



PERATURAN PERMAINAN BOLA SEPAK 9 SEBELAH
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARISTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf (KARISTA) UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan antara pasukan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

- 3.1 Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada 16 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 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 BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI

- 4.1 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).
- 4.2 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.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

6.0 PENARIKAN DIRI

Sila rujuk perkara 13.0 Peraturan Am

7.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 7.1 Sistem pergantungan pemain adalah seperti berikut :-
 - 7.1.1 Dua (2) Kad Kuning – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.2 Satu (1) Kad Merah – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.3 Satu (1) Kad Kuning & 1 Kad Merah (perlawanan berasingan) – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.4 Satu (1) Kad Kuning & 1 Kad Merah (dalam satu perlawanan) – Gantung 1 perlawanan berikutnya.
 - 7.1.5 Kad kuning dalam perlawanan peringkat kumpulan tidak akan dibawa ke peringkat kalah mati kecuali pemain yang telah menerima 2 kad kuning atau satu kad merah akan tetap menjalani hukuman seperti perkara 7.1.1, 7.1.2, 7.1.3 dan 7.1.4.
- 7.2 Pemain yang dibuang padang membabitkan kes pergaduhan boleh digantung terus daripada menyertai kejohanan ini. (Bergantung kepada keputusan Jawatankuasa Pengelola).
- 7.3 Namun begitu, rayuan boleh dibuat terhadap kes pergaduhan sahaja.

8.0 MASA BERMAIN

- 8.1 Masa bermain ialah 30 minit masa permainan adalah 30 minit bagi keseluruhan permainan dengan 5 minit masa rehat (15 + 5 + 15).
- 8.2 Peringkat separuh akhir hingga akhir masa permainan adalah (20 + 5 + 20).

9.0 PERTUKARAN PEMAIN

Mana-mana 7 orang pemain termasuk penjaga gol boleh diganti/ditukarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan. Mana-mana pemain yang diganti ini boleh bermain lagi dalam perlawanan tersebut kecuali mengambil tendangan penalti.

10.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

10.1 Secara Liga

10.1.1 Cara memberi mata :

- Menang - 3 mata
- Seri - 1 mata
- Kalah - 0 mata

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

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

- 10.1.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

- 10.1.3.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.
 - 10.1.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya diambil kira.
 - 10.1.3.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang. Tendangan penalti dijalankan mengikut Undan-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA).
- 10.2 Bagi perlawanan secara kalah mati, jika seri, sistem sepakan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang.
- 10.3 Sistem Sepakan Penalti
- 10.3.1 Tiap-tiap pasukan akan mengambil 5 sepakan penalti dengan cara sepakan berselang seli.
 - 10.3.2 Jika masih seri selepas 5 sepakan, maka sepakan penalti akan diteruskan oleh pemain yang berlainan secara berselang seli dengan sistem 'Sudden Death'.
 - 10.3.3 Penalti akan memutuskan gol sepakan penalti dijalankan.
 - 10.3.4 Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat sepakan penalti dahulu.
 - 10.3.5 Hanya pemain yang berada di dalam padang permainan diakhir perlawanan dalam masa tambahan dibenarkan membuat sepakan penalti itu.
 - 10.3.6 Semua pemain hendaklah berada di kawasan bulatan tengah masa sepakan penalti dijalankan kecuali pemain yang akan mengambil sepakan penalti dan penjaga gol pasukan lawan.
 - 10.3.7 Penjaga gol boleh ditukar pada bila-bila masa sahaja semasa sepakan penalti itu dijalankan oleh pemain-pemain yang sedia ada di padang permainan.
 - 10.3.8 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 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).

13.0 PAKAIAN

- 13.1 Setiap pasukan diminta menyediakan dua (2) set pakaian pasukan yang berlainan warna.
- 13.2 Pakaian yang sesuai dengan permainan bola sepak (terkini).
- 13.3 Shin pad diwajibkan pakai semasa permainan.
- 13.4 Sekiranya pengadil mendapati kedua-dua pasukan dalam sesuatu perlawanan memakai jersi yang mengelirukan, pasukan yang dinamakan dahulu wajib menukar warna jersi mereka.

14.0 BANTAHAN

Sila rujuk perkara 14.0 Peraturan Am.

15.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk perkara 15.0 Peraturan Am.

16.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.