

**PERATURAN PERMAINAN BOLA SEPAK****1. PERATURAN TEKNIKAL****1.1 Undang-undang Permainan**

1.1.1 Selain daripada peraturan - peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan Persatuan Bola sepak Malaysia (FAM).

**1.2 Perkara yang tidak dinyatakan**

1.2.1 Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SUKIPT IV

**2. PERATURAN PERTANDINGAN****2.1 Pertandingan antara Pasukan****2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan**

2.2.1 Terbuka kepada semua pasukan dibawah KPT iaitu IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti. *(Pasukan yang layak berdasarkan Liga IPT 2017)*

2.2.2 Bilangan Pegawai dan pemain bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

<b>Bola Sepak</b>	<b>Pengurus</b>	<b>Jurulatih</b>	<b>Pemain</b>	<b>Jumlah</b>
	1	5	25	31

2.2.3 Pendaftaran penuh pemain-pemain hendaklah dibuat melalui **Borang Pendaftaran Pemain** yang telah ditetapkan.

**2.3 Format Pertandingan**

2.3.1 Pertandingan akan dijalankan dalam dua peringkat iaitu peringkat **Pusingan Pertama** dan **Pusingan Kedua**.

2.3.2 Pertandingan **Pusingan Pertama** akan dijalankan secara Liga satu pusingan dan pasukan akan dibahagikan kepada kumpulan secara undian.

2.3.3 Pertandingan **Pusingan kedua dan seterusnya** akan dijalankan secara Kalah Mati.

**2.4 Pendaftaran Perlawanan**

2.4.1 Hanya 18 orang pemain boleh didaftarkan untuk setiap satu perlawanan dengan menggunakan borang pendaftaran perlawanan yang akan disediakan oleh penganjur. Borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada pihak urusetia 15 minit sebelum perlawanan di mulakan.

- 2.4.2 Pasukan yang lewat hanya diberi masa selama 15 minit (*waktu menunggu*) daripada waktu sebenar permainan dimulakan. Jika masih tiada, pasukan lawan akan diberikan 3 mata penuh dengan jaringan gol 2-0.

## 2.5 Masa Permainan

- 2.5.1 Masa bermain adalah selama 40 minit – 10 minit – 40 minit. Bagi perlawanan peringkat pusingan kedua, jika selepas waktu sebenar permainan tamat, masih berkedudukan seri, maka sepakan daripada tanda penalti akan di lakukan.
- 2.5.2 Hanya Perlawanan akhir terdapat masa tambahan iaitu selama 15 minit setiap separuh masa tanpa ada masa rehat. Jika masih berkedudukan seri, sepakan daripada tanda penalti akan di lakukan.
- 2.5.3 Sekiranya Pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk bermain disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan, atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan itu hendaklah dilangsungkan pada tarikh, masa dan tempat yang akan ditentukan oleh JKP.
- 2.5.4 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai atau pemain satu pasukan yang tidak memuaskan atau keengganan pemain meneruskan permainan, maka JKP boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut:
- Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan 3 mata dan jaringan gol 3 - 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.
  - Denda
  - Pasukan akan terkeluar daripada pertandingan.

## 2.6 Pengantian Pemain

- 2.6.1 Mana-mana 5 orang pemain termasuk penjaga gol boleh Diganti / ditukarkan dalam masa sesuatu perlawanan termasuk masa tambahan. Mana-mana pemain yang diganti ini tidak boleh bermain lagi dalam perlawanan tersebut termasuk mengambil tendangan penalti

## 2.6 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

- 2.6.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama.

2.4.1.1	Menang	-	-	<b>3 Mata</b>
2.4.1.2	Seri	-	-	<b>1 Mata</b>
2.4.1.3	Kalah	-	-	<b>0 Mata</b>

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

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

2.6.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.

2.6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya diambil kira.

2.6.2.4 Jika masih seri, tendangan penalti akan dijalankan untuk menentukan pemenang. Tendangan penalti akan di maklumkan kepada pasukan oleh pihak JKP.

## **2.5 Pakaian Dan Peralatan**

2.5.1 Semua pasukan hendaklah menyediakan 2 set jersi yang berlainan warna (baju, seluar dan stokin) termasuk jersi penjaga gol.

2.5.2 Jika didapati terdapat persamaan warna jersi, pasukan yang disebut namanya kemudian (*pasukan pelawat*) perlu menukar jersi yang lain.

2.5.3 Pemain yang didaftarkan perlu memakai no. jersi seperti yang di daftarkan di dalam borang pendaftaran pasukan sehingga tamat pertandingan.

2.5.3 Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi yang sama disepanjang kejohanan.

2.5.4 Ketua Pasukan mestilah memakai tanda dilengan (Arm Band).

2.5.5 semua pemain diwajibkan mematuhi peraturan peralatan pemain seperti yang di dalam peraturan FAM

## **2.6 Pengantungan Pemaian**

2.6.1 Dalam Pusingan pertama, pemain yang menerima 2 kad kuning dalam perlawanan yang berbeza akan di gantung satu perlawanan seterusnya. Pemain yang menerima 1 Kad kuning di peringkat kumpulan tidak akan di bawa ke pusingan kedua dan seterusnya. Walaubagaimanapun pemain yang menerima 2 kad kuning tetap akan di gantung satu perlawanan walaupun perlawanan seterusnya itu di peringkat pusingan ke dua.

2.6.2 Pemain yang menerima 2 kad kuning dalam satu perlawanan akan menerima kad merah dan akan di gantung satu perlawanan seterusnya. Pemain yang menerima kad merah tanpa menerima 2 kad kuning akan di gantung sekurang-kurangnya satu perlawanan seterusnya atau lebih atau di gantung sepanjang kejohanan berlangsung. (*bergantung kepada laporan pegawai pertandingan dan mesyuarat JKP*)

2.6.3 Semua jenis kesalahan yang tidak di nyatakan adalah seperti yang termaktub dalam peraturan FAM

**2.7 Hadiah Kemenangan**

2.7.1 Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SUKIPT IV

**3. RINGKASAN PENYERTAAN**

Bil.	Kategori	Pingat			Pegawai	Atlet	Jumlah
		E	P	G			
1	Antara Pasukan	1	1	2	6	25	31