



PERATURAN FUTSAL LELAKI DAN WANITA

1.0 NAMA

Kejohanan ini dinamakan Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

Mengikut Undang-undang dan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

Selain dari peraturan yang terkandung, maka sukan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) dan Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM) yang berkuatkuasa pada ketika ini. Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafrsannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

4.0 KELAYAKAN

Rujuk Perkara 4.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

5.0 PENDAFTARAN PASUKAN/PEMBENTUKAN PASUKAN

5.1 Pertandingan Berpasukan

BILANGAN PEMAIN	PEMAIN	PEGAWAI
MAKSIMUM	12	1

5.2 Borang Pendaftaran Pasukan yang telah disahkan hendaklah dihantar **selewat-lewatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** ke Seksyen Pengelolaan Sukan, Akademi Sukan, Universiti Putra Malaysia.

- 5.3 Borang Pendaftaran Perlawanan **hendaklah dihantar 15 minit** sebelum setiap perlawanan bermula.
- 5.4 Hanya pemain-pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.

6.0 REFERI/PENGADIL/PEGAWAI TEKNIKAL KEJOHANAN

Rujuk Perkara 7.0 Peraturan Am Kejoanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

7.0 PAKAIAN PEMAIN

- 7.1 Setiap Pasukan mesti mempunyai sekurang-kurangnya **dua (2) set** jersi Pasukan yang berlainan warna dan berlengan yang telah didaftarkan sahaja.
- 7.2 Setiap Pasukan mesti mengisytiharkan dan mendaftarkan warna Pasukan sebagai Pasukan Tuan Rumah (PTR) iaitu Pasukan yang disebut dahulu dalam Jadual Pertandingan dan mesti memakainya di dalam perlawanan tersebut. Pasukan Pelawat (PL) mestilah memakai jersi Pasukan yang berlainan dari warna Pasukan PTR.
- 7.3 Jika terdapat persamaan warna Pasukan, dengan syarat (PTR) memakai warna Pasukan yang disyiharkan sebagai Tuan Rumah, maka Pasukan Pelawat (PL) hendaklah menukar warna jersi Pasukan tersebut dengan memakai set jersi kedua atau set ketiga atau dengan apacara sekali pun bagi menyelesaikan masalah persamaan warna jersi Pasukan.
- 7.4 Jika sekiranya terdapat persamaan warna jersi kerana (PTR) tidak memakai warna jersi seperti yang disyiharkan dan didaftarkan sebagai warna jersi (PTR), maka (PTR) hendaklah menukar warna jersi Pasukan tersebut dengan memakai warna set jersi kedua atau set ketiga atau dengan apacara sekali pun menyelesaikan masalah persamaan warna Pasukan.
- 7.5 Nombor jersi mestilah daripada nombor **1 hingga 30** bagi pemain (utama/simpanan) dan tidak boleh ditukar sehingga tamat pertandingan.
- 7.6 Nombor di belakang jersi hendaklah jelas dan tingginya tidak kurang dari 10 inci, manakala nombor di sebelah kanan seluar 34 16.3 ialah 2 inci

tinggi dan mestilah sama dengan nombor yang didaftarkan di dalam senarai pendaftaran Pemain.

- 7.7 Semua pemain yang terlibat WAJIB memakai "tight" atau "thermal" menutupi sepenuhnya bahagian pinggang hingga ke pergelangan kaki. Warna "tight" atau "thermal" hendaklah berwarna **HITAM atau sama dengan warna jersi**.
- 7.8 Pemakaian seluar pendek digalakkan. Walaubagaimana pun, penggunaan seluar Panjang hitam (tanpa corak) dibenarkan.
- 7.9 Setiap pemain **wajib** memakai **kasut futsal**, stokin panjang dan alas betis 'shin guard' mengikut spesifikasi yang dibenarkan.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.
- 8.2 Bagi perlawanan peringkat kumpulan dan separuh akhir, masa perlawanan adalah **7 minit (running time)** bagi setiap separuh masa dan masa rehat adalah selama **1 minit**. Bagi perlawanan akhir sahaja, masa perlawanan adalah **10 minit (running time)** bagi setiap separuh masa dengan masa rehat **2 minit**.
- 8.3 Pengantian pemain

Pasukan dibenarkan membuat pertukaran pemain tanpa had pada bila-bila masa ketika dalam permainan dengan menggunakan '**Rolling System**' tetapi setiap pertukaran mestilah berada di dalam zon penggantian. Pemain simpanan perlu berada di kawasan yang dikhaskan bersama pegawai pasukan dan **diwajibkan untuk memakai bip sepanjang masa di kawasan tersebut**. Pemain yang meninggalkan gelanggang hendaklah keluar melintasi garisan tepi di kawasan zon penggantian dan pemain yang masuk ke gelanggang juga dikehendaki berbuat demikian dari kawasan zon penggantian, tetapi hendaklah menunggu sehingga pemain yang hendak keluar telah melintasi garisan tepi.

9.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

9.1 Cara memberi mata

Menang	-	3 mata
Seri	-	1 mata
Kalah	-	0 mata

9.2 Sekiranya mana-mana pasukan gagal bermain sesuatu perlawanan, pasukan lawan hendaklah diberi tiga (3) mata dengan jaringan 2-0. Jika terdapat mana-mana pasukan digantung atau menarik diri dari pertandingan atas apa-apa jua sebab pun, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena hendaklah diambil kira.

9.3 Jika Dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

9.3.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang

9.3.2 Jika masih seri, pasukan yang memiliki jaringan gol terbanyak dikira sebagai pemenang

9.3.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira sebagai pemenang

9.3.4 Jika masih seri, tendangan penalti mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) akan dijalankan untuk menentukan pemenang

9.4 Secara Kalah Mati (Pusingan Kedua)

Bagi peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan dijalankan secara kalah mati. Jika diakhiri perlawanan berkeputusan seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara berikut:

9.4.1 Keputusan ditentukan dalam masa tambahan selama **5 minit** separuh masa pertama dan **5 minit** separuh masa kedua tanpa

masa rehat.

9.4.2 Jika masih seri, tendangan penalti mengikut Undang-undang Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA) akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

9.4.3 Sekiranya masih seri, sepakan penalti secara '**SUDDEN DEATH**'

10.0 KELEWATAN

Hanya 10 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawan akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan tiga (3) mata dan jaringan 2-0.

11.0 MENARIK DIRI

Rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

12.0 BANTAHAN

Rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

13.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

Rujuk Perkara 13.0 dan 18.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

14.0 HADIAH

Rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

15.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.