



PERATURAN PERTANDINGAN FUTSAL

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejujanaan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan futsal di dalam FIFA Futsal – Laws of the Game 2022-23 hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1. Perkara 4.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA adalah di rujuk.
- 2.2. Bilangan
Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari **12** orang pemain dalam Sistem Pengurusan Kejujanaan Sukan (SCMS).
- 2.3. Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam SCMS tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4. Sistem Pengurusan Kejujanaan Sukan (SCMS)
SCMS hendaklah disahkan oleh Dekan atau Timbalan Dekan pasukan masing-masing.
- 2.5. Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

3.0 PAKAIAN/PERALATAN

3.1 Pakaian

- 3.1.1 Setiap pasukan hendaklah memakai jersi yang bernombor.
- 3.1.2 Sekiranya terdapat persamaan warna jersi antara dua pasukan yang akan bertanding, pasukan yang namanya dicatat kemudian dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar warna jersi yang lain.
- 3.1.3 Warna sarung kaki haruslah sama dalam satu pasukan kecuali penjaga gol.

3.2 Peralatan

- 3.2.1 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.
- 3.2.2 Pemakaian “*shinpad*” adalah wajib bagi semua pemain.

4.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

4.1 Secara Liga

4.1.1	Cara memberi mata :	Menang	-	3 mata
		Seri	-	1 mata
		Kalah	-	0 mata

4.1.2 Sekiranya kedudukan mata adalah sama, pemenang akan ditentukan mengikut turutan kaedah berikut :

4.1.2.1 Pasukan yang mempunyai perbezaan gol lebih banyak akan dikira pemenang.

4.1.2.2 Pasukan yang menjaringkan gol lebih banyak akan dikira pemenang.

4.1.2.3 (Head to Head) Keputusan perlawanan bagi pasukan yang terlibat akan diambil kira sebagai pemenang.

4.1.2.4 Pasukan yang mempunyai jumlah kutipan kad amaran yang lebih sedikit akan dikira sebagai pemenang.

4.2 Secara Kalah Mati

4.2.1 Sekiranya seri, tiada masa tambahan akan diberikan. Pemenang akan ditentukan melalui 5 sepakan penalti.

4.2.2 Sekiranya masih seri, sepakan penalti secara "sudden death" akan dijalankan.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Pusingan Awal – Liga Kumpulan

5.2 Pusingan Kalah Mati – Johan dan Naib Johan setiap akan layak secara automatik.

6.0 MASA PERLAWANAN

6.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 15 minit sebelum perlawanan.

6.2 Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah.

6.3 Masa permainan bagi Pusingan Awal hingga peringkat Suku Akhir adalah 7 minit (*running time*) bagi tiap-tiap separuh masa (7 min + 2 min + 7 minit).

6.4 Masa permainan bagi peringkat Separuh Akhir dan Akhir adalah 10 minit (*running time*) bagi tiap-tiap separuh masa (10 min + 2 min + 10 minit).

7.0 KELEWATAN

Masa selama 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata kemenangan dan bilangan jaringan gol perlawanan adalah 2 - 0.

8.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.