

## PERATURAN PERTANDINGAN BOLA TAMPAR (LELAKI)

### 1. Undang-undang Permainan

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Tampar Antarabangsa dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).
- 1.2. **Pemain Libero.** Pemain Libero adalah pakar pemain pertahanan yang dihadkan fungsinya sebagai pemain barisan belakang. Dia tidak dibenarkan menyempurnakan sebarang pukulan serang dari mana-mana kawasan Permainan. Beliau boleh menggantikan seorang pemain di barisan belakang secara bebas dengan syarat permainan sudah berhenti dan sebelum tiupan wisel untuk servis. Seorang Libero itu mesti memakai jersi yang berlainan warnanya daripada rakan-rakan sepasukannya dan diwajibkan untuk memakai jersi yang bernombor. Setiap pasukan adalah berhak untuk menggunakan pemain Libero itu atau tidak. Pemain Libero tidak boleh menjadi Ketua Pasukan.

### 2. Pendaftaran Pemain

- 2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU perkara 5.8.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai Sembilan (9) orang seperti berikut:

|  | <b>Pemain Biasa</b> | <b>Pemain Libero</b>   |
|--|---------------------|------------------------|
|  | Orang (No Jersi)    | Tiada                  |
|  | Orang (No Jersi)    | 1 Orang (Ada No Jersi) |

- 2.4. Senarai nama pemain akan diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 2.5. Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap kontinjen mestilah terdiri daripada **Pengurus dan enam (6) orang pemain memakai jersi lengkap** 15 minit sebelum perlawanan bermula. Jika gagal pasukan berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya serta mematuhi kriteria peraturan Am KSSU perkara 10.
- 2.6. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan dikira memenangi semua set (2 – 0) dan memperolehi tiga (3) mata. Setiap set akan dikira seperti berikut:

|            | <b>Pasukan Menang</b> | <b>Pasukan Kalah</b> |
|------------|-----------------------|----------------------|
| Mata Set 1 | 25                    | 0                    |
| Mata Set 2 | 25                    | 0                    |
| Mata Set 3 | 15                    | 0                    |

- 2.7. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini.**
- 2.8. Pemain yang didaftarkan akan menggunakan nombor jersi yang sama sehingga selesai pertandingan kecuali jika mendapat kebenaran urusetia.

### 3. Pertukaran Pemain

- 3.1. Pertukaran pemain boleh dilakukan pada bila-bila masa ketika perlawanan berlangsung.
- 3.2. Pertukaran pemain hanya dibuat ketika 'bola mati' (tertaluk kepada kebenaran pengadil).
- 3.3. Pertukaran pemain hanya ditentukan oleh Pengurus satu-satu pasukan kecuali apabila memasukkan pemain 'libero'
- 3.4. Pemain yang berstatus 'libero' hanya dibenarkan membuat pertukaran pemain yang berada dalam Zon Belakang.

### 4. Sistem Pertandingan

- 4.1. Berpasukan Lelaki.
- 4.2. Sila rujuk Peraturan Am KSSU perkara 6 (Sistem Pertandingan).
- 4.3. Setiap perlawanan akan dimainkan secara *Best of 3* iaitu permainan 3 set bagi setiap kategori.
- 4.4. Jika permainan terikat satu (1) set sama maka pusingan set ke tiga akan dimainkan untuk penentuan pemenang.
- 4.5. '**Technical Time**' hanya dibenarkan diambil oleh satu-satu pasukan sebanyak 1 kali sahaja untuk setiap set.

### 5. Sistem Kiraan Mata

- 5.1. Pengiraan mata kemenangan bagi setiap set adalah seperti berikut:
  - 5.1.1. Set Pertama : 25 Mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 24-24).
  - 5.1.2. Set ke-2 : 25 Mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 24-24).
  - 5.1.3. Set ke -3 : 15 Mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 14-14).
- 5.2. Pasukan yang terdahulu memungut dua puluh lima (25) mata/ lima belas (15) mata akan dikira menang bagi perlawanan set tersebut.
- 5.3. Semua pasukan mesti menamatkan 3 set. Sekiranya pasukan menang 2 set pertama, tidak perlu meneruskan set ke-3.

### 6. Pakaian

- 6.1. Setiap pasukan dikehendaki memakai jersi yang bernombor dan dipapar di bahagian hadapan dan belakang jersi.
- 6.2. Pemain 'libero' mestilah memakai jersi yang berlainan warna dari pemain-pemain lain untuk satu-satu pasukan.
- 6.3. Pemain dimestikan memakai kasut yang bersesuaian.

### 7. Penentuan Kedudukan Pasukan

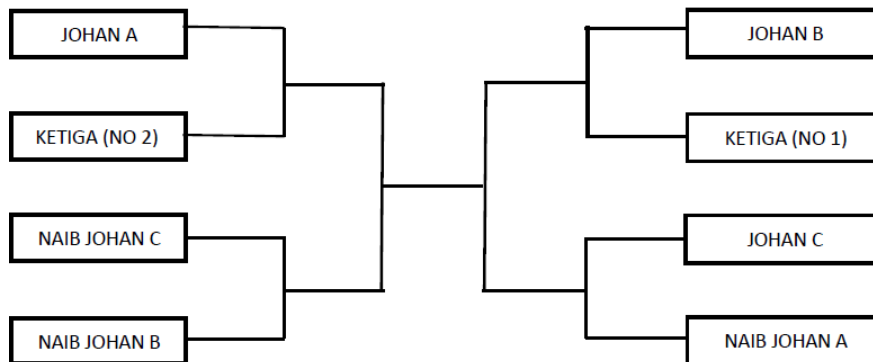
- 7.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:
  - 7.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
  - 7.1.2. Pasukan yang memenangi bilangan perbezaan set (Menang – Kalah) yang terbanyak dikira menang. (*Set Difference*). **Jika seri;**
  - 7.1.3. Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak (jumlah mata – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*) **Jika seri;**
  - 7.1.4. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

**8. Pusingan Kalah Singkir**

- 8.1. **Pusingan Suku Akhir.** Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).
- 8.2. **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.
- 8.3. **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Pasukan yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.
- 8.4. **Pusingan Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

**9. Carta Pusingan Kalah Singkir**

| KUMPULAN A | KUMPULAN B | KUMPULAN C |
|------------|------------|------------|
| A1         | B1         | C1         |
| A2         | B2         | C2         |
| A3         | B3         | C3         |
| A4         | B4         | C4         |



**10. Lain-lain Perkara Berkaitan**

- 10.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.
- 10.2. Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.