



**PERATURAN PERTANDINGAN  
SUKAN PANTAI PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA  
BOLA TAMPAR PANTAI**

**1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

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

**2. PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut Undang-undang dan Peraturan AM Pertandingan (Sukan Pantai Persatuan Badan Berkanun Malaysia) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan sukan ini.

**3. JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan Antara Pasukan.

**4. PENDAFTARAN PERMAINAN/ PEMBENTUKAN PASUKAN**

- 4.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 6 orang pemain 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.

**5. SISTEM PERTANDINGAN**

- 5.1 Sila rujuk Peraturan AM Sukan Pantai Persatuan Badan Berkanun Malaysia.
- 5.2 Pusingan awal ditentukan dan tamat pada 21 mata, 11 mata tukar gelanggang.
- 5.3 Pada peringkat Separuh Akhir, dan Akhir akan dimainkan dalam best of 3 (21, 21, 15)

**6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN**

6.1 Cara memberi mata :

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

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

6.2.1 Nisbah Mata (M),

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

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

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

6.2.3 Jika masih seri,

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

6.2.4 Jika masih seri,

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

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

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

## **7. PAKAIAN**

7.1 Pakaian yang bersesuaian dengan permainan Bola Tampar Pantai.

7.2 Pakaian seragam mengikut Peraturan FIVB.

## **8. KELEWATAN**

Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21-0 (Peringkat Awal) dan 2-0 (Peringkat Kalah Mati).

## **9. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

9.1 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 melebihi 4 jam keputusan berikut akan diikuti :-

9.1.1 Sekiranya bermain semula di gelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.

9.1.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.

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

9.1.4 Set yang telah dimainkan dahulu akan dikekalkan keputusannya.

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

**10. BANTAHAN/ RAYUAN**

Mengikut Peraturan AM Sukan Pantai Badan Berkanun Malaysia.

**11. PERKARA-PERKARA LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN**

Sila rujuk Peraturan AM Sukan Pantai Badan Berkanun Malaysia.