

**PERATURAN PERTANDINGAN
BOLASEPAK 9s' (9 SEBELAH)
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Bola Sepak 9s' (9 Sebelah) Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

2.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

- 2.1 Kecuali apa yang tersebut di dalam Peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan yang dikeluarkan oleh Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA), Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) dan Persatuan Badan Berkanun Malaysia hendaklah diikuti.

3.0 PENYERTAAN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia

4.0 YURAN PENYERTAAN

- 4.1 Perkara (7.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia digunakan.

5.0 PEMBENTUKAN PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 5.1 Setiap pasukan boleh mendaftar satu (1) pasukan seperti berikut:

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus Pasukan	1 orang
2	Jurulatih Pasukan	1 orang
3	Fisioterapi	1 orang
4	Pemain Senior	13 orang
5	Pemain Veteran	5 orang
JUMLAH		21 orang

- 5.2 Bagi pendaftaran pemain veteran, setiap pasukan hendaklah mendaftarkan sekurang-kurangnya 5 orang pemain veteran didalam sistem pendaftaran pasukan. Pemain veteran perlu memakai tanda yang akan disediakan oleh pihak urusetia setiap kali perlawanan. Sekiranya ada pasukan yang ingin mendaftarkan lebih pemain umur 40 tahun dan keatas, pasukan terbabit perlu membezakan pemain yang akan didaftarkan di dalam kategori pemain senior dan pemain

veteran bagi mengelakkan sebarang masalah ketika permainan sedang berlangsung.

- 5.3 Setiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 7 orang pemain sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang daripada ini, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0.
- 5.4 Setiap pasukan diwajibkan mempunyai 2 orang pemain veteran dalam setiap perlawanan.
- 5.5 Permainan pada peringkat kumpulan, masa permainan adalah 30 minit bagi keseluruhan permainan dengan 5 minit masa rehat (15+5+15).
- 5.6 Peringkat separuh akhir hingga akhir masa permainan adalah (20+5+20). Pasukan yang menang akan mendapat tiga (3) mata, seri satu (1) mata dan kalah tidak mendapat mata. Tempoh masa menunggu adalah 15 minit daripada masa yang dijadualkan dan mana-mana pasukan yang melanggar Peraturan akan dikira kalah dan pasukan lawan dikira menang serta akan memperolehi jaringan percuma sebanyak dua (2) jaringan tanpa balas dan tiga (3) mata kemenangan

6.0 PERALATAN DAN PAKAIAN PEMAIN

- 6.1 Pemain dilarang menggunakan atau memakai sebarang peralatan merbahaya kepada dirinya atau pemain-pemain lain termasuk barangan kemas. Alatan asas yang diwajibkan ialah:
 - 6.1.1 Jersey atau baju bernombor dan berlengan
 - 6.1.2 Seluar Pendek / Seluar Thermal-Sama warna seluar dan baju.
 - 6.1.3 Stoking
 - 6.1.4 "Shin Guard"
 - 6.1.5 Alas Kaki Yang Bersesuaian
 - 6.1.6 Inner / Seluar Thermal thight -Sama warna seluar dan baju

7.0 PERTUKARAN PEMAIN

- 7.1 Seramai Tiga (3) orang pemain senior boleh ditukarkan pada bila-bila masa termasuk masa tambahan dan pemain yang diganti tidak dibenarkan masuk semula di dalam perlawanan yang sama. Bagi pemain veteran 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.

8.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 8.1 Lima belas (15) minit sebelum bermulanya perlawanan, setiap pasukan hendaklah mengemukakan nama sembilan (9) pemain dan

sembilan (9) pemain simpanan di dalam borang pendaftaran pemain yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1 Peringkat awal akan dijalankan secara liga kumpulan manakala pusingan kedua hingga ke perlawanan akhir secara kalah mati. Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak ke pusingan kalah mati. Tiada masa tambahan diperuntukkan pada pusingan kalah mati. Jika permainan berakhir dengan keputusan seri, tendangan dari tanda hendaklah diadakan. atau;
- 9.2 Rujuk perkara (9.0) Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia.

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 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;

10.1.3 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.

11.0 SISTEM KALAH MATI DAN SEPAKAN DARI TANDA PENALTI

- 11.1 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

12.0 PENANGGUHAN

- 12.1 Jika permainan dihentikan oleh pengadil atas sebab pergaduhan atau campurtangan penonton, maka kedudukan keputusan perlawanan akan di tentukan oleh jawatankuasa Tatatertib, begitu juga tindakan ke atas pegawai dan pemain terlibat.

13.0 MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

- 13.1 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.
- 13.2 Pasukan yang menang akan diberi mata kemenangan tiga mata dengan jaringan (3-0).

14.0 BANTAHAN

- 14.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (17.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

15.0 TINDAKAN TATATERTIB PERMAINAN

- 15.1 Mengenakan penggantungan automatik (1) satu perlawanan bagi pemain yang dikenakan (2) dua kad kuning;
- 15.2 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 Tatatertib acara Bola Sepak 9 s'. (tertakluk kepada laporan pengadil dan akan diputuskan oleh JKTP)
- 15.3 Penggantungan pemain yang mendapat kad kuning sahaja secara automatik akan terbatal apabila pasukan mereka layak memasuki Peringkat Kalah Mati (pusingan kedua dan seterusnya).

16.0 KEADAAN LUAR JANGKA

- 16.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.