

## PERATURAN PERTANDINGAN FUTSAL (LELAKI DAN PEREMPUAN)

### 1. Undang-undang Permainan

- 1.1. 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 USSC Perkara 5.
- 2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU Perkara 5.
- 2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seramai lapan (8) orang pemain.
- 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 Lima (5) 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.
- 2.6. Untuk memulakan permainan, bilangan minimum pemain untuk satu pasukan ialah 5 orang. Dalam sesuatu perlawanan, jika pemain diperintah keluar padang dan salah satu pasukan tinggal kurang dari 3 orang pemain, maka permainan hendaklah dibatalkan maka permainan akan ditamatkan dan keputusan semasa akan diambil kira.
- 2.7. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan mendapat kiraan mata lima **tiga kosong (3-0) dan memperolehi tiga (3) mata**.
- 2.8. **Penggantian Pemain semasa perlawanan.** Setiap pasukan boleh membuat pertukaran pada bila-bila masa dalam setiap perlawanan. Pemain yang telah keluar boleh dimasukkan semula pada perlawanan yang sama.
- 2.9. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini**.
- 2.10. **Penyingkiran dan Penggantungan Pemain**
- 2.10.1. Pemain yang mendapat dua **(2) kad kuning dari dua (2) pelawanan berlainan** akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.
- 2.10.2. Pemain yang mendapat **kad merah** akan digantung dua (2) perlawanan yang berikutnya (penglibatan pemain seterusnya bergantung pada laporan pengadil).
- 2.10.3. 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)
- 2.10.4. Urusetia pertandingan mempunyai hak untuk menyingkirkan mana-mana pasukan yang melanggar peraturan pertandingan.
- 2.10.5. Pemain yang mendapat kad kuning ketika perlawanan peringkat kumpulan tidak akan dibawa ke pusingan kalah singkir.

**3. Pertukaran Pemain**

3.1. Tiada had pertukaran pemain boleh dibuat asalkan pemain yang telah didaftarkan.

**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. **LELAKI: 2 Separuh Masa.** Setiap Separuh Masa dimainkan selama **sepuluh (10) minit dengan tiga (3) minit rehat** antara Separuh Masa.

4.3.2. **PEREMPUAN: 2 Separuh Masa.** Setiap Separuh Masa dimainkan selama **tujuh (7) minit dengan satu (1) minit rehat** antara Separuh Masa.

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

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

4.5.1. Sepakan penalti akan diambil oleh **tiga (3)** pemain berbeza. Perbezaan jaringan menentukan kemenangan. **Jika seri;**

4.5.2. 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. Setiap pemain **DIWAJIBKAN** memakai pelapik kaki (Shin Guard) untuk mengelakkan kecederaan.

5.3. Sekiranya seorang pemain mengantikan penjaga gol, pemain tersebut hendaklah meletakkan nombor bajunya di belakang baju penjaga gol yang dipakai.

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

5.5. Semua pemain **DIWAJIBKAN** memakai kasut yang bersesuaian.

5.6. Ketua pasukan hendak mempunyai identiti yang boleh dilihat oleh pengadil dan urusetia seperti *arm-band*.

**6. Penentuan Kedudukan Pasukan**

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

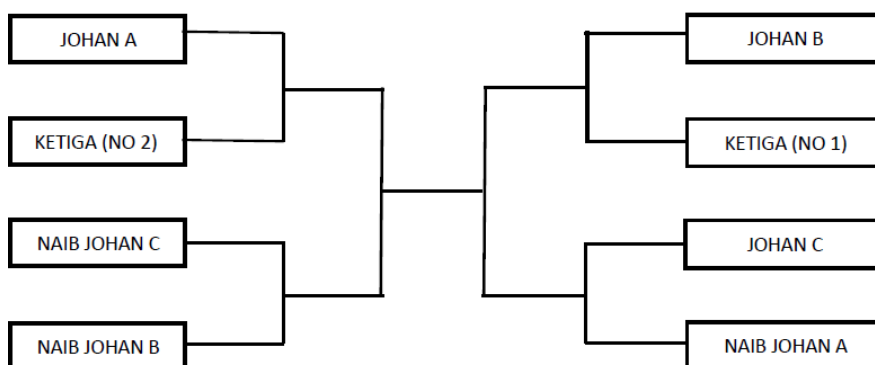
- 6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 6.1.2. Pasukan yang mendapat perbezaan jaringan terbanyak (jumlah jaringan – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
- 6.1.3. Pasukan yang mempunyai bilangan jaringan 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. **Pusingan Suku Akhir.** 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**