

**PERATURAN PERMAINAN BOLA TAMPAR
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)**

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) dan Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan Bola Tampar, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

3.1 Rujuk Perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

4.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar dua belas (12) orang pemain serta dua (2) orang pegawai di dalam Borang Pendaftaran Pemain seperti berikut:

	Lelaki	Wanita
Jumlah Pemain	12	12
Jumlah Pegawai	2	2

4.2 Pendaftaran pemain perlu disampaikan kepada Jawatankuasa Penganjur sebelum pertandingan pertama dimulakan.

4.3 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

4.4 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai Libero (2 orang) semasa pertandingan dijalankan.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

6.0 SISTEM PERMAINAN

6.1 Pusingan awal hingga akhir, akan menggunakan **sistem Volleyton 25 mata sahaja, tanpa deuce dan tanpa penukaran gelanggang.**

7.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

7.1 Cara pemberian mata:

Menang - 2 Mata	Kalah - 1 Mata	Kalah Tanpa Bertanding - 0 Mata
-----------------	----------------	---------------------------------

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

7.3 Nisbah Mata (M),

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

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

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

7.5 Jika masih seri,

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

7.6 Jika masih seri,

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

7.7 Jika sekiranya masih terdapat persamaan antara dua (2) pasukan, maka keputusan perlawanan yang telah diadakan diantara kedua- dua pasukan tersebut akan diambil kira. Pasukan yang pernah menang di perlawanan tersebut dikira menang.

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

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Setiap peserta atau pasukan yang bertanding perlu menggunakan pakaian pasukan atau kontinjen institusi masing-masing.
- 8.2 Nama singkatan pasukan atau nama kontinjen institusi disarankan dicetak pada bahagian sebelah 'atas belakang' pakaian.
- 8.3 Pemain mesti berpakaian sukan lengkap iaitu baju berlengan, berseluar panjang, berkasut dan berstokin.
- 8.4 Pakaian mestilah seragam bagi peserta atau pasukan yang bertanding bagi acara yang melibatkan lebih daripada seorang pemain. Keseragaman ini juga disarankan ke atas pemakaian topi atau tudung yang digunakan, sekiranya berkaitan.
- 8.5 Bahan pakaian dari jenis kain denim, seluar dengan potongan jeans, atau pakaian ketat adalah tidak dibenarkan.
- 8.6 Pihak penganjur melalui jawatankuasa teknikal pertandingan berhak menghalang peserta atau pasukan yang tidak mematuhi peraturan pakaian daripada meneruskan perlawanan.

9.0 PERALATAN

- 9.1 Jenis bola yang akan digunakan untuk pertandingan ialah **MIKASA V300W**.

10.0 KELEWATAN

- 10.1 Hanya 15 minit sahaja akan diberikan kepada sesuatu pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 25 – 0.

11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 11.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

- 12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 JURI RAYUAN

- 13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1. Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

