

The logo for SUKIPT 2026 features a colorful, multi-colored sunburst icon above the text. The word "SUKIPT" is written in a stylized, bold font, with "SUKI" in blue and "PT" in red. Below it, the year "2026" is written in a brown, sans-serif font.

SUKIPT
2026



PERATURAN PERMAINAN

BOLA KERANJANG

PERATURAN PERMAINAN SUKIPT



BOLA KERANJANG

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1. Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Bola Keranjang Antarabangsa sebagaimana yang ditetapkan oleh FIBA.
- 1.2. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3. Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
 - 1.3.1. Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am SUKIPT yang dikuatkuasakan sepanjang keibaharan sukan ini.
 - 1.3.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada **Undang-Undang Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA)**.
 - 1.3.3. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT 2024 **muktamad**.

2. PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 2.1. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar 12 orang pemain serta dua (2) orang pegawai di dalam Borang Pendaftaran Pemain seperti berikut-

PEMAIN	12 orang
PENGURUS	1 orang
JURULATIH	1 orang

PERATURAN PERMAINAN SUKIPT



3. REFERI KEHORMAT/KETUA PENGADIL/PENGADIL

- 3.1. Pengadil bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bagi pertandingan permainan yang diertandingkan mulai dari peringkat awal.

4. PAKAIAN

- 4.1. Setiap pasukan mestilah mempunyai dua (2) set baju yang berlainan warna iaitu putih dan warna gelap.
- 4.2. Untuk pertandingan, mana-mana pasukan yang disebutkan nama terdahulu akan memakai warna putih, sementara lawannya memakai warna gelap.
- 4.3. Nombor baju hendaklah bermula dari nombor 0 hingga nombor 99 dengan menggunakan huruf biasa. Tinggi nombor hendaklah 2 inci x 4 inci di hadapan dan 4 inci x 8 inci di belakang.

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1. Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2024.
- 5.2. Pusingan kedua akan dijalankan secara KALAH MATI yang terdiri daripada Johan Kumpulan. Sementara Naib Johan kumpulan layak memasuki pusingan kedua sekiranya perlu, yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan, SUKIPT.
- 5.3. Sebelum perlawanan dimulakan, pasukan-pasukan hendaklah menyerahkan borang-borang senarai pemain yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SUKIPT kepada Pengarah Pertandingan dalam masa tiga puluh (30) minit sebelum pertandingan bermula.
- 5.4. Sekiranya di akhir perlawanan dalam sesuatu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama, maka keputusan akan ditentukan mengikut Peraturan FIBA.
- 5.5. Permainan mengandungi empat (4) bahagian iaitu sepuluh (10) minit setiap tempoh. Masa rehat ialah dua (2) minit di antara tempoh pertama dan kedua, ketiga dan keempat, juga sebelum setiap tempoh tambahan masa.
- 5.6. Rehat separuh masa ialah sepuluh (10) minit dan tempoh tambahan masa lima (5) minit sehingga satu pasukan diisytiharkan pemenang.

PERATURAN PERMAINAN SUKIPT



6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

6.1. Semua pertandingan di dalam kumpulan yang dijalankan secara liga akan diberi mata seperti berikut-

MENANG	KALAH	WALK-OVER
2 MATA	1 MATA	2 MATA

6.2. Mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA).

7. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

7.1. Setiap pasukan hendaklah berada di gelanggang dua puluh (20) minit sebelum masa perlawanan dimulakan. Pasukan yang bermain akan diumumkan oleh Jawatankuasa Teknikal. Masa yang diberi lima belas (15) minit untuk pasukan melaporkan diri. Pasukan yang lewat lima belas (15) minit dari masa pertandingan yang telah dijadualkan tanpa memberi alasan yang munasabah adalah dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding kepada pihak lawannya itu.

8. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2024.

9. RAYUAN / BANTAHAN

9.1. Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2024.

9.2. Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan dalam masa tiga puluh (30) minit selepas pertandingan itu tamat.

10. HADIAH

ACARA/KAHABORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	DITAWARKAN	JUMLAH	DITAWARKAN	JUMLAH	DITAWARKAN	JUMLAH
BOLA KERANJANG (L)	1	12	1	12	1	12
BOLA KERANJANG (W)	1	12	1	12	1	12
JUMLAH	2	24	2	24	2	24