

## BOLA KERANJANG 3 on 3

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

- 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 dan undang-undang berkenaan diputuskan seperti berikut:
  - 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan oleh AHLI MASUM
  - 1.3.2 Sebarang persoalan tentang teknikal akan dijawab oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MASUM
- 1.4 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
  - 1.4.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am Pertandingan Majlis Sukan Universiti Malaysia (**MASUM**) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.
  - 1.4.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada **Undang-Undang Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA)**.
  - 1.4.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MASUM **muktamad**.
- 1.5 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar 5 orang pemain serta dua (2) orang pegawai di dalam Borang Pendaftaran Pemain

## 2. PERATURAN PERTANDINGAN

### 2.1 Gelanggang Permainan Dan Peralatan

2.1.1 Permukaan gelanggang adalah 15m (lebar) x 11m (panjang)

\*separuh gelanggang sebenar

2.1.2 Menggunakan bola MOLTEN GM saiz 7 (GM7) untuk kategori Lelaki manakala MOLTEN (GM 6) untuk kategori Wanita.

### 2.2 Pendaftaran Pemain

Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima 5 orang pemain (3 pemain + 2 pemain simpanan)

### 2.3 Pengadil & Penjaga Masa/Skor

Pegawai perlawanan termasuklah 1 atau 2 orang pengadil dan dua (2) orang pegawai meja (pencatat skor dan penjaga masa).

### 2.4 Tempoh Permainan Dan Skor

2.4.1 Setiap tempoh permainan akan dijalankan selama 10 minit sahaja dan pasukan yang mendahului 21 mata terlebih dahulu akan memenangi perlawanan.

2.4.2 Sekiranya keputusan seri, tambahan masa akan diberikan dan pasukan pertama yang menjaringkan 2 mata dalam perlawanan itu dikira memenangi perlawanan

### 2.5 Pelaksanaan Permainan

2.5.1 Pasukan yang dapat memulakan permainan ditentukan oleh pengadil dengan cara *coin flip*.

2.5.2 Skor/Mata Jaringan

2.5.2.1 Satu (1) mata diberikan pada setiap *shot* yang dibuat ketika pemain di **dalam arc**

2.5.2.2 Dua (2) mata diberikan pada setiap *shot* yang dibuat ketika pemain di **belakang arc**

2.5.2.3 *Setiap free throw* akan diberikan satu (1) mata

## 2.5.3 Memainkan Bola

- 2.5.3.1 Selepas jaringan gol atau jaringan bebas akhir yang berjaya, pasukan bertahan akan memulakan permainan dengan mengelecek atau menghantar bola terus dari dalam gelanggang bawah keranjang ke satu tempat di luar garisan lengkung.
- 2.5.3.2 Jika jaringan tidak berjaya, pasukan penyerang (*offensive team*) yang memperoleh bola pantulan (*rebound*) boleh meneruskan permainan tanpa terlebih dahulu menghantar bola tersebut ke luar garisan lengkung
- 2.5.3.3 Jika jaringan tidak berjaya, bola yang terkena keranjang gol atau melantun hasil dari percubaan membuat jaringan (*rebound*) diperolehi pasukan bertahan (*defensive team*), bola itu mestilah terlebih dahulu dihantar semula ke luar garisan lengkung kepada pemain sepasukanya sebelum membuat serangan.
- 2.5.3.4 Dalam keadaan bola mati, 'check-ball' perlu dilakukan di belakang garisan lengkung.
- 2.5.3.5 Apabila berlaku rebutan bola (*jump ball situation*), hak bola dan lontaran masuk akan diberi kepada pasukan bertahan.

## 2.6 Kesalahan (Foul)

- 2.6.1 Satu-satu pasukan dianggap dalam situasi penalti (*penalty situation*) apabila pasukan tersebut melakukan 6 kali kesalahan (*foul*)
- 2.6.2 Pasukan yang melakukan kesalahan (*foul*) kali ke 7, 8 dan 9 akan dikenakan penalti dua (2) jaringan bebas (*free throw*)
- 2.6.3 Pasukan yang melakukan kesalahan (*foul*) kali ke 10 dan seterusnya akan dikenakan penalti dua (2) jaringan bebas (*free throw*) dan penguasaan bola (*ball possession*)

## 2.7 Pertukaran Pemain

- 2.7.1 Pertukaran pemain tidak memerlukan sebarang tindakan dari pengadil ataupun pegawai meja (*table official*)
- 2.7.2 Pemain simpanan boleh memasuki gelanggang setelah pemain sepasukanya melangkah keluar dan bersentuh fizikal dengannya
- 2.7.3 Dalam situasi *dead ball*, keutamaan untuk *check ball* terlebih dahulu

## 2.8 Time Out

- 2.8.1 Setiap pasukan diberi satu *time-out* dan boleh membuat pertukaran pemain dalam situasi *dead-ball*. Setiap *time-out* yang diberi adalah selama 30 saat.
- 2.8.2 *Time-out* hanya boleh dibuat ketika situasi *dead-ball* sahaja.

## 2.9 Peringkat Kalah Mati

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 MASUM.

## 2.10 Kiraan Mata

Setiap perlawanan dalam peringkat kumpulan akan diberikan mata seperti berikut : Menang = 2, dan Kalah = 1