



BOLA TAMPAR

1.0 PERATURAN PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Undang-undang Persatuan Bola Tampar Antarabangsa hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara 5.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA adalah di rujuk.

2.2 Bilangan

Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 10 orang pemain dalam Borang Pendaftaran Perlawanan.

2.3 Kelayakan

Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.

2.4 Borang Pendaftaran Perlawanan

Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

3.1 Pasukan

Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 6 pemain di padang sebelum satu-satu pertandingan dimulakan.

3.2 Masa

Masa selama tidak lebih dari 10 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada itu pasukan tersebut dikira menerima kekalahan.

4.0 PAKAIAN/ALAT

4.1 Pakaian

Pakaian yang seragam dengan permainan bola tampar mempunyai nombor di depan serta belakang baju dan mengikut peraturan FIVB.

4.2 Alat.

Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.

5.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 5.1 Semua perlawanan peringkat kumpulan dan suku akhir berdasarkan 1 set 31 mata.
- 5.2 Bagi peringkat separuh akhir dan akhir berdasarkan 2 set yang terbaik daripada 3 set permainan lagi.
- 5.3 Mata kemenangan seperti berikut:-

Menang	-	2 mata
Kalah	-	1 mata
Tarik diri/Tidak hadir	-	0 mata
- 5.4 Jika ada pasukan yang memperolehi sama mata, perbezaan set yang terbanyak dalam keseluruhan pertandingan akan dikira.
- 5.5 Jika masih seri, pasukan yang memperolehi kemenangan set yang terbanyak dalam keseluruhan pertandingan akan dikira.
- 5.6 Jika masih seri, pertemuan diantara pasukan yang berkenaan sebelumnya diambil kira, pasukan yang telah mengalahkan pasukan yang satu lagi dikira mengatasi yang lain.
- 5.7 Pengadil akan dilantik oleh Jawatankuasa Pertandingan dan Penjaga Garisan bagi pertandingan adalah terdiri daripada wakil kedua pasukan yang bertanding.

6.0 KELEWATAN

Masa selama 10 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 2 mata kemenangan dan bilangan 31 – 0 peringkat kumpulan dan suku akhir dan 25 – 0 ,25 – 0 untuk separuh akhir dan akhir.

7.0. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

8.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Setiap pasukan / atlet hendaklah menghabiskan setiap pertandingan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan. Jika tidak pasukan / atlet tersebut boleh disingkirkan daripada pertandingan ini.

9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA. dan keputusannya adalah muktamad.