

PERATURAN PERMAINAN BOLA TAMPAR

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang - undangpermainan

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

1.2 Perkara yang tidakdinyatakan

RujukPeraturan AM SUKIPT IV

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Acara/Kategori yang dipertandingan

2.1.2 Kategori berpasukan Lelaki dan Wanita

2.2 PendaftaranPermainan/PembentukanPasukan

2.2.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 12 orang pemain, 1 pengurus dan 1 jurulatih bagi satu pasukan.

2.2.2Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan pertama dimulakan.

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

2.2.4 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai "LIBERO" (1 orang) semasa pertandingan dijalankan.

2.3 SistemPertandingan

2.3.1 Sila rujuk Peraturan AM SukiPT, perkara 9.

2.3.2 Pusingan awal sehingga suku akhir, ditentukan dengandua (2) set dari tiga (3) set permainan.

2.3.3 Pusingan separuh akhir dan tempat Ke-3 dan 4 ditentukan dengan tiga (3) set dari lima (5) set permainan.

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

2.3.5 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).

2.3.6 Cara Memutuskan Keputusan

2.3.6.1 Cara memberi mata:

Menang	- 2 mata
Kalah	- 1 mata
Kalah tanpa bertanding	- 0 mata

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

2.3.7.1 Nisbah Mata (M)

M = Jumlah mata menang (semua perlawanan)
Jumlah mata kalah (semua perlawanan)

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

S = Jumlah set menang (semua perlawanan)
Jumlah set kalah (semua perlawanan)

2.3.7.3 Jika masih seri,

S1 = Jumlah set menang (antara pasukan yang terlibat)
Jumlah set kalah (antara pasukan yang terlibat)

2.3.7.4 Jika masih seri,

M1 = Jumlah mata menang (antara pasukan yang terlibat)
Jumlah mata kalah (antara pasukan yang terlibat)

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

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

2.3.8 Kelewatan

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

2.4 Pakaian Pertandingan

2.4.1 Pakaian yang bersesuaian dengan permainan Bola Tampar.

2.4.2 Pakaian seragam mengikut Peraturan FIVB.

2.5 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

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

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

2.5.1.1.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.

2.5.1.1.3 Sekiranya perlawanan dimainkan digelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.

2.5.1.1.4 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

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

3. RINGKASAN PENYERTAAN

Bil	Acara Sukan	Jumlah Atlet Laki	Jumlah Atlet Wanita	Pegawai	Jumlah Keseluruhan
1	Bola Tampar	12	12	2 + 2	28