



PERATURAN AM PERMAINAN

BOLA TAMPAR

**KARNIVAL SUKAN KOLEJ
PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA
2026
[KASUKMA (XVI)]**

**KOLEJ PROFESIONAL MARA
SERI ISKANDAR, PERAK.**

BOLA TAMPAR

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 Nama kejohanan ini adalah **Kejohanan Bola Tampar Karnival Sukan Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA (KASUKMA XVI) 2026** yang akan berlangsung pada **1 Oktober sehingga 4 Oktober** di Gelanggang Bola Tampar Kolej Profesional MARA Seri Iskandar, Perak.

2.0 FORMAT DAN SISTEM PERTANDINGAN

- 2.1 Peringkat awal pasukan dibahagi kepada 2 kumpulan.
- 2.2 Pasukan akan bermain secara liga 1 pusingan. Johan dan Naib Johan Kumpulan akan bermain di Pusingan Separuh Akhir. Pemenang Separuh Akhir 1 dan 2 akan bermain di Peringkat Akhir dan yang kalah akan bermain di Tempat Ke-3 dan ke-4.
- 2.3 Peringkat awal kumpulan akan bermain mengikut **sistem volleyton** dan **mata maksimum adalah 30**. Pasukan yang mendapat mata 30 dahulu dikira pemenang (tiada *deuce*).
- 2.4 Bagi Peringkat Akhir, Separuh Akhir dan penentuan Tempat Ke-3 dan Ke-4, pasukan yang layak akan bermain mengikut **"best of 3 sets"**. Set 1 dan 2, pasukan yang mendapat 25 mata dahulu dikira pemenang untuk set tersebut. Jika mata *deuce*, maka maksimum mata adalah 30 mata. Pasukan yang mendapat mata 30 dahulu dikira pemenang. Jika bermain set ke-3, pasukan yang mendapat 15 mata dahulu dikira pemenang. Jika mata *deuce*, maka maksimum mata adalah 20 mata.
- 2.5 Sekiranya pada akhir perlawanan peringkat awal dalam sesuatu kumpulan diperolehi sama mata oleh lebih dari satu pasukan, maka keputusan ditentukan seperti berikut:

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 2.5.1 Pasukan yang mendapat nisbah jumlah skor bersih kepada jumlah skor kena (jumlah skor bersih/ jumlah skor kena), pasukan yang mendapat nisbah lebih tinggi akan layak.
- 2.5.2 Jika masih terdapat dua pasukan yang sama, maka pemenang adalah pasukan yang menang pada rekod pertemuan peringkat kumpulan.
- 2.6 Pasukan mesti berada di gelanggang **10 minit sebelum** perlawanan. Pasukan yang lewat tanpa sebab dan memaklumkan kepada pihak penganjur dikira KALAH. Sekiranya bilangan pemain tidak mencukupi (kurang 6 pemain), masa 10 minit diberikan untuk melengkapkan pasukan. Sekiranya gagal, pasukan tersebut dikira sebagai 'incomplete team'.
- 2.7 Sesi memanaskan badan diberikan selama 5 minit. Sesi memanaskan badan adalah bersama bagi kedua-dua pasukan.
- 2.8 Sistem pemberian mata peringkat kumpulan adalah seperti berikut:
Menang - 3 mata
Kalah - 0 mata.

3.0 PERTANDINGAN PERINGKAT LIGA

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan dalam dua (2) kumpulan (Kumpulan A dan B).
- 3.2 Pasukan-pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing kecuali *seeded* untuk Johan dan Naib Johan (KASUKMA pada tahun lepas).
- 3.3 Pertandingan dalam peringkat awal diadakan secara liga satu pusingan mengikut format *volleyton*.

4.0 PERTANDINGAN PERINGKAT SEPARUH AKHIR DAN AKHIR

- 4.1 Dua (2) pasukan teratas dalam setiap kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir.
- 4.2 Tempat Pertama Kumpulan A akan melawan Tempat Kedua Kumpulan B di peringkat Separuh Akhir 1.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

4.3 Tempat Kedua Kumpulan A akan melawan Tempat Pertama Kumpulan B di peringkat Separuh Akhir 2.

4.4 Penentuan tempat ketiga dan keempat akan ditentukan antara perlawanan kedua-dua pasukan yang kalah di peringkat Separuh Akhir 1 dan Separuh Akhir 2.

5.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Tempat pertandingan ialah di Gelanggang Bola Tampar Kolej Profesional MARA Seri Iskandar, Perak.

6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

6.1 Taklimat pengurus pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis) jam 3.00 petang.**

6.2 Semua pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain untuk pasukan seramai **sembilan (9) orang** yang telah didaftarkan beserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.

6.3 Senarai pemain yang disahkan semasa sesi taklimat adalah muktamad. Selepas taklimat, sebarang permohonan pertukaran / gantian pemain tidak akan dibenarkan.

7.0 PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN

7.1 Penyertaan

7.1.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar pasukan (pelajar) yang **berdaftar** di Kolej Profesional MARA atau Kolej MARA sahaja yang layak menyertai Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

7.1.2 Setiap kolej dikehendaki menghantar **satu (1) pasukan wanita sahaja.**

7.2 Pendaftaran pemain

7.2.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap pasukan boleh

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

mendaftarkan **maksimum sembilan (9) orang pemain** sahaja.

- 7.2.2 Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam undang-undang dan Peraturan Am Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

8.0 JADUAL SERTA JERSEY PASUKAN

8.1 Jadual

- 8.1.1 Jawatankuasa Penganjur akan menyusun jadual perlawanan dan akan mengedarkannya kepada semua pasukan yang mengambil bahagian sekurang-kurangnya tujuh (7) hari sebelum bermulanya pertandingan.
- 8.1.2 Waktu bermula pertandingan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

8.2 Jersi pasukan

- 8.2.1 Pemain hendaklah memakai jersi yang mempunyai nombor 1-99 sahaja.
- 8.2.2 Jersi tersebut juga perlu mempunyai nombor di bahagian hadapan dan belakang.
- 8.2.3 Saiz nombor adalah 15cm di bahagian hadapan dan 20cm di bahagian belakang.
- 8.2.4 Pemain yang bermain sebagai libero dikehendaki memakai jersi yang berbeza dan warna berlawanan dengan pasukannya sendiri.
- 8.2.5 Kapten pasukan perlu menampal/mempamerkan garisan/masking tape di bawah nombor jersey bahagian hadapan baju.

9.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 9.1 Undang-undang permainan hendaklah mengikut undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan oleh Lembaga Persatuan Bola Tampar Antarabangsa (FIVB) dan ditertibkan oleh Persatuan Bola Tampar Malaysia (MAVA).

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 9.2 Kejadian di luar dugaan yang tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan berasaskan "Peraturan Am Karnival Sukan Bola Tampar Antara Kolej Profesional MARA Dan Kolej MARA 2026".
- 9.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.
- 9.4 Jawatankuasa Penganjur telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **Mikasa model V300W**.

10.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 10.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa gelanggang tidak sesuai untuk permainan disebabkan hal-hal yang tidak dijangka dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal hal di luar kawalan kedua-dua pasukan maka skor akhir pada masa tersebut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.
- 10.2 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai dan pemain satu pasukan yang tidak memuaskan, maka Jawatankuasa Penganjur boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut:
 - 10.2.1 Kemenangan diberi kepada pasukan lain dengan tiga (3) mata dan kemenangan 2-0 atau
 - 10.2.2 Penggantungan pasukan dari terus mengambil bahagian dalam kejohanan ini.

11.0 BANTAHAN

- 11.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima dalam tempoh 30 minit selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 11.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara perkara fakta yang dibuat oleh pengadil di gelanggang permainan.

12.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 12.1 Pegawai pertandingan adalah terdiri daripada kalangan pengadil-pengadil yang berdaftar dengan Persatuan Bola Tampar Negeri Perak.
- 12.2 Pengadil bagi setiap perlawanan hendaklah membuat laporan dalam borang yang disediakan dan laporan itu hendaklah dihantar kepada Jawatankuasa Penganjur dalam tempoh 1 jam selepas tamat perlawanan.

13.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 13.1 Peraturan tatatertib Persatuan Bola Tampar Malaysia akan dikuatkuasakan.

14.0 ETIKA PERMAINAN DAN PEGAWAI

- 14.1 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau dengan sengaja tidak hadir bagi satu-satu perlawanan atau bersikap tidak sopan terhadap seseorang pemain atau pegawai-pegawai yang bertugas atau bertindak keluar padang kerana memprotes keputusan dan permainan adalah antara perbuatan-perbuatan yang harus dianggap bertentangan dengan etika pertandingan dan semangat kesukanan.
- 14.2 Pengurus dan jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan setiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang teguh kepada etika dan tingkah laku yang dihormati berasaskan kepada semangat kesukanan yang tulen.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

15.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 15.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.