



PERATURAN PERMAINAN BOLA TAMPAR
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan-peraturan Am Karnival Sukan Staf (KARiSTA) UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 12 orang pemain.
- 3.2 Pendaftaran pemain ini hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan pertama dimulakan.
- 3.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

4.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am.

5.0 PENARIKAN DIRI

Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am.

6.0 KEPUTUSAN

- 6.1 Permainan di peringkat awal sehingga akhir akan menggunakan sistem 'Best of 3'.

7.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

7.1 Cara memberi mata :

- Menang - 2 mata
- Kalah - 1 mata
- Kemenangan Percuma- 0 mata

7.2 Jika 2 atau lebih pasukan terlibat, maka keputusan akan ditentukan dengan cara berikut:-

- 7.2.1 Peringkat 1: Kiraan nisbah set, melibatkan semua pasukan dalam kumpulan.
- 7.2.2 Peringkat 2 : Kiraan nisbah mata, melibatkan semua pasukan dalam kumpulan.
- 7.2.3 Peringkat 3 : Kiraan nisbah set, melibatkan pasukan yang terlibat sahaja.
- 7.2.4 Peringkat 4 : Kiraan nisbah mata, melibatkan pasukan yang sahaja.
 - a) Dalam Peringkat 1 hingga 4, pasukan yang memperoleh nisbah yang lebih tinggi menduduki tempat atas.
 - b) Jika kedudukannya masih lagi sama di Peringkat 1, maka Peringkat 2 akan digunakan. Jika masih sama, maka Peringkat seterusnya akan digunakan.

Takrif-takrif :-

$$\text{Nisbah set} = \frac{\text{Jumlah Set Menang}}{\text{Jumlah Set Kalah}}$$

$$\text{Nisbah mata} = \frac{\text{Jumlah Set Menang}}{\text{Jumlah Set Kalah}}$$

- 7.3 Jika seri masih berlaku, maka keadaan berikut akan digunakan.
 - 7.3.1 Jika hanya dua pasukan yang terlibat, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.
 - 7.3.2 Jika tiga atau lebih pasukan, maka keputusan muktamad akan ditentukan dengan undian.

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Pakaian yang sesuai dengan permainan bola tampar dan mempunyai nombor dihadapan dan dibelakang baju.
- 8.2 Ketua pasukan / kapten hendaklah memakai baju bergarisan di bawah nombor atau memakai armband.

9.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

- 9.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan, sekiranya tidak melebihi 4 jam keputusan berikut diikuti:-
 - 9.1.1 Sekiranya bermain semula di gelanggang yang sama set yang tergendala akan disambung dengan mata, pemain dan kedudukan yang sama.
 - 9.1.2 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.
 - 9.1.3 Set gangguan telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.

10.0 KELEWATAN

Masa selama 10 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 2-0 (25-0, 25-0).

11.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

12.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

13.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARISTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.