

BOLA SEPAK

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA), Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) dan Peraturan AM Karnival Sukan Mahasiswa UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

3.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 22 orang pemain.

3.2 Pendaftaran pemain ini hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.

3.3 Senarai nama pemain dalam borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada urusetia / pengadil bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.

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

4.0 KELAYAKAN JURULATIH PASUKAN

4.1 Semua pasukan yang menyertai KARISMA hendaklah melantik Ketua Jurulatih yang mempunyai sekurang-kurangnya Sijil Awalan Kejurulatihan Bola Sepak (FAM).

5.0 BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI

5.1 Sekiranya kurang dari 7 pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 7 orang atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol dua kosong (2-0).

5.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 7 orang pemain-pemain atau lebih apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan selanjutnya.

- 5.3** Jika permainan diberhentikan oleh pengadil kerana salah satu pasukan atau kedua-dua pasukan mempunyai kurang daripada tujuh (7) orang pemain, maka Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan hendaklah mengenakan tindakan- tindakan yang patut dan perlu kepada pasukan berkenaan.

6.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Perkara Pertandingan dalam Peraturan Am.

7.0 PENARIKAN DIRI

Sila rujuk Perkara Pertandingan dalam Peraturan Am.

8.0 MASA BERMAIN DAN PENGGANTIAN PEMAIN

8.1 Masa bermain ialah 40 minit bagi tiap-tiap separuh masa, rehat tidak kurang dari 5 minit dan tidak melebihi 10 minit.

8.2 Mana-mana 7 orang pemain termasuk penjaga gol boleh di ganti / di tukar dalam masa sesuatu perlawanan melalui 5 peluang pertukaran. Mana-mana pemain yang diganti ini tidak boleh bermain lagi dalam perlawanan tersebut termasuk mengambil bahagian tendangan penalti.

8.3 Penggantian pemain semasa waktu rehat separuh masa masih dikira jumlah pertukaran tanpa menjejaskan 5 peluang pertukaran yang ditetapkan.

8.4 Bilangan pemain pengganti yang ditetapkan untuk disenaraikan adalah maksimum 9 orang pemain dan ini berkuat kuasa dalam sesuatu perlawanan. Nama pemain-pemain simpanan ini hendaklah didaftarkan sebelum permainan bermula di dalam pendaftaran *team list*.

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

9.1 SECARA LIGA

- 9.1.1 Cara memberi mata :
- | | |
|--------|----------|
| Menang | - 3 mata |
| Seri | - 1 mata |
| Kalah | - 0 mata |

9.1.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain pada sesuatu perlawanan, pasukan hendaklah di beri 3 mata dengan jaringan dua kosong (2-0). Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri dari pertandingan atas apa jua sebab, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena tidaklah diambil kira.

9.1.3 Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

- 9.1.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan di kira menang.
- 9.1.3.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
- 9.1.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya diambil kira.
- 9.1.3.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang. Tendangan penalti akan dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA).

9.2 PUSINGAN KALAH SINGKIR, jika seri pemenang akan ditentukan secaraberikut:-

- 9.2.1 Jika keputusan seri, sistem sepakan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

10.0 SISTEM SEPAKAN PENALTI

- 10.1** Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan pada tanda penalti dengan cara sepakan bergilir.
- 10.2** Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara "Sudden Death"
- 10.3** Pengadil akan memutuskan gol sepakan penalti yang dijalankan.
- 10.4** Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang dalam undian akan membuat sepakan. Manakala bagi pasukan yang kalah akan menjaga gawang gol.
- 10.5** Hanya pemain yang berada di dalam padang permainan di akhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti itu.
- 10.6** Semua pemain hendaklah berada di kawasan bulatan tengah semasasepakan penalti dilangsungkan kecuali pemain yang akan mengambil sepakan penalti dan penjaga gol pasukan lawan.
- 10.7** Penjaga gol boleh di tukar pada bila-bila masa sahaja semasa sepakanpenalti itu dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.
- 10.8** Penjaga gol simpanan boleh menggantikan penjaga gol yang cedera semasa sepakan penalti dengan syarat pasukannya menggunakan bilangan maksimum pengganti - penggantinya yang dibenarkan.

11.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

12.0 PENGGANTUNGAN SEMENTARA DAN TINDAKAN DISIPLIN

12.1 Pemain yang diberikan kad merah (perintah keluar) tidak boleh bermain di dalam permainan yang sama dan digantung DUA (2) perlawanan berikutnya secara automatik (bergantung kepada laporan pengadil perlawanan).

12.2 Pemain yang menerima DUA (2) kad kuning terkumpul dalam perlawanan berbeza digantung SATU (1) perlawanan berikutnya secara automatik.

12.3 Pemain yang menerima DUA (2) kad kuning dalam satu perlawanan yang sama tidak dibenarkan terus bermain dalam perlawanan tersebut (perintah keluar) dan digantung secara automatik dalam SATU (1) perlawanan berikutnya, jika kad kuning telah dicatat di peringkat kumpulan maka di peringkat kalah singkir tidak akan dikira.

13.0 KELEWATAN

Hanya 15 minit sahaja akan diberi kepada pasukan yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan 3 mata dan jaringan gol 2 kosong (2-0).

14.0 PAKAIAN DAN WARNA

14.1 Setiap pasukan di minta menyediakan dua (2) set pakaian pasukan yang berlainan warna. Pakaian ini hendaklah meliputi seperti berikut :

14.1.1 Jersi

14.1.2 Seluar

14.1.3 Stokin panjang diwajibkan.

14.1.4 Shinpad diwajibkan pakai

14.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara Bantahan dalam Peraturan Am.

15.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara Juri Rayuan dalam Peraturan Am.

16.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.

