



اونيورسيتي مليسيا قهغ السلطان عبد الله  
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG  
AL-SULTAN ABDULLAH

## PERATURAN PERMAINAN BOLA TAMPAR

### 1. NAMA

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

### 2. PERATURAN

Mengikut undang-undang dan Peraturan AM Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SUKFAC) yang dikuatkuasa sepanjang kejohanan sukan ini.

### 3. JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan mewakili Fakulti dibawah Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (UMPSA).

### 4. PENDAFTARAN DAN PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Tiap- tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari 12 orang pemain bagi satu pasukan.
- 4.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan pertama dimulakan.
- 4.3 Hanya pemain pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
- 4.4 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai “LIBERO” (1 orang) semasa pertandingan dijalankan.

### 5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Sila rujuk Peraturan AM Sukfac, Perkara 9.
- 5.2 Pusingan awal hingga akhir permainan akan menggunakan sistem kiraan 30 mata tanpa deuce dan pertukaran gelanggang dilakukan pada mata ke 15.

5.3 Bagi peringkat **Suku Akhir** sehingga **Perlawanan Akhir**, sistem kiraan 25 mata digunakan dengan sistem “best of 3”.

## 6. CARA MUMUTUSKAN KEPUTUSAN

6.1 Cara memberi mata:

Menang	-	2
Kalah	-	1
Kalah tanpa bertanding	-	0

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

6.2.1 Nisbah Mata (M)

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

6.2.2 Jika masih seri, Nisbah Set tertinggi (S),

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

6.2.3 Jika masih seri,

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

6.2.4 Jika masih seri,

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

Jika sekiranya masih terdapat persamaan antara dua (2)

6.2.5 pasukan, maka

keputusan perlawanan yang telah diadakan diantara kedua dua pasukan akan

diambil kira. Pasukan yang pernah menang diperlawanan tersebut dikira

pemenang.

Sekiranya masih tidak boleh ditentukan pemenang antara tiga(3)

6.2.6 atau lebih

pasukan, maka cabutan undi akan dijalankan.

## **7. PAKAIAN**

7.1 Pakaian seragam mengikut Peraturan FIVB

## **8. KELEWATAN**

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 30-0, bagi pusingan awal dan 15-0 bagi peringkat Suku Akhir hingga Akhir.