

1.0 PERATURAN PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa atau (FIFA) hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1. Perkara 4.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA adalah di rujuk.
- 2.2. Bilangan
Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari **14** orang dalam Borang Pendaftaran Pasukan.
- 2.3. Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4. Borang Pendaftaran Pasukan
Borang Pendaftaran Pasukan hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada hari Mesyuarat/Taklimat Pengurus Pasukan.
- 2.5. Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelaras permainan 15 minit sebelum permainan bermula.

3.0 PAKAIAN/ALAT

- 3.1 Sekiranya terdapat persamaan warna jersi antara dua pasukan yang akan bertanding, pasukan yang namanya dicatat kemudian dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar warna jersi yang lain.
- 3.2 Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.
- 3.3 Pemakaian 'shin-guard' adalah diwajibkan kepada semua pemain.
- 3.4 Jersi pasukan hendaklah mempunyai nombor.

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 Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri dari pertandingan atas apa sebab jua pun, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena tidaklah diambil kira.
- 4.1.3 Jika dua atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-
- 4.1.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
- 4.1.3.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol akan dikira menang.
- 4.1.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya akan dikira sebagai pemenang.
- 4.1.3.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat kutipan kad amaran paling sedikit akan dikira sebagai pemenang.

5.0 BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI

- 5.1 Sekiranya kurang dari 3 orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 3 orang atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol dua kosong (2 - 0).
- 5.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 3 orang pemain atau lebih apabila pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu dijadualkan, maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

6.0 MASA BERMAIN

6.1 Masa

- 6.1.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di padang permainan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.
- 6.1.2 Masa bermain ialah (10 minit – 3 minit – 10 minit) tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat tidak kurang dari 3 minit.

7.0 KAD AMARAN/TATATERTIB

- 7.1 2 kad kuning = Digantung 1 perlawanan
- 7.2 1 kad merah = Digantung 1 perlawanan
- 7.3 Kesalahan yang dianggap oleh pengadil/penyelaras sebagai berkelakuan ganas akan digantung serta merta dari kejohanan.

8.0 PERTUKARAN

- 5.1 Pertukaran pemain ketika bermain boleh dibuat pada bila-bila masa termasuk masa tambahan.
- 5.2 Sistem keluar masuk (Rolling Substitute) akan digunapakai.

9.0 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 dan bilangan 2 - 0.

10.0 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 perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

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