

BOLA TAMPAR

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Sukan SUKIPT yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

1.2 Undang-Undang Permainan

1.2.1 Peraturan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB).

1.3 Kelayakan

1.3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

1.4 Pendaftaran Pemain/Pembentukan Pasukan

1.4.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar 14 orang pemain serta empat(4) orang pegawai di dalam Borang Pendaftaran Pemain seperti berikut:-

	Lelaki	Wanita
Jumlah Pemain	14	14
Jumlah Pegawai	4	4

1.4.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan pertama dimulakan.

1.4.3 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

1.4.4 Setiap pasukan wajib mempunyai "LIBERO" (2 orang) semasa pertandingan dijalankan sekiranya mendaftar 13 atau 14 orang pemain.

1.5 Referi Kehormat/Ketua Pengadil/Pengadil

1.5.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

1.6 Pakaian Dan Peralatan

1.6.1 Rujuk Perkara 7 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

1.6.2 Pakaian yang bersesuaian dengan permainan Bola Tampar.

1.6.3 Pakaian seragam mengikut Peraturan FIVB

1.7 Kelewatan Dan Ketidakhadiran

1.7.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 25 – 0, 25 – 0.

1.8 Menarik Diri Dan Menyerah Kalah

1.8.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan SUKIPT

1.9 Rayuan / Bantahan

1.9.1 Rujuk Perkara 13 dan 15 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

1.10 Hadiah

1.10.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Sukan SUKIPT.

1.11 Peraturan Lain Yang Tidak Dinyatakan

1.11.1 Rujuk Perkara 21 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Sistem Pertandingan

2.1.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

2.1.2 Pusingan awal suku akhir, dan separuh akhir tempat Ke-3 dan 4 ditentukan dengan (3) set dari lima (5) permainan.

2.1.3 Setiap set dimainkan dengan kiraan mata 25. Set ketiga atau set penentuan dimainkan dengan kiraan mata 15.

2.1.4 Set pertama, Kedua, ketiga, dan keempat (pusingan awal, suku akhir, separuh akhir, ke-3 & 4 serta perlawanan akhir) sekiranya kedudukan terikat 24 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Duece).

2.1.5 Set kelima (Pusingan awal, suku akhir, dan separuh, Ke-3 & 4 serta perlawanan akhir) sekiranya kedudukan terikat 14 sama, pemenang akan ditentukan dengan perbezaan 2 mata (Duece).

2.2 Cara Memutuskan Keputusan Kumpulan

2.2.1 Cara memberi mata :

Menang - 2 Mata	Kalah - 1 Mata	Kalah Tanpa Bertanding - 0 Mata
-----------------	----------------	---------------------------------

2.2.2 Jika terdapat pasukan-pasukan mendapat jumlah mata, maka pemenang akan ditentukan mengikut kaedah seperti berikut :-

2.2.2.1 Nisbah Mata (M),

$M = \text{Jumlah mata menang (semua perlawanan)}$

Jumlah mata kalah (semua perlawanan)

2.2.2.2 Jika masih seri, Nisbah set tertinggi (S),

$S = \frac{\text{Jumlah set menang (semua perlawanan)}}{\text{Jumlah set kalah (semua perlawanan)}}$

Jumlah set kalah (semua perlawanan)

2.2.2.3 Jika masih seri,

$S1 = \frac{\text{Jumlah set menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{Jumlah Set kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$

Jumlah Set kalah (antara pasukan yang terlibat)

2.2.2.4 Jika masih seri,

$M1 = \frac{\text{Jumlah mata menang (antara pasukan yang terlibat)}}{\text{Jumlah mata kalah (antara pasukan yang terlibat)}}$

Jumlah mata kalah (antara pasukan yang terlibat)

2.2.2.5 Jika sekiranya masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan, maka keputusan perlawanan yang telah diadakan diantara kedua-dua pasukan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang pernah menang diperlawanan tersebut dikira menang.

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

2.3 Penangguhan Perlawanan

2.3.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan SUKIPT.

2.3.2 Sekiranya pengadil berpendapat gelanggang tidak sesuai untuk dimainkan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, permainan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan dan sekiranya tidak melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti :-

2.3.2.1 Sekiranya bermain semula digelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.

2.3.2.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.

2.3.2.3 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.

2.3.2.4 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

2.4 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 4 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.

3. RINGKASAN PENYERTAAN

	Lelaki	Wanita
Jumlah Pemain	14	14
Jumlah Pegawai	4	4