

PERATURAN PERMAINAN FUTSAL**1 PERATURAN TEKNIKAL**

- 1.1 Undang-undang permainan adalah mengikut Undang-undang Permainan Futsal yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan dan disiarkan oleh FIFA, “the Futsal Laws of the Game” dan terjemahan FAM.
- 1.2 Peraturan Am Pertandingan SUKIPT yang berkuatkuasa semasa Kejohanan akan digunapakai.
- 1.3 Sekiranya terdapat percanggahan atau pertikaian mengenai implementasi atau interpretasi undang-undang permainan, teks undang-undang berbahasa Inggeris adalah lebih berhak diguna pakai.

2 PERATURAN PERTANDINGAN**2.1 Pendaftaran dan Pembentukan pasukan**

2.1.1 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut;

SUKAN	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
Berpasukan	20	20	5+5	50

2.2 Sistem Pertandingan

2.2.1 Pertandingan dijalankan secara liga kumpulan.

2.2.2 Mata Kemenangan akan diberikan seperti berikut;

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

2.3 Format Pertandingan

2.3.1 Pertandingan bagi Kategori Lelaki seperti berikut: -

2.3.1.1 Format 12 pasukan dalam Empat (4) Kumpulan:

KUMPULAN			
A	B	C	D
SL1	SL2	SL3	SL4
SL 8	SL7	SL 6	SL5
PL4	PL3	PL2	PL1

2.3.1.2 Dua (2) pasukan teratas atau mengumpul mata tertinggi dari setiap kumpulan akan bermain di peringkat Suku Akhir iaitu sistem kalah-mati.

2.3.1.3 Pemenang peringkat Suku Akhir akan layak bermain ke peringkat Separuh Akhir.

2.3.1.4 Pemenang peringkat Separuh Akhir akan bermain untuk Peringkat Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan manakala pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

2.4 Masa Permainan

2.4.1 Masa permainan bagi kategori Lelaki ialah 20 minit bagi separuh masa pertama dan 20 minit bagi separuh masa kedua (stopped time) dengan dua (2) kali penghentian masa selama satu (1) minit setiap separuh masa permainan (time out). Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi sepuluh (10) minit, kecuali dengan izin Pengadil.

2.4.2 Masa permainan bagi kategori Wanita ialah 15 minit bagi separuh masa pertama dan 15 minit bagi separuh masa kedua (stopped time) dengan dua (2) kali penghentian masa selama satu (1) minit setiap separuh masa permainan (time out). Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi sepuluh (10) minit, kecuali dengan izin Pengadil.

2.4.3 Tiada masa tambahan bagi perlawanan dalam peringkat kumpulan dan peringkat kalah-mati (knock-out). Tambahan masa perlawanan hanya untuk perlawanan **akhir** sahaja. **Jika masih seri, penentuan pemenang melalui sepakan dari tanda penalti mengikut Peraturan FIFA dikira sebagai pemenang.**

2.4.4 Jika keputusan perlawanan masa tambahan di perlawanan akhir masih seri, Pasukan yang menang sepakan dari tanda penalti mengikut Peraturan FIFA dikira sebagai pemenang.

2.4.5 Sekiranya permainan perlu disambung ke masa tambahan, tiada pemain dibenarkan meninggalkan gelanggang tanpa kebenaran pengadil perlawanan di akhir permainan masa sebenar.

2.4.6 Sekiranya berlaku sesuatu pergaduhan melibatkan penyokong kedua-dua pasukan yang bertanding di dalam gelanggang dan perlawanan telah melebihi 30 minit masa permainan maka permainan diberhentikan serta merta dan keputusan perlawanan kekal dan akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.

2.5 Penentuan Pasukan Pemenang atau teratas

2.5.1 Dalam pertandingan liga atau kumpulan, penentuan Pasukan teratas atau pemenang iaitu setelah tamat semua perlawanan hendaklah mengikut susunan hirarki seperti berikut:

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

- a) Pasukan yang mendapat mata yang tertinggi, dikira sebagai pemenang.
- b) Pasukan yang mempunyai perbezaan gol terbanyak dikira sebagai pemenang, jika sama;
- c) Pasukan yang mempunyai jumlah jaringan gol terbanyak dikira sebagai pemenang, jika sama;
- d) Jika terdapat dua (2) atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, maka penentuan pasukan teratas atau pemenang adalah seperti berikut:
 - i. Pasukan yang mendapat jumlah mata yang terbanyak di antara pasukan-pasukan terlibat; jika sama
 - ii. Pasukan yang mempunyai perbezaan gol yang terbanyak di antara pasukan-pasukan terlibat; jika sama.
 - iii. Pasukan yang mempunyai jumlah jaringan gol yang terbanyak di antara pasukan-pasukan terlibat; jika sama.
 - iv. Pasukan yang mempunyai jumlah gol bolos yang terendah di antara pasukan-pasukan terlibat; jika sama;
 - v. Menggunakan Kriteria Fair Play seperti perkara 5.8 jika sama;
 - vi. Undian mengikut kaedah yang diputuskan oleh JKTP hingga mendapat keputusan yang mana adalah muktamad.

2.5.2 Penentuan kedudukan dalam kumpulan menggunakan kriteria Fair Play sebagaimana yang diperuntukkan dalam

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

pengiraan mata atau skor mengikut penerimaan bilangan kad kuning dan merah yang di terima dalam setiap perlawanan yang melibatkan pasukan akan di kira seperti berikut:

i) Setiap pasukan akan di tolak mata bagi penerimaan kad merah dan kuning seperti berikut:

Jumlah Kad	Ditolak mata
1 KK	1 mata
3KK (1M)	3 mata
1M langsung	5 mata
6KK (2M)	6 mata

ii) Pasukan yang menerima paling sedikit mata akan menduduki tempat yang tertinggi.

iii) Dalam pertandingan Liga 1 pusingan, penentu pemenang adalah mengikut hirarki berikut:

- a) Pasukan yang menang dalam Perlawanan penuh masa Permainan; jika seri
- b) Pasukan yang menang sepakan dari tanda penalti

2.5.3 Jika masih lagi tiada penyelesaian maka Pengarah Pertandingan atau Pengerusi JKTP akan membuat keputusan yang mana ia adalah muktamad.

3 PAKAIAN

3.1 Bib Pasukan:

4.1.1 Setiap pasukan WAJIB membawa sekurang-kurangnya sembilan (9)

SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI

helai bib yang berlainan warna dengan warna jersi yang didaftarkan sebagai PTR atau PL dan hendaklah di pakai oleh pemain-pemain simpanan semasa berada di bangku simpanan sepanjang masa perlawanan.

4.1.2 Pegawai pasukan hendaklah memakai pakaian yang berlainan warna dengan bib dan jersi pasukan.

3.2 Etika Berpakaian:

- a) Semua pemain yang terlibat didalam LFIPT WAJIB memakai “tight” atau “thermal” menutupi sepenuhnya bahagian pinggang hingga ke pergelangan kaki. Warna “tight” atau “thermal” hendaklah sama dengan warna seluar.
- b) Warna ‘Inner’ pemain hendaklah sama dengan lengan jersi pasukan.
- c) Hijab wanita berbentuk “Syrian style” daripada material “Lycra / Cotton” dan tanpa menggunakan sebarang aksesori wanita.
- d) Mana-mana Pasukan yang gagal mematuhi akan dikenakan denda mengikut Peraturan Am SUKIPT.

4 HADIAH

4.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Lelaki	1	20	1	20	1	20
JUMLAH	1	20	1	20	1	20