

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 Peraturan Am SUKIPT 2022.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan Antara Pasukan.

2.2 Pendaftaran dan Pembentukan Pasukan

2.2.1 Terbuka kepada semua pasukan dibawah KPM iaitu IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti. *(Pasukan yang layak berdasarkan Peraturan yang telah ditetapkan Oleh (Jawatankuasa Teknikal LBSIPT), (Piala KPM 2019/2020).*

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

SUKAN	ATLET	PENGURUS	PEGAWAI	JUMLAH
Antara Pasukan	25	1	5	31

2.2.3 Pendaftaran penuh pemain-pemain hendaklah dibuat melalui **Sistem Pendaftaran Online Pemain Liga Bola Sepak IPT** yang telah ditetapkan.

2.3 Sistem 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 3-0.
- 2.4.3 Seorang pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu Pasukan sahaja bagi mewakili sesuatu entiti dimana beliau mendaftar sebagai pelajar kecuali dengan kelulusan JKP.
- 2.4.4 Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftarkan 2 orang Pemain jemputan dari mana-mana IPT dengan syarat pemain jemputan tersebut mestilah memenuhi peraturan AM kejohanan dan Setiap Pemain jemputan wajib disertakan dengan borang Permohonan Pinjaman Pemain yang disediakan. Pemain pinjaman yang tidak mempunyai borang dianggap disah dan layak untuk bermain dalam kejohanan ini.
- 2.4.5 Hanya lima (5) orang sahaja pelajar luar negara dibenarkan untuk pendaftaran setiap pasukan dan semua dibenarkan untuk pendaftaran bagi setiap perlawanan.
- 2.4.6 Pendaftaran pemain luar negara hendaklah mempunyai ITC (International Transfer Certificate) dan hendaklah memohon melalui FAM.
- 2.4.7 Pemain yang didaftarkan di dalam pasukan-pasukan yang menyertai pertandingan di bawah kelolaan FAM seperti Liga M3, Liga M4, Piala Belia, Piala Presiden, Piala FAM, Liga Perdana, dan Liga Super dibenarkan bermain.
- 2.4.8 Had Umur pemain adalah merujuk kepada Perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2022.

- 2.4.9 Kad Akreditasi pemain wajib diserahkan kepada Koordinator Umum (GC) perlawanan, sebelum sesuatu perlawanan dijalankan dan setiap Pengurus Pasukan berhak menyemak Kad Akreditasi Pemain pasukan lawan di bawah penyeliaan GC.

2.5 Masa Permainan

- 2.5.1 Masa bermain adalah selama 45 minit – 15 minit – 45 minit bagi peringkat kumpulan.
- 2.5.2 Masa bermain adalah selama 45 minit – 15 minit – 45 minit bagi peringkat pusingan kedua, suku akhir, separuh akhir, penentuan tempat Ke3/ke4 dan perlawanan akhir, Jika selepas waktu sebenar permainan tamat kedudukan masih seri, Maka tambahan masa akan gunakan iaitu 15 minit – rehat – 15 minit.
- 2.5.3 Sekiranya selepas tambahan masa kedudukan masih seri , sepankan dari tanda penalty akan ditentukan.
- 2.5.4 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 JPTP.
- 2.5.5 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai atau pemain satu pasukan yang tidak memuaskan atau keengganan pemain meneruskan permainan, maka JPTP boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut:
- 2.5.5.1 Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan 3 mata dan jaringan gol 3 - 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.
- 2.5.5.2 Denda.
- 2.5.5.3 Pasukan akan terkeluar daripada pertandingan.

2.6 Penggantian Pemain

2.6.1 Mana-mana 7 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

2.7 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

2.7.1 Pembahagian mata bagi pusingan pertama :-

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

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

2.7.2.1 Pasukan yang mendapat jumlah mata yang terbanyak diantara pasukan-pasukan terlibat, jika sama.

2.7.2.2 Pasukan yang mempunyai lebih perbezaan gol akan dikira menang.

2.7.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mempunyai jaringan lebih banyak gol dikira menang.

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

2.7.2.5 Jika Masih Seri, mengambil kira jumlah kad kuning dan kad merah yang diterima dalam Peringkat kumpulan (*Sila rujuk 'Penentuan kedudukan dalam Kumpulan menggunakan Kriteria Fair Play di bawah*):

i) Setiap kad kuning - satu (1) mata

ii) Setiap kad merah akibat daripada dua (2) kad kuning - tiga (3) mata

iii) Setiap kad merah langsung - tiga (4) mata

iv) Setiap kad kuning dan diikuti dengan kad merah langsung - empat (5) mata Pasukan yang menerima paling sedikit mata akan menduduki tempat tertinggi.

2.8 Penggantungan Pemain

- 2.8.1 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 kedua.
- 2.8.2 Pemain yang menerima 2 kad kuning dalam satu perlawanan akan menerima kad merah dan akan digantung satu perlawanan seterusnya. Pemain yang menerima kad merah tanpa menerima 2 kad kuning akan digantung sekurang-kurangnya satu perlawanan seterusnya atau lebih atau di gantung sepanjang kejohanan berlansung. (bergantung kepada laporan pegawai pertandingan dan mesyuarat JPTP).
- 2.8.3 Semua jenis kesalahan yang tidak dinyatakan adalah seperti yang termaktub dalam peraturan FAM.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Semua pasukan hendaklah menyediakan 2 set jersi yang berlainan warna (baju, seluar dan stokin) termasuk jersi penjaga gol.
- 3.2 Jika didapati terdapat persamaan warna jersi, pasukan yang disebut namanya kemudian (*pasukan pelawat*) perlu menukar jersi yang lain.
- 3.3 Pemain yang didaftarkan perlu memakai no. jersi seperti yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran pasukan sehingga tamat pertandingan.
- 3.4 Setiap pemain hendaklah memakai nombor jersi yang sama disepanjang kejohanan.
- 3.5 Ketua Pasukan mestilah memakai tanda dilengan (Arm Band).
- 3.6 Semua pemain diwajibkan mematuhi peraturan peralatan pemain seperti yang di dalam peraturan FAM.

4. HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2022.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Bola Sepak	1	25	1	25	1	25
JUMLAH	1	25	1	25	1	25