



TECHNICAL HANDBOOK

KELOMPOK UMUR 16 PUTRA

A. PERATURAN UMUM

1. Peraturan Permainan

Peraturan permainan yang digunakan dalam pertandingan bola basket *Cito Basketball League* (selanjutnya akan disebut, CBL) 2026 adalah peraturan FIBA tahun 2024 dan atas kesepakatan bersama. Setiap tim peserta dianggap sudah memahami peraturan yang dimaksud.

2. Waktu dan Tempat Pertandingan

- Tanggal pelaksanaan** : 20 – 24 Juni 2026
- Hari Pelaksanaan** : Setiap Hari.
- Waktu Pelaksanaan** : Menyesuaikan Jadwal Masing-Masing Seri
- Tempat Pelaksanaan** : Positive Impact Arena – Roof Top City of Tomorrow, Surabaya.

3. Peserta

- Batas maksimal tim peserta:
 - CBL 2026** ini adalah kompetisi antar Klub se-Indonesia.
 - Jumlah pemain yang didaftarkan minimal **10 orang pemain**, maksimal **15 orang pemain**, **2 orang Pelatih** dan **3 orang official**.
- Syarat pemain di dalam tim:
 - Sudah **terverifikasi** di website **basketyuk.id**.
 - Status pemain harus **jelas (tidak dalam sengketa klub lain)**.
 - Maksimal Umur untuk **KU 16 Putra** adalah **16 tahun** per tahun 2026 (**Kelahiran 2010**) berjenis kelamin Putra.

4. Syarat Peserta

- Untuk pelatih, official dan pemain harus terdaftar, terverifikasi dan masuk dalam tim yang berlaga di **CBL 2026** melalui website **basketyuk.id** dan muncul di halaman web event.
- Setelah **Technical Meeting** daftar nama dan nomor jersey pemain **dilarang diubah termasuk pada saat bermain**.
- Membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 5.500.000,- (Early Bird Rp 5.000.000,- hingga 15 Maret 2026)** per tim peserta.
- Pendaftaran dan Konfirmasi Pembayaran tim melalui website **basketyuk.id**.
- Minimal per tim bermain **3x Games**.



B. PERATURAN PERTANDINGAN KHUSUS

1. Sistem Kompetisi

- a. Sistem yang digunakan pada kompetisi **CBL 2026** untuk kategori **KU 16 PA** adalah Pool.
- b. Untuk tim yang mengirimkan lebih dari 1 (satu) tim, tidak boleh berada pada dalam 1 (satu) pool yang sama. Untuk pembagian dan penjelasan mengenai drawing akan dijelaskan lebih lanjut pada saat technical meeting.
- c. Jumlah peserta yang terdaftar pada kategori **KU 16 PA** adalah sebanyak 6 (enam) tim yang akan dibagi dalam 2 (dua) pool yang terdiri dari 3 (tiga) tim.
- d. Tim yang akan lolos ke fase semifinal adalah 4 (empat) tim yang terdiri dari 2 (dua) juara grup dan 2 (dua) runner up grup.
- e. Pemenang dari fase semifinal akan memperebutkan juara 1 dan juara 2. Sedangkan, yang kalah dari fase semifinal akan memperebutkan juara 3 dan peringkat 4.
- f. Untuk tim yang tidak lolos pada fase semifinal akan bertanding kembali untuk pertandingan peringkat.
 - Peringkat 5 - 6 akan mempertemukan tim peringkat 3 masing-masing grup.
- g. Untuk menentukan bagan pool, akan menggunakan sistem *drawing* pada saat *Technical Meeting*. Bagan playoffs akan ditentukan dengan **pertemuan silang**.
 - Juara Grup A vs Runner Up Grup B.
 - Juara Grup B vs Runner Up Grup A.

2. Sistem Pertandingan

- a. Waktu menggunakan **4 x 10 menit bersih**
- b. Untuk pemanasan **10 menit** pertama dan **5 menit** untuk Half Time.
- c. Defense untuk untuk **KU-16** adalah **Defense Bebas**
- d. Tim tidak diperbolehkan untuk **Walk Out (WO)**
- e. Untuk **Pelatih** di **WAJIB** mempunyai minimal **Lisensi C** dan **terverifikasi di Basketyuk.id**
- f. Semua tim tiba di lapangan **60 menit** sebelumnya dari jadwal yang telah ditentukan.



g. Pertandingan akan dimulai tepat sesuai jadwal yang telah ditentukan, dan waktu toleransi yang diberikan adalah **10 menit** dari jadwal yang ditentukan. Apabila telah melebihi toleransi waktu yang ditentukan dan tim tersebut belum hadir atau belum siap bertanding maka tim tersebut dinyatakan kalah karena **forfeit**.

h. Untuk menentukan urutan peringkat klasemen ditetapkan sebagai berikut:

- i. Urutan peringkat disetiap grup ditentukan oleh tim yang **paling banyak memenangkan pertandingan / POINT**.
- ii. Jika ada dua tim dengan jumlah kemenangan sama berlaku **head-to-head** (*hanya perhitungan menang-kalah dan berlaku hanya dalam grup*).
- iii. Jika ada **tiga tim** atau **lebih** dengan jumlah **POINT** sama, maka:
 - Ditentukan oleh **goal difference** antara **ketiga tim** atau **lebih yang terlibat**.
 - Jika masih sama, ditentukan oleh **poin memasukkan tertinggi** dari **ketiga tim** atau **lebih yang terlibat**.

3. Wasit

Wasit yang bertugas pada **CBL 2026** terdiri dari 3 (tiga) wasit resmi dari Perbasi yang **minimal berlisensi C**.

4. Technical Meeting

Technical Meeting akan diadakan pada:

Hari / Tanggal : Selasa, 9 Juni 2026.

Pukul : 19.00 WIB.

Tempat : Secara Online Zoom (Link menyusul).

5. Medis

Panpel **CBL 2026** menyediakan tenaga medis & obat-obatan yang pertolongan pertama, jika terjadi insiden yang melebihi pertolongan pertama menjadi tanggung jawab tim dan setiap pemain wajib mempunyai **BPJS TK** dengan memberikan **surat pernyataan tim** kepada Panitia.

6. Bola Pertandingan

- a. Bola pertandingan untuk kategori **KU 16 PA**, akan menggunakan bola merk **Molten size 7** dengan tipe **BG 4500**.



7. Seragam Pertandingan

- a. Setiap tim wajib memakai kostum yang bernomor **0, 00, 1 s.d 99 (01-09 tidak diperbolehkan) nomor pemain WAJIB tetap selama CBL 2026 berlangsung**, apabila terjadi perbedaan nomor jersey maka pemain tersebut **tidak diperbolehkan bermain pada game tersebut**.
- b. Setiap tim wajib menyediakan kostum sedikitnya **2 (dua) set** yang terdiri dari warna **terang dan gelap**. Warna terang adalah **PUTIH** dan harus ada nama tim/club yang didaftarkan
- c. **Kaos kaki** dalam 1 tim harus sama semua, putih, hitam atau seragam baik motif dan merek (bagi yg bermotif).
- d. **Baju dalaman, leg sleeve, arm sleeve** juga harus **seragam** jika **lebih dari 1 orang** dalam tim yang memakai.
- e. **Warna kinesio tape mengikuti dengan point 5d.**

8. Tata Tertib di Lapangan

- a. Jumlah maksimal pemain dan official yang diperkenankan duduk di bangku cadangan atau berada di arena lapangan pertandingan yaitu berjumlah **2 (dua) orang pelatih, 3 (tiga) orang official dan 12 (dua belas) orang pemain** dan jika kurang dari **1 orang pelatih/official dan 5 pemain** maka akan dianggap **Kalah**.
- b. Semua official yang duduk di bangku cadangan harus memakai **pakaian berkerah, celana panjang dan bersepatu**.
- c. Tim **wajib mengontrol supporternya**, jika supporter tidak dapat ditertibkan panitia berhak untuk mengeluarkan dari tempat pertandingan.
- d. **Dilarang merokok** di area pertandingan.

9. Gangguan

Apabila terjadi gangguan yang mengakibatkan pertandingan terpaksa dihentikan, maka penyelesain gangguan tersebut ditunggu selama **30 menit**. Jika setelah **30 menit** gangguan tersebut tidak dapat diatasi, maka ditentukan sebagai berikut :

- a. Apabila gangguan tersebut pada quarter I (satu) maka pertandingan akan diulang kembali.
- b. Apabila gangguan tersebut terjadi pada quarter II (dua) sampai dengan quarter III (tiga) maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang tersisa.



- c. Apabila gangguan terjadi pada quarter IV (empat) maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
- d. Apabila gangguan terjadi pada babak tambahan, maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah. Bila terjadi skor sama, maka pertandingan babak tambahan akan diulang seluruhnya dan skor diteruskan.

10. Pengaduan dan Protes

- a. Pengaduan atau protes dapat diajukan kepada pengawas pertandingan secara tertulis dalam waktu selambat-lambatnya **30 menit** setelah pertandingan dengan membayar uang jaminan sebesar Rp. **3.000.000,- (tiga juta rupiah)**. Pengaduan atau protes akan diselesaikan dan diputuskan oleh Pengawas Pertandingan dan Ketua Pannel.
- b. Keputusan Pannel adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat serta tidak merubah hasil pertandingan.

11. Sanksi Terhadap Perbuatan Onar dan Pemogokan

- a. Apabila menurut pengamatan dan pertimbangan Pengawas Pertandingan ada pemain atau official membuat keonaran, maka terhadap pemain atau official tersebut dikenakan sanksi berupa diskualifikasi.
- b. **Dan jika terdapat penonton atau orang tua yang dinilai mengganggu berjalannya pertandingan maka petugas pertandingan atau panitia berhak untuk mengeluarkan dari tempat pertandingan. Jika masih tidak mematuhi maka tim yang berkaitan dapat didiskualifikasi.**
- c. Pada dasarnya pertandingan yang sedang berlangsung tidak boleh dihentikan karena suatu **pemogokan**. Apabila karena sesuatu sebab sehingga suatu pertandingan berhenti, maka wasit memberikan waktu paling lama **5 (lima) menit** kepada kapten tim atau official tim yang sedang bertanding. Jika waktu **5 (lima) menit** tersebut sudah terlewati dan tim yang dimaksud tetap tidak bersedia melanjutkan pertandingan maka tim tersebut dianggap melakukan pemogokan dan dinyatakan **diskualifikasi dan tidak diperbolehkan ikut lagi dalam event selanjutnya**.



12.Sanksi Terhadap Pelaku Penganiayaan dan Perkelahian

- a. Apabila Seorang pemain atau official yang melakukan tindakan penganiayaan terhadap pemain atau official lawan atau wasit yang memimpin pertandingan, maka wasit berhak mengeluarkan pemain atau official tersebut dan tidak boleh mengikuti pertandingan selama berlangsungnya **CBL 2026** serta dikenakan denda sebesar **Rp 3.000.000, - (Tiga Juta Rupiah)**, sebelum pembayaran denda **hingga GAME** selanjutnya maka Tim yang bersangkutan **tidak diperbolehkan bermain** dan akan dianggap kalah **20 - 0**
- b. Apabila peristiwa penganiayaan mengakibatkan terjadi baku hantam massal antara pemain kedua tim, maka kedua tim tersebut di diskualifikasi dari turnamen dan tim tersebut dikenakan denda sebesar **Rp 10.000.000, - (Sepuluh Juta Rupiah)**.
- c. Untuk kasus **Ejected** dikenakan denda pada poin 10.a, **kecuali akumulasi unsportmanlike foul/technical foul**.

13.Sanksi terhadap pemain ilegal:

- a. Jika ditemukan adanya team yang memainkan pemain yang **tidak terdaftar** dalam roster atau manipulasi pemain, maka team ini akan di **diskualifikasi** dari **CBL 2026** serta denda sebesar **Rp 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)**.
- b. Jika ditemukan adanya pemalsuan data pemain, dan sudah bermain di pertandingan, maka pemain itu akan didiskualifikasi untuk pertandingan selanjutnya dan tim akan dikenai denda **Rp 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah)**.

14.Hadiah atau penghargaan

- a. Setiap tim atau peserta yang menjadi juara pada **CBL 2026** berhak menerima piala dan medali. Jumlah medali yang diberikan sesuai dengan jumlah peserta yang tercantum dengan maksimal jumlah yaitu **15pcs**.
- b. Setiap kategori akan mendapatkan **Champions, Runner Up**, dan **Third Place**.
- c. Semua kategori akan mendapatkan penghargaan Top Statistics yang terdiri dari **Top Average Points, Top Average Assists, Top Average Block, Top Average Steal, Top Average Rebound, Best Defence** dan **MVP Event**.
- d. Statistik individu seluruh peserta akan dihitung mulai dari pertandingan babak penyisihan. Hasil perhitungan statistik tersebut digunakan untuk menentukan penerima penghargaan **Top Statistics**.



- e. Pemilihan MVP Event berdasarkan perhitungan statistik pada website basketyuk.id.
- f. E-Sertifikat dari basketyuk.id untuk semua peserta pemain dan pelatih.
- g. Sertifikat Cetak untuk Juara 1, Juara 2, Juara 3 untuk KU8 - KU18.

15.Fotografer / Videografer

Tim peserta **DILARANG** membawa tim media (**fotografer/videografer**) sendiri saat pertandingan. Semua tim harus menggunakan **media resmi** yang disediakan oleh penyelenggara melalui **pendaftaran di website basketyuk.id** dan penonton **DILARANG** membawa kamera profesional ke dalam tempat event.

16.Penutup

Hal-hal yang belum tercantum pada petunjuk teknik peraturan pertandingan ini merupakan keputusan mutlak Panitia Pelaksana **CBL 2026**.

