



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

PERATURAN YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026

PERATURAN UMUM

- Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.
- Panitia berhak menginterpretasikan peraturan sesuai persepsi panitia.
- Semua peserta **WAJIB** mengikuti proses acara sesuai ketetapan panitia.
- Event YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 akan digulir dengan 4 seri di kota yang berbeda dan seri *playoff* yang akan digulir di kota Malang.
- Peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 **WAJIB** hadir saat *technical meeting* via *Zoom Meeting*. Setiap tim **WAJIB** mengirimkan minimal 1 perwakilan (*official* maupun pemain). Tim yang tidak hadir dalam *technical meeting* dianggap sudah menyetujui semua peraturan dan ketetapan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026.
- Peraturan permainan yang digunakan dalam YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 mengacu pada peraturan **FIBA 2024** dan peraturan pertandingan yang digunakan telah disesuaikan dengan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026. Dan khusus untuk KU-12 akan menggunakan peraturan yang telah ditetapkan pada **pasal IX tentang Peraturan Khusus untuk KU-12**.
- Pelaksanaan *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 ini akan menggunakan wasit dan pengawas pertandingan dari PERBASI (berdasarkan surat rekomendasi pengurus Provinsi) dan panitia meja merupakan anggota yang diaturkan dari pihak *venue* pelaksana seri.
- Peserta **WAJIB** mengatur dan bertanggung jawab atas supporternya masing-masing.
- Setiap tim **WAJIB** melakukan pendaftaran pemain yang akan bertanding sesuai jadwal H-1 sebelum hari jadwal yang telah ditentukan oleh panitia melalui website Basketyuk. Guna untuk pengisian nomor punggung pemain yang telah ditentukan untuk bertanding.
- Setiap tim **WAJIB** datang ke *venue* pertandingan dan melakukan daftar ulang paling lambat 1 jam sebelum jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
- Peserta **DILARANG** merangkap sebagai pemain maupun *official* tim lain, **KECUALI** untuk *official* boleh merangkap pada tim yang sama dari klub (sebagai *official* tim putra dan *official* tim putri dari klub yang sama).
- Seluruh peserta **WAJIB** mengunggah atau *upload* foto dengan *twibbon* yang telah disediakan. Berikut untuk *link twibbon* dan *tutorial*-nya <https://drive.google.com/drive/folders/18NZMPI84QJeGjyWcholy6ces-zTmnapF>. Peserta **DILARANG** menghapus *twibbon* sebelum 1 *series* selesai karena akan di *check* saat pertandingan pertama di setiap *series*.
- Setiap klub yang bermain **DILARANG** membawa fotografer pribadi.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

PERATURAN PERMAINAN KHUSUS

I. SISTEM DAN WAKTU PERTANDINGAN

1. Sistem pertandingan yang digunakan pada babak penyisihan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 adalah sistem *full* kompetisi, dimana semua tim akan saling bertanding. Dan *ranking* 4 teratas akan melanjutkan ke babak *playoff* dengan sistem gugur dengan skema sebagai berikut:
 - Peringkat 1 dan Peringkat 4 setiap Kelompok Umur akan bertanding di Semi-Final *Playoff*.
 - Peringkat 2 dan Peringkat 3 setiap Kelompok Umur akan bertanding di Semi-Final *Playoff*.
 - Pemenang di Semi-Final akan lanjut ke Final untuk memperebutkan Juara 1. Dan yang kalah di Semi-Final masih akan bertanding untuk memperebutkan Juara 3.
2. Ukuran Bola yang digunakan:
 - KU-12 Putri menggunakan bola ukuran 5 dan KU-12 Putra menggunakan bola ukuran 6.
 - KU-14, KU-16 dan KU-18 Putri menggunakan bola ukuran 6.
 - KU-14, KU-16 dan KU-18 Putra menggunakan bola ukuran 7.
3. Waktu pertandingan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 menggunakan 4 *quarter* x 10 menit bersih, terkecuali KU-12 yang diatur pada **pasal IX tentang Peraturan Khusus untuk KU-12**.
4. Jatah *time out* akan mengikuti **FIBA Rules 2024**.
5. *Shot clock* yang digunakan adalah 24 detik ketika penyerangan dimulai di lapangan penuh dan 14 detik ketika penyerangan dimulai di setengah lapangan.
6. Jika pertandingan berakhir seri, akan diberikan *overtime* selama 5 menit. *Overtime* akan dilakukan sampai ada pemenang, terkecuali untuk KU-12 yang diatur pada **pasal IX tentang Peraturan Khusus untuk KU-12**.

II. KLASEMEN

1. Urutan peringkat ditentukan oleh jumlah nilai yang diperoleh setiap tim dari semua pertandingan.
2. Jumlah nilai yang bisa diraih sebagai berikut:
 - Menang mendapat nilai 2
 - Kalah mendapat nilai 1
 - Kalah karena diskualifikasi mendapat nilai 0
3. Tim dengan nilai tertinggi menempati peringkat teratas. Sedangkan tim dengan nilai terendah akan menempati peringkat terbawah.
4. Jika ada dua Tim dengan nilai klasemen akhir yang sama, akan diberlakukan *head-to-head*
5. Jika lebih dari dua tim memiliki poin yang sama maka penentuan peringkat klasemen ditentukan oleh urutan klasifikasi di bawah ini:



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

- *Goal difference* tertinggi antara tim yang memiliki poin yang sama di klasemen tersebut. Jika terdapat dua tim dengan poin yang sama, maka berlaku *head-to-head* antara kedua tim tersebut.
 - Tim dengan total poin memasukan tertinggi antara tim yang memiliki *Goal Difference* yang sama. Jika terdapat dua tim dengan poin yang sama, maka berlaku *head-to-head* antara kedua tim tersebut.
 - Jika kedua langkah sudah dilakukan dan masih terdapat lebih dari dua tim yang berpoin sama, maka akan dilihat peringkat tim berdasarkan catatan peringkat terbaik dalam YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026.
 - Jika dalam satu grup terdapat tim yang didiskualifikasi dan dikeluarkan dari liga YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026, maka poin yang didapatkan dari pertandingan yang melibatkan tim tersebut akan ditiadakan.
6. Khusus untuk 4 peringkat teratas akan melanjutkan ke fase gugur atau Playoff dengan sistem knock-out. Terkecuali untuk KU-16 Putri dan KU-18 Putri yang akan diselenggarakan langsung *Grand Final* untuk peringkat 1 dan 2, dan penentuan best of three akan ditentukan setelah series 4 berakhir.

III. TIM

1. Setiap tim maksimal terdiri dari 17 pemain atau minimal 8 pemain dan 6 *official* (lihat peraturan *official*).
2. Setelah tanggal penetapan maksimal pengumpulan daftar pemain dan *official*, maka daftar pemain dan *official* yang sudah diserahkan dianggap sudah *fixed* dan tidak bisa diubah. Tetapi akan diperbolehkan melakukan penambahan pemain dan penggantian pemain yang diatur pada **Pasal IV ayat 9 tentang Pemain**, setiap pergantian series dengan tanggal penetapan H-3 sebelum series dimulai.
3. Setiap tim **WAJIB** memiliki minimal 2 (dua) set kostum pertandingan sesuai dengan ketentuan pada **Pasal VI tentang Kostum dan Atribut**.
4. Setiap tim **WAJIB** melakukan pendaftaran pemain yang akan bertanding sesuai jadwal H-1 sebelum hari jadwal yang telah ditentukan oleh panitia melalui website Basketyuk. Guna untuk pengisian nomor punggung pemain yang telah ditentukan untuk bertanding.
5. Setiap tim **WAJIB** datang ke *venue* pertandingan yang ditentukan dan daftar ulang paling lambat 1 jam sebelum jadwal yang telah ditentukan panitia.
6. Tim **DIPERBOLEHKAN** *bench reaction*, selama tidak mengganggu jalannya pertandingan dan tetap menjaga sportivitas.
7. Tim yang tanpa alasan yang sah tidak hadir pada jadwal pertandingan yang telah dijadwalkan dijadwalkan atau meninggalkan lapangan sebelum pertandingan selesai, akan dinyatakan kalah (*forfeit*) dan menerima nilai 0 (nol) pada poin pengklasifikasian serta *commitment fee* akan hangus.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

IV. PEMAIN

1. Pemain yang **DIIZINKAN** menggunakan kostum pertandingan dan mengikuti jalannya pertandingan berjumlah maksimal 12 pemain.
2. Batasan maksimal pemain yang **BOLEH** didaftarkan adalah 17 pemain dan minimal pemain yang didaftarkan adalah 8 pemain.
3. Batasan usia peserta yang terdaftar adalah sebagai berikut:
 - KU-12 maksimal kelahiran 2014
 - KU-14 maksimal kelahiran 2012
 - KU-16 maksimal kelahiran 2010
 - KU-18 maksimal kelahiran 2008
4. Setiap peserta pemain YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 dapat menyertakan persyaratan dokumen dalam bentuk *softcopy* sebagai berikut:
 - Akte Kelahiran / Kartu Tanda Anak (KTA) / Kartu Tanda Penduduk (KTP) / Kartu Pelajar (di FOTO dari ASLI)
 - Foto terbaru
 - Kartu Keluarga (harus jelas bisa terbaca)
 - Surat pernyataan atlit yang menerangkan bahwa atlit tersebut betul pemain klub tersebut dengan kop surat klub masing-masing.
5. Pemain yang didaftarkan **TIDAK TERDAFTAR DAN BERMAIN** untuk klub lain dalam *event* resmi PERBASI seperti KEJURKOT, KEJURKAB, KEJURPROV, dan KEJURNAS antar klub dalam masa waktu 1 (satu) tahun.
6. Pemain yang pernah terdata bermain untuk klub lain dalam event resmi PERBASI, namun masa 1 (satu) tahun sudah terlewati, **WAJIB** melampirkan surat keluar dari klub sebelumnya.
7. Setiap anak maksimal **DIPERBOLEHKAN** bermain berbeda Kelompok Umur (KU) sebanyak 2 KU dan selama anak tersebut tidak melebihi batas kelahiran yang sudah ditetapkan setiap KU. **Contoh** pemain berkelahiran 2012 terdaftar di KU-14 dan KU-16.
8. Penambahan roster selama slot belum terpenuhi dan penggantian roster diperbolehkan dengan syarat diinfokan dan mengumpulkan persyaratan pada poin 4 untuk tambahan pemain ke panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 H-3 sebelum seri dimulai.
9. Pergantian pemain dalam roster **DIPERBOLEHKAN** hanya apabila pemain memenuhi kondisi sebagai berikut:
 - Pemain yang akan diganti cedera hingga waktu yang lama atau jangka waktu yang panjang. Wajib menyertakan surat dokter yang menyatakan harus istirahat minimal 1 bulan. Pemain pengganti juga wajib mengumpulkan persyaratan seperti di poin 4 ke panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 sebelum seri dimulai.
 - Pemain yang akan diganti telah keluar dari klub yang bersangkutan. Wajib menyertakan surat keluar yang telah dikeluarkan oleh pihak klub beserta alasan sang pemain keluar. Pemain pengganti juga wajib mengumpulkan persyaratan seperti di poin 4 ke panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 sebelum seri dimulai.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

10. Untuk *season* berikutnya, apabila ada perpindahan pemain antar klub **WAJIB** melampirkan surat keluar dari klub lama dan pendaftaran untuk klub baru. Dan anak tersebut baru **DIPERBOLEHKAN** bermain di klub baru setelah 1 *season* liga selesai.
11. Setiap pemain yang terdaftar dalam roster YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 **WAJIB** mendaftarkan sang pemain di BPJS dengan tujuan agar ada yang meng-cover apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

V. OFFICIAL

1. Rincian *official* yang diperbolehkan memasuki *bench* pemain yaitu:
 - *Manager*
 - *Head Coach*
 - *Assistant Coach 1*
 - *Assistant Coach 2*
 - *Medis*
 - *Utility*
2. *Official* wajib menggunakan:
 - Kemeja atau Polo Shirt berkerah.
 - Celana panjang rapi.
 - Sepatu dan kaos kaki.
3. *Head Coach* dan *Assistant Coach* **WAJIB** memiliki lisensi minimal lisensi C.
4. *Official* yang **WAJIB** hadir dalam setiap pertandingan adalah 1 (satu) orang antara *Head Coach* atau *Assistant Coach*.
5. *Official* yang **DIPERBOLEHKAN** berdiri di *bench area* memberikan instruksi kepada timnya selama timnya bertanding hanyalah 1 (satu) orang saja yaitu *Head Coach* atau *Assistant Coach*.
6. Seluruh komunikasi yang berkaitan dengan tim dan panitia hanya disampaikan melalui *Manager* (apabila *Manager* berhalangan hadir, maka posisi tersebut hanya dapat digantikan oleh *Head Coach* ataupun *Assistant Coach*)

VI. KOSTUM dan ATRIBUT

1. Setiap tim **WAJIB** memiliki kostum sendiri (bukan pinjaman) minimal terdiri dari 2 (dua) set kostum. Warna terang dan gelap.
2. Kostum warna terang **WAJIB** memiliki warna dominan putih, sedangkan kostum warna gelap **WAJIB** memiliki warna dominan selain warna putih.
3. Kostum dalam satu Tim harus seragam (warna, design, dan model yang sama).
4. Kostum atasan **WAJIB** dilengkapi dengan nomor punggung, dengan ketentuan:
 - Nomor yang diperbolehkan: 00/0 dan 1-99.
 - **TIDAK DIPERBOLEHKAN** ada nomor punggung yang sama dalam satu tim.
 - Jika terdapat pemain dengan nomor punggung yang sama, salah satu pemain **TIDAK DIIZINKAN** bermain.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

- Tidak diperbolehkan penggunaan lakban atau modifikasi nomor pada kostum.
- 5. Tim yang disebut terlebih dahulu dalam jadwal pertandingan **WAJIB** menggunakan kostum warna terang.
- 6. Setiap pemain **WAJIB** menggunakan kaos kaki dengan warna yang sama dalam satu tim.
- 7. Selama pertandingan, pemain **DILARANG** menggunakan perhiasan (gelang, kalung, cincin, anting, dan sejenisnya)
- 8. Penggunaan baju dalaman dan hijab **DIPERBOLEHKAN** dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Baju dalaman berlengan panjang hanya boleh digunakan oleh pemain berhijab, dan harus sesuai dengan warna jersey (hitam/putih).
 - Baju dalaman yang tidak melewati batas siku boleh digunakan oleh seluruh pemain dan harus berupa *compression shirt*.
 - Warna baju dalaman dan hijab **WAJIB** sama dalam satu tim.
 - Aksesoris atau Tapping **WAJIB** senada dengan warna jersey dan dalaman (hitam/putih).

VII. HAK DAN KEWAJIBAN VENUE

1. Panitia *venue* **WAJIB** berpakaian secara sopan dan rapi, minimal celana panjang dan bersepatu.
2. Panitia *venue* **WAJIB** memastikan *bench* pemain steril dari penonton atau *supporter*.
3. Klub penyedia *venue* pada seri masing-masing **WAJIB** menyediakan peralatan dan perlengkapan pertandingan bola basket, yaitu:
 - Bola Pemanasan masing-masing tim minimal 1 bola.
 - Peralatan dan perlengkapan meja panitia seperti *Scoreboard*, *Shot Clock*, *Score Sheet*, serta *Statistic Book*.
4. Klub penyedia *venue* juga **WAJIB** menyediakan tenaga medis untuk penanggulangan pertama atas terjadinya cedera serta menyediakan mobil ambulans.
5. Klub penyedia *venue* serta **WAJIB** menyediakan peralatan dan perlengkapan *live Youtube* yang akan terintegrasi dengan akun Youtube panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE.
6. Penanggung Jawab *venue* juga **WAJIB** menyetorkan data video pertandingan, *scoresheet*, *statistic*, dan hasil pertandingan setiap pertandingan ke *Person-in-Charge* panitia pusat guna pengolahan data dan media sosial YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026.
7. Pihak penyedia *venue* berhak untuk mengatur para peserta, *supporter*, dan panitia PERBASI untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada dan diterapkan oleh pihak *venue*.
8. Untuk *ticketing* pada setiap *series* ditentukan sendiri oleh pihak penyedia *venue* dengan *range* harga tiket minimal Rp5.000 (Lima Ribu Rupiah) dan maksimal Rp10.000 (Sepuluh Ribu Rupiah).

VIII. COMMITMENT FEE

1. *Commitment Fee* yang dibayarkan di awal pendaftaran akan berlaku untuk 5 tahun kedepan sebagai komitmen klub untuk berpartisipasi selama 5 tahun ke depan. *Commitment fee* akan dikembalikan secara utuh setelah mengikuti terus menerus setelah jangka waktu 5 tahun terpenuhi.
2. *Commitment Fee* akan hangus, apabila:



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

- Tim **TIDAK** berpartisipasi sebelum jangka waktu 5 tahun atau 5 *season* terpenuhi.
- Memiliki pemain yang statusnya bukan hak klub atau melalui pinjam meminjam yang telah melanggar peraturan poin 4 sub-bab IV tentang PEMAIN.
- Tim yang tidak hadir sesuai dengan jadwal pertandingan / *Walk Out*.

IX. PERATURAN UNTUK KU-12

1. Durasi pertandingan untuk KU-12 menggunakan 4 *quarter* x 10 menit waktu semi bersih (waktu berhenti saat *Time Out* dan *Free Throw*), dengan 2 menit terakhir pada *quarter* 4 menggunakan waktu bersih.
2. Jika pertandingan berakhir imbang untuk KU-12, akan diberlakukan adu *Free Throw* oleh 3 pemain yang dipilih dari 5 pemain yang berada di lapangan pada *quarter* 4.
3. *Defense* hanya diperbolehkan *Man-to-Man* dengan *help defense* di dalam *3-point area*.
4. Peraturan shot clock 24 detik diberlakukan secara normal, namun tanpa penerapan aturan 8 detik.
5. *Defense Full Court Press* hanya **BOLEH** dilakukan di *quarter* 4 atau *quarter* terakhir dan *overtime* saja. Sebelum *quarter* 4 *defense* **WAJIB** *Man-to-Man Half Court*. Apabila melanggar maka tim lawan akan mendapatkan *Free Throw* 1x dan penguasaan bola kembali.
6. Apabila terjadi *Walk Out* (WO) di pertandingan KU-12 oleh salah satu tim, maka pertandingan tersebut akan dijadwalkan ulang namun dengan hasil dari tim yang WO tetap kalah secara WO.
7. *Respect the Game* khusus untuk KU-12 yang akan diberlakukan adalah tidak boleh ada skor 0 untuk salah satu tim. Tim lawan harus memberikan kemudahan bagi tim yang masih skor 0 untuk melakukan cetak skor.

X. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. Pengawas Pertandingan atau Panitia (*Basketball Operations*), bisa menjadi saksi terhadap pelanggaran yang terjadi di lapangan (pelanggaran verbal dan non-verbal) dan memiliki hak penuh mengambil keputusan. Pelanggaran yang terjadi di lapangan akan diproses setelah pertandingan. Sanksi yang diberikan adalah peringatan hingga dikeluarkan dari kompetisi.
2. Tim yang saat pertandingan datang terlambat melebihi toleransi keterlambatan (saat waktu pemanasan usai) dianggap kalah dengan skor 0-20 serta diberikan sanksi *commitment fee* hangus.
3. Tim yang tidak dilengkapi minimal 4 pemain sesuai batas toleransi dan 1 *official* (lihat **pasal V tentang OFFICIAL**) sesuai dengan peraturan permainan FIBA tahun 2025, dianggap kalah 0-20 akan tetapi pertandingan akan tetap dilanjutkan dengan jumlah pemain serta *official* yang hadir.
4. Apabila pelatih dikeluarkan wasit karena akumulasi pembebanan *Technical Foul* yang diterimanya, maka pelatih akan dikeluarkan dari lapangan pertandingan dan **WAJIB** berada di luar area pertandingan (**termasuk tidak diperbolehkan berada di area tribun penonton**). Pelatih dapat mendampingi timnya untuk pertandingan selanjutnya.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

5. Apabila pemain dikeluarkan wasit karena akumulasi *Technical Foul* dan/atau *Unsportmanlike Foul* yang menyebabkan *eject*, pemain tersebut masih dapat bertanding dengan timnya untuk pertandingan selanjutnya.
6. Apabila pemain, *official*, atau tim dikeluarkan wasit karena *Disqualifying Foul* sesuai dengan peraturan permainan FIBA tahun 2025 (*eject*) secara langsung, maka pemain, *official*, atau tim yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi.
7. Jika terjadi tindakan kekerasan fisik di lapangan pada saat pertandingan berlangsung, maka *official* atau pemain yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi dan panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 akan memberikan laporan tertulis serta rekomendasi tindakan lanjutan kepada PERBASI.
8. Jika terjadi perkelahian baik di dalam maupun di luar lapangan pertandingan, akan dikenakan sanksi sebagai berikut:
 - Perkelahian perorangan (melibatkan 2 orang), maka kedua pemain tersebut dikeluarkan dari kompetisi.
 - Perkelahian massal yang melibatkan kedua tim dan/atau lebih dari 2 orang per tim, maka tim-tim yang bersangkutan akan dikeluarkan dari kompetisi.
9. Seluruh peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 meliputi pemain, *official*, dan supporter **DILARANG** melakukan *negative campaign*, termasuk menghina (secara verbal atau non verbal) kepada wasit, panitia, petugas pertandingan, dan peserta lain YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 dengan media apapun (termasuk media sosial). Pelanggaran pasal ini akan dikenai sanksi berupa peringatan hingga dikeluarkan dari kompetisi.
10. Panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 berhak melakukan verifikasi jika ditemukan indikasi kecurangan atau yang tidak sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan terhadap daftar nama pemain dan *official* di roster. Bila terbukti terjadi kecurangan di roster, maka pemain atau *official* tersebut akan dilarang bertanding di pertandingan berikutnya. Jika hal tersebut mengakibatkan sebuah tim tidak dapat bertanding (tidak memenuhi syarat bertanding), maka tim akan didiskualifikasi.
11. Segala bentuk pelanggaran yang berkaitan dengan manipulasi data peserta (baik pemain maupun *official*) akan dikenakan sanksi dikeluarkan dari kompetisi.

XI. PROTES

1. Kapten tim yang mengajukan protes **WAJIB** menandatangani *scoresheet* dahulu.
2. Protes harus dilakukan secara formal dan tertulis. Batas waktu pengajuan protes maksimal 1 x 24 jam setelah kejadian.
3. Protes terhadap pemain atau *official* yang bermasalah ketika YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 berlangsung, **WAJIB** dengan surat resmi yang bertanda tangan *Head Coach*, *Manager*, dan Kapten, disertai dengan bukti-bukti yang kuat. Proses terhadap protes tersebut akan dilakukan dengan jangka waktu maksimal H+3 dari surat protes masuk. Selama masa proses verifikasi terhadap protes, pemain atau *official* yang bermasalah tetap diperbolehkan



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

memperkuat timnya bertanding. Ketika terbukti pemain atau *official* yang dipermasalahkan berbuat kecurangan (manipulasi atau apapun), akan dikeluarkan surat keputusan resmi dari panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026, dan pemain atau *official* yang bersangkutan akan dilarang mengikuti pertandingan timnya. Jika hal tersebut mengakibatkan tim tidak memenuhi syarat bertanding, tim akan didiskualifikasi. Tetapi jika tim masih bisa bertanding maka akan tetap melanjutkan pertandingan tanpa pemain atau *official* yang bersangkutan.

4. Protes yang diajukan (dalam bentuk apapun) tidak akan mengubah hasil pertandingan.

XII. GANGGUAN

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

1. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-10 atau sebelumnya pada *quarter* pertama, maka pertandingan akan diulang seluruhnya.
2. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 *quarter* kedua atau sesudahnya sampai dengan *quarter* ketiga, maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang tersedia.
3. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 atau sesudahnya pada *quarter* keempat, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
4. Apabila gangguan terjadi pada *overtime*, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Bila terjadi skor sama, maka pertandingan *overtime* akan diulang seluruhnya dan skor dilanjutkan.

XIII. PEMOGOKAN

1. Kompetisi YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 ini pada dasarnya tidak boleh dihentikan karena suatu pemogokan.
2. Apabila karena sesuatu sebab pertandingan berhenti, wasit akan memberikan waktu paling lama 5 menit kepada kapten tim yang sedang bertanding. Jika waktu 5 menit tersebut sudah dilalui dan tim yang dimaksud masih tetap melakukan pemogokan, maka tim tersebut akan dikenai sanksi diskualifikasi dan *commitment fee* hangus.

XIV. FORCE MAJEURE

Keadaan *force majeure* adalah segala sesuatu yang terjadi di luar kehendak manusia yaitu sakit, kecelakaan, meninggal, dan bencana alam. Panitia berhak menentukan penggunaan alasan *force majeure* dalam interpretasi peraturan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026. Mobil mogok bukan termasuk *force majeure*.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

XV. TAMBAHAN

1. Peraturan bisa berubah dan bertambah sesuai kebutuhan panitia. Apabila ada perubahan akan dipublikasikan dan disampaikan melalui grup peserta.
2. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 **WAJIB** bersedia jika panitia meminta untuk menjadi peserta *supporting event*.
3. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 **WAJIB** bersedia jika panitia meminta untuk memberikan ulasan atau diwawancarai untuk kebutuhan publikasi di media (cetak maupun elektronik).
4. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 **WAJIB** melakukan pengisian dan menyerahkan data diri secara lengkap dan benar. Panitia pusat *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 berhak menggunakannya sebagai penunjang berbagai kebutuhan kompetisi, seperti publikasi dan promosi. Penggunaan untuk kebutuhan publikasi maupun promosi tersebut merupakan wewenang sepenuhnya dari Panitia pusat *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 selaku penyelenggara.

Catatan:

Segala pertanyaan maupun penjelasan lebih *detail* berkaitan dengan peraturan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026, dapat menghubungi Panitia Pusat *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 selaku penyelenggara melalui kontak *email* youtheastjavabasketball.league@gmail.com.