



PERATURAN PERMAINAN FUTSAL
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 12 orang pemain (pengurus dan jurulatih dibenarkan untuk mendaftar sebagai 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 PERTUKARAN PEMAIN

5 orang pemain boleh ditukar secara 'Rolling'.

5.0 PAKAIAN DAN WARNA PASUKAN

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

6.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

7.0 PENGADIL

Pengadil yang bertauliah akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola bermula daripada pusingan awal hingga ke perlawanan akhir.

8.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Tempat pertandingan (venue) akan disediakan dan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

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 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

9.1.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira pemenang.

9.1.2.2 Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira pemenang.

9.1.2.3 Jika masih sama, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal akan dikira pemenang.

9.1.2.4 Jika masih sama, pemenang akan ditentukan melalui sepakan penalti.

9.2 Pusingan Kedua, Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir

9.2.1 Perlawanan akan dijalankan secara kalah mati.

9.2.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut :

9.2.2.1 Sepakan penalti sebanyak 5 kali secara berselang seli akan dijalankan.

9.2.2.2 Jika masih seri, maka sepakan penalti secara 'sudden death' akan digunakan.

10.0 MASA PERMAINAN

Masa permainan adalah TUJUH (7) minit bagi setiap separuh masa dan masa rehat adalah selama SATU (1) minit.

11.0 KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu, pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan skor 3-0.

12.0 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 luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal / Pengelola.

13.0 PENGGANTUNGAN SEMENTARA DAN TINDAKAN DISIPLIN

13.1 Pemain yang diberikan KAD MERAH (perintah keluar) tidak boleh bermain di dalam permainan yang sama dan digantung SATU perlawanan berikutnya secara automatik.

13.2 Pemain yang menerima 2 kad kuning digantung 1 perlawanan berikutnya secara automatik.

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**.