

PERATURAN PERTANDINGAN BOLASEPAK (LELAKI)

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang *Federation of International Football Association* (FIFA), *Football Association of Malaysia* (FAM) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

2. Pendaftaran Pemain

- 2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU para 5.6.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai lapan belas (18) orang.
- 2.4. Senarai nama pemain akan diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 2.5. Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap pasukan mestilah terdiri daripada sekurang-kurangnya **Pengurus dan sebelas (11) orang pemain memakai jersi lengkap** 15 minit sebelum memulakan perlawanan. Patuhi peraturan Am KSSU Perkara 20 (Persediaan Pra-Perlawanan). Jika gagal, pasukan berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya serta mematuhi kriteria peraturan Am KSSU Perkara 10. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan mendapat kiraan jaringan **tiga kosong (3-0) dan memperoleh tiga (3) mata.**
- 2.6. **Penggantian Pemain semasa perlawanan.** Setiap pasukan hanya dibenarkan melakukan lima (5) pertukaran sahaja dalam setiap perlawanan. Pemain yang telah keluar tidak boleh dimasukkan semula pada perlawanan yang sama.
- 2.7. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini.**
- 2.8. Penyingkiran dan Penggantungan Pemain
 - 2.8.1. Pemain yang mendapat dua **(2) kad kuning dari dua (2) perlawanan berlainan** akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.
 - 2.8.2. Pemain yang mendapat **kad merah** akan digantung dua (2) perlawanan yang berikutnya (penglibatan pemain seterusnya bergantung pada laporan pengadil).
 - 2.8.3. Pemain yang mendapat **dua (2) kad kuning dalam satu perlawanan yang sama akan terus diberi satu (1) kad merah** dan akan digantung satu (1) perlawanan seterusnya. (automatik)
 - 2.8.4. Urusetia pertandingan mempunyai hak untuk menyingkirkan mana-mana pasukan yang melanggar peraturan pertandingan.
 - 2.8.5. Pemain yang mendapat kad kuning ketika perlawanan peringkat kumpulan tidak akan dibawa ke pusingan kalah singkir.

3. Pertukaran Pemain

3.1. 5 orang pemain boleh masuk sebagai pemain gantian dalam satu-satu perlawanan.

4. Sistem Pertandingan

4.1. Sila rujuk Peraturan Am KSSU ke-8 Perkara 6.4 (Sistem Pertandingan).

4.2. Lambungan syiling akan dilakukan untuk menentukan siapa yang akan memulakan perlawanan.

4.3. Setiap perlawanan dimainkan secara:

4.3.1. Pusingan Awal: **2 Separuh Masa**. Setiap Separuh Masa dimainkan selama **tiga puluh lima (35) minit dengan sepuluh (10) minit rehat** antara Separuh Masa.

4.3.2. Pusingan Ke-2 seterusnya: **2 Separuh Masa**. Setiap Separuh Masa dimainkan selama **empat puluh (40) minit dengan sepuluh (10) minit rehat** antara Separuh Masa.

4.4. Penangguhan Permainan merujuk kepada peraturan Am KSSU Ke-10 para 11 akan bergantung kepada tempoh masa perlawanan seperti berikut:

Mula	Tamat	Jaringan	Keputusan
Minit 1	Minit 35 (40) & sebelumnya	Jaringan Tidak Diambil Kira	Mula Semula dari Minit 1
Minit 36 (41)	Minit 53 (59) & sebelumnya	Jaringan Semasa Kekal	Sambung Permainan dari Masa Tamat
Minit 53 (59)	Minit 70 (80) & sebelumnya	Jaringan Kekal	Perlawanan Selesai

4.5. Pasukan yang mendapat lebih jaringan selepas wisel penamat akan dikira sebagai pemenang bagi perlawanan tersebut.

4.6. Di pusingan suku akhir, separuh akhir dan perlawanan akhir, sekiranya kedudukan mata seri semasa wisel penamat maka penentuan kemenangan akan ditentukan seperti berikut:

4.6.1. Sepakan penalti akan diambil oleh 5 pemain berbeza. Perbezaan jaringan menentukan kemenangan. **Jika seri;**

4.6.2. Sepakan penalti penentuan (*Sudden Death Penalty*).

5. Pakaian

5.1. Setiap pemain hendaklah memakai baju yang sama warna dan penjaga gol memakai warna yang lain dari pemain kedua-dua pasukan.

5.2. Nombor jersi hendaklah sama untuk setiap pemain dan dikekalkan sepanjang kejohanan. Penukaran nombor mesti dimaklumkan kepada Penyelaras Acara.

5.3. Semua pemain dimestikan memakai kasut dan *Shin Pad*.

5.4. Ketua pasukan diwajibkan memakai identiti yang boleh dilihat oleh pengadil seperti *arm-band*.

6. Penentuan Kedudukan Pasukan

6.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:

6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**

6.1.2. Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan terbanyak (jumlah jaringan – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**

6.1.3. Pasukan yang mempunyai bilangan jaringan yang terbanyak dikira menang. (*Score Points*). **Jika seri;**

6.1.4. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang (Head to head record) **Jika seri;**

6.1.5 Cabutan undi akan dijalankan bagi penentuan kedudukan didalam kumpulan.

7. Pusingan Kalah Singkir

7.1. Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).

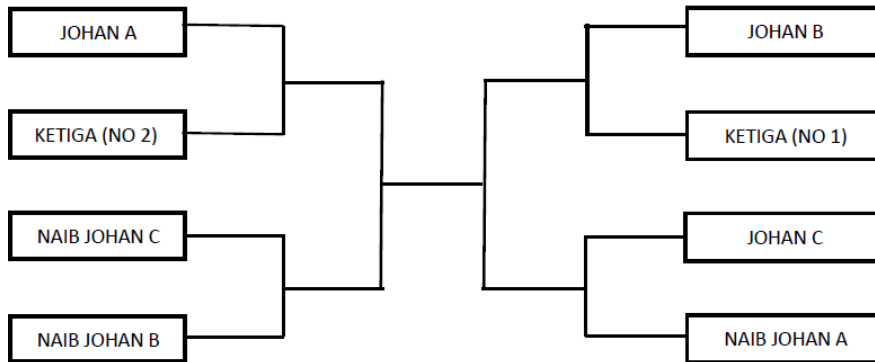
7.2. **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.

7.3. **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Pasukan yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.

7.4. **Pusingan Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

8. Carta Pusingan Kalah Singkir

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



9. Lain-lain Perkara Berkaitan

9.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.

9.2 Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.