.
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama kumpulan A bergerak dengan naik di atas bangku panjang dan turun ke arah gelong rotan di hadapan mereka. Mereka akan mengambil guni dan masuk ke dalamnya lalu terus berlari ke arah peserta pertama kumpulan B.
- 5) Peserta pertama dari kumpulan B yang mendapat guni akan masuk ke dalamnya dan terus berlari ke hadapan untuk diletakkan semula ke dalam gelong rotan. Kemudian dia akan berlari di atas bangku panjang itu ke arah peserta kedua dari kumpulan A.
- 6) Lakuan ini diulang bergilir-gilir oleh setiap peserta sehingga akhir.
- 7) Jarak antara kumpulan A dan kumpulan B ialah sejauh 20 meter.
- 8) Peserta yang telah selesai melakukan tugas mereka dikehendaki duduk / mencangkung menandakan permainnya telah selesai.
- 9) Kemenangan ditentukan dengan masa yang terpanjang.
- 10) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta boleh berjalan atau berlari di atas bangku panjang.
- 2) Peserta boleh berjalan, berlari atau melompat semasa di dalam guni.
- 3) Peserta tidak boleh berjalan, berlari atau melompat tanpa menggunakan guni.
- 4) Jika peserta tergelincir dan terjatuh ke tanah, peserta hendaklah berhenti dan masuk semula ke dalam guni. Larian diteruskan di tempat terjatuh tadi. Peserta dilarang meneruskan larian sebelum masuk ke dalam guni.
- 5) Peserta yang mengalami kecederaan ketika melakukan aktiviti, contohnya terseliah ketika berlari hendaklah dikeluarkan dengan segera. Gilirannya akan digantikan dengan peserta lain di dalam kumpulannya. Bermakna ada peserta akan melakukan aktiviti ini dua kali.
- 6) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Alatan yang rosak hendaklah ditukarkan segera.
  - b) Gangguan-gangguan ketika menukar alatan, dll.
  - c) Hakim-hakim hendaklah membantu mengeluarkan murid yang cedera dengan segera.
  - d) Peserta yang akan melakukan acara dua kali jika rakannya mengalami kecederaan.

- Nama Aktiviti :  
Kumpulan Sasaran : Murid tahap dua  
Alatan dan Bahan : a) 8 biji belon (mengikut warna rumah sukan masing-masing)  
b) 8 buah baldi  
c) Lebihan belon dan baldi kosong  
d) Air sabun



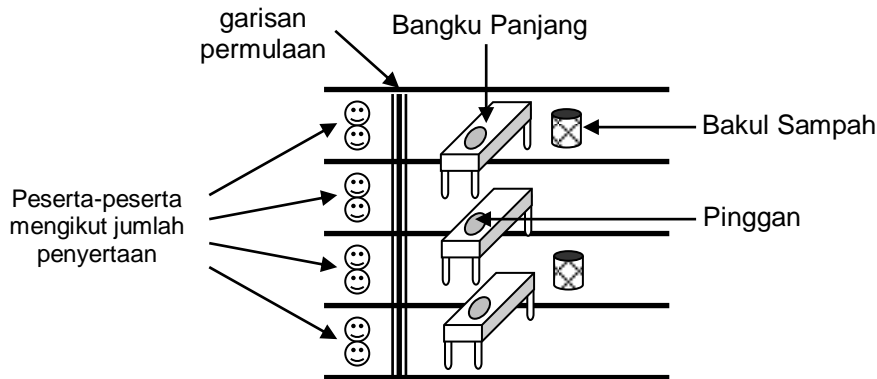
### Cara Permainan

- 1) Semua peserta akan berbaris panjang di dalam lorong masing masing.
- 2) Setiap rumah sukan akan diberikan 8 biji belon yang berisi air yang dikumpulkan di dalam baldi.
- 3) Apabila wisel dibunyikan, peserta pertama akan mengambil belon di dalam bakulnya lalu diberikan kepada peserta kedua. Peserta kedua pula akan memberikannya kepada peserta ketiga dan seterusnya sehingga peserta yang kelapan.
- 4) Peserta yang kelapan akan berhati-hati meletakkan belon yang diterima ke dalam baldi kosong di hadapannya.
- 5) Lakuan ini diulang sehingga semua belon di dalam baldi di garis permulaan telah berjaya dipindahkan ke dalam baldi kosong di garis penamat.
- 6) Kemenangan ditentukan dengan semua belon selamat dipindahkan (tiada yang pecah) dan masa yang terpantas.
- 7) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta hendaklah memindahkan belon menggunakan tangan.
- 2) Peserta tidak dibenarkan memindahkan belon menggunakan kain atau baju.
- 3) Peserta dibenarkan memindahkan 2 atau tiga biji belon serentak.
- 4) Belon yang pecah tidak akan dikira.
- 5) Jika semua belon pecah, pemenang dikira dengan cara melihat dan mengira bilangan belon yang pecah tiba ke destinasi terakhir. Contoh, peserta dikira menang jika belon pecah di dalam baldi (walaupun satu biji belon)
- 6) Peserta yang tidak mematuhi syarat pertandingan penyertaannya dikira batal.
- 7) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Alatan yang rosak hendaklah ditukarkan segera.
  - b) Gangguan-gangguan ketika menukar alatan, dll.
  - c) Hakim-hakim hendaklah membantu mengeluarkan murid yang cedera dengan segera.

- Nama Aktiviti : Makan 5 biji buah rambutan terpantas  
Kumpulan Sasaran : Kaum Bapa + Belia + Guru Lelaki  
Alatan dan Bahan : a) 5 biji buah rambutan ( merah atau kuning )  
b) Beberapa buah kerusi panjang (mengikut jumlah penyertaan)  
c) Beberapa buah pinggan dan mangkuk (mengikut jumlah penyertaan)  
d) Beberapa buah bakul sampah



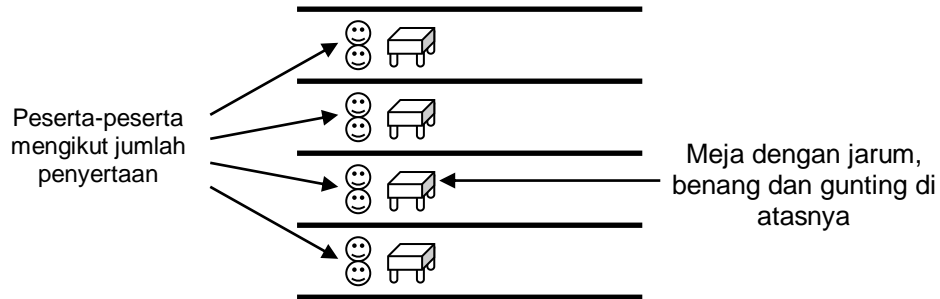
### Cara Permainan

- 1) Semua peserta akan berbaris panjang di garisan permulaan.
- 2) Setiap peserta akan diberikan 5 biji buah rambutan yang belum dibuang kulitnya dan diletakkan di atas bangku panjang di hadapan mereka.
- 3) Sebelum mula, peserta-peserta akan diberikan masa untuk memilih jenis rambutan yang diberikan dan boleh meminta pertukaran buah rambutan dari hakim. ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta akan mengambil rambutan dalam pinggan dan dengan segera memakannya sehingga habis. Biji rambutan tidak boleh dibuang. Ia perlulah ditinggalkan di dalam pinggan yang disediakan.
- 5) Kulit rambutan hendaklah dibuang ke dalam tong sampah yang disediakan.
- 6) Hakim akan melihat biji rambutan di dalam pinggan untuk dinilai.
- 7) Kemenangan ditentukan dengan cara isi rambutan dimakan habis dari bijinya dan masa yang terpantas.
- 8) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Peserta dibenarkan mengopek rambutan menggunakan tangan atau mulut.
- 2) Peserta tidak boleh mengambil biji rambutan dengan cara membuang isi rambutan. Peserta hendaklah memakan rambutan yang disediakan.
- 3) Jika peserta terlalu ramai, dua atau lebih pusingan boleh dijalankan. Dua 'stopwatch' akan digunakan untuk mencari pemenang tempat pertama dan kedua bagi setiap pusingan.
- 4) Walau bagaimanapun, satu 'stopwatch' boleh digunakan dengan syarat 'stopwatch' mempunyai fungsi 'split time' dan hakim tahu menggunakan fungsi ini.
- 5) Peserta yang tidak mematuhi syarat pertandingan penyertaannya dikira batal.
- 6) Tiada penggantian peserta dibenarkan sebelum dan semasa pertandingan berlangsung ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 7) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Ketiga-tiga jarum hendaklah dimasukkan pada benang dengan sempurna.

- Nama Aktiviti : Memasukkan selembur benang pada 3 batang jarum.  
Kumpulan Sasaran : Kaum Ibu + Beliawanis + Guru Perempuan  
Alatan dan Bahan : a) Beberapa buah meja (mengikut jumlah penyertaan)  
b) Beberapa buah gunting (mengikut jumlah penyertaan)  
c) Beberapa buku benang (mengikut jumlah penyertaan)  
d) Beberapa batang jarum (mengikut jumlah penyertaan)  
e) Lebihan gunting, benang dan jarum (mengikut jumlah penyertaan)



### Cara Permainan

- 1) Semua peserta akan berdiri pada meja yang disediakan.
- 2) Setiap peserta akan diberikan 3 batang jarum yang dicucuk pada sekeping polisterina / kabus / span kotak jarum peniti, selembur benang yang dilekatkan pada meja dan sebilah gunting.
- 3) Sebelum mula, peserta-peserta akan diberikan masa untuk memilih warna benang dan memeriksa gunting. Peserta boleh meminta pertukaran benang atau gunting dari hakim ( syarat ini bergantung kepada hakim ).
- 4) Apabila wisel dibunyikan, peserta akan mengambil jarum dan dengan segera memasukkannya pada benang.
- 5) Peserta yang berjaya memasukkan ketiga-tiga jarum ke dalam benang hendaklah mengangkat tangan atau memanggil pengadil menandakan telah selesai.
- 6) Kemenangan ditentukan dari masa yang terpantas.
- 7) Keputusan hakim adalah muktamad.

### Syarat

- 1) Saiz lubang jarum yang disediakan adalah sama untuk semua peserta.
- 2) Peserta boleh meminta pertukaran benang, jarum dan gunting semasa pertandingan berlangsung.
- 3) Peserta dibenarkan memasukkan ketiga-tiga jarum sekaligus pada benang.
- 4) Peserta yang tidak mematuhi syarat pertandingan penyertaannya dikira batal.
- 5) Tiada penggantian peserta dibenarkan sebelum dan semasa pertandingan berlangsung ( syarat ini bergantung kepada hakim )
- 6) Hakim-hakim hendaklah menerangkan dengan jelas kepada peserta-peserta tentang syarat-syarat pertandingan supaya tidak timbul perkara-perkara berbangkit. Contoh,
  - a) Ketiga-tiga jarum hendaklah dimasukkan pada benang dengan sempurna.



**SEKOLAH BATU GAJAH,  
77300 MERLIMAU,  
MELAKA.  
MBA 1025**

**TEL / FAX : 06-2659920**

Ruj. Tuan :  
Ruj. Kami : SKBG/900/12/(14)  
Tarikh : 02/07/2012

Ibu / Bapa / Penjaga Murid,  
Sekolah Kebangsaan Batu Gajah,  
77300 Merlimau, Melaka.

### **KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SK BATU GAJAH 2012**

Dengan segala hormatnya, perkara di atas adalah dirujuk.

2. Dimaklumkan pihak sekolah akan mengadakan sukan sekolah dan butirannya adalah seperti diktetapan yang berikut:

Aktiviti / Program	: Kejohanan Sukan Tahunan SK Batu Gajah 2012
Tarikh & Masa	: 05 Julai 2012 pukul 2.00 petang
Tempat	: Padang SK Batu Gajah

3. Oleh itu, murid-murid dibenarkan balik awal pada pukul 12.40 tengah hari untuk persediaan sukan sekolah nanti. Diharap tuan / puan dapat menguruskan pengambilan anak tuan / puan pada hari tersebut.

4. Selain itu, dimaklumkan juga sekolah akan bercuti pada keesokan harinya iaitu Jumaat, 06 Julai 2012 sebagai **Cuti Peristiwa**. Sekian untuk makluman tuan / puan.

Saya yang menjalankan tugas,

Sk.

1) Fail Kokurikulum Surat Kebenaran



**SEKOLAH BATU GAJAH,  
77300 MERLIMAU,  
MELAKA.  
MBA 1025**

**TEL / FAX : 06-2659920**

Ruj. Tuan :  
Ruj. Kami : SKBG/KOKU/900/12/(15)  
Tarikh : 02/07/2012

Guru Besar,

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### **MAKLUMAN KETIDAKHADIRAN MURID KE SEKOLAH AGAMA PETANG**

Dengan segala hormatnya, perkara di atas adalah dirujuk.

5. Untuk makluman tuan / puan SK Batu Gajah akan mengadakan program seperti diktetapan yang berikut:

Aktiviti / Program : Kejohanan Sukan Tahunan SKBG 2012  
Tarikh : 05 Julai 2012 ( Khamis )  
Masa : 2.00 petang  
Tempat : Padang SK Batu Gajah

6. Sehubungan dengan itu, pihak sekolah ingin memaklumkan kepada tuan / puan murid-murid yang bersekolah agama petang di sekolah tuan / puan tidak dapat hadir kerana menyertai program yang dinyatakan di atas.

7. Tuan / puan boleh menghubungi pentadbir sekolah SK Batu Gajah jika mempunyai sebarang pertanyaan lanjut tentang perkara ini.

Sekian untuk makluman tuan / puan.

Saya yang menjalankan tugas,

Sk.

1) Fail Kokurikulum SKBG





**SEKOLAH BATU GAJAH,  
77300 MERLIMAU,  
MELAKA.  
MBA 1025**

**TEL / FAX : 06-2659920**

Ruj. Tuan :  
Ruj. Kami : SKBG/900/12/(14)  
Tarikh : 02/07/2012

Yang Berhormat,

Adun Kawasan Sungai Rambai,  
77300, Merlimau, Melaka.

Yang Berhormat,

**KEJOHANAN SUKAN SEKOLAH SK BATU GAJAH 2012**

Dengan segala hormatnya, perkara di atas adalah dirujuk.

8. Dimaklumkan pihak sekolah akan mengadakan sukan sekolah dan butirannya adalah seperti dikedudukan yang berikut:

Aktiviti / Program	: Kejohanan Sukan Tahunan SK Batu Gajah 2012
Tarikh & Masa	: 05 Julai 2012 pukul 2.00 petang
Tempat	: Padang SK Batu Gajah

9. Sehubungan dengan itu, pihak sekolah menjemput Yang Berhormat untuk merasmikan kejohanan tersebut seperti dikedudukan yang dinyatakan di atas.

10. Kerjasama dan sokongan Yang Berhormat berikan kami dahului dengan ucapan jutaan terima kasih.

Saya yang menjalankan tugas,

Sk.

1) Fail Kokurikulum Surat Kebenaran