



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KALI KE-10 TAHUN 2025

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN BOLA TAMPAR

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BOLA TAMPAR SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

1. PERATURAN AM

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan berpandukan Undang-Undang Rasmi Bola Tampar 2021-2024 Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (*Official Volleyball Rules 2021-2024 Fédération Internationale de Volleyball – FIVB*) yang dikuatkuasakan pada masa ini dan Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
- 1.2 Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-Undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
 - 1.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang Rasmi Bola Tampar 2021-2024 Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (*Official Volleyball Rules 2021-2024 Fédération Internationale de Volleyball – FIVB*).
- 1.4 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA adalah muktamad.

2. PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 2.2 Pendaftaran hendaklah dibuat dengan menggunakan Borang Penyertaan Rasmi yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan. Butir-butir tentang seseorang peserta hendaklah dilengkapkan dan disahkan oleh Setiausaha Agung Majlis Sukan Pasukan atau Ketua Kontinjen masing-masing.
- 2.3 Kategori yang dipertandingkan ialah bola tampar lelaki dan bola tampar wanita.
- 2.4 Setiap kontinjen boleh mendaftar tidak lebih daripada **28 orang pemain** dan **8 orang pegawai** bagi sukan bola tampar. Pecahan adalah seperti berikut:
 - 2.4.1 **14 orang pemain** bola tampar **lelaki** maksima termasuk **2 orang pemain libero** dan **4 orang pegawai**
 - 2.4.2 **14 orang pemain** bola tampar **wanita** maksima termasuk **2 orang pemain libero** dan **4 orang pegawai**.

2.5 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan berikut:

2.5.1 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)

2.5.2 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)

2.5.3 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)

2.5.4 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)

2.5.5 Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)

2.5.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)

2.5.7 Majlis Sukan Kolej Vokasional Malaysia (MASKoV)

2.5.8 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)

2.6 Pegawai dan pemain WAJIB membawa '**Kad Akreditasi**' sebagai pengesahan bagi setiap perlawanan sepanjang SIPMA berlangsung.

3. KELAYAKAN

3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.

4. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

4.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan sekurang-kurangnya **satu (1) hari** sebelum pertandingan pertama dijalankan.

4.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama pemain berserta dengan Kad Pengenalan atau dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 yang asal untuk disahkan dan No. Kad Matrik (untuk yang berkenaan).

4.3 Senarai pemain yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

4.4 Selepas taklimat pengurus pasukan, sebarang permohonan pertukaran/gantian pemain tidak dibenarkan.

5. JADUAL PERTANDINGAN

5.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA.

6. SISTEM PERTANDINGAN

6.1 Sistem Liga Dua kumpulan

- 6.1.1 Sistem pertandingan dijalankan secara liga dua kumpulan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi dalam setiap kumpulan akan diisytiharkan sebagai Johan diikuti dengan Naib Johan dan tempat Ketiga.
- 6.1.2 Dua pasukan dengan pencapaian jumlah mata tertinggi di setiap kumpulan akan layak ke pusingan Separuh Akhir dan pusingan seterusnya.
- 6.1.3 Sebelum bermulanya setiap set perlawanan, jurulatih perlu mengisi barisan pemain utama dalam borang yang disediakan, tandatangan dan diserahkan kepada pengadil ke-2 atau pencatat.
- 6.1.4 Semua perlawanan akan dijalankan dalam **lima (5) set** dan sistem perlawanan pemenang ditentukan dengan menang (3) set daripada lima (5) set. Pemenang ditentukan dengan kiraan mata 3-0 set atau 3-1 set atau 3-2 set.
- 6.1.5 Set pertama, set kedua, set ketiga dan set keempat akan dimainkan dengan kiraan mata 25. Sekiranya kedudukan terikat pada mata 24 sama, pemenang akan ditentukan dengan pasukan yang mendapat mata 28 dahulu.
- 6.1.6 Set kelima atau set penentuan dimainkan dengan kiraan mata 15. Sekiranya kedudukan terikat pada mata 14 sama, pemenang akan ditentukan dengan pasukan yang mendapat mata 18 dahulu.
- 6.1.7 Setiap pasukan dibenarkan mempunyai **seorang pemain libero** semasa pertandingan dijalankan.

6.2 Cara Pemberian Mata

- 6.2.1 Pasukan yang menang = 2 mata
- 6.2.2 Pasukan yang kalah = 1 mata
- 6.2.3 Pasukan yang kalah tanpa bertanding atau pertandingan tidak tamat = 0 mata (25-0; 25-0; 25-0)

6.3 Cara Menentukan Kedudukan

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

6.3.1.1 Nisbah set tertinggi (S),

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

6.3.1.2 Jika masih seri, Nisbah Mata (M),

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

6.3.1.3 Jika masih seri (S1),

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

6.3.1.4 Jika masih seri (M1),

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

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

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

6.4 Penangguhan Perlawanan

6.4.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan dan dijadualkan tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.

6.4.2 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 di luar kawalan kedua-dua pasukan dan sekiranya tidak melebihi 1 jam keputusan berikut akan diikuti:

- 6.4.2.1 Sekiranya bermain semula di gelanggang yang sama, set yang tergendala akan disambung semula dengan mata, pemain dan kedudukan pemain yang sama.
- 6.4.2.2 Set yang telah dimainkan dahulunya dikekalkan keputusannya.
- 6.4.2.3 Sekiranya perlawanan dimainkan di gelanggang yang lain, set yang sedang dimainkan dikira batal dan dimainkan semula dengan pemain-pemain yang sama.
- 6.4.2.4 Set yang telah dimainkan dahulu dikekalkan keputusannya.
- 6.4.3 Sekiranya berlaku gangguan perlawanan melebihi 1 jam, maka keseluruhan perlawanan akan dimainkan semula.
- 6.4.4 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan serta- merta.
- 6.4.5 Mana-mana perlawanan yang ditangguhkan, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA akan menetapkan semula perlawanan yang ditangguhkan itu.
- 6.5 Kelewatan
 - 6.5.1 Senarai nama pemain pasukan hendaklah diserahkan kepada meja urus setia Bola Tampar sebelum masa perlawanan bermula.
 - 6.5.2 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang ditetapkan.
 - 6.5.3 Hukuman kepada pasukan yang lewat mengikut jadual yang telah ditetapkan akan berpandukan Undang-Undang Rasmi Bola Tampar 2021-2024 Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (*Official Volleyball Rules 2021-2024 Fédération Internationale de Volleyball – FIVB*).
 - 6.5.4 Setiap pasukan hendaklah melaporkan diri di gelanggang perlawanan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
 - 6.5.5 Pasukan yang akan bermain hendaklah berada di gelanggang enam belas (16) minit sebelum perlawanan dimulakan. Kemenangan percuma (25-0; 25-0; 25-0) dengan 2 mata akan diberikan kepada mana-mana pasukan yang berjaya berada di gelanggang selepas lima belas (15) minit dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan.

6.6 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

- 6.6.1 Setiap pasukan haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan.
- 6.6.2 Menarik diri adalah tidak dibenarkan. Jika berlaku, pasukan berkenaan akan dikira sebagai menarik diri daripada keseluruhan pertandingan. Semua keputusan perlawanan yang dimainkan oleh pasukan tersebut akan dibatalkan dan pasukan tersebut tidak dibenarkan untuk meneruskan sebarang perlawanan seterusnya.
- 6.6.3 Sekiranya pasukan menarik diri atau menyerah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan perlawanan yang dimainkan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang perlawanan seterusnya. Setiap pasukan dimestikan menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan untuk perlawanan yang akan atau sedang berlangsung. Setiap pasukan dikehendaki meneruskan permainan walaupun tiada peluang untuk mendapat JOHAN, NAIB JOHAN atau tempat KETIGA.
- 6.6.4 Jika berlaku kecederaan sebelum perlawanan dan pasukan terlibat memberi kemenangan kepada pihak lawan maka pemain yang cedera mestilah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA.

6.7 Pegawai Pertandingan

- 6.7.1 Pegawai pertandingan yang bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA.

6.8 Pakaian Pemain

- 6.8.1 Semua pemain hendaklah memakai pakaian yang dibenarkan mengikut Undang-Undang Rasmi Bola Tampar 2021-2024 Persekutuan Bola Tampar Antarabangsa (*Official Volleyball Rules 2021-2024 Fédération Internationale de Volleyball – FIVB*).
- 6.8.2 Jika kedua-dua pasukan memakai pakaian yang sama warnanya, pasukan pelawat yang tercatat dalam jadual pertandingan mestilah menukar kepada pakaian yang lain warnanya atau mengikut peraturan sukan berkenaan.

6.9 Peralatan

- 6.9.1 Semua peralatan dan venue pertandingan akan disediakan dan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

7. JURI RAYUAN TERTINGGI

7.1 Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SIPMA.

8. RAYUAN/BANTAHAN

8.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SIPMA.

9. JAWATANKUASA DISIPLIN

9.1 Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SIPMA.

10. HADIAH-HADIAH

10.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SIPMA.

11. KEWANGAN

11.1 Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SIPMA.

12. PERKARA AM

12.1 Rujuk Perkara 20 Peraturan Am SIPMA.

13. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

13.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SIPMA yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.