

**3PERATURAN PERTANDINGAN BOLA TAMPAR (LELAKI/WANITA)
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2022
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

1.0 PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Bola Tampar KAKOM 2022.

2.0 UNDANG-UNDANG

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut **Undang-undang Permainan Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB)**.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

3.1 2 hingga 5 September 2022

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Kolej Matrikulasi Melaka

5.0 PENYERTAAN DAN ACARA

5.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

5.2 Kategori yang dipertandingkan adalah:

5.2.1.1 Lelaki

5.2.1.2 Wanita

5.3 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi:

	LELAKI	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang	1 orang
Pemain	12 orang	12 orang
Jumlah	<u>14 orang</u>	<u>14 orang</u>

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan dijalankan. (02 September 2022, Jumaat, Jam 8.30 malam).

7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.

7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN)**.

7.4 Senarai peserta yang telah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan kalah mati seperti berikut:

8.1 Secara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

8.1.1 Pusingan Pertama

8.1.1.1 Pasukan yang mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

8.1.1.2 Pasukan-pasukan akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

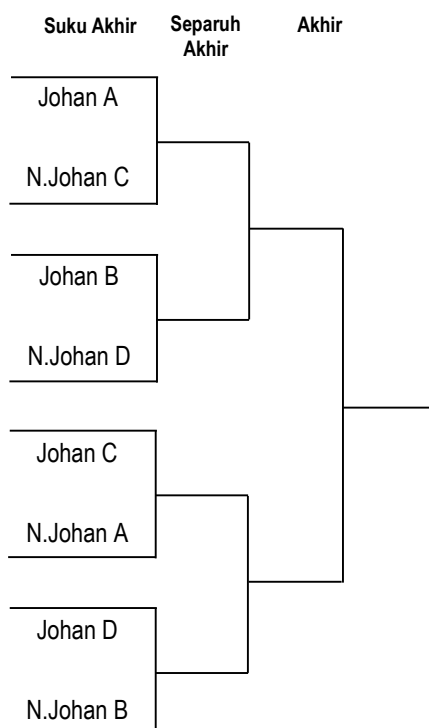
8.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

Menang	: 2 mata
Kalah	: 0 mata

8.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

8.1.2.1 Pemenang 1 dan Pemenang 2 dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

8.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:



8.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

8.1.2.3 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan diberikan kedudukan tempat Ketiga Bersama.

9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :

9.1.1 Nisbah Mata akan dikira. Pasukan yang memperolehi nisbah mata yang lebih tinggi dianggap menang. Cara pengiraan: $X = \text{Jumlah mata menang (semua perlawanan dalam pusingan berkenaan)}$ $Y = \text{Jumlah mata kalah (semua perlawanan dalam pusingan berkenaan)}$. Nisbah mata = X/Y ;

9.1.2 Jika kedudukan masih seri, maka keputusan akan ditentukan secara mengambil keputusan perlawanan di antara kedua-dua pasukan berkenaan sebelumnya (pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang);

9.1.3 Jika diperingkat ini lebih daripada dua (2) pasukan terlibat, maka keputusan akan ditentukan secara lambungan syiling 3 kali .

10.0 KELEWATAN

10.1 Lima (5) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan bilangan pemain yang cukup, maka pasukan berkenaan dikira kalah. Dengan itu pasukan yang tidak hadir dianggap menarik diri dan peraturan 18.0 (menarik diri) akan diguna pakai.

10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan lima belas (15) minit sebelum pertandingan dimulakan.

11.0 SET DAN MATA PERLAWANAN

11.1 Semua perlawanan peringkat kumpulan dan suku akhir akan dijalankan dalam satu set sahaja. Kiraan mata adalah tiga puluh satu (31) mata sahaja.

11.2 Apabila pasukan yang bertanding mencecah enam belas (16) mata akan berlaku pertukaran gelanggang. Pasukan yang mendapat tiga puluh satu (31) mata akan dikira pemenang. Tiada 'dius'

- pada kedudukan mata tiga puluh (30) sama.
- 11.3 Perlawanan separuh akhir diputuskan dengan dua (2) kemenangan daripada tiga (3) set (*Best of Three*).
 - 11.4 Kiraan mata untuk set pertama dan kedua adalah dua puluh lima (25) mata manakala kiraan mata untuk set ketiga adalah lima belas (15) mata.
 - 11.5 Perlawanan akhir diputuskan dengan tiga (3) kemenangan daripada lima (5) set (*Best of Five*).
 - 11.6 Kiraan mata untuk set pertama hingga keempat adalah dua puluh lima (25) mata manakala kiraan mata untuk set kelima adalah lima belas (15) mata.
 - 11.5 Jika berlaku 'dius' pada mana-mana set, pasukan yang mendapat beza 2 mata dari pasukan lawan akan menang. Tiada had mata ditentukan.

12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 12.1 Setiap pasukan hendaklah membawa sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna (mempunyai seluar dan stoking yang seragam).
- 12.2 Jika terdapat persamaan warna jersi setelah disahkan oleh pengadil perlawanan, pasukan tuan rumah (nama pasukan yang disebut pertama dalam jadual pertandingan) hendaklah menukar jersi.
- 12.3 Nombor jersi pemain tidak boleh ditukar setelah didaftarkan semasa pendaftaran/taklimat pengurus pasukan. Nombor jersi yang sama hendaklah digunakan oleh pemain hingga selesai pertandingan. Nombor pada jersi hendaklah berukuran sekurang-kurangnya **15 cm tinggi di hadapan** pada paras dada dan **20 cm di belakang**.
- 12.4 Nombor jersi hendaklah dari nombor satu (1) hingga dua puluh (20) sahaja.
- 12.5 Jersi **LIBERO** hendaklah berlainan daripada warna jersi pasukan.
- 12.6 Pasukan yang menyertai pertandingan ini boleh menggunakan nama penaja pada jersi tetapi tidak bercanggah dengan syarat-syarat yang ditentukan dan peraturan pertandingan FIVB.
- 12.7 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **MIKASA MVA 330** atau **MIKASA MVA300**. Pengelola akan menyediakan bola pertandingan.
- 12.8 Setiap kolej diminta membawa bola sendiri untuk tujuan memanaskan badan atau latihan.
- 12.9 Pihak pengelola berharap semua pemain yang beragama Islam dapat menutup aurat.

13.0 MENARIK DIRI

- 13.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

14.0 PENANGGUHAN

- 14.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am
- 14.2 Gangguan Luar.
 - 14.2.1 Sekiranya terdapat gangguan luar semasa perlawanan, permainan terpaksa dihentikan dan gangguan tamat 'rally' dimainkan semula.
- 14.3 Gangguan yang berlanjutan.
 - 14.3.1 Sekiranya terdapat gangguan yang tidak dijangka berlaku, pengadil, pihak pengelola dan 'Control Committee' (sekiranya ada), harus memutuskan langkah-langkah yang perlu diambil untuk memulihkan keadaan seperti sedia kala.
 - 14.3.2 Jika berlaku gangguan, dalam masa tidak melebihi 4 jam :
 - 14.3.2.1 Sekiranya perlawanan diteruskan di gelanggang yang sama, set permainan yang terganggu akan diteruskan seperti biasa dengan skor yang sama, pemain yang sama (kecuali pemain yang dibuang) dan posisi yang sama. Skor set permainan yang telah dimainkan dikekalkan;
 - 14.3.2.2 Sekiranya perlawanan diteruskan di gelanggang yang berlainan, set permainan yang terganggu akan dibatalkan, dan dimainkan semula dengan ahli pasukan dan 'lineups' permulaan yang sama (kecuali pemain yang dibuang) dan rekod kesemua 'sanctions' dikekalkan dan skor set permainan yang telah dimainkan dikekalkan.
 - 14.3.3 Jika berlaku gangguan dalam masa melebihi 4 jam, perlawanan keseluruhan dimainkan semula.

15.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 15.1 Pertandingan akan diadili oleh pengadil yang bertauliah (MAVA).
- 15.2 Keputusan pengadil adalah muktamad.

16.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

16.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

17.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

17.1 Tindakan tatatertib mengikut peraturan FIVB/MAVA

17.2 Setiap kesalahan tatatertib, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.

18.0 JURI RAYUAN

18.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

19.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

19.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

20.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

20.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan AM

21.0 PENGUNDIAN

21.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

22.1 Sila rujuk Perkara 20.1 Peraturan Am

23.0 HADIAH (LELAKI)

23.1 Emas (12 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

23.2 Perak (12 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

23.3 Gangsa (24 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

24.0 HADIAH (WANITA)

24.1 Emas (12 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

24.2 Perak (12 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

24.3 Gangsa (24 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

25.0 HAL-HAL LAIN

25.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

