

## KEJOHANAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)

### PERATURAN PERMAINAN BOLA SEPAK 9'S

#### 1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejuhanan Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan yang dikeluarkan oleh Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) hendaklah diikuti.

#### 2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara yang berhubung dengan kelayakan pemain seperti yang ditetapkan
- 2.2 Setiap Jabatan dibenarkan mendaftar 2 pasukan
- 2.3 Bilangan

Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 17 orang termasuk 6 orang pemain simpanan dalam Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS)

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus Pasukan	1 orang
2	Jurulatih Pasukan	1 orang
3	Pemain	9 orang
4	Pemain Simpanan	6 orang
JUMLAH		17 orang

- 2.4 Kelayakan  
Pemain yang tidak disenaraikan namanya Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian
- 2.5 Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS)  
Senarai nama di SCMS hendaklah disahkan oleh Ketua Jabatan/ Dekan/ Timbalan Dekan (HEP) atau Ketua Kontinjen yang telah di lantik oleh Setiap Jabatan/ Fakulti/ Kolej Pengajian masing-masing

## 2.6 Borang Pendaftaran Perlawanan

Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama Pengurus, Jurulatih, Pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelarasan permainan 30 minit sebelum permainan bermula.

## 3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

### 3.1 Pasukan

Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 9 pemain di padang sebelum satu-satu pertandingan dimulakan.

### 3.2 Masa

3.2.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.

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

3.2.3 Masa permainan ialah 20 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 2 minit masa rehat (10 x 2 x 10).

## 4.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

### 4.1. Secara liga

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

4.1.2 Sekiranya di akhir perlawanan dalam satu kumpulan, kiraan mata diperolehi sama oleh 2 atau lebih pasukan, maka keputusannya akan ditentukan seperti berikut; Pasukan yang menang perbezaan gol yang lebih (Goal Difference) akan diistiharkan pemenang; Sekiranya perbezaan gol sama, maka pasukan yang menjaringkan paling banyak gol akan dikira pemenang;

4.1.3 Sekiranya jaringan gol sama, maka pasukan yang kena bilang gol paling kurang (Goal Conceded) akan dikira menang; Jika semua perkara diatas didapati sama juga, maka keputusan muktamad akan dibuat secara lambungan syiling.

### 4.2 Sistem kalah mati dan sepakan dari tanda penalti

4.1.4 Sekiranya tamat sepenuh masa permainan keputusan masih lagi seri, maka tiga (3) sepakan dari tanda penalti akan diadakan, jika masih lagi seri maka penalti secara "Sudden Death" akan dilakukan sehingga ada pemenang.

#### 4.3 Tindakan tata tertib permainan

4.3.1 Mengenakan penggantungan automatik (1) satu perlawanan bagi pemain yang dikenakan (2) dua kad kuning;

4.3.2 Mengenakan penggantungan automatik (2) dua perlawanan bagi pemain yang dikenakan kad merah atau buang padang dan penyertaan pemain tersebut seterusnya dalam pertandingan ini akan diputuskan oleh Lembaga Tata tertib acara Bola Sepak 9 s'. (tertakluk kepada laporan pengadil dan akan diputuskan oleh JKTP)

4.3.3 Penggantungan pemain yang mendapat kad kuning sahaja secara automatik akan terbatal apabila pasukan mereka layak memasuki Peringkat Kalah Mati (pusingan kedua dan seterusnya).

## 5.0 PERTUKARAN

5.1 Format 'Rolling Substitution' akan diguna pakai dengan mendapat kebenaran daripada pengadil perlawanan semasa perlawanan sedang berlangsung. Pemain gantian mestilah terdiri daripada pemain-pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran.

## 6.0 PAKAIAN

6.1 Pemain dilarang menggunakan atau memakai sebarang peralatan merbahaya kepada dirinya atau pemain-pemain lain termasuk barangan kemas. Alatan asas yang diwajibkan ialah:

- Jersey atau baju bernombor dan berlengan
- Seluar Pendek / Seluar Thermal-Sama warna seluar dan baju.
- Stoking
- "Shin Guard"
- Alas Kaki Yang Bersesuaian
- Inner / Seluar Thermal thigh -Sama warna seluar dan baju
- Jersey atau baju bernombor dan berlengan

## 7.0 PERALATAN

- 7.1 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.
- 7.2 Jika terdapat pasukan yang tidak mempunyai bib, pihak penganjur akan menyediakan.

## **8.0. 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 dengan bilangan 3 - 0.

## **9.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

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

## **10.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

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