



PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN BOLA SEPAK

1. AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung di dalam Peraturan Am, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Peraturan-peraturan Persatuan Bolasepak Malaysia (FAM)
- 1.2 Sekiranya Timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Ketetapan & Peraturan AM **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** berasaskan kepada Undang-undang Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan Persatuan Bolasepak Malaysia (FAM).
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** adalah **MUKTAMAD**.

2 TARIKH PERTANDINGAN

21 – 25 September 2016

3 TEMPAT PERTANDINGAN

- Padang Awam, MPPG, Pasir Gudang
- Kompleks Sukan Educity



4 PENYERTAAN

- 4.3 Penyertaan adalah terbuka kepada semua Pegawai dan Kakitangan Pejabat SUK Negeri sepertimana yang dinyatakan dalam para 6.1 & 6.2 Ketetapan dan Peraturan AM, Kejohanan **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**.
- 4.4 Setiap kontingen hanya di benarkan untuk mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang terdiri daripada:-
- 1 Pasukan
 - 2 Jurulatih
 - 1 Fisioterapi
 - 20 orang pemain termasuk 3 orang pemain Veteran – UMUR 45 TAHUN KE ATAS
- 4.5 Borang penyertaan yang lengkap hendaklah disahkan oleh YB Setiausaha Kerajaan Negeri / Timbalan Setiausaha Kerajaan Negeri masing-masing.

5 TARIKH TUTUP PENYERTAAN

- 5.3 Tarikh tutup penyertaan adalah berdasarkan para 7.1 Peraturan AM **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**.

6 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 6.3 Mensyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan sehari sebelum tarikh pertandingan (tertakluk kepada perubahan).
- 6.4 Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau Pas Khas Peserta. Pertukaran pendaftaran pemain adalah dibenarkan dengan bayaran sebanyak RM 100.00 (Ringgit Malaysia : Seratus Sahaja)
- 6.5 Senarai peserta yang disahkan semasa Mensyuarat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

7 SISTEM PERMAINAN

- 7.3 Undang-Undang permainan hendaklah mengikut undang-undang terkini yang berkuatkuasa, Sebagaimana yang telah diputuskan



oleh Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA), iaitu seperti berikut:

7.3.2 PAKAIAN

- i) Semua pasukan wajib mendaftarkan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi atau baju T yang berlainan warna dan wajib mengiystiharkan warna yang akan digunakan sewaktu menjadi pasukan tuanrumah. Pasukan tuan rumah adalah pasukan yang di sebut dahulu dalam jadual pertandingan. Pasukan pelawat hendaklah memakai warna jersi yang berlainan.
- ii) Pemain hendaklah memakai jersi dengan no jersi yang di daftarkan sahaja. No jersi yang di daftarkan hendaklah bermula dari no. 1 hingga 30 sahaja. Jersi penjaga gol hendaklah berlainan warna dari pemain-pemain lain. No jersi di hadapan hendaklah berukuran 10c, tinggi. Pemain-pemain yang didapati memakai no jersi lain dari didaftarkan akan dikenakan tindakan tatatertib. Sekiranya siasatan mendapati pengurusan pasukan terlibat tidak mengambil tindakan bagi menetapkan nombor kersi boleh dikenakan tindakan sewajarnya oleh Jawatankuasa Teknikal & pertandingan Bola Sepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**
- iii) Kontinjen digalakkan mencetak logo atau nama Pejabat SUK masing-masing pada jersi atau baju-T yang dipakai setiap perlawanan.

7.3.3 FORMAT PERTANDINGAN

- i) Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Sepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** mempunyai hak menentukan format pertandingan dan jadual pertandingan berasaskan kepada pengesahan jumlah pasukan.
- ii) **Perlawanan Peringkat Kumpulan**
 - a. Pasukan akan diundi dengan 4 kumpulan atau mengikut jumlah yang di tentukan oleh Jawatankuasa Pengelola dengan sekurang-kurangnya tiga (3)pasukan atau maksima (5) pasukan bagi setiap kumpulan



- b. Setiap kumpulan akan diketuai oleh pasukan seeded sebagaimana berikut:-

A	B	C	D
Seeded 1	Seeded 2	Seeded 3	Seeded 4

- c. Perlawanan peringkat awalan atau kumpulan akan di jalankan secara liga satu pusingan
- d. Dua (2) pasukan teratas dalam kumpulan atau sebagaimana di putuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Bola Sepak Sukan **SUK SeMalaysia KE VI, 2016** layak ke peringkat Suku Akhir

iii) **Perlawanan Peringkat Suku Akhir dan Separuh Akhir**

- a) Perlawanan Peringkat Suku Akhir dan Separuh Akhir akan diadakan secara Kalah Mati Satu Pusingan.
- b) Perlawanan Peringkat Suku Akhir dan Separuh Akhir akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SE-MALAYSIA KE VI, 2016, JOHOR**

1	A1 LWN C2	2	C1 LWN A2
3	B1 LWN D2	4	D1 LWN B2

- c) Pemenang-pemenang dalam Perlawanan Suku Akhir akan bersaing dalam perlawanan peringkat Separuh Akhir dimana pertemuan akan di laksanakan seperti berikut melainkan diputuskan berlainan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**
- Pemenang Suku Akhir 1 lwn Pemenang Suku Akhir 2
 - Pemenang Suku Akhir 3 lwn Pemenang Suku Akhir 4
- d) Pasukan yang tewas akan dikira sebagai Pemenang ke tiga (3) bersama.



iv) **Perlawanan Peringkat Akhir**

- a) Perlawanan Peringkat Akhir akan diadakan secara Kalah Mati.

7.3.4 WAKTU BERMULA SESUATU PERLAWANAN

- i. Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU**.
- ii. Semua pasukan wajib mematuhi jadual perlawanan dan tiada masa menunggu.

7.1.4 BILANGAN PEMAIN YANG TIDAK MENCUKUPI

- i. Sekiranya mana-mana pasukan kekurangan pemain apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan maka regu berkenaan tidak layak bertanding dan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bolasepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** akan membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.

7.1.5 PEMBERIAN MATA ATAU PENENTU PASUKAN PEMENANG

- i. Tiga (3) mata akan diberikan bagi pasukan yang menang, Satu (1) mata untuk seri dan tiada (0) mata bagi yang kalah.
- ii. Dalam perlawanan liga peringkat kumpulan, penentuan regu-regu teratas atau pemenang adalah mengikut susunan hirarki seperti berikut:
- a. Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan dikira sebagai pemenang
- b. Jika terdapat dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, maka penentuan pasukan teratas atau pemenang adalah berasaskan kaedah-kaedah seperti berikut:
- i. Pasukan yang mempunyai jumlah perbezaan jaringan gol yang terbanyak di



- antara pasukan-pasukan terlibat dan jika sama
- ii. Pasukan yang mempunyai jumlah jaringan terbanyak antara pasukan-pasukan terlibat dan jika masih sama
 - iv. Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Bola Sepak **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** akan menentukan keputusan dan keputusan adalah muktamad.
- c. Dalam pertandingan peringkat kalah mati iatu peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir penentuan pemenang adalah berdasarkan ketetapan berikut:-
- i. Pasukan yang menang dalam perlawanan penuh masa, jika seri
 - ii. Keputusan perlawanan masa tambahan, jika seri
 - iii. Pasukan yang menang sepakan dari tanda penalty mengikut peraturan FIFA

7.1.6 TEMPOH MASA PERMAINAN

- i. Masa perlawanan ialah 40 minit bagi setiap separuh masa permainan peringkat liga dengan rehat tidak melebihi 10 minit kecuali dengan izin pengadil bertugas. Bagi pertandingan akhir 45 minit bagi setiap separuh masa dengan masa rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 15 minit kecuali dengan izin pengadil
- ii. Apabila masa tambahan diberi, maka masa tambahan hendaklah mengandungi 2 bahagian selama 10 minit setiap bahagian bagi peringkat suku akhir dan separuh akhir dan 15 minit setiap bahagian bagi perlawanan akhir. Tiada waktu rehat di beri diantara bahagian
- iii. Pemain tidak boleh meninggalkan padang pada waktu rehat antara cukup masa dengan masa tambahan kecuali dengan kebenaran pengadil



- iv. Setiap pasukan hendaklah boleh bermain lebih dari satu perlawanan dalam sehari

7.1.7 PENGGANTIAN PEMAIN

- i. Pasukan boleh membuat gantian pemain sebanyak empat (4) kali setiap permainan. Pemain yang telah keluar tidak boleh di masukkan semula
- ii. Bagi pemain veteran sekurang-kurang seorang (1) pemain mesti berada di padang sepanjang permainan.

7.1.8 HUKUMAN TATATERTIB

- i. Hukuman tatatertib secara automatik keatas pemain kerana kesalahan kad kuning
 - a. Pemain yang menerima dua (2) kad kuning dalam perlawanan berasingan di peringkat liga atau kumpulan skan di gantung untuk satu perlawanan selepas dimana di menerima kad kuning ke dua (2)
 - b. Pemain yang menerima dua (2) kad kuning dalam perlawanan berasingan di peringkat kalah mati akan digantung secara outomatik untuk satu perlawanan selepas dia menerima kad kuning ke dua (2)
- ii. Hukuman tatatertib secara automatic keatas pemain kerana kesalahan Kad Merah
 - a. Pemain yang menerima Kad Merah atau di perintah keluar padang kerana menerima dua (2) kad kuning dalam perlawanan yang sama akan di gantung secara automatic untuk satu (1) perlawanan berikutnya.
 - b. Pemain yang menerima kad merah atau diperintah keluar padang kerana satu (1) kad merah akan di gantung secara automatic dua (2) perlawanan berikutnya. Jawatankuasa Teknikal & pertandingan Bolasepak (tatatertib) **SUKAN SUK SEMALAYSIA KALI KE-VI, 2016 JOHOR BAHRU** boleh mengadakan mesyuarat dalam



tempoh 24 jam bagi menentukan bentuk tindakan tatatertib seterusnya jika di anggap serius.

- c. Hukuman Tatatertib kepada Pegawai/ Pemain Simpanan di bangku simpanan
 - i. Mana-mana pegawai yang di perintah meninggalkan bangku simpanan kerana sentiasa membantah keputusan pengadil akan di gantung satu (1) perlawanan berikutnya
 - ii. Mana-mana pegawai atau pemain simpanan yang di perintah meninggalkan bangku simpanan kerana mengeluarkan kata-kata yang menyinggung pegawai perlawanan akan digantung automatik dua (2) perlawanan berikutnya.
- e. Hukuman tatatertib kepada Pegawai/ Pemain termasuk Pemain Simpanan yang menyerang Pegawai Perlawanan atau pasukan lawan ;
 - i. Pegawai atau pemain terlibat samada dengan perbuatan atau niat atau melakukan kesalahan yang serius seperti mencetuskan pergaduhan antara pegawai atau pemain dengan pasukan lain atau dengan pegawai pertandingan atau juga penonton akan digantung terus dari pertandingan dan akan hilang keistimewaan sebagai peserta kejohanan.

8. BANTAHAN

- 8.1 Sebarang bantahan hanya boleh di buat oleh Pengurus Pasukan sahaja dan hendaklah di buat secara lisan kepada Pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian tersebut hendaklah di kemukakan secara bertulis kepada Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Pertandingan Bolasepak tidak lewat 30 minit selepas tamat pertandingan tersebut Surat Bantahan hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dengan disertakan bersama wang tunai pemprosesan sebanyak **RM 1,000.00 (Ringgit : Seribu Sahaja)**.



Wang tersebut tidak akan dikembalikan samada bantahan tersebut berjaya atau ditolak oleh Jawatankuasa.

- 8.2 Sebarang bantahan berkaitan kelayakan pemain hanya boleh di buat semasa mesyuarat Pengurus Pasukan. Bantahan yang dibuat selepas itu akan ditolak. Keputusan Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan akan muktamad.

9. JAWATANKUASA BANTAHAN

Ahli-ahli Jawatankuasa Bantahan adalah sebagaimana berikut :-

Pengerusi	:	Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Bolasepak
Setiausaha	:	Koodinator Jawatankuasa Pertandingan Bolasepak
Ahli	:	Wakil Jawatankuasa Pengelola Pegawai Teknikal Bolasepak Refri/Pengadil Kehormat

Sebarang keputusan adalah muktamad.

10. HADIAH

Hadiah – hadiah yang akan disediakan bagi pemenang adalah sebagaimana berikut:-

KEDUDUKAN	HADIAH
JOHAN	PIALA PUSINGAN PIALA IRINGAN Dua Puluh Lima (25) Pingat Emas
NAIB JOHAN	PIALA IRINGAN Dua Puluh Lima (25) Pingat Perak
KETIGA BERSAMA	Lima Puluh (50) Pingat Gangsa (25 pingat bagi setiap pasukan)