



# **PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN BOLA TAMPAR**

## **KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)**



## **I. PENGANJURAN**

Pertandingan acara sukan bola tampar dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

## **II. BUTIRAN PERTANDINGAN**

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **VIBE Volleyball Court Sungai Merab, Kajang, Selangor**

## **III. PENDAFTARAN**

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
  - (a) Peserta :  
10 orang pemain – enam (6) pemain dan empat (4) pemain simpanan. Setiap pasukan dibenarkan mempunyai seorang (1) *Libero* semasa perlawanan dijalankan.  
(ditetapkan seramai dua (2) orang pemain pada peringkat umur 40 tahun dan ke atas untuk didaftarkan di dalam setiap pasukan dan mengikut kategori).
  - (b) Kategori Acara :
    - i. 1 x pasukan lelaki; &
    - ii. 1 x pasukan wanita.
2. Pengurus pasukan diwajibkan untuk mendaftarkan seramai dua (2) orang pemain pada peringkat umur 40 tahun dan ke atas (mengikut tahun) di dalam pasukan.
3. Pasukan yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan yang hadir.
4. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
5. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

#### IV. FORMAT PERTANDINGAN

##### 1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

| PENENTUAN | MATA / MARKAH |
|-----------|---------------|
| Menang    | 2             |
| Kalah     | 0             |

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperoleh jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- Jumlah *game* menang dan kalah;
  - Jumlah set menang dan kalah;
  - Jumlah mata (*point set*) yang terbanyak
  - Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

#### V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

- Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) yang berkuatkuasa dan telah diterima oleh Persatuan Bola Tampar Amatur Malaysia (MAVA).
- Perlawanan akan menggunakan sistem kiraan 31 mata (*rally points*) tanpa tambahan mata (*deuce*). Pasukan akan bertukar bahagian gelanggang selepas mata ke-16.
- Perlawanan penentuan tempat ketiga dan keempat dan perlawanan akhir akan dimainkan menerusi format *best of three* dengan kiraan 25 mata.
- Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan dengan kiraan mata 31-0.
- Tiada had pertukaran semasa perlawanan. Seseorang pemain yang telah diganti boleh masuk semula ke gelanggang sebagai pengganti kepada pemain lain.
- Satu (1) orang pemain pada umur 40 tahun dan ke atas diwajibkan berada di dalam gelanggang dan akan diberikan lilitan di lengan sebagai tanda tersebut.
- Setiap pasukan mempunyai 2 *time-out* (1 minit) setiap perlawanan.

## **VI. PAKAIAN/ PERALATAN DAN KESALAHAN**

1. Mana-mana pemain yang menerima kad kuning akan diberi amaran awal.
2. Mana-mana pemain yang mendapat kad merah, pasukan lawan akan menerima satu (1) mata percuma dan bertukar servis.
3. Pemain yang dikenakan kad kuning dan kad merah yang dikepilkan bersama akan diperintahkan keluar gelanggang. Boleh diganti dengan pemain simpanan yang berdaftar pada set tersebut. Pemain yang diperintah keluar gelanggang dan boleh bermain pada set seterusnya.

## **VII. PENGADILAN**

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

## **VIII. BANTAHAN**

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

## **IX. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN**

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

**Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)  
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')**