

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

### PERATURAN PERMAINAN FUTSAL

#### 1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan 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 FIFA Futsal Law of The Game 2023-24 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 12 orang pemain dalam Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS)
- 2.4 Kelayakan  
Pemain yang tidak disenaraikan namanya Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian
- 2.5 Sistem Pengurusan Kejohanan 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 pemain hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 30 minit sebelum permainan bermula.

#### 3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 3.1 Pasukan  
Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 3 pemain di gelanggang sebelum satu-satu perlawanan dimulakan.
- 3.2 Masa
  - 3.2.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi perlawanan.
  - 3.2.2 Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah (0-3).
  - 3.2.3 Masa bermain ialah 7 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 1 minit masa rehat (7 x 1 x 7).

## 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 Pasukan yang mendapat mata terbanyak adalah dikira sebagai pemenang.

4.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan gol terbanyak dikira menang.

4.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jaringan gol terbanyak dikira menang.

4.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.

4.1.6 Jika masih seri, pasukan yang mendapat kad kuning/merah terkumpul sedikit akan dikira menang.

### 4.2 Suku akhir hingga akhir

4.2.1 Masa bermain ialah 7 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 1 minit masa rehat (7 x 1 x 7).

4.2.2 Jika perlawanan seri, maka pemenang akan ditentukan melalui sepakan penalti (5 sepakan).

## 5.0 TATATERTIB

5.1 3 Kad Kuning (Perlawanan yang berlainan) : Gantung 1 perlawanan

5.2 2 Kad Kuning (Perlawanan yang sama) : Gantung 1 perlawanan

5.3 1 Kad Merah : Gantung 1 perlawanan

(\* Hukuman tambahan akan dikenakan sekiranya melibatkan kesalahan yang berat berdasarkan laporan rasmi pengadil perlawanan).

## **6.0 PAKAIAN**

- 6.1 Setiap pasukan dikehendaki memakai jersi/baju yang seragam serta mempunyai nombor.
- 6.2 Setiap pemain perlu memakai warna seluar yang sama.
- 6.3 Sekiranya terdapat persamaan warna jersey, pasukan yang namanya dicatat kemudian dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar warna jersey.

## **7.0 PERALATAN**

- 7.1 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.

## **8.0 KELEWATAN/TARIK DIRI DENGAN SENGAJA**

- 8.1 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 jaringan 3 - 0.
- 8.2 Sekiranya terdapat pasukan yang menarik diri/tidak hadir perlawanan dengan sengaja, maka semua perlawanan bagi pasukan berkenaan akan dibatalkan.

## **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.