

TECHNICAL HANDBOOK LIGA JATIM ZONA UTARA TAHUN 2026

I. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan diselenggarakannya Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 adalah untuk menyeleksi klub-klub yang berhak bertanding pada Kejuaraan Provinsi (KEJURPROV) Jawa Timur Tahun 2026. Untuk Zona Utara akan menghasilkan 6 (enam) kuota klub pada setiap kelompok umur yang dipertandingkan, dengan penyesuaian berdasarkan jumlah peserta yang mengikuti kompetisi. Hasil Liga Jatim Tahun 2026 juga akan menjadi acuan klub masuk dalam Divisi 1 ataupun 2 di Tahun 2027.

II. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

LIGA JATIM ZONA UTARA TAHUN 2026

Tanggal : 28 Maret 2026 – 12 April 2026

Waktu : 09.00 – 21.00

Tempat : Atom Sport Centre – Roof Top Lantai 8 Pasar Atom, Surabaya

TECHNICAL MEETING

Tanggal : 14 Maret 2026

Waktu : 16.00 WIB - Selesai

Sifat : Daring/Online, Link : <https://meet.google.com/xop-mpui-fab>

III. PERATURAN UMUM

1. Keputusan Panitia Pelaksana bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Seluruh peserta Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah ditentukan oleh panitia, terutama pada saat Opening Ceremony dan Closing Ceremony.
3. Seluruh peserta Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 wajib menghadiri Technical Meeting secara daring melalui Zoom. Setiap tim dapat diwakilkan oleh 1 (satu) orang dengan format (Nama Klub_Nama Peserta). Apabila peserta tidak hadir, maka dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh peraturan event Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026.
4. Selain tim yang bertanding, panitia, dan petugas pertandingan yang sedang bertugas, tidak diperbolehkan memasuki lapangan pertandingan dan area yang telah ditentukan oleh Panitia Pelaksana.
5. Fotografer yang tidak bekerja sama dengan event Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 wajib melapor kepada panitia apabila ingin mendokumentasikan tim yang bertanding dengan membayar biaya sebesar Rp 200.000,00 per game.
6. Panitia Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 akan menyediakan 1 (satu) dus air minum bagi setiap tim pada setiap game.
7. Semua peserta Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 wajib bersedia apabila panitia meminta pemberian ulasan untuk keperluan media.
8. Peserta tim yang ingin mengikuti Kejurprov Tahun 2026 wajib mengikuti Liga Jatim Tahun 2026. Khusus KU-10 untuk Zona 2 dan 3 diperkenankan untuk mengikuti KEJURPROV 2026.





IV. KELAYAKAN PESERTA

1. Atlet merupakan bagian dari anggota tim.
2. Acuan pemain mengacu pada domisili klub asal yang berada di wilayah Jawa Timur dan tidak mengacu pada KK/KTP domisili asal pemain.
3. Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 menggunakan sistem setengah kompetisi.
4. Jumlah pemain yang didaftarkan minimal 8 (delapan) orang dan maksimal 15 (lima belas) orang, duduk di bench maksimal 12 pemain disertai 2 (dua) orang pelatih dan 2 (dua) orang ofisial.
5. Syarat pemain di dalam tim:
 - a) Warga Negara Indonesia (WNI) dan sudah terverifikasi di website basketjuk.id.
 - b) Status pemain harus jelas (tidak dalam sengketa dengan klub lain).
 - c) Maksimal umur untuk KU-10 adalah 10 tahun (Tahun kelahiran 2016).
 - d) Maksimal umur untuk KU-12 adalah 12 tahun (Tahun kelahiran 2014).
 - e) Maksimal umur untuk KU-14 adalah 14 tahun (Tahun kelahiran 2012).
 - f) Maksimal umur untuk KU-16 adalah 16 tahun (Tahun kelahiran 2010).
 - g) Maksimal umur untuk KU-18 adalah 18 tahun (Tahun kelahiran 2008).
6. Perpindahan pemain dinyatakan sah apabila :
 - a) Melengkapi Surat Keterangan Keluar dari Klub asal tertanggal sebelum Technical Meeting Event Liga Jatim 2026 dan/atau KEJURPROV 2026.
 - b) Mengacu pada beda tahun event resmi yang diadakan oleh PERBASI. Seperti KEJURKOT/KAB, KEJURPROV, dan Piala KONI Surabaya 2026.
7. Bagi klub yang lolos KEJURPROV 2026 dapat mengubah roster pemain dengan syarat:
 - a) Pemain tersebut tidak atau terakhir bermain pada KEJURPROV Tahun 2025
 - b) Pemain tersebut tidak terdaftar dalam roster tim Liga Jatim Tahun 2026.
 - c) Melengkapi Surat Keterangan Keluar dari klub sebelum pelaksanaan Technical Meeting.
 - d) Tidak diperkenankan merubah pemain dari antar tim yang bertanding pada Liga Jatim Tahun 2026.
8. Daftar pemain dan ofisial yang telah ditetapkan oleh Tim Keabsahan Panitia Liga Jatim Tahun 2026 adalah sah, tidak dapat diganggu gugat, serta tidak dapat diubah maupun ditambah.
9. Pemain yang mendapat panggilan dari DPD PERBASI Jawa Timur wajib dan bersedia memperkuat tim bola basket Jawa Timur pada seluruh kejuaraan yang membawa nama Provinsi Jawa Timur.
10. Pemain yang dipanggil untuk memperkuat tim Jawa Timur dan menolak tanpa alasan yang dapat diterima oleh DPD PERBASI Jawa Timur, maka DPD PERBASI Jawa Timur berhak menjatuhkan sanksi kepada pemain, klub asal dan Pengkab/Pengkot PERBASI setempat. Sanksi dapat berupa teguran keras hingga skorsing dan sepenuhnya menjadi kewenangan DPD PERBASI Jawa Timur.
11. Pemain yang telah terdaftar dalam roster tim dan mendapat panggilan membela Jawa Timur hingga level tim nasional diizinkan membela tim tersebut dan klub berhak mengganti pemain sesuai persyaratan yang berlaku.





12. Pelatih, ofisial, dan pemain harus terdaftar, terverifikasi, serta masuk dalam tim yang berlaga di Liga Jatim 2026 melalui website basketjuk.id.
13. Setelah Technical Meeting, daftar roster tim dan nomor punggung (jersey) pemain dilarang diubah, termasuk saat pertandingan berlangsung.
14. Membayar biaya pendaftaran sebesar Rp4.500.000,00 (empat juta lima ratus ribu rupiah) per tim peserta.
15. Pendaftaran dan konfirmasi pembayaran tim dilakukan melalui website basketjuk.id.
16. Semua pemain diwajibkan memiliki BPJS Ketenagakerjaan (atlet).

V. JENIS BOLA

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. KU – 10 PA/PI, KU - 12 PI | : Bola Ukuran 5 Proteam Titanium X |
| 2. KU – 12 PA, KU – 14 PI, KU 16 PI, KU - 18 PI | : Bola Ukuran 6 Proteam Titanium X |
| 3. KU – 14 PA, KU – 16 PA, KU – 18 PA | : Bola Ukuran 7 Proteam Titanium X |

VI. PERATURAN PERTANDINGAN

1. Sistem pertandingan menggunakan sistem *pool* atau setengah kompetisi dengan penentuan format disesuaikan berdasarkan jumlah peserta yang terdaftar pada setiap kategori.
2. Peraturan yang digunakan pada event Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 adalah Peraturan FIBA Tahun 2024 (non-IRS) serta peraturan pertandingan yang disesuaikan dengan event Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026.
3. Setiap tim wajib tiba di venue pertandingan dan melakukan daftar ulang dengan menunjukkan E-ID Card serta menjalani pemeriksaan jersey tim paling lambat 1 (satu) jam sebelum jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.
4. Jumlah tim yang akan bertanding pada Liga Jatim Tahun 2026 adalah (*terlampir*).
5. Setiap tim minimal bermain sebanyak 3 (tiga) kali.
6. Penentuan kuota Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 untuk mengikuti KEJURPROV Jawa Timur Tahun 2026 adalah 6 tim setiap kategori sesuai dengan jumlah peserta Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026.

VII. PERATURAN KHUSUS KU-10 DAN KU-12

1. Berlaku Respect the Game (selisih 20 poin). Skor pada scoreboard tetap ditampilkan dengan selisih maksimal 20 poin. Untuk klasemen dan pemberitaan digunakan skor asli, serta pertahanan diwajibkan menggunakan half court defense.
2. Waktu pertandingan menggunakan sistem 4 x 10 (sepuluh) menit semi bersih, yaitu waktu dihentikan saat time-out dan free throw, kecuali pada 2 (dua) menit terakhir kuartir keempat yang menggunakan waktu bersih. Apabila skor berakhir sama, maka penentuan pemenang dilakukan melalui free throw oleh 3 (tiga) pemain yang berada di lapangan pada akhir kuartir keempat dari masing-masing tim. Apabila skor masihimbang, maka dilanjutkan dengan 1 (satu) pemain berikutnya dari masing-masing tim secara bergantian hingga





terdapat selisih 1 (satu) poin. Pemilihan pemain ditentukan oleh pelatih masing-masing tim, dan setiap pemain hanya memperoleh 1 (satu) kesempatan melakukan tembakan.

3. Waktu pemanasan diberikan selama 5 (lima) menit pre-game dan 5 (lima) menit untuk half time.
4. Setiap pemain wajib bermain minimal 8 (delapan) menit hingga kuartir 3 berakhir. Apabila terdapat pemain yang belum memenuhi 8 (delapan) menit waktu bermain, maka pemain tersebut wajib dimainkan sejak awal kuartir 4 hingga memenuhi ketentuan waktu bermain.
5. Pertahanan diwajibkan menggunakan man-to-man defense. Full court defense hanya diperbolehkan pada kuartir 4 dan tidak berlaku dalam kondisi Respect the Game.
6. Tidak diperbolehkan menggunakan zone defense dan double team.
7. Pemain tim yang melakukan offense diwajibkan bermain aktif (misalnya tidak berdiri atau menunggu di back court saat menyerang maupun hanya berdiri pasif di garis half court). Wasit maupun ofisial pertandingan wajib memberikan peringatan kepada tim. Apabila pelanggaran terulang, maka akan dikenakan violation dan penguasaan bola diberikan kepada tim lawan.
8. Tim yang melanggar peraturan defense dan offense akan diberikan 1 (satu) kali peringatan. Apabila pelanggaran kembali terjadi, maka diberikan hukuman 1 (satu) kali free throw tanpa rebound, dan penguasaan bola diberikan kepada tim yang terakhir menguasai bola.
9. Tidak diperbolehkan melakukan ball screen, pick and roll, maupun screen.
10. Garis free throw menyesuaikan dengan peraturan Mini Basket.

VIII. PERATURAN KHUSUS KU-14, KU-16, DAN KU-18

1. Sistem pertandingan menggunakan sistem pool atau setengah kompetisi dengan penentuan format disesuaikan berdasarkan jumlah peserta yang terdaftar pada setiap kategori.
2. Waktu pertandingan menggunakan 4 x 10 menit bersih.
3. Waktu pemanasan diberikan selama 10 (sepuluh) menit pre-game dan 5 (lima) menit untuk half time.
4. Pertahanan untuk KU-14, KU-16, dan KU-18 menggunakan defense bebas.

IX. SISTEM PENGUNDIAN PESERTA

1. Tim akan dibagi berdasarkan hasil drawing pada saat Technical Meeting.
2. Untuk menentukan urutan pengambilan undian grup, setiap peserta akan diberikan nomor urut berdasarkan hasil undian.

PENENTUAN PERINGKAT KLASEMEN

1. Tim akan diklasifikasikan berdasarkan catatan menang–kalah, yaitu nilai 2 (dua) untuk tim yang menang, nilai 1 (satu) untuk tim yang kalah (termasuk kalah karena *default*





- atau kalah karena jumlah pemain tidak mencukupi saat bertanding), dan nilai 0 (nol) untuk pertandingan yang dinyatakan kalah karena *forfeit* (kalah karena kelalaian).
2. Urutan peringkat ditentukan dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh tim dari seluruh pertandingan yang dimainkan dalam setiap grup. Tim yang memperoleh poin tertinggi dalam satu grup akan menempati peringkat pertama.
 3. Jika terdapat dua tim dengan nilai klasifikasi yang sama, maka hasil pertandingan antara kedua tim tersebut digunakan untuk menentukan peringkat (head to head).
 4. Jika terdapat lebih dari dua tim dengan nilai klasifikasi yang sama, maka penentuan klasifikasi dilakukan berdasarkan goal difference dari pertandingan antar tim yang memiliki nilai sama.
 5. Apabila setelah perhitungan goal difference masih terdapat dua tim dengan nilai yang sama, maka akan dilihat hasil pertandingan antara kedua tim tersebut (head to head). Apabila terdapat tiga tim atau lebih dengan goal difference yang sama, maka goal difference dihitung dari seluruh hasil pertandingan dalam grup tersebut.
 6. Penentuan Best Third ditentukan oleh klasifikasi sebagai berikut :
 - a. Tim yang memiliki poin tertinggi setelah Peringkat 2 di setiap grup tersebut;
 - b. Jika lebih dari dua tim memiliki poin yang sama maka penentuan peringkat Best Third ditentukan oleh Goal Difference tertinggi antara tim yang memiliki poin yang sama (hanya melihat pertandingan Peringkat 1-3 di setiap grup tersebut);
 - c. Jika langkah diatas belum dapat menentukan Best Third maka ditentukan berdasarkan poin memasukan tertinggi dari setiap tim dalam pertandingan Peringkat 1-3 di setiap grup tersebut;
 - d. Jika ketiga langkah sudah dilakukan dan masih terdapat lebih dari dua tim yang memiliki ketentuan yang sama, maka penentuan peringkat Best Third ditentukan oleh Goal Difference tertinggi antara tim yang memiliki poin yang sama dengan Peringkat 1 di setiap grupnya.

XI. KOSTUM

1. Setiap tim wajib memiliki kostum minimal 2 (dua) set dengan warna dominan putih dan warna dominan selain putih.
2. Kostum harus mencantumkan nama klub.
3. Nama atau identitas klub harus tertulis pada bagian depan kostum dan dapat terbaca dengan jelas.
4. Nama atau identitas klub tidak diperbolehkan menggunakan bahasa dan tulisan asing.
5. Kostum harus seragam (motif, warna, desain, dan lain-lain).
6. Setiap pemain hanya diperbolehkan menggunakan satu nomor. Contohnya, pemain atas nama A menggunakan kostum nomor 8, maka pemain tersebut harus menggunakan nomor 8 pada seluruh jenis kostum yang digunakan timnya. Setelah pertandingan pertama, nomor pemain yang telah terdaftar tidak dapat diubah.





7. Tim yang namanya disebut pertama pada jadwal pertandingan wajib menggunakan kostum dengan warna dominan putih dan berada di sisi kiri meja pertandingan. Tim yang disebut kedua pada jadwal pertandingan menggunakan kostum dengan warna dominan selain putih dan berada di sisi kanan meja pertandingan.
8. Kostum harus dilengkapi nomor punggung mulai dari 0, 00, dan 1 s.d. 99. Tidak diperbolehkan menggunakan nomor dengan format 01–09.
9. Apabila menggunakan aksesoris (sleeve, kneepad, manset, hijab/jilbab, dan lainnya), warna yang diperbolehkan hanya hitam atau putih dan harus sama dalam satu tim.
10. Apabila menggunakan kinesio tape atau taping, warna yang digunakan harus menyesuaikan warna aksesoris yang digunakan oleh satu tim.
11. Khusus pemain yang menggunakan hijab/jilbab diperbolehkan mengenakan kaos rangkap (inner) dengan ketentuan warna hanya hitam atau putih. Apabila menggunakan jersey berwarna terang, diperbolehkan memakai hijab/jilbab dan kaos rangkap berwarna gelap (hitam). Warna hijab/jilbab dan kaos rangkap wajib sama dalam satu tim.
12. Kaos kaki harus seragam atau memiliki warna dominan yang sama dalam satu tim.

XII. PENDAMPING TIM / OFFICIAL

1. Jumlah pendamping yang dapat didaftarkan maksimal 4 (empat) orang.
2. Pelatih wajib memiliki lisensi minimal C dan tidak diperkenankan melatih lebih dari 1 klub (termasuk melatih Tim A dan/atau Tim B dalam 1 klub).
3. Pendamping tim wajib mengenakan pakaian rapi dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) Seluruh ofisial tim yang akan bertanding diwajibkan menggunakan tema pakaian yang sama.
 - b) Mengenakan sepatu tertutup dan kaos kaki (tidak diperbolehkan menggunakan selop atau sandal).
 - c) Mengenakan kemeja, baju, atau kaos berkerah (lengan panjang atau pendek).
 - d) Diperbolehkan menggunakan celana panjang atau rok panjang berbahan kain formal, bahan jeans, atau celana training kontingen.
 - e) Tidak diperbolehkan mengenakan penutup kepala (topi) dan kaca mata gelap.
4. Pendamping tim yang wajib hadir pada saat pertandingan minimal 2 (dua) orang dan salah satunya wajib berstatus pelatih berlisensi. Apabila tim yang bertanding tidak didampingi pendamping tim (minimal 2 orang), maka tim tersebut dinyatakan kalah forfeit.

XIII. WASIT DAN PETUGAS PERTANDINGAN

1. Wasit yang bertugas merupakan wasit dari DPD PERBASI Jawa Timur dengan lisensi minimal C hingga lisensi A.
2. Petugas meja yang bertugas merupakan petugas meja yang berasal dari wilayah tempat Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 dilaksanakan.
3. Pada setiap pertandingan disediakan statistik pertandingan.





XIV. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. Jika terjadi penganiayaan baik di dalam ataupun di luar lapangan (tanpa adanya balasan dari pihak korban), maka akan dikenakan sanksi sebagai berikut :
 - a) Seorang pemain yang melakukan penganiayaan terhadap pemain lawan, ofisial lawan atau kepada wasit yang memimpin pertandingan atau petugas pertandingan, maka wasit berhak mengeluarkan pemain tersebut dari pertandingan yang secara otomatis pemain tersebut dikeluarkan dari turnamen dan denda sebesar Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah).
 - b) Apabila ofisial dari Tim melakukan penganiayaan terhadap pemain lawan, ofisial lawan atau kepada wasit yang memimpin pertandingan atau petugas pertandingan, maka wasit berhak mengeluarkan pelaku tersebut dari pertandingan yang secara otomatis ofisial tersebut dikeluarkan dari turnamen dan denda sebesar Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah).
2. Jika terjadi perkelahian di dalam atau di luar lapangan, maka akan dikenakan sanksi berikut:
 - a) Perkelahian perorangan (melibatkan 2 orang), maka kedua pemain tersebut dikeluarkan dari turnamen dan denda masing-masing sebesar Rp 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah).
 - b) Perkelahian massal (melibatkan lebih 2 orang), maka kedua tim akan dikeluarkan dari turnamen dan denda masing-masing tim sebesar Rp 15.000.000,- (lima belas juta rupiah).
3. Tim yang melakukan Walk Out tidak dibenarkan, dengan alasan apa pun tidak akan dilakukan diskualifikasi, tetapi akan diberikan sanksi denda sebesar Rp 4.500.000,- (empat juta lima ratus ribu rupiah) yang dibebankan kepada Klub tersebut.
4. Pemain/ofisial yang dikeluarkan (eject) dari lapangan pertandingan karena disqualifying foul secara langsung hanya akan dikeluarkan dari area lapangan pertandingan dan tetap dapat bertanding di kemudian hari (jika ada).
5. Apabila suatu tim belum hadir pada saat jadwal pertandingan dimulai, maka akan diberikan waktu tunggu selama 10 (sepuluh) menit. Apabila setelah 10 (sepuluh) menit sejak waktu yang ditentukan tim tersebut tetap belum hadir, maka dinyatakan kalah forfeit. Khusus kategori KU-10 dan KU-12, pertandingan tetap dilaksanakan dengan sisa waktu yang tersedia, namun hasil akhir tetap dinyatakan kalah forfeit bagi tim yang terlambat.
6. Apabila suporter melakukan keonaran dan berdasarkan penilaian Panitia Pelaksana tidak dapat ditertibkan, maka suporter yang bersangkutan akan dikeluarkan dari area pertandingan. Pendamping atau ofisial tim yang didukung wajib membantu panitia dalam menertibkan suporter tersebut.
7. Apabila akibat kejadian tersebut salah satu tim menyatakan tidak bersedia melanjutkan pertandingan, maka tim tersebut dianggap melakukan pemogokan dan dinyatakan kalah forfeit.
8. Suporter dilarang membawa alat musik seperti perkusi yang akan mengganggu pertandingan.
9. Dilarang merokok di area pertandingan.





XV. GANGGUAN-GANGGUAN

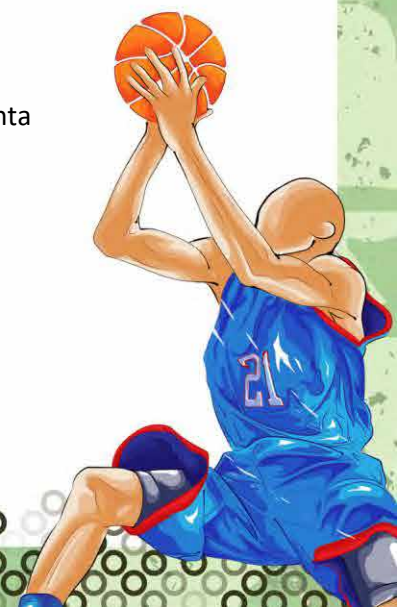
1. Apabila terjadi gangguan yang mengakibatkan pertandingan terpaksa dihentikan, maka penyelesaian gangguan tersebut ditunggu sampai 30 menit. Jika setelah 30 menit gangguan belum teratasi, maka berlaku ketentuan sebagai berikut :
 - a) Apabila gangguan terjadi pada kuartier pertama, maka pertandingan akan diulang seluruhnya.
 - b) Apabila gangguan terjadi pada kuartier kedua dan ketiga, maka pertandingan akan diteruskan dengan sisa waktu yang tersedia.
 - c) Apabila gangguan terjadi pada kuartier keempat, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Jika pada saat terjadi gangguan terjadi skor yang sama, maka pertandingan dianggap selesai dan pertandingan dilanjutkan dengan overtime.
 - d) Apabila gangguan terjadi pada overtime, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Jika terjadi skor sama, maka pertandingan overtime akan diulang seluruhnya dan skor diteruskan.
2. Gangguan akibat keonaran yang ditimbulkan suporter, maka akan ditunggu sampai suporter yang bikin keonaran dikeluarkan dari venue pertandingan oleh keamanan.

XVI. FORCE MAJEURE

Keadaan force majeure adalah segala sesuatu yang terjadi di luar kehendak dan kemampuan manusia, seperti sakit, kecelakaan, meninggal dunia, atau bencana alam. Panitia berhak menentukan dan menafsirkan penggunaan alasan force majeure dalam pelaksanaan serta penerapan peraturan Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026.

XVII. PROTES DAN BANDING

1. Kapten tim yang akan mengajukan protes wajib menandatangani *scoresheet* terlebih dahulu.
2. Pengajuan protes harus dilakukan secara formal dan tertulis (dapat ditulis tangan serta dilengkapi meterai Rp10.000,00), diketahui dan ditandatangani oleh seluruh ofisial yang terdaftar serta kapten tim yang mengajukan protes.
3. Setiap pengajuan protes dikenakan biaya sebesar Rp5.000.000,00 (lima juta rupiah).
4. Batas waktu maksimal pengajuan protes adalah 30 (tiga puluh) menit setelah kapten tim menandatangani *scoresheet*. Setelah batas waktu yang ditentukan, protes tidak akan dilayani.
5. Protes akan ditangani oleh Komisi Teknik/Technical Delegate.
6. Keputusan Komisi Teknik/Technical Delegate bersifat mutlak.
7. Menang atau kalah dalam proses protes, biaya protes tidak dapat diminta kembali.
8. Protes yang diajukan dalam bentuk apa pun tidak akan mengubah hasil Pertandingan



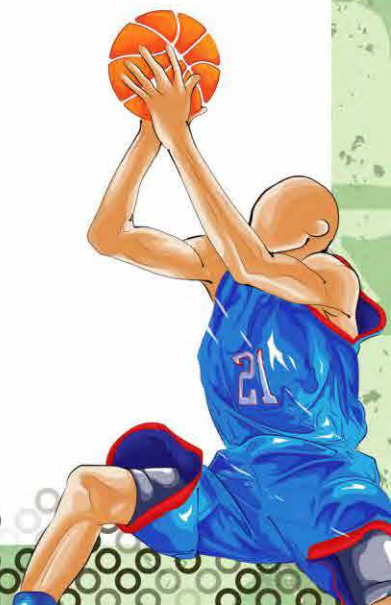


XVIII. PENUTUP

Apabila terdapat hal-hal yang belum diatur dalam peraturan lomba maupun ketentuan lainnya, maka hal tersebut akan dibahas pada saat Technical Meeting. Semoga Liga Jatim Zona Utara Tahun 2026 dapat menjadi ajang meraih prestasi sekaligus sarana untuk meningkatkan kemampuan ke jenjang yang lebih tinggi. Tetap jaga dan junjung tinggi kejujuran serta sportivitas

Ketua Panitia
LIGA JATIM ZONA UTARA 2026

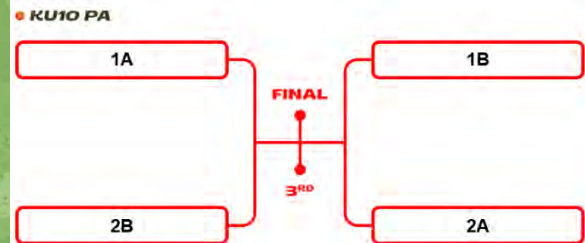
ABRAM NATHAN, S.H.





Lampiran

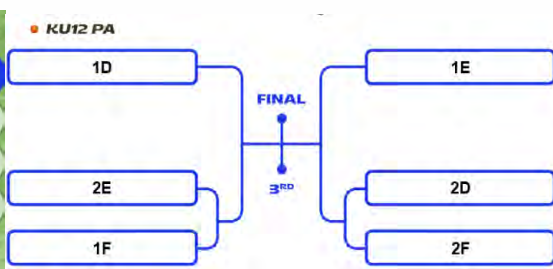
● KU10 PA	
TEAM A	TEAM B
A1	B1
A2	B2
A3	B3



● KU12 PI	
TEAM G	TEAM H
G1	H1
G2	H2
G3	H3
G4	



● KU12 PA		
TEAM D	TEAM E	TEAM F
D1	E1	F1
D2	E2	F2
D3	E3	F3
D4	E4	



● KU18 PI	
ROUND ROBIN	
TEAM Q	
Q1	
Q2	
Q3	
Q4	

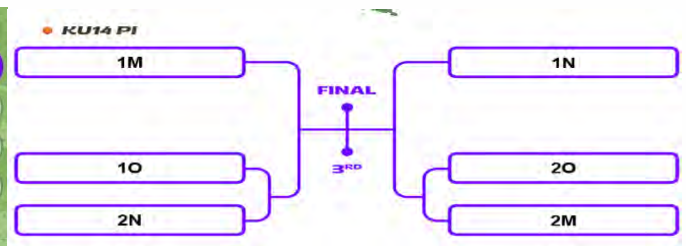
● KU10 PI	
ROUND ROBIN	
TEAM C	
C1	
C2	
C3	
C4	





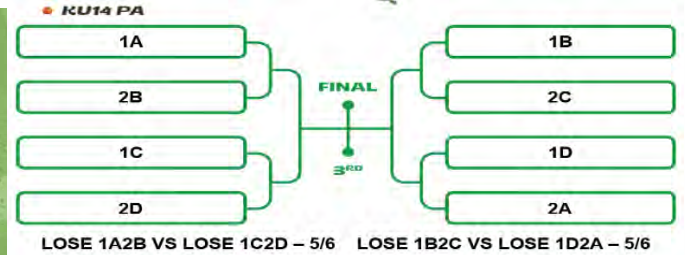
KU14 PI

TEAM M	TEAM N	TEAM O
M1	N1	O1
M2	N2	O2
M3	N3	O3
M4	N4	



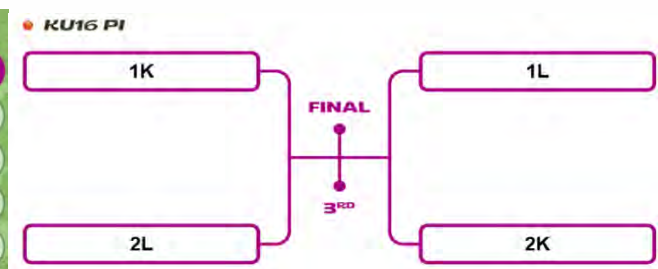
KU14 PA

TEAM A	TEAM B	TEAM C	TEAM D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4		



KU16 PI

TEAM K	TEAM L
K1	L1
K2	L2
K3	L3
K4	L4



KU16 PA

TEAM E	TEAM F	TEAM G	TEAM H	TEAM I	TEAM J
E1	F1	G1	H1	I1	J1
E2	F2	G2	H2	I2	J2
E3	F3	G3	H3	I3	J3
E4	F4	G4			



KU18 PA

TEAM M	TEAM N	TEAM O	TEAM P
M1	N1	O1	P1
M2	N2	O2	P2
M3	N3	O3	P3



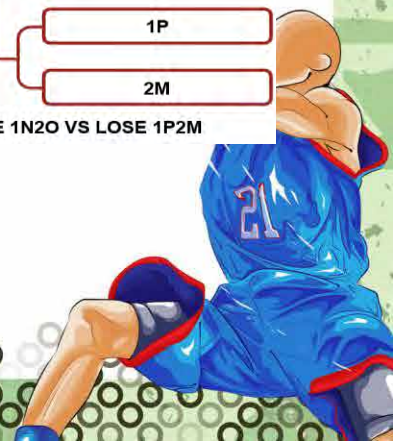
KU-10

KU-12

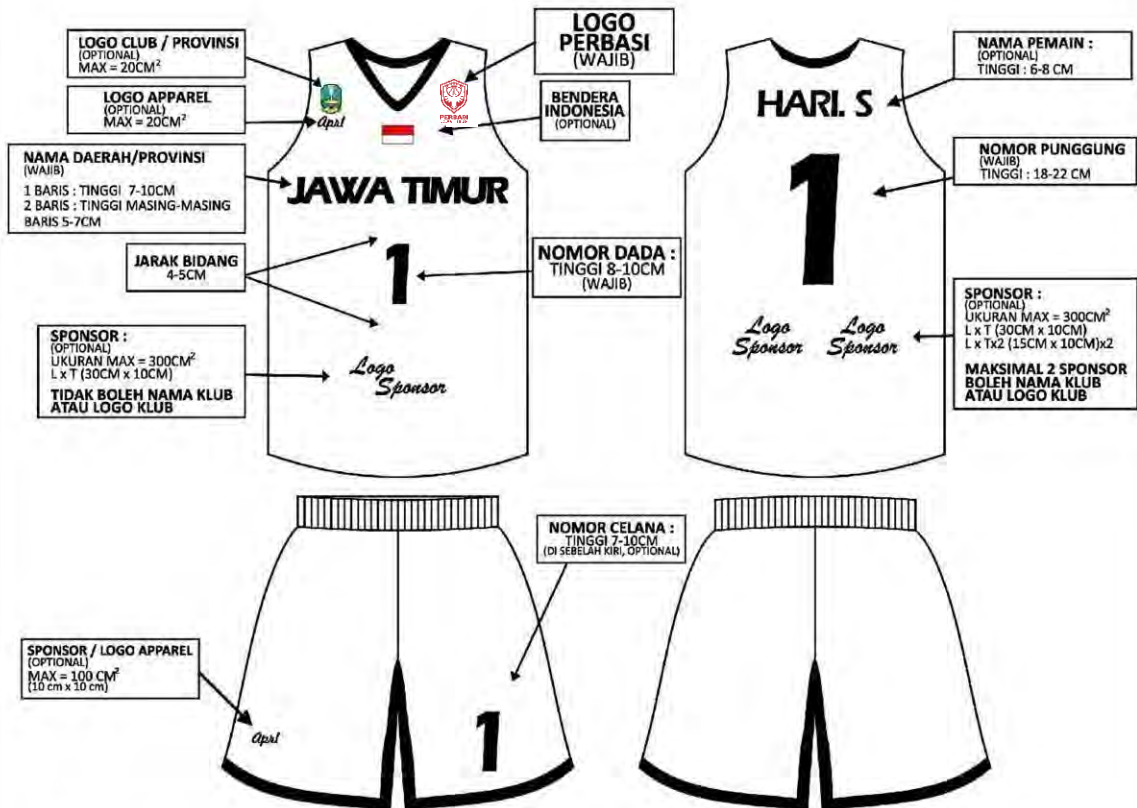
KU-14

KU-16

KU-18



STANDAR KOSTUM BOLABASKET



CATATAN:

1. Jarak antara nama daerah, nomor dada, dan sponsor yaitu 4-5 cm untuk kostum bagian depan. Untuk kostum bagian belakang jarak antara nama pemain, nomor punggung, dan sponsor yaitu 4-5 cm.
2. Untuk Nama Daerah / Provinsi tidak boleh tulisan sambung, Font yang digunakan harus terbaca dengan jelas.
3. Nama Daerah / Provinsi Wajib menggunakan Bahasa Indonesia dan diperbolehkan menggunakan singkatan yang sudah dipakai secara umum.
Contoh : DKI Jakarta / Jakarta, Jawa Timur / Jatim, Sulawesi Selatan / Sulsel, Kalimantan Timur / Kaltim, Sumatera Utara / Sumut, Maluku Utara / Malut dll.
4. Untuk kostum Putri ukuran bisa disesuaikan, tapi tata letak tidak boleh diubah.
5. Sponsor belakang boleh dijadikan 1 sponsor dengan ukuran yang disesuaikan.
6. Nomor di Celana diperbolehkan dengan Tinggi 7cm – 10 cm (Letak dicelana bagian kiri).
7. Patch Bendera Indonesia boleh Persegi Panjang ataupun Lingkaran (Bulat).
8. Untuk kostum tim 3x3 wajib menyertakan logo 3x3 indonesia di kostum depan bagian dada kanan atau kiri.

KU-10

KU-11

KU-14

KU-15

KU-18

YOUTH
EAST JAVA
BASKETBALL LEAGUE

BAGAN PERTANDINGAN



KU 10 PA

THE LION SURABAYA

INFINITY SURABAYA

BIFFI SURABAYA

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA

KU 12 PA

TRI DHARMA SURABAYA

LINE SPARTANS SURABAYA

INFINITY SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA

WARRIOR SURABAYA

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

BIFFI SURABAYA A

NEXTGEN SURABAYA

BIFFI SURABAYA B

THE LION SURABAYA

KU 12 PI

TRI DHARMA SURABAYA

THE LION SURABAYA

WARRIORS SURABAYA

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

NEXTGEN SURABAYA

BIFFI SURABAYA

KU 14 PA

TRI DHARMA SURABAYA

WBS SURABAYA

LINE SPARTANS SURABAYA

WARRIORS SURABAYA

THE LION SURABAYA

INFINITY SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

BIFFI SURABAYA A

NEXTGEN SURABAYA

BIFFI SURABAYA C

BIFFI SURABAYA B

FAMILIA SURABAYA

KU 14 PI

TRI DHARMA SURABAYA

GREYROUND MALANG

MAHAMERU SURABAYA

LINE SPARTAN SURABAYA

SAHABAT SURABAYA

THE LION SURABAYA

INFINITY SURABAYA

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

NEXTGEN SURABAYA

BIFFI SURABAYA

KU 16 PA

TRI DHARMA SURABAYA

WARRIOR MALANG

MERCURY SURABAYA

GREYROUND SURABAYA

MAHAMERU SURABAYA

LINE SPARTAN SURABAYA

THE LION SURABAYA

INFINITY SURABAYA

TARUNA SUMENEP

FAMILIA SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA A

WBS SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA B

CLS SURABAYA

RAINBOW SURABAYA

FIGHTER MALANG

BIFFI SURABAYA B

BIFFI SURABAYA A

NEXTGEN SURABAYA A

SABERTOOTH SURABAYA

NEXUS SURABAYA

KU 16 PI

TRI DHARMA SURABAYA

MAHAMERU SURABAYA

FIGHTER MALANG

THE LION SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA

CLS SURABAYA

WARRIORS SURABAYA

NEXTGEN SURABAYA

KU 18 PA

TRI DHARMA SURABAYA

MAHAMERU SURABAYA

THE LION SURABAYA

INFINITY SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA A

WBS SURABAYA

PACIFIC CAESAR SURABAYA B

CLS SURABAYA

MENTARI BOJONEGORO

BIFFI SURABAYA

NEXTGEN SURABAYA

SABERTOOTH SURABAYA

KU 18 PI

THE LION SURABAYA

MAHAMERU SURABAYA

JPS SURABAYA

WIRA MUDA SURABAYA



 KU10 PA

TEAM A

A1

A2

A3

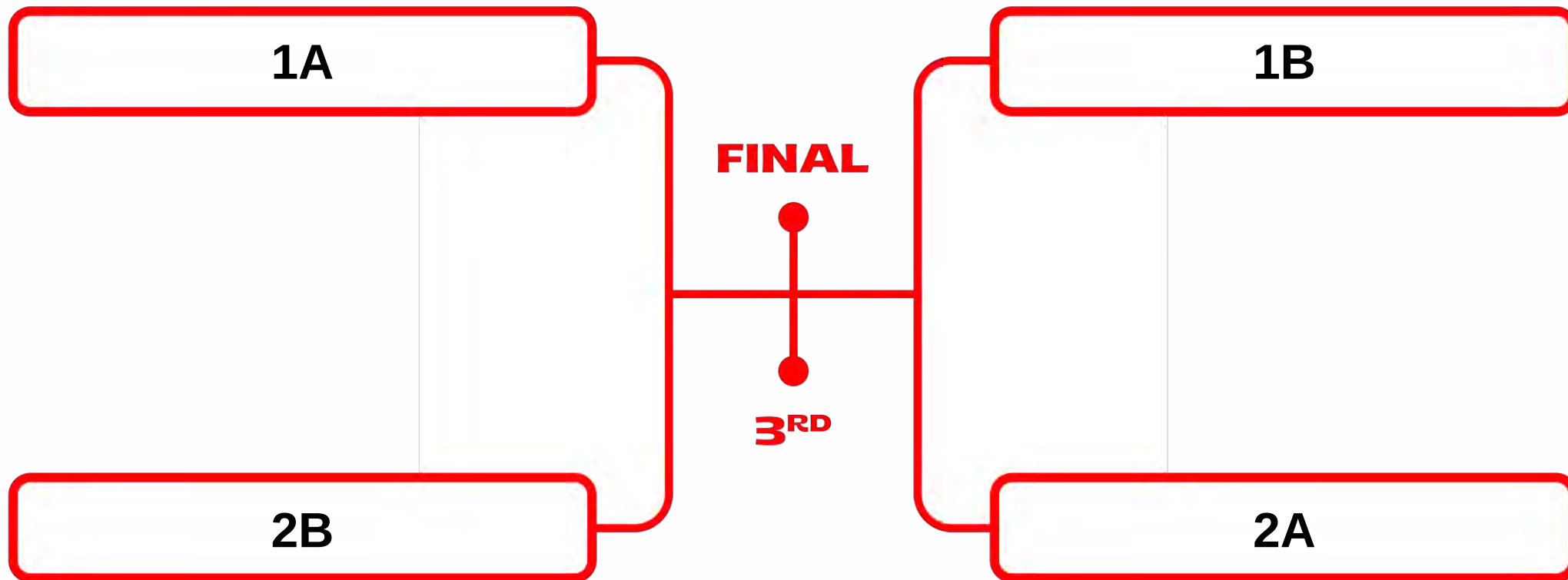
TEAM B

B1

B2

B3

● **KU10 PA**





 **KU10 PI**

ROUND ROBIN

TEAM C

C1

C2

C3

C4



 **KU12 PI**

TEAM G

G1

G2

G3

G4

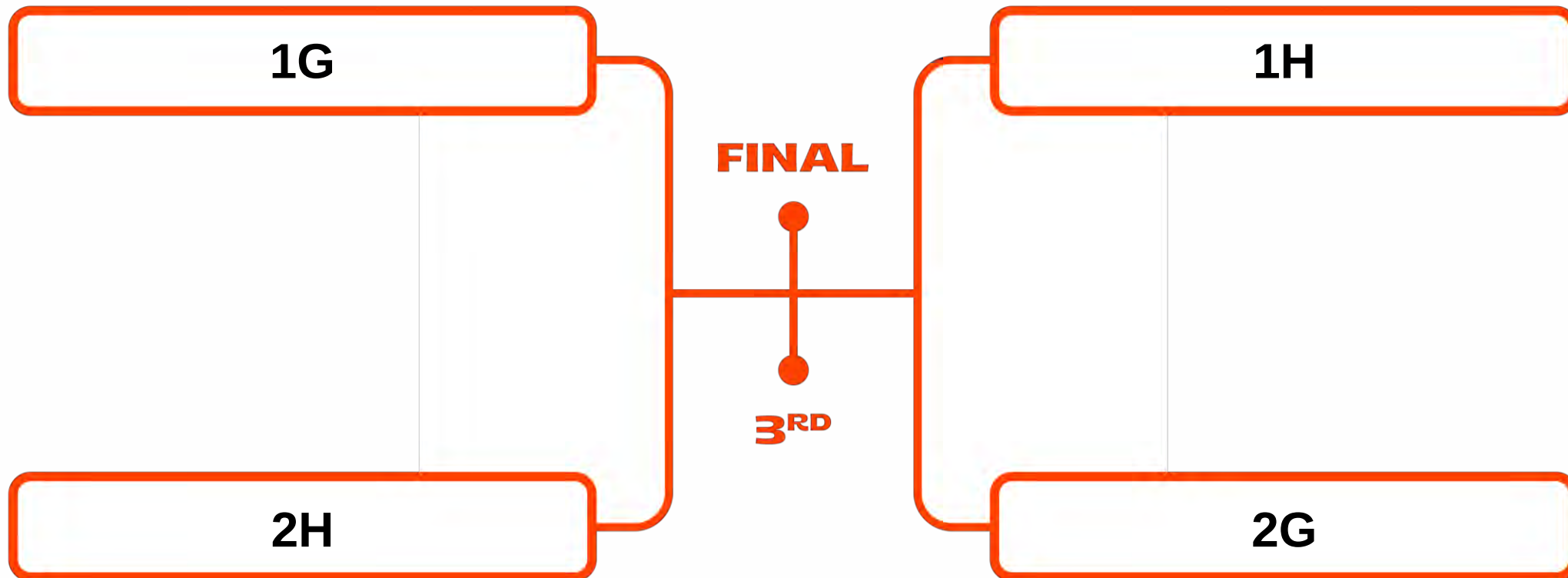
TEAM H

H1

H2

H3

● **KU12 PI**



4G VS 3H – PEREBUTAN URUTAN 6



 KU12 PA

TEAM D

D1

D2

D3

D4

TEAM E

E1

E2

E3

E4

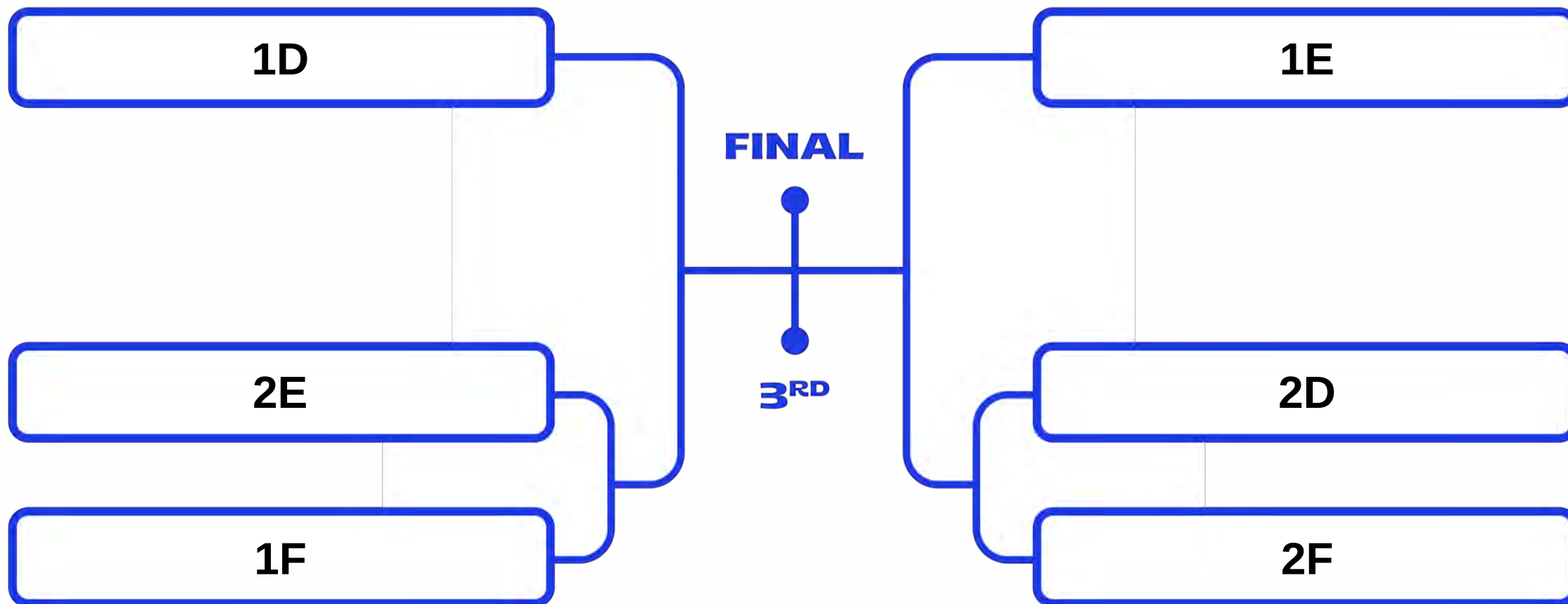
TEAM F

F1

F2

F3

● **KU12 PA**

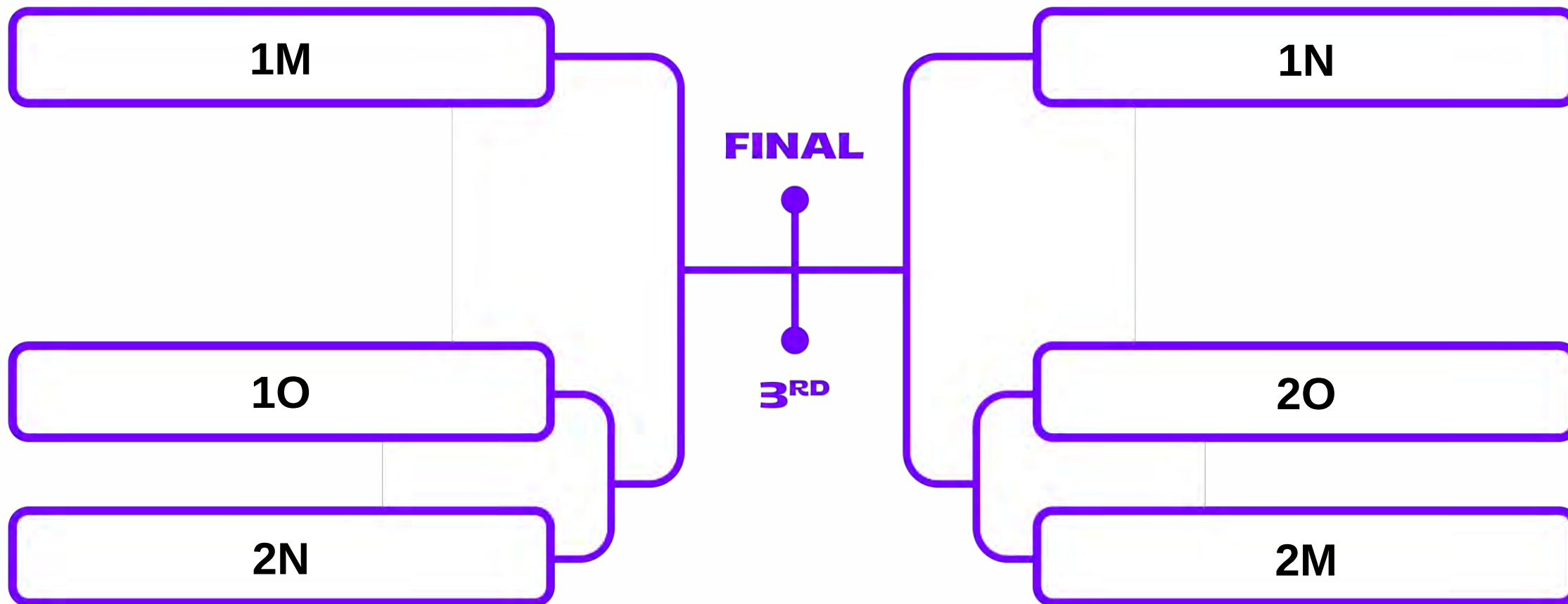




 KU14 PI

TEAM M	TEAM N	TEAM O
M1	N1	O1
M2	N2	O2
M3	N3	O3
M4	N4	

● **KU14 PI**

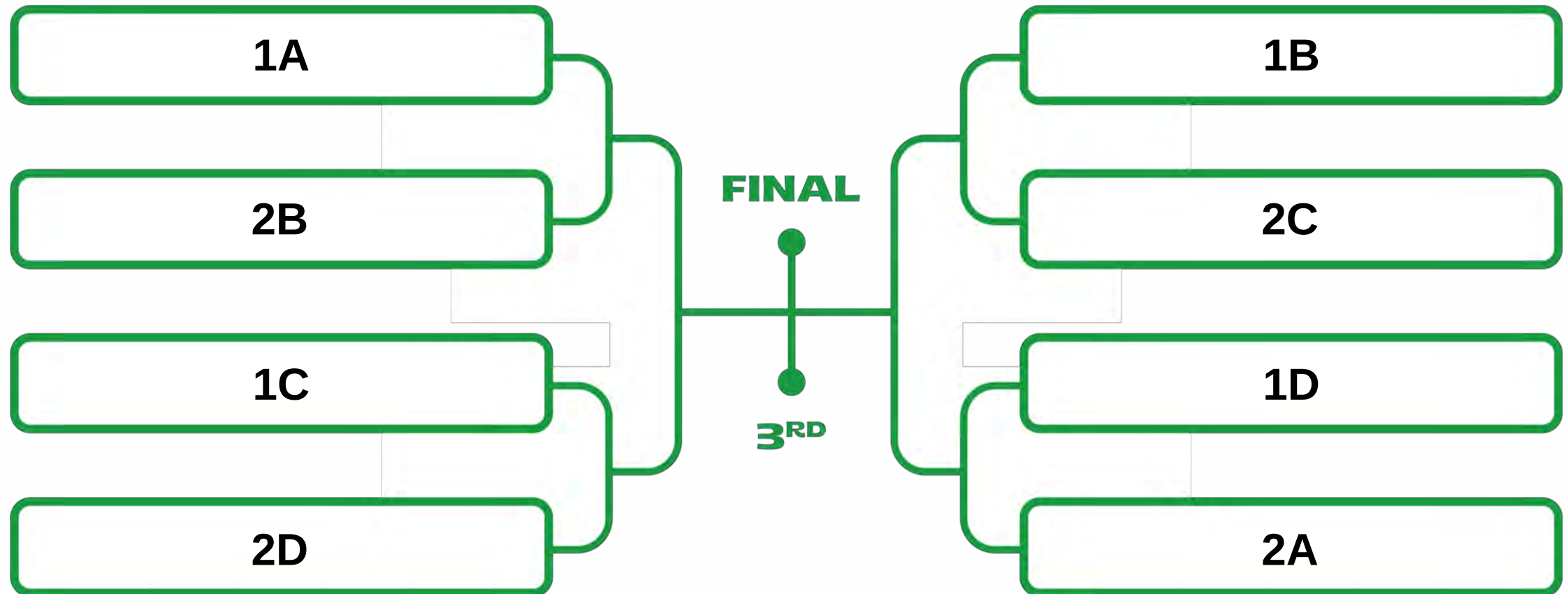




 KU14 PA

TEAM A	TEAM B	TEAM C	TEAM D
A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4		

● **KU14 PA**



LOSE 1A2B VS LOSE 1C2D – 5/6 LOSE 1B2C VS LOSE 1D2A – 5/6



KU16 PI

TEAM K

K1

K2

K3

K4

TEAM L

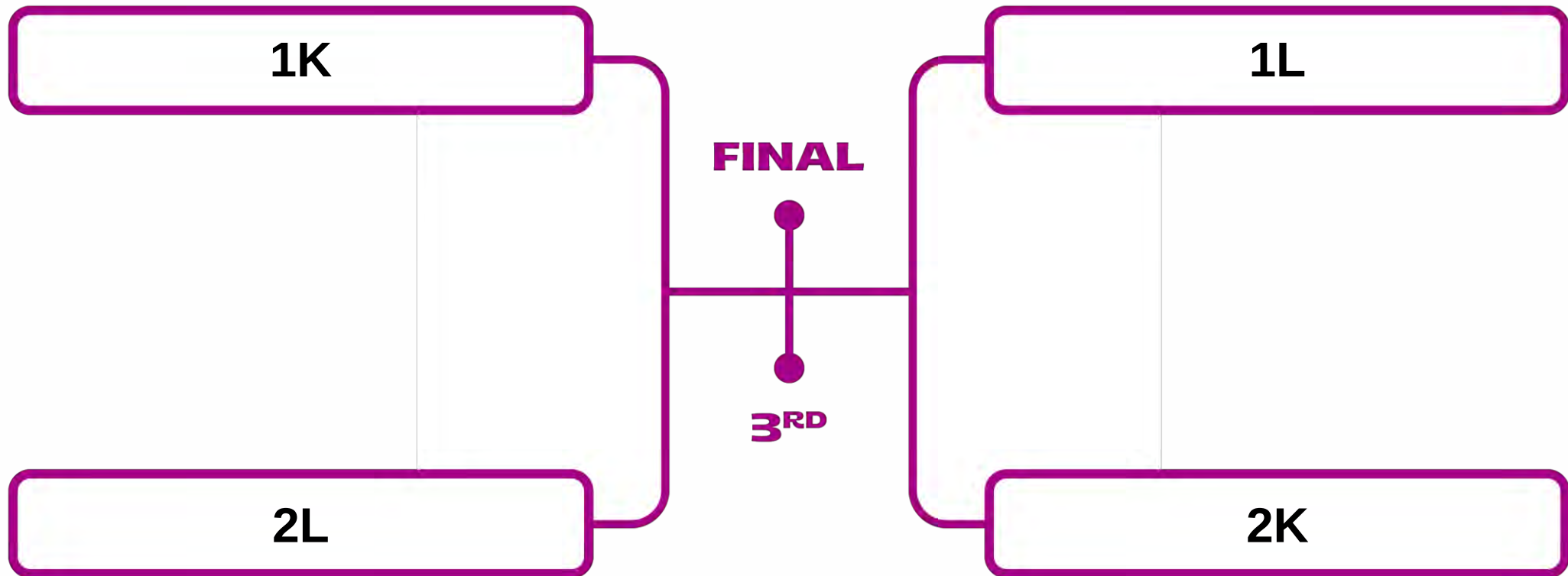
L1

L2

L3

L4

● **KU16 PI**

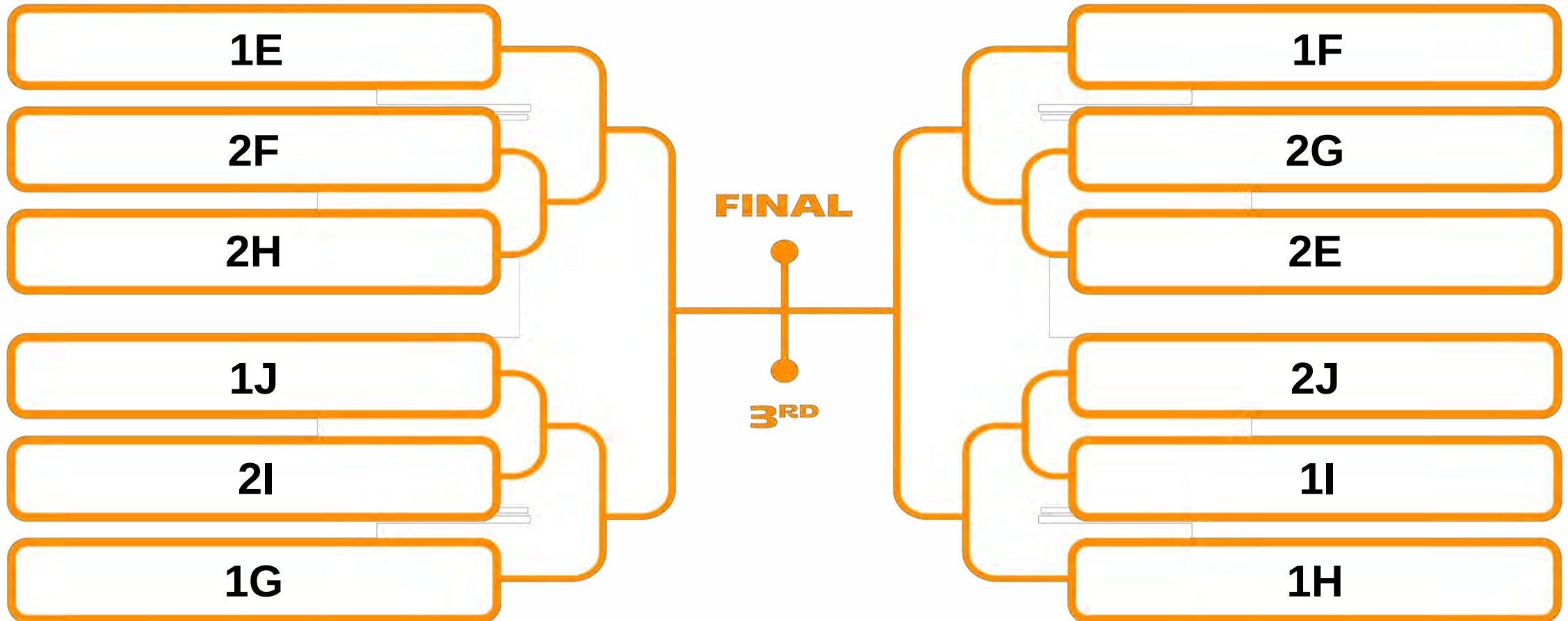




 KU16 PA

TEAM E	TEAM F	TEAM G	TEAM H	TEAM I	TEAM J
E1	F1	G1	H1	I1	J1
E2	F2	G2	H2	I2	J2
E3	F3	G3	H3	I3	J3
E4	F4	G4			

● **KU16 PA**





 **KU18 PI**

ROUND ROBIN

TEAM Q

Q1

Q2

Q3

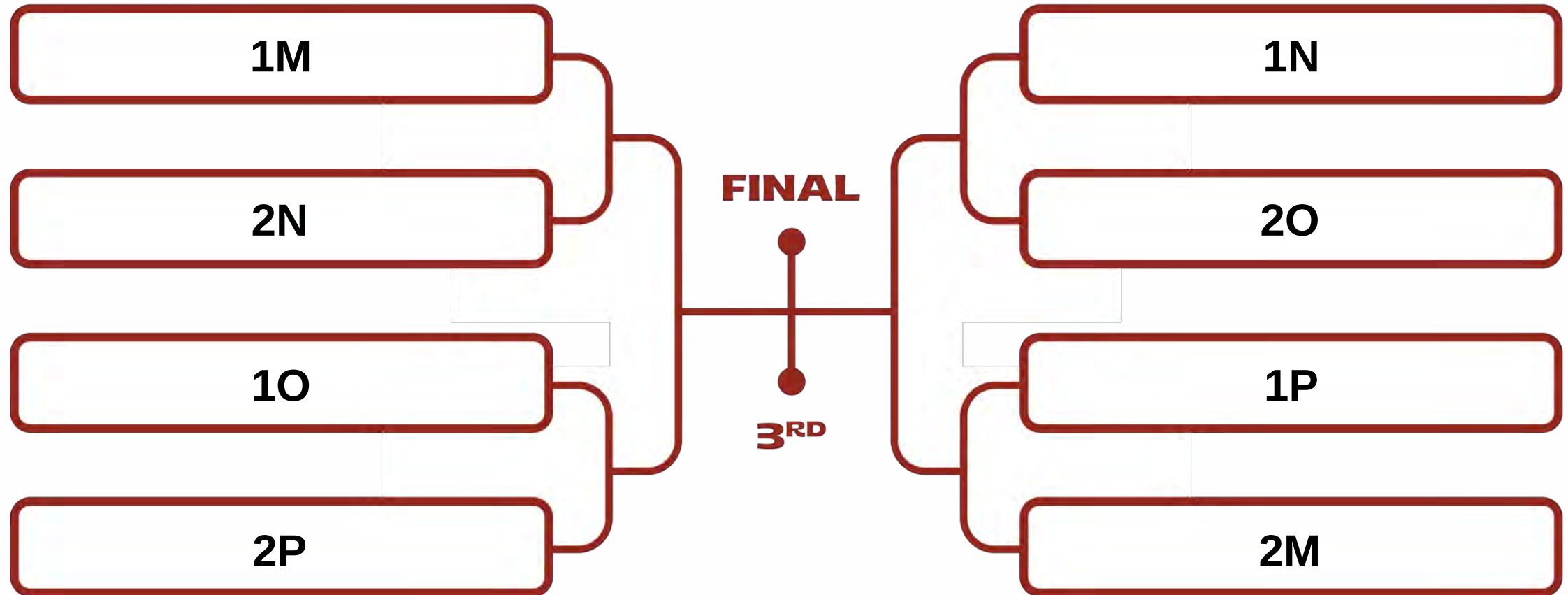
Q4



 KU18 PA

TEAM M	TEAM N	TEAM O	TEAM P
M1	N1	O1	P1
M2	N2	O2	P2
M3	N3	O3	P3

● **KU18 PA**



LOSE 1M2N VS LOSE 1O2P LOSE 1N2O VS LOSE 1P2M