



**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA *UNIVERSITI* MALAYSIA
PERATURAN BOLA TAMPAR**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan *mengikut* **Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB), Persekutuan Bola Tampar Malaysia (MAVA) dan Peraturan-Peraturan AM Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM).**
- 1.2 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKUM adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Bilangan penyertaan pemain adalah 12 orang termasuk (Libero) manakala bilangan pengurus dan jurulatih adalah 2 orang.
- 2.2 Setiap pemain perlu didaftar mengikut nombor jersi bagi mengelakkan kekeliruan semasa pendaftaran.
- 2.3 Pendaftaran Pemain hendaklah menggunakan borang khas iaitu & Borang Daftar Pasukan Bola Tampar yang disertakan semasa taklimat dan pengundian diadakan dan Borang Daftar Pemain Bola Tampar, diserahkan sebelum perlawanan pertama dimulakan.
- 2.4 Semua kakitangan yang terlibat hendaklah membawa Kad pekerja, dan kad akreditasi, ia hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola pertandingan sekiranya perlu.
- 2.5 Setiap pasukan boleh mendaftar minimum **DUA (2)** orang pemain veteran atau lebih dan **DIWAJIBKAN DUA (2)** orang daripada mereka berada dalam gelanggang semasa permainan berlangsung.
- 2.6 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima 2 libero.

3. PERATURAN PERMAINAN

- 3.1 Keputusan perlawanan akan diputuskan dengan dua (2) kemenangan daripada tiga (3) perlawanan untuk lelaki dan wanita di pusingan awal dan suku akhir.
- 3.2 Keputusan perlawanan akan diputuskan dengan tiga (3) kemenangan daripada lima

(5) permainan lelaki dan wanita di pusingan separuh akhir dan akhir.

3.3 Libero mesti memakai jersi yang berlainan warna daripada pemain lain.

4. PAKAIAN/ALATAN

Akan mengguna pakai peralatan yang disediakan oleh Tuan Rumah.

5. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan AM 12.0.

6. MENARIK DIRI DAN MEYERAH KALAH

Sila rujuk Peraturan AM 15.0.

7. PERLAWANAN YANG DI TUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

7.1 Sekiranya permainan tergendala atas sebab-sebab yang tidak diduga, permainan akan disambung semula di gelanggang yang sama, set tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.

7.2 Set yang telah dimainkan terdahulu dikekalkan keputusannya. Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain- pemain yang sama. Sila rujuk Peraturan AM 16.0.

8. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

8.1 Cara Memberi Mata:

Menang	-	3 mata
Kalah	-	0 mata

8.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah berikut:

8.2.1.1 Nisbah set tertinggi, $S = \text{Set menang} / \text{set kalah}$ (semua perlawanan).

8.2.1.2 Jika masih seri, kaedah kedua akan digunakan, $M = \text{Jumlah mata menang} / \text{jumlah mata kalah}$ (semua perlawanan).

8.2.1.3 Jika masih seri, $S_1 = \text{Jumlah set menang} / \text{set kalah}$ (antara pasukan yang terlibat sahaja).

8.2.1.4 Jika masih seri, M1= Jumlah mata menang bahagi mata kalah (antara pasukan terlibat sahaja).

8.2.1.5 Jika masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan maka keputusan perlawanan yang telah diadakan di antara kedua-dua pasukan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang menang di dalam perlawanan tersebut dikira menang.

8.2.1.6 Sekiranya masih tidak boleh ditentukan pemenang antara tiga (3) atau lebih pasukan, maka cabutan undi akan dijalankan.

9. KELEWATAN

Sila rujuk Peraturan AM 14.0

10. RINGKASAN PENYERTAAN

PERKARA	PEMAIN	JURULATIH	PEGAWAI	JUMLAH
Lelaki	12	1	1	14
Wanita	12	1	1	14

11. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Lelaki	1 (14)	1 (14)	2(28)
Wanita	1 (14)	1 (14)	2(28)
Jumlah	2	2	4