

**PERATURAN PERMAINAN BOLA KERANJANG 3 LAWAN 3 (3x3)****1. PERATURAN TEKNIKAL**

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Bola Keranjang 3 Lawan 3 (3x3) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Persekutuan Bola Keranjang Antarabangsa (FIBA) 3x3.
- 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 Semua kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN AM HESF 2019.
  - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Keranjang 3x3 HESF 2019 dan keputusan adalah MUKTAMAD.
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Keranjang 3x3 HESF 2019 adalah MUKTAMAD.

**2. PERATURAN PERTANDINGAN**

- 2.1 Kategori yang dipertandingkan
  - 2.2.1 Kategori Berpasukan
    - 2.2.1.1 Berpasukan Lelaki
    - 2.2.1.2 Berpasukan Wanita
- 2.2 Pendaftaran dan pembentukan Pasukan
  - 2.2.1 Bilangan pemain adalah seperti berikut :

Bil	Kategori	Bilangan Pemain Lelaki	Bilangan Pemain Wanita	Jumlah Pemain/ Pasukan <i>*Maksimum setiap IPT boleh menghantar 2 pasukan</i>
1	Berpasukan Lelaki	4 pemain / 1 pasukan	-	Maksimum 8 pemain <i>(jika hantar 2 pasukan)</i>
2	Berpasukan Wanita	-	4 pemain / 1 pasukan	Maksimum 8 pemain <i>(jika hantar 2 pasukan)</i>

- 2.2.2 Setiap Institusi Pendidikan Tinggi (IPT) hanya boleh mendaftar **penyertaan maksimum 2 (dua) pasukan bagi setiap kategori.**
- 2.2.3 Seseorang pemain hanya boleh mewakili **satu (1) pasukan/ IPT.**
- 2.2.4 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar **maksima 4 orang pemain** (3 pemain + 1 simpanan).
- 2.3 Pengadil Dan Pegawai Meja (Penjaga Masa / Skor)
  - 2.3.1 Pegawai perlawanan termasuklah 2 orang Pengadil dan 2 atau lebih Pegawai- pegawai meja (Penjaga masa, pencatat skor dan lain-lain).
- 2.4 Tempoh Permainan Dan Skor
  - 2.4.1 Sekira tempoh permainan akan dijalankan selama **10 minit sahaja (1 period)** atau perlawanan akan tamat jika terdapat mana-mana pasukan telah mencapai/ menghasilkan **21 mata** terlebih dahulu sebelum tamatnya masa 10 minit, akan dikira memenangi perlawanan tersebut.
  - 2.4.2 Sekiranya masa tamat, dan keputusan seri, tambahan masa diberikan untuk bermain dan **pasukan pertama yang menjaringkan 2 mata terdahulu** dalam perlawanan itu akan dikira memenangi perlawanan tersebut.
  - 2.4.3 Begitu juga jika berlaku seri (20-20) dan masa perlawanan tamat, tambahan masa akan diberikan bermain sehingga pasukan pertama yang berjaya menjaringkan 2 mata terdahulu akan dikira memenangi perlawanan tersebut.
- 2.5 Perlaksanaan 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 jaringan (shot) yang berjaya dijaringkan oleh pemain **dalam** kawasan Arc (garis 3 points area) ketika bermain.
      - 2.5.2.2 Dua (2) mata diberikan pada setiap jaringan (shot) yang dibuat ketika pemain menjaringkan di **luar** kawasan Arc (garis 3 points area).
      - 2.5.2.3 Setiap jaringan percuma (*free throw*) yang berjaya dijaringkan akan diberikan **satu (1) mata.**

### 2.5.3 Memainkan Bola

- 2.5.3.1 Setiap pasukan yang menyerang mempunyai masa **12 saat** (*shot clock*) untuk menguasai bola sehingga cubaan jaringan dibuat.
- 2.5.3.2 Selepas jaringan gol atau jaringan bebas akhir yang berjaya, pemain pasukan bertahan akan memulakan permainan dengan mengelecek atau menghantar bole terus dari gelanggan bawah keranjang ke kawasan luar garisan **Arc** (3 points area) dan bermula mengatur serangan/ jaringan pula, bola mesti dihantar ke luar kawasan Arc sebelum menyerang balik.
- 2.5.3.3 Begitu juga dengan situasi pemain bertahan berjaya merebut bola (*steal, block atau rebound*). Bola harus dibawa atau dihantar keluar dari kawasan Arc terlebih dahulu sebelum mengatur semula serangan.
- 2.5.3.4 Jika jaringan tidak berjaya, pasukan penyerang (*offensive team*) yang memperoleh bola pantulan (*rebound*) boleh meneruskan permainan tanpa terlebih dahulu menghantar bola tersebut ke luar kawasan Arc.
- 2.5.3.5 Jika jaringan tidak berjaya, bola yang terkena keranjang gol (*backboard/ ring*) atau hasil dari percubaan membuat jaringan (*rebound*) diperolehi pasukan bertahan (*defensive team*), bola itu mestilah dihantar keluar dari kawasan Arc sebelum mengatur balik serangan/ jaringan.
- 2.5.3.6 Dalam keadaan bola mati (*dead ball*), permainan akan dimulakan dengan '*check ball*' di kawasan tengah luar Arc (*at the top*).
- 2.5.3.7 Apabila berlaku rebutan bola sehingga situasi 'jump ball situation' dari Pengadil, hak bola atau permainan akan dimulakan seperti situasi 'dead ball' di kawasan tengah luar Arc (*at the top*) mengikut urutan posisi yang tercatat oleh pegawai meja.

### 2.6 Kesalahan (Foul)

- 2.6.1 Kesalahan pemain-pemain dalam setiap 'possession' akan direkod sebagai bilangan kesalahan (foul) pasukan.
- 2.6.2 Mana-mana pasukan yang mencapai jumlah bilangan kesalahan (foul) lebih dari 6 kali, kesalahan seterusnya akan diberikan 'jaringan bebas (free throw)' pada pasukan lawan.
- 2.6.3 Pasukan yang melakukan jumlah bilangan kesalahan (foul) bagi kali ke 7, 8 dan 9, akan memberikan 2 jaringan bebas/ penalti dua (2) jaringan bebas (free throw) pada lawan.
- 2.6.4 Pasukan yang melakukan jumlah jaringan kesalahan (foul) bagi kali ke 10 dan seterusnya, pihak lawan akan mendapat dua (2) jaringan bebas (free throw) dan mendapat penguasaan bola (ball possession) selepas membuat jaringan bebas.
- 2.6.5 Mana-mana pemain yang mendapat dua (2) kesalahan peribadi dengan kesalahan teknikal (Technical/ Unsportsmanlike foul) dalam satu perlawanan, pemain tersebut perlu diarah keluar dari kawasan permainan dan permainan akan diteruskan dengan tiga (3) orang pemain yang lain di dalam pasukannya. Dua (2) jaringan bebas (free throw) bersama dengan penguasaan bola (ball possession) akan diberikan pada pasukan lawan.

- 2.7 Pertukaran Pemain
  - 2.7.1 Pertukaran/ penggantian pemain hanya boleh dilakukan semasa dalam situasi 'bola mati' (*dead ball*).
  - 2.7.2 Pemain simpanan boleh memasuki gelanggang setelah pemain sepatukannya telah melangkah keluar dari gelanggang permainan.
- 2.8 Time Out
  - 2.8.1 Setiap pasukan diberikan satu (1) time-out. Setiap time-out yang diberikan selama **30 saat**.
  - 2.8.2 Time-out hanya diminta seketika situasi 'bola mati' (*dead ball*) sahaja.
- 2.9 Cara Memutuskan Keputusan Dalam Kumpulan / Peringkat Kalah Mati
  - 2.9.1 Sistem pemberian mata bagi pertandingan/ perlawanan dalam kumpulan (liga) adalah seperti berikut :-
    - 3.1.1.1 Menang : 2 mata
    - 3.1.1.2 Kalah : 1 mata
  - 2.9.2 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 HESF.
- 3.0 Taklimat pengurus pasukan
  - 3.0.1 Taklimat pengurus pasukan diadakan sehari sebelum pertandingan berlangsung. Semua pengurus pasukan adalah dijemput hadir.
  - 3.0.2 Sebarang maklumat mutakhir berkaitan pertandingan akan dimaklumkan pada taklimat pengurus pasukan berkenaan.
  - 3.0.3 Sebarang keputusan jawatankuasa teknikal pertandingan adalah muktamad.
- 3.1 Gelanggang Permainan Dan Peralatan
  - 3.1.1 Permukaan gelanggang adalah 15m (lebar) x 11 m (panjang)  
\*Separuh gelanggang sebenar
  - 3.1.2 Bola – Menggunakan bola Molten bersize 6 (atau bola Molten 3x3) untuk kategori Lelaki dan Wanita.

### 3.2 Hadiah Kemenangan dan Kadar Yuran

#### 3.2.1 Kadar yuran dan Hadiah Kemenangan seperti berikut:

Bil	Kategori	Kadar Yuran (RM)	Hadiah Kemenangan
1	Berpasukan Lelaki	120/ pasukan <i>(jika 2 pasukan = 240)</i>	Pertama : RM800
2	Berpasukan Wanita	120/ pasukan <i>(jika 2 pasukan = 240)</i>	Kedua : RM600 Ketiga : RM400

3.2.2 Hadiah kemenangan 'Wang Tunai' dan Pingat akan diberikan.

3.2.3 Setiap pemenang akan menerima medal dan sijil pemenang.