

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK PERINGKAT 18 & 12 TAHUN KE BAWAH

1. Nama Kejohanan:

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Bola Tampar Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Perak Tahun 2024

2. Pengelolaan:

Kejohanan ini akan dikelolakan oleh Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Perak.

Tarikh :

Tempat :

3. Kelayakan penyertaan

3.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua ahli gabungan MSS Negeri.

3.2 Setiap daerah boleh menghantar satu pasukan lelaki dan satu pasukan perempuan bagi setiap peringkat umur.

3.3 Setiap pasukan terdiri daripada:

Pengurus Pasukan	1
Jurulatih	1
Penolong Jurulatih	1
Pengadil	1
Fisioterapis/trainer	1 (bagi satu kontingen)
Pemain:	12

[Pasukan perempuan perlu diiringi oleh seorang pegawai wanita.]

4. Kelayakan Peserta (Sila rujuk Perkara 3 dalam Peraturan Am MSSM Semakan 2023)

4.1 Pelajar-pelajar yang bersekolah sepenuh masa di sekolah-sekolah rendah dan menengah serta sekolah swasta dan sekolah agensi kerajaan lain adalah layak menyertai pertandingan permainan MSSPK.

4.2 Pelajar-pelajar yang sedang menunggu keputusan peperiksaan rasmi Kementerian Pelajaran Malaysia tidak layak menyertai semua pertandingan MSSPK.

4.3 Murid yang berumur lebih daripada 18 tahun tetapi kurang daripada 21 tahun boleh mengambil bahagian di peringkat sekolah, daerah, dan negeri sahaja.

4.4 Pelajar-pelajar yang sedang belajar di Sekolah Sukan Malaysia dan di Akademi Permainan Kebangsaan hendaklah mewakili daerah asal tempat mereka bersekolah (sekolah terakhir) di dalam pertandingan MSSPK. Jika khidmat pelajar berkenaan tidak diperlukan oleh daerah asalnya, maka ianya dibenarkan mewakili daerah lain dengan syarat MSSD berkenaan mendapat kebenaran surat daripada MSSD asal pemain.

4.4.1 Kebenaran mewakili daerah lain perlulah melalui permohonan bertulis dan mendapat persetujuan antara Pengarah Pendidikan Daerah.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

- 4.5 Murid yang hendak menyertai kejohanan MSSPK hendaklah didaftarkan di Institusi Pendidikan swasta selama 3 bulan sebelum tarikh kejohanan dan hadir sekurang- kurangnya 75% hari persekolahan.
- 4.6 Murid-murid sekolah swasta lepasan Tingkatan Lima yang menyambung pelajaran secara berterusan seperti "Senior Middle Three", Sekolah Agama atau setaranya layak menyertai pertandingan permainan MSSM.
- 4.7 Pelajar yang berdaftar dengan sekolah swasta selepas mendapat keputusan peperiksaan SPM Kementerian Pendidikan Malaysia layak menyertai pertandingan permainan MSSPK dengan syarat pelajar ini berdaftar untuk Tingkatan 6 di sekolah Kerajaan mengikut tarikh pendaftaran untuk pelajar Semester 1, Tingkatan 6.
- 4.8 Murid sekolah harian yang tidak terpilih untuk mewakili sekolah asalnya tidak dibenarkan untuk mewakili daerah lain walaupun dimohon secara bertulis oleh negeri berkenaan.
- 4.9 Pelajar Prauniversiti Semester 1, di Sekolah Sukan Malaysia boleh mewakili MSSD dalam Kejohanan MSSPK.
- 4.10 Pelajar tersebut boleh dipertimbangkan jika layak untuk mewakili Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Perak dalam Kejohanan MSSPK.
- 4.11 Pelajar-pelajar yang tidak menyertai kejohanan MSSD boleh dipertimbangkan jika layak untuk mewakili daerah ke Kejohanan MSSPK.

5. Had Umur Peserta dan Pendaftaran

- 5.1 Had umur peserta-peserta bagi pertandingan permainan MSSPK adalah seperti berikut: 18 tahun dan ke bawah & 12 tahun dan ke bawah.
- 5.2 Kiraan umur adalah pada 1 Januari tahun pertandingan.
- 5.3 Seseorang peserta dibenarkan menyertai pertandingan dalam satu kumpulan umur sahaja bagi satu jenis pertandingan dalam masa yang sama.
- 5.4 Semua peserta **wajib** didaftar melalui e-kejohanan melengkapkan Borang Pendaftaran Individu (**Borang M01 & R01**) berserta gambar ukuran pasport, salinan kad pengenalan / sijil lahir yang disahkan oleh Guru Besar / Penolong Kanan Sekolah peserta berkenaan. Pengesahan terakhir dibuat oleh Pengurus Pasukan serta Setiausaha Agung MSS Daerah masing-masing.

6. Undang-undang Kejohanan:

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

- 6.1 Undang-undang Permainan Bola Tampar Antarabangsa yang berkuatkuasa semasa akan menjadi undang-undang rasmi pertandingan bagi semua peringkat umur kecuali ada undang-undang khas yang menguasai pertandingan permainan MSSPK.

6.2 Undang-undang Khas (12TKB)

6.2.1 Komposisi Pasukan

Setiap pasukan **WAJIB** mendaftarkan **12** pemain. Hanya pemain yang didaftarkan dalam Borang Skor (Score Sheet) dibenarkan bermain.

6.2.2 Barisan Utama Pasukan

6.2.2.1 Dalam set pertama, 6 pemain dimasukkan.

6.2.2.2 Dalam set kedua, **pemain yang belum bermain diwajibkan** masuk.

6.2.2.3 Dalam set pertama dan set kedua, penggantian pemain adalah **TIDAK DIBENARKAN**.

6.2.2.4 Dalam set pertama dan set kedua, sekiranya terdapat pasukan yang mengalami kekurangan pemain, maka pengadil yang bertugas akan mencabut undi bagi pihak untuk menentukan pemain pasukan.

6.2.2.5 Pemain cedera atau sakit yang telah digantikan itu tidak dibenarkan masuk semula ke dalam perlawanan itu sahaja.

6.2.2.6 Untuk set ke 3 dan selanjutnya, perlawanan dimainkan mengikut undang-undang tahun semasa dengan atau tanpa penggunaan satu libero (dengan memakai bibs atau memakai jersi yang berlainan warnanya).

6.2.2.7 Libero perlu didaftarkan semasa pendaftaran pemain.

6.2.2.8 Masa rehat (time out) dibenarkan dua kali sahaja untuk setiap pasukan bagi setiap set.

7. Sistem Pertandingan

Akan ditetapkan berdasarkan jumlah pasukan yang akan mengambil bahagian bagi kedua-dua kategori lelaki dan perempuan.

7.1 Cara Liga Empat Kumpulan [A, B, C dan D]

7.1.1 Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 12 atau lebih pasukan mengambil bahagian mereka hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
- ii. Kedudukan Johan hingga Tempat Ke-8 dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan	- Ke-8 - Ke-9 dan Ke-16	-Kumpulan A
Naib Johan	- Ke-7 - Ke-10 dan Ke-15	-Kumpulan B
Ketiga	- Ke-6 - Ke-11 dan Ke-14	-Kumpulan C

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

Keempat - Ke-5 - Ke-12 dan Ke-13 -Kumpulan D

Pasukan-pasukan lain iaitu tempat Ke-9 hingga Ke-16, (Jika tiada pertandingan klasifikasi) akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi.

- iii. Sekiranya pasukan yang diutamakan [seeded] tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

7.1.2 Pusingan Kedua [Suku Akhir] *Sila rujuk Gambar Rajah 1*

- i. Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan layak ke Pusingan Suku Akhir dan pertandingan akan dijalankan untuk Klasifikasi Kedudukan Johan hingga Ke-8.
- ii. Perlawanan adalah ditetapkan seperti berikut.
 - a. 4 Pasukan Johan dalam Kumpulan akan membuat undian untuk ditempatkan di kedudukan 1,3,5 dan 7.
 - b. 2 Pasukan Naib Johan dalam Kumpulan akan membuat undian untuk ditempatkan di tempat 2 atau 4, jika Pasukan Johan kumpulannya telah membuat undian dan berada di tempat 5 atau 7. Manakala 2 Pasukan Naib Johan yang lain akan mengundi untuk ditempatkan di tempat 6 atau 8. [Pasukan Naib Johan setiap kumpulan perlu ditempatkan di kumpulan lain dari Pasukan Johan kumpulannya].
 - c. Pasukan-pasukan yang menang dalam Pusingan Suku Akhir akan mara ke pusingan Separuh Akhir untuk menentukan Kedudukan Johan, Naib Johan, Ke-3 dan Ke-4. Manakala pasukan-pasukan yang kalah akan bertanding untuk Kedudukan Klasifikasi Ke-5 hingga Ke-8.
 - d. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan bertanding dalam Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk tempat Ke-3 dan Ke-4.
 - e. Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan Kedudukan Klasifikasi akan bermain untuk menentukan Kedudukan Ke-5 dan Ke-6, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan bermain untuk menentukan tempat Ke-7 dan Ke-8.

Gambar Rajah 1: 7.1.2 Pusingan Kedua [Suku Akhir]

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

																<u>Suku Akhir</u>																	
<u>Klasifikasi : Kedudukan 5 - 8</u>																		<u>Separuh Akhir / Akhir : Kedudukan 1 - 4</u>															
																1																	
																JOHAN																	
																2																	
																NAIB JOHAN																	
																3																	
																JOHAN																	
																4																	
																NAIB JOHAN																	
																5																	
																JOHAN																	
																6																	
																NAIB JOHAN																	
																7																	
																JOHAN																	
																8																	
																NAIB JOHAN																	

7.2 Secara Liga Tiga Kumpulan

7.2.1 Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 9 hingga 11 pasukan mengambil bahagian, mereka hendaklah dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu, A, B, dan C. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- ii. Kedudukan Johan hingga Tempat Ke-6 dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan	dan	Ke-6	-Kumpulan A
Naib Johan	dan	Ke-5	-Kumpulan B
Ketiga	dan	Ke-4	-Kumpulan C

Pasukan-pasukan lain akan ditempatkan dalam tiga kumpulan tersebut dengan cabutan undi.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

- iii. Sekiranya pasukan yang diutamakan [seeded] tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.

7.2.2 Pusingan Kedua (Separuh Akhir)

- i. Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan ditempatkan ke dalam Kumpulan X dan Kumpulan Y dengan mengadakan undian.
- ii. Undian akan dibuat selepas sahaja tamat pusingan pertama.
- iii. Dari 3 Johan, satu akan ditempatkan ke kumpulan X dan 2 ditempatkan ke kumpulan Y.
- iv. Naib Johan setiap kumpulan akan ditempatkan di kumpulan lain dari Johan kumpulan.

7.2.3 Pusingan Akhir

- i. Johan kumpulan X akan melawan Naib Johan kumpulan Y dan Johan Kumpulan Y akan melawan Naib Johan Kumpulan X.
- ii. Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

7.3 Cara Liga 2 Kumpulan

7.3.1 Pusingan Pertama

- i. Sekiranya 6 hingga 8 pasukan mengambil bahagian, pasukan hendaklah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu A dan B. Pertandingan akan dijalankan secara liga.
- ii. Kedudukan Johan hingga Tempat Ke-8 dalam pertandingan tahun lalu akan ditempatkan dalam kumpulan seperti berikut:

Johan,	Ke-4, Ke-5 dan Ke-8	-Kumpulan A
Naib Johan,	Ke-3, Ke-6 dan Ke-7	-Kumpulan B
- iii. Sekiranya terdapat pasukan baru yang menyertai, ia akan ditempatkan dalam 2 kumpulan itu dengan cabutan undi.
- iv. Sekiranya pasukan yang diutamakan [seeded] tidak mengambil bahagian, maka pasukan terbaik berikutnya hendaklah dipertimbangkan kedudukannya.
- v. Pasukan yang kalah akan bertanding untuk kedudukan klasifikasi, iaitu tempat ke-5 hingga ke-8.

7.3.2 Pusingan Separuh Akhir

- i. Johan Kumpulan A akan melawan Naib Johan Kumpulan B dan Johan Kumpulan B akan melawan Naib Johan Kumpulan A.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

7.3.3 Pusingan Akhir

- i. Pasukan yang kalah dalam Pusingan Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan tempat Ketiga dan Keempat.
- ii. Pasukan yang menang dalam Pusingan Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan tempat Johan dan Naib Johan.

7.4 Cara Liga Satu Kumpulan

- 7.4.1 Sekiranya 5 atau kurang daripada 5 pasukan mengambil bahagian, pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan diisytiharkan sebagai Johan.
- 7.4.2 Sekiranya terdapat tiga atau kurang pasukan yang mengambil bahagian pertandingan tidak akan dilangsungkan.

7.5 Perlawanan klasifikasi

- 7.5.1 Perlawanan klasifikasi adalah wajib dijalankan untuk menentu ranking dengan mengikut sistem pertandingan yang berkenaan.
- 7.5.2 Perlawanan klasifikasi tempat Ke-5 hingga Ke-16 dimainkan dengan mengikut sistem 3 set terbaik.

8.0 KLASIFIKASI PASUKAN / SISTEM RANKING PASUKAN SEMASA PERTANDINGAN

Berikut merupakan sistem penentuan klasifikasi / ranking pasukan mengikut turutan:

- 8.1 Pasukan yang menang lebih perlawanan akan mendapat ranking yang lebih tinggi / baik
- 8.1.1 Ranking atau kedudukan pasukan akan ditentukan oleh jumlah bilangan kemenangan perlawanan mereka.
- 8.2 Mata kemenangan yang akan diberikan kepada pasukan pada setiap perlawanan, dan mata tersebut akan diambilkira dalam menentukan ranking pasukan.

MENANG 3-0 atau 3-1	MENANG 3-2	KALAH 2-3	KALAH 0-3 atau 1-3	LUCUT TEKNIKAL
3 mata	2 mata	1 mata	0 mata	0 mata (25/21-0, 25/21-0, 25/21-0)

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

8.3 Nisbah set

8.3.1 Sekiranya terdapat persamaan mata dan jumlah kemenangan di antara dua(2) atau lebih pasukan, maka pasukan-pasukan tersebut akan diklasifikasikan atau ditentukan ranking mereka mengikut susunan menurun (descending order) nisbah jumlah set yang dimenangi dibahagikan dengan jumlah set yang kalah.

$$C = \frac{\text{Jumlah set yang menang}}{\text{Jumlah set yang kalah}} \quad (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah setnya lebih tinggi akan menduduki tempat teratas.

8.4 Nisbah mata / "point"

8.4.1 Sekiranya terdapat dua (2) atau lebih pasukan yang mempunyai nisbah set yang sama, maka pasukan-pasukan tersebut akan diklasifikasikan atau ditentukan ranking mereka mengikut susunan menurun (descending order) nisbah jumlah mata/"point" yang dimenangi dibahagikan dengan jumlah mata/"point" yang kalah, bagi semua perlawanan.

$$Z = \frac{\text{Jumlah mata/"point" yang menang}}{\text{Jumlah mata/"point" yang kalah}} \quad (\text{Semua perlawanan})$$

Pasukan yang nisbah matanya lebih tinggi akan menduduki tempat teratas.

8.5 Sekiranya dua pasukan masih mempunyai nisbah mata/"point" yang sama

8.5.1 Sekiranya dua pasukan masih mempunyai nisbah mata/"point" yang sama, maka prioriti akan diberikan kepada pasukan yang menang berdasarkan kepada keputusan perlawanan di antara dua pasukan tersebut. Pasukan yang menang akan menduduki tempat teratas.

8.6 Jika tidak , keputusan akan ditentukan dengan cabutan undi.

9. Pakaian Seragam :

9.1 Tiap-tiap pemain hendaklah memakai jersi dan seluar seragam.

9.2 Pemain Libero hendaklah menggunakan jersi yang berlainan warna daripada warna jersi pasukannya.

9.3 Jersi hendaklah bernombor saiz tidak kurang daripada 15 sm tingginya di depan dan 20 sm di belakang. Nombor yang digunakan adalah dari 1 hingga 20 sahaja. Garis nombor hendaklah tidak kurang daripada 2 sm tebal.

9.4 Pasukan yang gagal memakai jersi mengikut peraturan di atas akan dilarang bermain dan pasukannya boleh dibatalkan perlawanan.

9.5 Pegawai pasukan hendaklah memakai pakaian yang seragam dan memakai seluar panjang serta berkast.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

10. Gelanggang :

- 10.1 Semua garisan adalah 5 sm lebar.
- 10.2 Ukuran gelanggang untuk Kategori 18 tahun dan ke bawah adalah 9m x 18m dan garisan serang dilukis 3 meter selari dengan garisan tengah gelanggang.
- 10.3 Ukuran gelanggang untuk Kategori 12 tahun dan ke bawah adalah 8m x 16m dan garisan serang dilukis 2.7 meter selari dengan garisan tengah gelanggang.

11. Ketinggian Jaring:

- 11.1 Ketinggian rasmi untuk pertandingan peringkat MSSPK ialah:
 - Lelaki 18 tahun dan ke bawah : 2.43 meter
 - Perempuan 18 tahun dan ke bawah : 2.24 meter
 - Lelaki dan perempuan 12 tahun dan ke bawah : 2.10 meter

12. Ciri-Ciri Bola

- 12.1 Bola adalah berbentuk sfera diperbuat daripada kulit lentur atau kulit sintetik dengan satu pundi di dalamnya diperbuat daripada getah atau bahan serupa.
- 12.2 Warna bola boleh seragam dan cerah atau kombinasi warna-warni.
- 12.3 Lilitannya: 62sm - 64sm.
- 12.4 Jisim: 200g - 220g.
- 12.5 Tekanan dalam: 0.300 – 0.325kg/sm².
- 12.6 Jenis : saiz 5 untuk kategori 18 tkb.
- 12.7 Jenis : saiz 4 untuk kategori 12 tkb.

13. Sistem Mata Rali dimainkan

13.1 Memenangi Satu Set

- 13.1.1 Untuk Kategori 18 TKB, Setiap set (kecuali set penentuan - set ke-5) dimenangi oleh pasukan yang mendapat 25 mata terdahulu dengan kelebihan minimum 2-mata. Jika berlaku seri 24-24, permainan diteruskan sehingga skor kelebihan 2-mata diperolehi. (26-24, 27-25,)
- 13.1.2 Jika set penentuan dimainkan, set penentuan akan dimenangi oleh pasukan yang mendapat 15 mata terdahulu dengan kelebihan minimum 2-mata. Jika berlaku seri pada 14-14, permainan diteruskan sehingga skor kelebihan 2 mata diperolehi (16-14, 17-15,)
- 13.1.3 Untuk Kategori 12 TKB, Semua set (set 1 – set 4) dimenangi oleh pasukan yang mendapat 21 mata terdahulu, Mata 21 adalah mata maksimum.
Jika set penentuan dimainkan, set penentuan akan dimenangi oleh pasukan yang mendapat 15 mata terdahulu.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

13.2 Memenangi Perlawanan:

13.2.1 Perlawanan dimenangi oleh pasukan yang memenangi tiga (3) set dengan keputusan 3-0 , 3-1 atau 3-2.

13.2.2 Dalam kes seri 2-2, set penentu (set ke-5) dimainkan.

13.2.3 Untuk set penentuan, pasukan akan bertukar gelanggang apabila mana-mana pasukan mencapai mata 8.

14. Pembatalan (Walkover):

14.1 Tiap-tiap pasukan mesti bersedia di gelanggang 30 minit sebelum masa yang ditetapkan untuk perlawanan.

14.2 Jika satu pasukan datang lewat 10 minit selepas masa yang ditetapkan tanpa sebab yang munasabah, pasukan tersebut akan diisytiharkan kalah dan pasukan lawan akan diberi mata kemenangan percuma.

14.3 Pasukan yang menarik diri dengan sengaja tidak akan dibenarkan meneruskan perlawanan-perlawanan seterusnya dan semua keputusan perlawanannya dibatalkan.

14.4. MSS Daerah yang mengelola akan menyediakan laporan tentang penarikan diri ini kepada urusetia MSSPK.

15. Pengadil :

15.1 Jawatankuasa Pengadilan akan melantik pengadil-pengadil yang bertauliah untuk bertugas di sepanjang pertandingan.

15.2 Para pengadil adalah terdiri daripada Pengadil Kebangsaan dan calonnya sahaja serta Pengadil Negeri dan calonnya sahaja.

16. Penggantungan: Pembatalan Seseorang Pemain

16.1 Jika seseorang pemain disingkirkan (kad kuning dan merah) daripada perlawanan oleh pengadil, dia dengan sendirinya ditegah bermain satu perlawanan berikutnya sehingga menerima keputusan dari Jawatankuasa Pertandingan.

16.2 Jawatankuasa Pertandingan terdiri daripada:

Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan
Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan Bola Tampar MSSPK
3 pengurus pasukan MSS Daerah yang berdaftar dan tidak terlibat dengan kes tersebut
Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-officio]

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

17. Bantahan

- 17.1 Keputusan pengadil di dalam tiap-tiap perlawanan adalah muktamad. Segala bantahan mengenai undang-undang permainan akan dirujuk kepada Jawatankuasa Pengelola dan keputusan adalah muktamad.
- 17.2 Pasukan yang ingin membuat bantahan semasa perlawanan dijalankan hendaklah mengemukakan kepada pengadil bertugas melalui ketua pasukan secara lisan. Perlawanan hendaklah diteruskan dengan bantahan.
- 17.3 Sekiranya selepas tamat perlawanan, pasukan itu masih mahu meneruskan bantahannya, ketua pasukan hendaklah menulis perkataan **"INGIN MEMBANTAH"** di dalam ruang catatan "Score sheet" serta menandatangani supaya bantahannya dapat dipertimbangkan.
- 17.4 Pasukan yang ingin membuat bantahan itu dikehendaki mengemukakan surat bantahan kepada **SETIAUSAHA PENGELOLA** atau wakilnya melalui Pengurus Pasukan berkenaan dalam masa SATU JAM selepas perlawanan itu ditamatkan.
- 17.5 Tiap-tiap bantahan hendaklah disertakan dengan wang tunai sebanyak RM300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus sahaja). Wang pertaruhan ini tidak akan dikembalikan jika bantahan tersebut didapati tidak mengikut peraturan atau tidak munasabah.
- 17.6 Keanggotaan Jawatankuasa Bantahan yang akan bersidang terdiri daripada:
 - Setiausaha Agung MSSPK Daerah pengelola
 - Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan
 - Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan Bola Tampar MSSPK
 - Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan Bola Tampar MSS Daerah pengelola
 - 3 orang Pengurus Pasukan MSSPK Daerah yang berdaftar dan tidak terlibat dengan bantahan / kes tersebut.

18. Juri Rayuan

- 18.1 Juri Rayuan hendaklah terdiri daripada:
 - Pengerusi Jawatankuasa Pertandingan
 - Pengerusi Teknik dan Pembangunan Sukan Bola Tampar MSSPK
 - 3 pengurus pasukan MSS Daerah yang berdaftar dan tidak terlibat dengan kes tersebut
 - Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-officio]

19. Lembaga Tatatertib

- 19.1 Lembaga ini terdiri daripada
 - Timbalan Ketua Pengarah [JPJS/Setiausaha Agung MSSPK atau wakilnya]
 - Pengerusi Jawatankuasa Teknik & Pembangunan MSSPK atau wakilnya.

PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN BOLA TAMPAR MSSPK

Yang Di Pertua MSSPK Daerah Pengelola atau wakilnya.
3 orang Setiausaha Agung MSSPK Daerah yang tidak terlibat dengan kes tersebut.
Setiausaha Jawatankuasa Pengelola Kejohanan [Ex-Officio]

20. Hal-Hal Lain

- 20.1 Tiap-tiap perlawanan akan dimulakan mengikut jadual yang telah ditetapkan.
Walau bagaimanapun Pengelola mempunyai hak membuat pindaan jika perlu dan memaklumkan kepada pasukan yang terlibat secepat mungkin.
- 20.2 Pegawai dan pemain pasukan yang bertanding sahaja dibenarkan masuk ke dalam gelanggang atau duduk di bangku pemain gantian.
- 20.3 Ahli-ahli pasukan yang dibenarkan duduk di bangku pemain ganti semasa perlawanan pasukannya adalah seperti: [Maksimum: 3 pegawai]
- Seorang Jurulatih
Seorang Penolong Jurulatih
Seorang fisioterapis / trainer
[Pasukan perempuan perlu diiringi oleh seorang pegawai wanita]
6 orang pemain gantian.
- 20.4 Pengurus dan Jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab terus ke atas disiplin Pemain dan penyokong dari negeri mereka.
- 20.5 Sebarang pindaan kepada peraturan pertandingan hendaklah diumumkan sebelum kejohanan.