



TECHNICAL HANDBOOK

KU 8 FREE GENDER, KU 10 MIX GENDER, & KU 12 PA-PI

A. PERATURAN UMUM

1. Keputusan panitia penyelenggara bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
2. Selain tim yang bertanding, panitia, petugas pertandingan yang sedang bertugas, serta tim medis, tidak diperbolehkan memasuki lapangan pertandingan dan area yang telah ditentukan oleh panitia penyelenggara.
3. Panitia penyelenggara akan menyediakan 15 pcs botol air minum bagi setiap tim pada setiap game.
4. Semua peserta wajib bersedia apabila panitia meminta pemberian ulasan untuk keperluan media.
5. **Peraturan Permainan**
Peraturan permainan yang digunakan dalam pertandingan bola basket *Youth Basketball Championship* (selanjutnya akan disebut **YBC**) 2026 adalah peraturan **Mini Basketball** atas kesepakatan bersama. Setiap tim peserta dianggap sudah memahami peraturan yang dimaksud.
6. **Waktu dan Tempat Pertandingan**
 - a. **Tanggal pelaksanaan :**
 - i. **Seri 1, 13 – 17 Desember 2026 (KU 8 FG)**
 - ii. **Seri 2, 18 – 22 Desember 2026 (KU 12 PA, KU 16 PA)**
 - iii. **Seri 3, 23 – 27 Desember 2026 (KU 10 Mix, KU 12 PI)**
 - iv. **Seri 4, 27 – 31 Desember 2026 (KU 14 PA, KU 14 PI)**
 - v. **Seri 5, 2 – 6 Januari 2026 (KU 16 PI, KU 18 PA-PI, KU 19 UP PA)**
 - b. **Hari Pelaksanaan : Setiap Hari**
 - c. **Tempat Pelaksanaan: Positive Impact Arena – Roof Top City of Tomorrow Mall.**
 - d. **Waktu Pelaksanaan : 07.00 – 22:00 WIB.**
7. **Peserta**
 - a. **Batas Maksimal Tim Peserta:**



- i. Jumlah pemain yang didaftarkan untuk kategori **KU 8 Free Gender, KU 10 Mix, dan KU 12 PA-PI** adalah minimal **10 (sepuluh) orang pemain** dan maksimal **15 (lima belas) orang pemain, 2 (dua) orang Pelatih dan 3 (tiga) orang ofisial**.

b. Syarat Pemain Di Dalam Tim:

- i. Sudah **terverifikasi** di website **basketyuk.id**.
- ii. Status pemain harus **jelas (tidak dalam sengketa klub lain)**.
- iii. Maksimal Umur untuk **KU 8 Free Gender** adalah **8 tahun** per tahun 2026 (**kelahiran tahun 2018**). **Bebas Putra atau Putri atau campur dalam 1 (Satu) tim**.
- iv. Maksimal Umur untuk **KU 10 Mix Gender** adalah **10 tahun** per tahun 2026 (**kelahiran tahun 2016**). **Berjenis kelamin Putra dan Putri dalam 1 tim. (Minimal pemain putri yang didaftarkan adalah 2 orang)**.
- v. Maksimal Umur untuk **KU 12 PA** adalah **12 tahun** per tahun 2026 (**kelahiran 2014**) berjenis kelamin **Putra dalam 1 (Satu) tim**.
- vi. Maksimal Umur untuk **KU 12 PI** adalah **12 tahun** per tahun 2026 (**kelahiran 2014**) berjenis kelamin **Putri dalam 1 (Satu) tim**.
- vii. Setiap pemain diperbolehkan mengikuti lebih dari 1 (satu) kategori umur dan diperkenankan untuk bertanding lintas kategori selama 1 klub dan kategori umur memenuhi syarat.
- viii. Registrasi ulang wajib dilakukan oleh setiap tim (Pelatih, Ofisial, dan Pemain) di lokasi pertandingan dengan menunjukkan E-ID Card, paling lambat 1 (satu) jam sebelum waktu pertandingan yang telah dijadwalkan oleh panitia.

8. Syarat Peserta

- a. Untuk pelatih, ofisial dan pemain harus terdaftar, terverifikasi dan masuk dalam tim yang berlaga di **YBC 2026** melalui website **basketyuk.id** dan muncul di halaman web event.
- b. Setelah **Technical Meeting** daftar nama dan nomor jersey pemain **DILARANG BERUBAH** termasuk pada saat bermain.
- c. Membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 5.000.000,-**
- d. Pendaftaran dan Konfirmasi Pembayaran tim melalui website **basketyuk.id**.
- e. Minimal per tim akan bermain sebanyak **3x Games**.



B. PERATURAN PERTANDINGAN KHUSUS

1. Sistem Pertandingan Mini Basketball

- a. Sistem pertandingan **Pool** atau setengah kompetisi (**Round Robin**)
- b. Berlaku **Respect the Game** (**selisih 20 poin**) skor di **Scoreboard** akan tetap menjadi selisih **20 poin**. Untuk di klasemen dan pemberitaan skor yang **asli** dan **defense** diharuskan **Half Court**.
- c. Waktu menggunakan **4 x 10 menit Semi Bersih** (Waktu berhenti untuk **Time-Out** dan **Freethrow**) kecuali **2 menit terakhir Babak terakhir**, apabila **score** sama maka akan di tentukan dari **freethrow** antara kedua tim (dari 3 pemain yang bermain di kuartir terakhir, apabila **score** masih sama akan berlanjut per 1 pemain berikutnya dengan selisih 1 poin).
- d. Untuk waktu pemanasan sebanyak **5 menit** pertama dan **5 menit** untuk **Half-Time**.
- e. Pada kategori **KU 9 Mix Gender**, setiap tim **WAJIB** mendaftarkan **MINIMAL 2 (dua)** pemain putri dalam daftar pemain tim. Serta, menurunkan minimal 1 (satu) pemain putri pada setiap kuartir pertandingan.
 - Apabila kedua pemain putri tersebut mengalami cedera dan dinyatakan tidak dapat melanjutkan pertandingan oleh tim medis, maka pelatih tim lawan berhak menentukan pemain pengganti yang akan diturunkan. Ketentuan ini bersifat wajib dan tidak dapat dikecualikan.
- f. Setiap pemain harus memiliki minimal waktu bermain sebanyak **8 menit** hingga kuartir **3 berakhir**, apabila ada yang kurang dari **8 menit** maka **diwajibkan** dimainkan mulai awal kuartir **4**.
 - Apabila terdapat pemain mengalami cedera dan dinyatakan tidak dapat melanjutkan pertandingan oleh tim medis, maka peraturan mengenai **minutes play** akan gugur dengan sebagai catatan bahwasanya pemain tersebut tidak dapat bermain kembali.
- g. Diwajibkan untuk **Defense** adalah **Man to Man** (untuk **Full-Court** hanya diperbolehkan di kuartir **4** dan tidak didalam **Respect the Game**).
 - KHUSUS untuk **KU 8** hanya diperbolehkan **Man to Man Half Court**.
- h. Tidak diperbolehkan **Zone Defense** dan **Double Team**.



- i. Tim tidak diperbolehkan untuk **Help Defense**, kecuali di area paint area.
- j. Pemain tim yang melakukan **offense** diharuskan aktif (contoh tidak berdiri atau menunggu di **back-court** ketika **offense**, maupun hanya berdiri pasif di garis **half court**). Wasit maupun Official Pertandingan **wajib** memberi **peringatan** kepada tim, dan setelah itu apabila terulang maka akan di kenakan **violation**, dan bola diberikan kepada tim lawan.
- k. Tim yang melanggar peraturan **defense dan offense** akan diperingatkan sebanyak **1x** dan apabila selanjutnya akan diberikan **hukuman 1x Freethrow tanpa Rebound** dan penguasaan diberikan kepada tim yang memegang bola terakhir.

l. Ketentuan Rebound dan Transisi Defensif

- **Offensive Rebound**

Tim yang sedang dalam posisi offense tetap memiliki kesempatan untuk melakukan perebutan bola pantul (offensive rebound) setelah terjadi upaya tembakan (field goal attempt).

- **Defensive Possession & Transition**

Apabila bola telah sepenuhnya dikuasai oleh tim yang bertahan (defensive team possession), baik melalui defensive rebound, steal, maupun situasi turnover lainnya, maka:

- Tim **offense** wajib segera kembali ke area **half-court** sendiri (**Man to Man Half Court Defense**)
- Tim **offense** wajib segera melakukan transisi **defense** tanpa melakukan tekanan di area **half court** lawan (**no full court press/trap**).

- m. Tidak diperbolehkan **Ball Screen, Pick and Roll, dan Screen**.
- n. Tidak ada **And One**.
- o. **KHUSUS untuk KU 8 Free Gender** tidak ada **8 detik violation** dan **5 detik violation**.
- p. **KHUSUS untuk KU8 Free Gender** tidak ada **FOUL OUT** tetapi Pemain yang sudah melakukan **5 foul** di haruskan duduk dulu di bench dan **boleh** bermain kembali di **kuarter berikutnya**.
- q. **KHUSUS untuk KU 8 Free Gender** Pemain **tidak diperbolehkan merebut bola** apabila bola tersebut sedang di pegang oleh pemain lawan, hanya boleh melakukan **Steal** pada saat bola terlepas atau di **PASSING**.



- r. Pada kategori **KU 10 Mix Gender**, setiap tim **WAJIB** mendaftarkan sekurang-kurangnya 2 (dua) pemain putri dalam daftar pemain tim serta menurunkan minimal 1 (satu) pemain putri pada setiap kuartier pertandingan. Apabila kedua pemain putri tersebut mengalami cedera dan dinyatakan tidak dapat melanjutkan pertandingan oleh tim medis, maka pelatih tim lawan berhak menentukan pemain pengganti yang akan diturunkan. Ketentuan ini bersifat wajib dan tidak dapat dikecualikan.
- s. Setiap tim memiliki kesempatan 2 (dua) kali **time-out** per pertandingan, dengan ketentuan hanya boleh digunakan maksimal 1 (satu) kali per kuartier. (**Time-out** tidak dapat diakumulasikan atau diambil sekaligus pada kuartier yang sama).
- t. Untuk garis **Free-throw** menyesuaikan aturan **Mini Basket**.
- u. Bola yang akan digunakan ketika pertandingan adalah **size 5**.
- v. Untuk **3-point** tidak berlaku.
- w. Tim tidak diperbolehkan untuk **Walk Out (WO)**.
- x. Semua tim **WAJIB** tiba di lapangan **60 menit** sebelumnya dari jadwal yang telah ditentukan.
- y. 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** tetapi **Game akan tetap berlangsung dengan sisa waktu yang ada**.
- z. Untuk menentukan urutan peringkat klasemen ditetapkan sebagai berikut:
- Urutan peringkat disetiap grup ditentukan oleh tim yang **paling banyak memenangkan pertandingan / POINT**.
 - Jika ada dua tim dengan jumlah kemenangan sama berlaku **head-to-head (hanya perhitungan menang-kalah dan berlaku hanya dalam grup)**.
 - 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**.



2. Wasit

Wasit yang bertugas pada **YBC 2026** adalah wasit resmi dari Perbasi dengan klasifikasi sebagai berikut:

- **KU 8 Free Gender dan KU 10 Mix Gender** terdiri dari 2 Wasit yang minimal berlisensi C.
- **KU 12 PA - PI** terdiri dari 3 wasit yang minimal berlisensi C.

3. Technical Meeting

Technical Meeting akan diadakan pada:

Hari / Tanggal : Tanggal Menyusul.
Pukul : Waktu Menyusul.
Tempat : Informasi Menyusul.

4. Medis

Panpel **YBC 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.

5. Bola Pertandingan

- a. Bola pertandingan untuk kategori **KU 8 Free Gender, KU 10 Mix Gender, dan KU 12 PA - PI**, akan menggunakan bola merk Molten size 5 dengan tipe BG 4000.

6. 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 **YBC 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.



7. Tata Tertib di Lapangan

- 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 10 pemain** maka pelanggaran pada poin ini akan **dianggap Kalah** tetapi **GAME** tetap akan berjalan menyesuaikan **siswa waktu yang ada**.
- Semua official yang duduk di bangku cadangan harus memakai **pakaian berkerah, celana panjang dan bersepatu**.
- Supporter tidak diperbolehkan membawa alat musik**.
- Tim **WAJIB mengontrol supporternya**, jika **supporter** tidak dapat ditertibkan maka panitia **berhak untuk mengeluarkan dari tempat pertandingan**.
- Dilarang merokok** di area pertandingan.

8. 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:

- Apabila gangguan tersebut pada kuartir I (satu) maka pertandingan akan diulang kembali.
- Apabila gangguan tersebut terjadi pada kuartir II (dua) sampai dengan kuartir III (tiga) maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang tersisa.
- Apabila gangguan terjadi pada kuartir IV (empat) maka pertandingan dianggap selesai dan skor dianggap sah.
- 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.

9. Pengaduan dan Protes

- 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 Panpel adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat serta tidak merubah hasil pertandingan.

10. Sanksi Terhadap Perbuatan Onar dan Pemogokan

- a. Apabila menurut pengamatan dan pertimbangan Pengawas Pertandingan ada pemain, ofisial, atau suporter membuat keonaran, maka terhadap pemain, ofisial, atau suporter tersebut dikenakan sanksi berupa diskualifikasi.
- b. Apabila suporter melakukan tindakan anarki, baik secara verbal maupun fisik, yang menyerang wasit atau Panitia Pelaksana (Panpel), serta dinilai oleh Pengawas Pertandingan dan Panpel telah mengganggu jalannya pertandingan, maka suporter yang bersangkutan akan diberikan peringatan sebanyak 1 (satu) kali. Jika peringatan tersebut tidak diindahkan, suporter yang bersangkutan akan dikeluarkan dari area pertandingan. Pendamping atau ofisial tim terkait wajib membantu panitia dalam menertibkan suporter tersebut.
- c. 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.
- d. 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 **kalah dan tidak diperbolehkan ikut lagi dalam event selanjutnya**.
- e. Apabila akibat dari insiden tersebut (poin c) salah satu tim menyatakan tidak bersedia melanjutkan pertandingan, tim yang bersangkutan dianggap melakukan tindakan pemogokan dan dinyatakan kalah *forfeit*.



11. Sanksi Terhadap Pelaku Penganiayaan dan Perkelahian

- 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 **YBC 2026** serta dikenakan denda sebesar **3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah)**, sebelum pembayaran denda **hingga GAME** selanjutnya maka Tim yang bersangkutan **akan dianggap kalah 20 – 0** tetapi **Game tetap akan berjalan tanpa yang bersangkutan**.
- 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)**.
- Untuk kasus **Ejected** dikenakan denda pada poin 10.a, kecuali akumulasi unsportmanlike foul/technical foul.

12. Sanksi terhadap pemain ilegal:

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

13. Force Majeure

Keadaan force majeure adalah seluruh peristiwa yang terjadi di luar kehendak dan kemampuan manusia, termasuk namun tidak terbatas pada sakit, kecelakaan, meninggal dunia, atau bencana alam. Panitia Pelaksana (Panpel) memiliki hak mutlak untuk menentukan dan menafsirkan keabsahan alasan force majeure dalam pelaksanaan serta penerapan THB **YBC 2026**.

14. Hadiah atau penghargaan

- Setiap tim atau peserta yang menjadi juara pada **YBC 2026** berhak menerima piala dan medali. Jumlah medali yang diberikan sesuai dengan jumlah peserta yang tercatat dengan maksimal jumlah yaitu **15pcs**.
- 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 KU 8 - KU 19.

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 **YBC 2026**.

