

PERATURAN PERTANDINGAN BOLA KERANJANG (LELAKI)

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Federation Of International Basketball Association (FIBA) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1. Kelayakan pemain seperti Peraturan Am KSSU Perkara 5.1
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi Peraturan Am KSSU Perkara 5.8.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai **sepuluh (10) orang**.
- 2.4. Senarai nama pemain mesti diserahkan kepada Pengadil / Penyelaras Perlawanan Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 2.5. Setiap pasukan mestilah terdiri daripada sekurang-kurangnya **Pengurus dan lima (5) orang pemain memakai jersi lengkap** 15 minit sebelum memulakan perlawanan.
- 2.6. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan mendapat kiraan mata lima **belas kosong (15-0) dan memperolehi tiga (3) mata**.

3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Sila rujuk Perkara 6 Peraturan Am KSSU (Sistem Pertandingan)
- 3.2 Setiap perlawanan dimainkan secara **2 Separuh Masa**. Setiap Separuh Masa dimainkan selama **sepuluh (10) minit dengan dua (2) minit rehat** antara Separuh Masa.
- 3.3 Setiap pasukan hanya dibenarkan melakukan **empat (4) time out** bagi setiap perlawanan. Setiap *time out* hanya **selama 30 saat** sahaja.
- 3.4 Pemain yang melakukan kesalahan (*foul*) sebanyak lima (5) kali akan dikeluarkan dari perlawanan tersebut. Tindakan tatatertib atau penyingkiran akan dikenakan oleh pengadil jika pemain melakukan kesalahan berulang yang membahayakan pemain lain.
- 3.5 Pasukan yang mendapat lebih mata selepas wisel penamat akan dikira sebagai pemenang bagi perlawanan tersebut.
- 3.6 Di pusingan suku akhir hingga perlawanan akhir, sekiranya kedudukan mata seri semasa wisel penamat maka penentuan kemenangan akan ditentukan seperti berikut:
 - 3.6.1 Permainan masa tambahan selama lima (5) minit sahaja. **Jika seri;**
 - 3.6.2 Balingan Penalti sebanyak tiga (3) balingan oleh tiga (3) pemain yang berbeza. **Jika seri;**
 - 3.6.3 Balingan *3-Pointer Sudden Death* dari lokasi yang ditetapkan Pengadil yang akan dilakukan oleh pemain yang berbeza dari pembaling sebelumnya.

4. SISTEM KIRAAN MATA

4.1 Pemberian mata jaringan masuk ke dalam keranjang ialah:

- 4.1.1 Lontaran dari luar kotak 'D' – 3 mata.
- 4.1.2 Lontaran dalam kotak 'D' – 2 mata.
- 4.1.3 Lontaran Percuma – 1 mata.

5. PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN

5.2 **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:

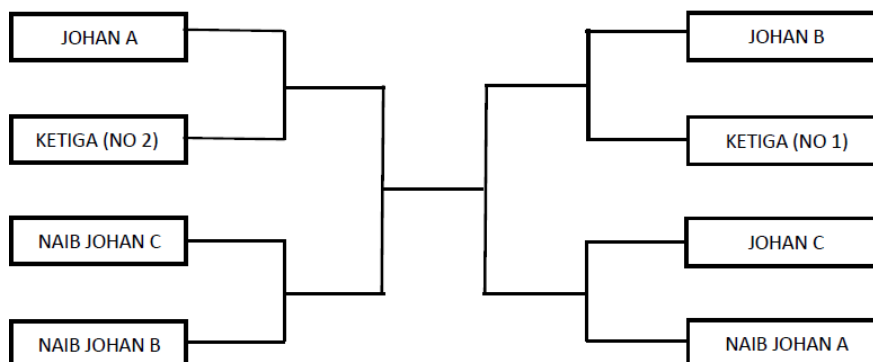
- 5.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 5.2.2 Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan terbanyak (jumlah jaringan – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
- 5.2.3 Pasukan yang memenangi bilangan mata jaringan yang terbanyak dikira menang. (*Score Points*). **Jika seri;**
- 5.2.4 Pasukan yang mendapat jumlah mata jaringan dibahagi bilangan perlawanan terbanyak dikira menang. (*Average Score Points/Game*). **Jika seri;**
- 5.2.5 Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang. **Jika seri;**
- 5.2.6 Tiga (3) balingan tengah. **Jika seri;**
- 5.2.7 Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

6 PUSINGAN KALAH SINGKIR

6.1 Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).

6.2 Pusingan Suku Akhir (Kalah Singkir) adalah seperti berikut:-

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



7. KELEWATAN/ KETIDAKHADIRAN

7.1 Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan (15-0) dan memperolehi 3 mata.

8. MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH

8.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am KSSU

9. PENANGGUHAN

9.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am KSSU

10. BANTAHAN

10.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am KSSU

11. LAIN-LAIN PERKARA BERKAITAN

11.1 Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.

11.2 Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.