



TECHNICAL HANDBOOK KEJURPROV BOLA BASKET JAWA TIMUR TAHUN 2026

I. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan diselenggarakannya KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 adalah untuk menyeleksi klub-klub yang berhak bertanding pada Kejuaraan Nasional (KEJURNAS) Tahun 2026. Untuk pembagian Zona peserta adalah sebagai berikut :
Zona 1 (Utara) sebanyak 6 (enam) tim, Zona 2 dan 3 sebanyak 4 (empat) tim, dan Zona 4 (Timur) sebanyak 2 (dua) tim. Bagi finalis KEJURPROV Jawa Timur Tahun 2026 untuk KU 16 dan KU 18 berhak mewakili Jawa Timur dalam Kejuaraan Nasional (KEJURNAS) Tahun 2026.

II. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

KEJURPROV BOLA BASKET JATIM TAHUN 2026

Tanggal : 22 Mei 2026 – 6 Juni 2026
Waktu : 09.00 – 21.00 (*tentative*)
Tempat : Atom Sport Centre – Roof Top Lantai 8 Pasar Atom, Surabaya

TECHNICAL MEETING

Tanggal : 18 Mei 2026
Waktu : 17.00 WIB - Selesai
Tempat : Atom Sport Centre (offline)
Note : Membawa jersey tanding (Terang dan Gelap) dan 3 pemain

III. PERATURAN UMUM

1. Keputusan Panitia Pelaksana bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Seluruh peserta KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah ditentukan oleh panitia, terutama pada saat Opening Ceremony dan/atau Closing Ceremony.
3. Seluruh peserta KEJURPROV 2026 **wajib** menghadiri Technical Meeting secara luring (offline). Setiap tim wajib diwakilkan oleh 1 (satu) orang. Apabila perwakilan tim tidak hadir, maka dianggap telah memahami dan menyetujui seluruh peraturan event KEJURPROV Jatim Tahun 2026. Guna keperluan Media, diimbau untuk mendatangkan 3 (tiga) pemain.
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 KEJURPROV 2026 wajib melapor kepada panitia apabila ingin mendokumentasikan tim yang bertanding dengan membayar biaya sebesar Rp 200.000,00 per game.
6. Panitia KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 akan menyediakan 1 (satu) dus air minum bagi setiap tim pada setiap game.
7. Semua peserta KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 wajib bersedia apabila panitia meminta pemberian ulasan untuk keperluan media.
8. Peserta tim yang ingin mengikuti KEJURNAS Tahun 2026 wajib mengikuti KEJURPROV Jatim Tahun 2026. Khusus KU-10 Pa/Pi diperkenankan untuk mengikuti KEJURPROV Jatim Tahun 2026 tanpa mengikuti Liga Jatim atau bersifat terbuka (Max Slot sebanyak 12 tim).



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. Jumlah pemain yang didaftarkan minimal 8 (delapan) orang dan maksimal 15 (lima belas) orang, berada di bench maksimal 12 pemain disertai 2 (dua) orang pelatih dan 4 (empat) orang ofisial.
4. 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).
5. Perpindahan pemain dinyatakan sah apabila :
 - a) Melengkapi Surat Keterangan Keluar dari Klub asal tertanggal sebelum Technical Meeting Event KEJURPROV 2026;
 - b) Mengacu pada beda tahun event resmi yang diadakan oleh PERBASI. Seperti KEJURKOT/KAB, KEJURPROV, dan Piala KONI;
 - c) Setiap pemain diperbolehkan mengikuti lebih dari 1 (satu) kategori umur dan diperkenankan untuk bertanding lintas kategori selama 1 klub dan Kategori umur memenuhi syarat. Khusus aturan KEJURNAS tidak diperkenankan mengikuti 2 (dua) kategori umur;
 - d) Khusus aturan KEJURNAS 2026, Perpindahan pemain (atlet) Antar klub dan antar DPD PERBASI terhitung minimal 6 (enam) bulan sebelum pelaksanaan KEJURNAS Antar klub 2026 berlangsung dengan Surat Keluar Klub Asal. Peminjaman pemain tidak diperbolehkan dan perpindahan pemain harus tercatat di data base PERBASI;
 - e) Khusus KU 10 Pa/Pi diperbolehkan melakukan perpindahan atlet antar klub yang mengikuti Liga Jatim 2026 selama telah mendapatkan Surat Keluar dari Klub Asal sebelum pelaksanaan Technical Meeting KEJURPROV Jatim 2026 (tanpa melihat acuan tahun event dan/atau bersifat terbuka).
6. 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 (Kategori Umur sama) yang bertanding pada Liga Jatim Tahun 2026.
7. Daftar pemain dan ofisial yang telah ditetapkan oleh Tim Keabsahan Panitia KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 adalah sah, tidak dapat diganggu gugat, serta tidak dapat diubah maupun ditambah.
8. 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.



9. 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.
10. Setiap tim Wajib mendaftarkan minimal 2 orang ofisial dan maksimal 6 orang ofisial yang terdiri dari :
 - ❖ Manager
 - ❖ Pelatih
 - ❖ Asisten Pelatih
 - ❖ Utility
 - ❖ Pemain : minimal 8 (delapan), maksimal 15 (lima belas) orang.
11. Daftar pemain dan ofisial (*Roster*) **KEJURPROV** akan dipublikasikan melalui website basketyuk.id untuk dilihat dan di sanggah dengan batas waktu yang ditentukan.
12. Pelatih, ofisial, dan pemain harus terdaftar, terverifikasi, serta masuk dalam tim yang berlaga di KEJURPROV Tahun 2026 melalui website basketyuk.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 basketyuk.id.
16. **Semua pemain diwajibkan memiliki BPJS Ketenagakerjaan yang aktif (atlet).**
17. Hal-Hal yang dianggap perlu tapi belum tertulis dalam peraturan ini akan dituangkan dalam keputusan terpisah.

V. JENIS BOLA

1. KU – 10 PA/PI, KU - 12 PI : Bola Ukuran 5 Molten BG 4000
2. KU – 12 PA, KU – 14 PI, KU 16 PI, KU - 18 PI : Bola Ukuran 6 Molten BG 4500
3. KU – 14 PA, KU – 16 PA, KU – 18 PA : Bola Ukuran 7 Molten BG 4500

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 KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026 adalah Peraturan FIBA Tahun 2024 (non-IRS) serta peraturan pertandingan yang disesuaikan dengan event KEJURPROV Bola basket Jatim 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 KEJURPROV Jatim Tahun 2026 adalah KU 10PA : 10 tim, KU 10PI : 6 tim, KU 12PA : 9 tim, KU 12PI : 8 tim, KU 14PA : 10 tim, KU 14PI : 9 tim, KU 16PA : 12 tim, KU 16PI : 10 tim, KU 18PA : 9 tim, dan KU 18PI : 6 tim.
5. Setiap tim minimal bermain sebanyak 3 (tiga) kali.

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. WAJIB memainkan keseluruhan pemain yang terdaftar di Scoresheet, kecuali cedera yang tidak memungkinkan untuk melanjutkan pertandingan (cedera yang diputuskan oleh tim Medis dari Kepanitiaan, bukan berdasarkan asumsi ofisial). Apabila hingga pertandingan selesai ditemukan pemain yang belum memenuhi minimal 8 (delapan) menit bermain, maka tim tersebut dinyatakan kalah forfeit. Apabila dari kedua tim ditemukan pemain yang belum memenuhi minimal 8 (delapan) menit bermain, maka penentuan pemenangnya adalah acuan jumlah pemain yang lebih sedikit dalam memenuhi minute play, jika ternyata jumlah pemain sama, tim pemenang mengacu pada waktu bermain yang mendekati 8 (delapan) menit. Apabila ternyata selisih waktu kedua pemain tersebut sama, maka mengacu pada hasil akhir skor pertandingan.
5. Pertahanan diwajibkan menggunakan man-to-man defense. Full court defense hanya diperbolehkan pada kuartir 4 dan tidak berlaku dalam kondisi Respect the Game. Selama bola hidup, aturan defense half court tidak diberlakukan (contohnya seperti bola turnover/defensive rebound dapat untuk langsung di defense/intercept). Penerapan Half Court Defense hanya berlaku pada saat bola mati contohnya seperti setelah Poin, Foul, Out, Time Out, Turnover, situasi bola mati atau bola yang diberikan dari wasit ke pemain).
6. Tidak diperbolehkan menggunakan zone defense dan double team/helping. Helping/Double team diperbolehkan ketika pemain offense sudah melakukan drive in dan masuk ke area keyhole atau paint 3 second area.
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). Seluruh Pemain harus bergerak, melakukan rotasi, dan berpartisipasi dalam alur permainan sesuai dengan strategi tim.
8. Pemain dilarang berdiri diam atau hanya berada di 1 (satu) titik lapangan tanpa berperan aktif dalam pola serangan (situasi yang dikenal sebagai isolation passive. Dalam situasi dimana tim offense tidak menunjukkan aktivitas permainan yang wajar (misalnya, hanya menunggu tanpa pergerakan atau seluruh pemain berhenti bergerak kecuali pemain yang membawa bola, maka wasit dan petugas pertandingan berwenang untuk memberikan peringatan resmi kepada tim offense.



Wasit maupun ofisial pertandingan wajib memberikan peringatan kepada tim. Apabila pelanggaran terulang, maka akan dikenakan violation berupa tim defense mendapatkan 1 (satu) Free Throw dan penguasaan bola diberikan kepada tim lawan.

9. Ketentuan ini diberlakukan untuk menjaga agar pertandingan tetap berjalan secara dinamis, kompetitif, serta menghindari permainan pasif yang mengurangi kualitas jalannya pertandingan. Tim yang melanggar peraturan defense 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.
10. Tidak diperbolehkan melakukan ball screen, pick and roll, maupun off ball screen.
11. Garis free throw menyesuaikan dengan peraturan Mini Basket.
12. Wasit Pertandingan dan Pengawas Pertandingan memiliki kewenangan penuh untuk mengawasi serta menilai secara seksama penerapan sistem defense, man to man defense oleh setiap tim. Termasuk acuan defender tidak diperbolehkan berada di paint 3 second area, kecuali pemain Offense melakukan drive in atau masuk ke area keyhole/ paint 3 second area.

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. Khusus untuk Juara 1 dan Juara 2 dari Liga Jatim setiap zona sesuai Kategori Usia akan diberlakukan sidit di pool. Khusus Juara 1 dan Juara 2 Liga Jatim setiap Zona yang sama akan dilakukan drawing ulang apabila berada pada pool yang sama. Poin ini akan dibahas lebih lanjut pada saat Technical Meeting.

X. 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 (jika diperlukan):
 - 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 atau nama sebutan klub yang terdaftar.
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 istilah.
Nama tim di Jersey harus sesuai dengan nama tim yang terdaftar.
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.
Ikat Rambut termasuk aksesoris, WAJIB berwarna hitam.
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 dan kaos rangkap wajib sama dalam satu tim.
12. Kaos kaki harus seragam atau memiliki warna dominan yang sama dalam satu tim.
13. **Tidak di perkenankan menutup nama tim dan/atau nomor punggung menggunakan lakban/sticker, wajib di jahit.**
14. Tidak diperkenankan menggunakan sepatu yang menimbulkan reflektor cahaya. Panitia berhak untuk menutup/melarang atlet tersebut untuk menggunakan sepatu tersebut.



XII. PENDAMPING TIM / OFFICIAL

1. Jumlah pendamping yang dapat didaftarkan maksimal 6 (enam) 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). Pelatih diperkenankan melatih untuk kategori umur yang berbeda selama 1 klub yang sama.
3. Pendamping tim wajib mengenakan pakaian rapi dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) Seluruh ofisial tim yang akan bertanding diharapkan seragam dan/atau diwajibkan menggunakan tema warna 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 kacamata gelap.
4. Pendamping tim yang wajib hadir pada saat pertandingan minimal 2 (dua) orang dan salah satunya wajib berstatus pelatih berlisensi. Tim yang bertanding wajib didampingi minimal 2 (dua) orang pendamping. Apabila pendamping tidak hadir atau kurang dari 2 orang, tim diberikan waktu tunggu selama 10 (sepuluh) menit. Jika setelah waktu tersebut pendamping tetap tidak hadir, maka tim dinyatakan kalah *forfeit*.

XIII. WASIT DAN PETUGAS PERTANDINGAN

1. Wasit yang bertugas merupakan wasit dari DPD PERBASI Jawa Timur dengan lisensi minimal B2 hingga lisensi A.
2. Petugas meja yang bertugas merupakan petugas meja yang berasal dari wilayah tempat Kejuaraan Provinsi (KEJURPROV) Jawa Timur Tahun 2026 dilaksanakan.
3. Pada setiap pertandingan disediakan statistik pertandingan.

XIV. PELANGGARAN DAN SANKSI

1. **Setiap pemain yang tidak melakukan registrasi kehadiran dan/atau datang terlambat setelah scoresheet pertandingan diserahkan kepada table statistics tidak diperkenankan untuk bermain (pemain susulan).**
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. Termasuk kalah *forfeit* dengan alasan batas minimal pemain dan/atau ofisial.
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 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 keras merokok/Vape/Iqos di area lapangan pertandingan. Apabila tidak diindahkan, maka panitia berhak mengeluarkan pihak tersebut.
10. Apabila pada saat pertandingan telah berlangsung ditemukan bahwa terdapat atlet yang memalsukan data atau tidak sah terkait administrasinya. Maka Panitia berhak memberikan sanksi atlet yang bersangkutan dikeluarkan dari turnamen dan Klub wajib membayar denda sebesar Rp. 10.000.000,-. Kejadian ini tidak akan mengubah hasil pertandingan yang telah berlangsung sebelum ditemukan hal ini dan panitia akan bertindak setelah terdapat protes dari tim lain dengan melampirkan bukti dan memenuhi persyaratan pengajuan protes. Jika terbukti benar, maka Klub atlet yang bermasalah wajib mengganti juga biaya pengajuan protes kepada tim yang mengajukan protes.

XIV. 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.

XV. 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 KEJURPROV Bola Basket Jatim Tahun 2026.



XVI. 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.

XVII. PENUTUP

Apabila terdapat hal-hal yang belum diatur dalam peraturan lomba maupun ketentuan lainnya, maka hal tersebut akan dibahas pada saat Technical Meeting. Semoga KEJURPROV Bola Basket Jatim 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
KEJURPROV JAWA TIMUR TAHUN 2026**

ABRAM NATHAN, S.H



Lampiran

KU 10 PI :



KU 10 PI

POOL A	POOL B
A1	B1
A2	B2
A3	B3

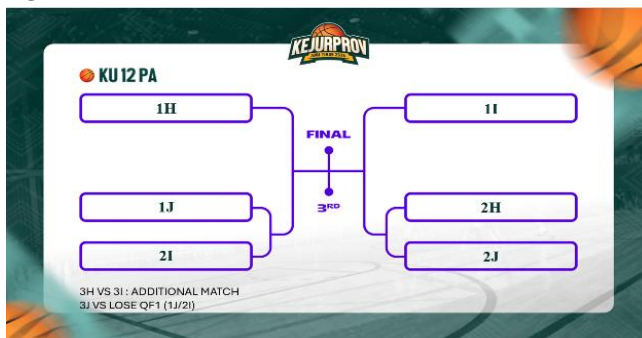
KU 10 PA :



KU 10 PA

POOL C	POOL D	POOL E
C1	D1	E1
C2	D2	E2
C3	D3	E3
C4		

KU 12 PA :



KU 12 PA

POOL II	POOL I	POOL J
I1	I1	J1
H2	I2	J2
I13	I3	J3

KU 12 PI :



KU 12 PI

POOL F	POOL G
F1	G1
F2	G2
F3	G3
F4	G4



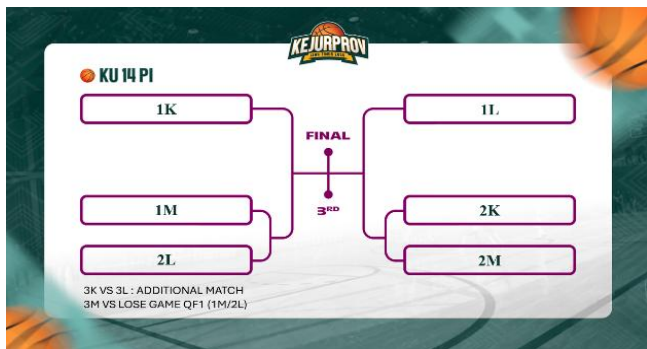
CU 14 PA :



● CU 14 PA

POOL N	POOL O	POOL P
N1	O1	P1
N2	O2	P2
N3	O3	P3
N4		

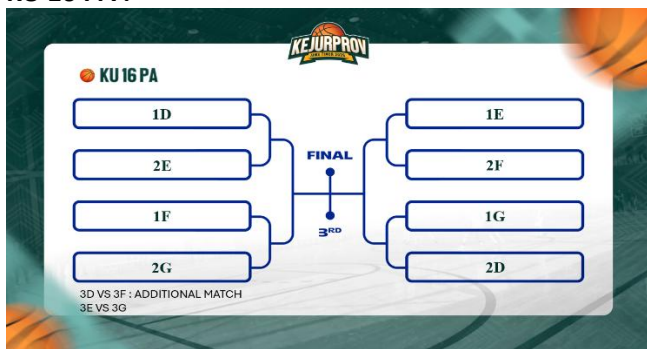
CU 14 PI :



● CU 14 PI

POOL K	POOL L	POOL M
K1	L1	M1
K2	L2	M2
K3	L3	M3

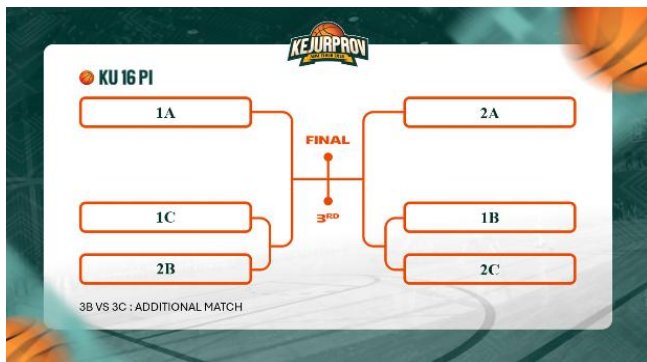
CU 16 PA :



● CU 16 PA

POOL D	POOL E	POOL F	POOL G
D1	E1	F1	G1
D2	E2	F2	G2
D3	E3	F3	G3

CU 16 PI :

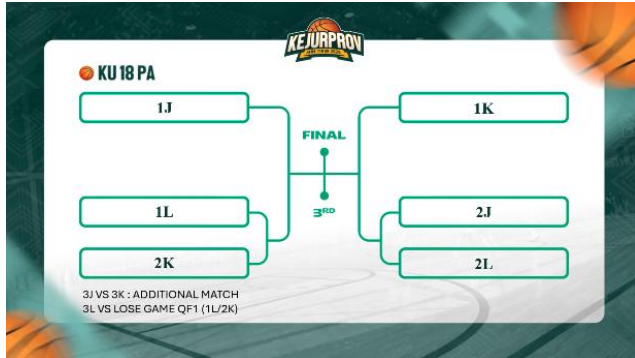


● CU 16 PI

POOL A	POOL B	POOL C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4		



KU 18 PA :



KU 18 PA

POOL J	POOL K	POOL L
J1	K1	L1
J2	K2	L2
J3	K3	L3

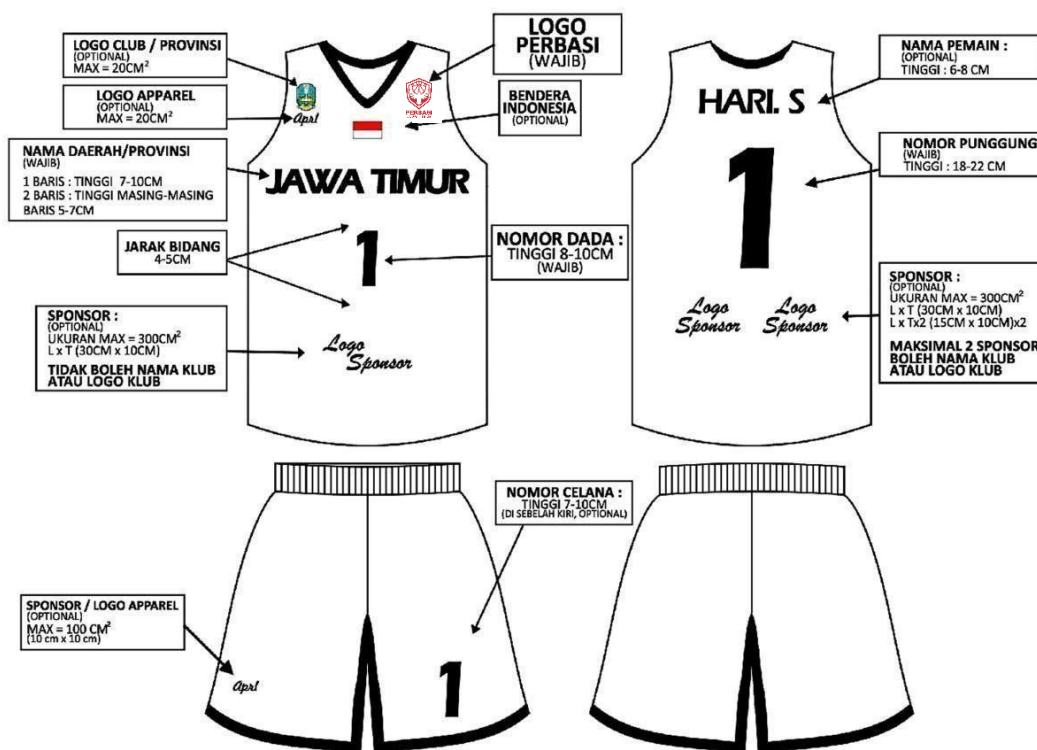
KU 18 PI :



KU 18 PI

POOL H	POOL I
H1	I1
H2	I2
II3	I3

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.