



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

PERATURAN YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026

ZONA IV 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 Zona IV akan digulir di 3 kota:
 - KU 10 *Free Gender*, KU 16 Putra Putri di Kabupaten Banyuwangi
 - KU 12 dan KU 18 di Kabupaten Lumajang
 - KU 14 di Kabupaten Probolinggo
- Peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV **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 Zona IV.
- Peraturan permainan yang digunakan dalam YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV mengacu pada peraturan **FIBA 2024** dan peraturan pertandingan yang digunakan telah disesuaikan dengan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV. Dan khusus untuk KU-10 dan KU-12 akan menggunakan peraturan yang telah ditetapkan pada **pasal IX tentang Peraturan Khusus untuk KU-10 dan KU-12**.
- Pelaksanaan *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 IV ini akan menggunakan wasit dan pengawas pertandingan dari PERBASI (berdasarkan surat rekomendasi pengurus Provinsi) dan panitia meja merupakan anggota yang diaturkan dari pihak penyelenggara.
- 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/18NZMPI84OJeGjyWchoIy6ces-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

- A. Sistem pertandingan yang digunakan pada babak penyisihan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV adalah sistem setengah kompetisi (sistem pool) dan change peringkat pool.
- B. Merk bola yang digunakan mengikuti *venue* pelaksana dengan Ukuran Bola yang digunakan:
 - KU-10 *Free gender* dan 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.
- C. Waktu pertandingan YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV menggunakan 4 *quarter* x 10 menit bersih, terkecuali KU-10 *Free Gender* dan KU-12 yang diatur pada **pasal VIII tentang Peraturan Khusus untuk KU-10 *Free Gender* dan pasal IX KU- 12.**
- D. **Jatah *time out* akan mengikuti FIBA Rules 2024.**
- E. *Shot clock* yang digunakan adalah 24 detik ketika penyerangan dimulai di lapangan penuh dan 14 detik ketika penyerangan dimulai di setengah lapangan.
- F. Jika pertandingan berakhir seri, akan diberikan *overtime* selama 5 menit. *Overtime* akan dilakukan sampai ada pemenang, terkecuali untuk KU-10 *Free Gender* dan KU-12 yang diatur pada **pasal VIII tentang Peraturan Khusus untuk KU-10 *Free Gender* dan pasal IX KU- 12.**

II. KLASEMEN

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



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

terbaik dalam YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV.

- Jika dalam satu grup terdapat tim yang didiskualifikasi dan dikeluarkan dari liga YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV, maka poin yang didapatkan dari pertandingan yang melibatkan tim tersebut akan ditiadakan.

III. TIM

- A. Untuk kategori KU-10 Free Gender, setiap klub diperbolehkan mendaftarkan lebih dari satu tim. Tim-tim tersebut akan ditempatkan (di-seed) terlebih dahulu sebelum pelaksanaan drawing pembagian pool.
- B. Tim/klub yang mengirimkan lebih dari 1 tim tidak akan ditempatkan dalam satu pool/grup yang sama. Penempatan dilakukan dengan sistem undian (spin). Apabila terdapat lebih dari 2 tim dari satu klub, maka tim ke-3 dan seterusnya akan dimasukkan ke pool dengan jumlah peserta terbanyak dengan pembagian pool A 4 tim dan pool B 5 tim.
- C. Setiap tim maksimal terdiri dari 12 pemain atau minimal 10 pemain dan 6 *official* (lihat peraturan *official*).
- D. Setelah tanggal penetapan maksimal pengumpulan daftar pemain dan *official*, maka daftar pemain dan *official* yang sudah diserahkan dianggap sudah *fixed* dan tidak bisa diubah.
- E. Setiap tim **WAJIB** memiliki minimal 2 (dua) set kostum pertandingan sesuai dengan ketentuan pada **Pasal VI tentang Kostum dan Atribut**.
- F. Setiap tim **WAJIB** datang ke *venue* pertandingan yang ditentukan dan daftar ulang paling lambat 1 jam sebelum jadwal yang telah ditentukan panitia.
- G. Tim **DIPERBOLEHKAN** *bench reaction*, selama tidak mengganggu jalannya pertandingan dan tetap menjaga sportivitas.
- H. Tim yang tanpa alasan yang sah tidak hadir pada jadwal pertandingan yang telah dijadwalkan atau meninggalkan lapangan sebelum pertandingan selesai, akan dinyatakan kalah (*forfeit*) dan menerima nilai 0 (nol).

IV. PEMAIN

- A. Pemain yang **DIIZINKAN** menggunakan kostum pertandingan dan mengikuti jalannya pertandingan berjumlah maksimal 12 pemain.
- B. Batasan maksimal pemain yang **BOLEH** didaftarkan adalah 12 pemain dan minimal pemain yang didaftarkan adalah 10 pemain.
- C. Pemain kategori U-14, U-16, dan U-18 wajib berdomisili atau bersekolah di Zona IV yang dibuktikan dengan dokumen yang sah; pemain yang tidak memenuhi ketentuan tersebut tidak dapat didaftarkan atau mengikuti kompetisi.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

D. Batasan usia peserta yang terdaftar adalah sebagai berikut:

- KU-10 *Free Gender* maksimal kelahiran 2016
- KU-12 maksimal kelahiran 2014
- KU-14 maksimal kelahiran 2012
- KU-16 maksimal kelahiran 2010
- KU-18 maksimal kelahiran 2008

E. Setiap peserta pemain YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV dapat menyertakan persyaratan dokumen dalam bentuk *softcopy (upload)* sebagai berikut:

- Akte Kelahiran / Kartu Tanda Anak (KTA) / Kartu Tanda Penduduk (KTP) / Kartu Pelajar (di FOTO dari ASLI)
- Kartu Keluarga (harus jelas bisa terbaca)
- Surat pernyataan atlit yang menerangkan bahwa atlit tersebut betul pemain pembinaan klub tersebut dengan kop surat klub masing-masing (upload G-drive).
- Surat pernyataan tim (upload G-drive).
- Surat rekomendasi PENGKAB/PENGKOT PERBASI setempat.
- BPJS Ketenagakerjaan aktif untuk pemain.

F. 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.

G. 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.

H. 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.

I. Setiap pemain yang terdaftar dalam roster YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV **WAJIB** mendaftarkan sang pemain di BPJS Ketenagakerjaan (Atlit) dengan tujuan agar ada yang meng-cover apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

V. OFFICIAL

A. Rincian *official* yang diperbolehkan memasuki *bench* pemain yaitu:

- *Manager*
- *Head Coach*
- *Assistant Coach 1*
- *Assistant Coach 2*
- *Medis*
- *Utility*



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

- B. *Official* wajib menggunakan:
- Kemeja atau Polo Shirt berkerah.
 - Celana panjang rapi (training, jeans, kain).
 - Sepatu dan kaos kaki.
- C. *Head Coach* dan *Assistant Coach* **WAJIB** memiliki lisensi minimal lisensi C.
- D. *Official* yang **WAJIB** hadir dalam setiap pertandingan adalah 1 (satu) orang antara *Head Coach* atau *Assistant Coach*.
- E. *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*.
- F. 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

- A. Setiap tim **WAJIB** memiliki kostum sendiri (bukan pinjaman) minimal terdiri dari 2 (dua) set kostum. Warna terang dan gelap.
- B. Kostum wajib mencantumkan nama atau identitas klub yang bersangkutan.
- C. Kostum warna terang **WAJIB** memiliki warna dominan putih, sedangkan kostum warna gelap **WAJIB** memiliki warna dominan selain warna putih.
- D. Kostum dalam satu Tim harus seragam (warna, design, dan model yang sama).
- E. 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.
 - Tidak diperbolehkan penggunaan lakban atau modifikasi nomor pada kostum.
- F. Tim yang disebut terlebih dahulu dalam jadwal pertandingan **WAJIB** menggunakan kostum warna terang.
- G. Setiap pemain **WAJIB** menggunakan kaos kaki dengan warna yang sama dalam satu tim.
- H. Selama pertandingan, pemain **DILARANG** menggunakan perhiasan (gelang, kalung, cincin, anting, dan sejenisnya)
- I. 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).



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

VII. HAK DAN KEWAJIBAN *VENUE*

- A. Panitia *venue* **WAJIB** berpakaian secara sopan dan rapi, minimal celana panjang dan bersepatu.
- B. Panitia *venue* **WAJIB** memastikan *bench* pemain steril dari penonton atau *supporter*
- C. Klub penyedia *venue* pada seri masing-masing **WAJIB** menyediakan peralatan dan perlengkapan pertandingan bola basket, yaitu:
 - Peralatan dan perlengkapan meja panitia seperti *Scoreboard*, *Shot Clock*, *Score Sheet*.
- D. Klub penyedia *venue* juga **WAJIB** menyediakan tenaga medis untuk penanggulangan pertama atas terjadinya cedera serta menyediakan mobil ambulans.
- E. Penanggung Jawab *venue* juga **WAJIB** menyetorkan data video pertandingan, *scoresheet*, dan hasil pertandingan setiap pertandingan ke *Person-in-Charge* panitia pusat guna pengolahan data dan media sosial YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026.
- F. Pihak penyedia *venue* berhak untuk mengatur para peserta, *supporter*, dan panitia PERBASI untuk mematuhi peraturan-peraturan yang ada dan diterapkan oleh pihak *venue*.

VIII. PERATURAN UNTUK KU-10 *Free Gender*

- A. 4 x 10 menit semi bersih dengan catatan hanya pada saat time out dan free throw dengan pemain sudah mendapat bola dari wasit waktu dihentikan. Dan pada 2 menit sebelum quarter 4 berakhir menggunakan waktu bersih.
- B. Jika pertandingan berakhirimbang untuk KU-10 *free gender*, akan diberlakukan adu *Free Throw* oleh 3 pemain yang dipilih dari 5 pemain yang berada di lapangan pada *quarter 4*. Apabila skor masih imbang, 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.
- C. Untuk Kategori KU-10 *Free Gender*, ketentuan waktu bermain adalah sebagai berikut:
 - Quarter 1: Seluruh pemain wajib dimainkan
 - Quarter 2 dan Quarter 3: Menggunakan sistem Split Tim
 - Quarter 4: Bebas (sesuai kebijakan pelatih)

Jika tim hanya mendaftarkan 10 pemain dan terjadi cedera di salah satu pemain disaat split quarter 2 atau 3 maka pelatih lawan berhak memilih penggantinya.
- D. Setiap peserta pertandingan, baik Pemain maupun Official, wajib menjaga sikap dan perilaku yang baik serta menjunjung tinggi sportivitas terhadap perangkat pertandingan (Wasit, Petugas Meja, dan Panitia) demi terciptanya pertandingan yang aman, tertib, dan kondusif.
- E. Berlaku **Respect the Game** (*selisih 20 poin*) skor di *Scoreboard* akan tetap menjadi selisih **20 poin**. Untuk di klasemen dan pemberitaan skorsheet berlanjut yang **asli**.
- F. Diwajibkan untuk **Defense Man to Man Half Court** (diperbolehkan **Full Court 1 menit terakhir Q4**) dan diperbolehkan **HELPING**.
- G. Tembakan dari garis belakang **3 poin** yang masuk akan dihitung dan tercatat **2 poin**
- H. *Freethrow* akan dimajukan dari garis batas normal *freethrow* pada umumnya.
- I. **Di berlakukan Shot Clock 24 detik, dan selalu reset 24 detik di saat foul dan violation.**
- J. 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



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

tetap kalah secara WO.

IX. PERATURAN UNTUK KU-12

- A. 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.
- B. 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.
- C. Diberlakukan split pemain kuartar pertama (Q1) dan kuartar kedua (Q2) pemain harus berbeda. Contoh Q1 pemain 1-5 (1 pemain pengganti) Q2 pemain 7-11 (1 pemain pengganti). 1 pemain pengganti dimainkan setelah pertandingan berjalan 5 menit di setiap kuarternya (Q1 dan Q2). Jika terdapat pemain yang belum dimainkan maka akan dibebankan technical foul (TF) ke pada pelatih dan diakumulasikan.
- D. *Defense* hanya diperbolehkan *Man-to-Man* dengan *help defense* di dalam *3-point area*.
- E. Peraturan shot clock 24 detik diberlakukan secara normal.
- F. *Defense Full Court Press* hanya **BOLEH** dilakukan di *quarter* 4 atau *quarter* terakhir. Sebelum *quarter* 4 *defense* **WAJIB** *Man-to-Man Half Court*. Apabila melanggar maka tim lawan akan mendapatkan *Free Throw* 1x dan penguasaan bola kembali.
- G. Apabila terjadi *Walk Out* (WO) di pertandingan KU 10 *Free Gender* dan KU-12 oleh salah satu tim, maka pertandingan tersebut akan dipertandingkan dengan sisa waktu yang ada namun dengan hasil dari tim yang WO tetap kalah secara WO.
- H. Berlaku **Respect the Game** (*selisih 20 poin*) skor di *Scoreboard* akan tetap menjadi selisih **20 poin**. Untuk di klasemen dan pemberitaan skor yang asli.

X. PELANGGARAN DAN SANKSI

- A. 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.
- B. 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.
- C. 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.
- D. 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.
- E. Apabila suatu tim belum hadir pada saat jadwal pertandingan dimulai, maka akan



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

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.

- F. 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.
- G. 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.
- H. 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 Zona IV akan memberikan laporan tertulis serta rekomendasi tindakan lanjutan kepada PERBASI.
- I. 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.
- J. Seluruh peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV 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 Zona IV dengan media apapun (termasuk media sosial). Pelanggaran pasal ini akan dikenai sanksi berupa peringatan hingga dikeluarkan dari kompetisi.
- K. Panitia YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV 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.
- L. Segala bentuk pelanggaran yang berkaitan dengan manipulasi data peserta (baik pemain maupun *official*) akan dikenakan sanksi dikeluarkan dari kompetisi.

XI. PROTES

- A. Kapten tim yang mengajukan protes **WAJIB** menandatangani *scoresheet* dahulu.
- B. Protes harus dilakukan secara formal dan tertulis. Batas waktu pengajuan protes maksimal 1 x 24 jam setelah kejadian.
- C. Protes terhadap pemain atau *official* yang bermasalah ketika YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV berlangsung, **WAJIB** dengan surat resmi yang bertanda tangan *Head Coach*, *Manager*, dan Kapten, disertai dengan bukti-bukti yang kuat.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

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 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.

D. 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:

- A. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-10 atau sebelumnya pada *quarter* pertama, maka pertandingan akan diulang seluruhnya.
- B. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 *quarter* kedua atau sesudahnya sampai dengan *quarter* ketiga, maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang tersedia.
- C. Apabila gangguan terjadi pada menit ke-1 atau sesudahnya pada *quarter* keempat, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
- D. 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

- A. Kompetisi YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV ini pada dasarnya tidak boleh dihentikan karena suatu pemogokan.
- B. 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 Zona IV. Mobil mogok bukan termasuk *force majeure*.



YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE

XV. TAMBAHAN

- A. Peraturan bisa berubah dan bertambah sesuai kebutuhan panitia. Apabila ada perubahan akan dipublikasikan dan disampaikan melalui grup peserta.
- B. Panitia pelaksana hanya menyediakan fasilitas Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) selama kegiatan berlangsung. Apabila diperlukan penanganan medis lanjutan, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab masing-masing tim/klub, termasuk keputusan rujukan ke fasilitas kesehatan serta biaya yang timbul. Setiap pemain wajib memiliki BPJS Ketenagakerjaan yang masih aktif sebagai bentuk perlindungan selama mengikuti kegiatan/pertandingan.
- C. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV **WAJIB** bersedia jika panitia meminta untuk menjadi peserta *supporting event*.
- D. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV **WAJIB** bersedia jika panitia meminta untuk memberikan ulasan atau diwawancarai untuk kebutuhan publikasi di media (cetak maupun elektronik).
- E. Semua peserta YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV **WAJIB** melakukan pengisian dan menyerahkan data diri secara lengkap dan benar. Panitia pusat *event* YOUTH EAST JAVA BASKETBALL LEAGUE 2026 Zona IV 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 Zona IV selaku penyelenggara.

Catatan:

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