

**PERATURAN PERTANDINGAN BOLA SEPAK 7 SEBELAH
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2022
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

1.0 NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Bola Sepak 7 sebelah KAKOM 2022.

2.0 UNDANG-UNDANG

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut Undang-undang Permainan Bola Sepak terkini yang dikuatkuasakan oleh **Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA)**.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

3.1 2 hingga 5 September 2022

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Padang A dan B Kolej Matrikulasi Melaka.

5.0 PENYERTAAN

5.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am.

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi :

Pengurus (Fisio)	1 orang
Jurulatih	1 orang
Pemain	11 orang
Jumlah	<u>13 orang</u>

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan dijalankan. (2 September 2022 (Jumaat) , Jam 9.00 malam).

7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.

7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN)**.

7.4 Senarai peserta yang telah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

8.0 FORMAT DAN SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara liga dan kalah mati seperti berikut:

8.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

8.1.1 Pusingan Pertama

8.1.1.1 Pasukan yang mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

8.1.1.2 Pasukan-pasukan akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan cabutan undi mengikut undang-undang permainan berkenaan.

8.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

Menang	: 3 mata
Seri	: 1 mata
Kalah	: 0 mata

8.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

8.1.2.1 Johan dan naib johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

8.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:



8.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

8.1.2.3 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan menduduki tempat Ketiga Bersama.

9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :

9.1.1 Perbezaan gol – Jumlah gol yang dijaringkan tolak jumlah gol yang bolos.

9.1.2 Jika perbezaan gol masih seri, pasukan yang mendapat bilangan gol yang terbanyak dikira menang.

9.1.3 Jika masih seri, bilangan bolos yang terkurang

9.1.4 Jika masih seri juga, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

9.1.5 Lambungan syiling. Jika diperingkat ini lebih daripada dua (2) pasukan yang terlibat, maka keputusan akan ditentukan dengan lambungan syiling 3 kali.

9.2 Bagi pertandingan yang dijalankan secara kalah mati, jika keputusannya berakhir dengan seri, maka keputusan perlawanan akan ditentukan seperti berikut :

9.2.1 Sepakan penalti akan dijalankan seperti berikut :

9.2.2.1 Kedua-dua pasukan akan mengambil tiga (3) sepakan penalti. Pasukan yang menjaringkan gol terbanyak dikira pemenang. **Jika masih seri ,**

9.2.2.2 Sepakan penalti secara '**sudden death**' akan dijalankan, pasukan yang gagal menjaringkan gol dikira kalah. Sepakan penalti akan dijalankan oleh pemain yang berlainan secara berselang-seli sehingga tercapai keputusan. Lambungan syiling 3 kali akan dijalankan sekiranya tiada keputusan pemenang selepas itu.

9.2.2.3 Pemain yang mengambil sepakan penalti mestilah dari tujuh pemain yang bermain

- pada masa tambahan sehingga tiupan wisel terakhir.
- 9.2.2.4 Tiap-tiap sepakan penalti hendaklah diambil oleh pemain yang berlainan, termasuk penjaga gol.
 - 9.2.2.5 Peraturan sepakan penalti adalah mengikut undang-undang 14, Peraturan dan Undang-Undang Bola Sepak FIFA.
 - 9.2.2.6 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan akan menggunakan budibicara sebaik mungkin untuk memutuskan keputusan sesuatu perlawanan jika sekiranya masa tidak mengizinkan berbuat seperti perkara di atas setelah mendapat persetujuan bersama pengurus-pengurus pasukan terlibat.

10.0 KELEWATAN

- 10.1 Lima (5) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan sekurang-kurangnya enam (6) pemain, maka pasukan berkenaan dikira kalah. Dengan itu pasukan yang mempunyai pemain yang mencukupi akan memperoleh jaringan gol kemenangan percuma sebanyak 3 - 0 dan diberikan tiga (3) mata.
- 10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan lima (5) minit sebelum pertandingan dimulakan.

11.0 TEMPOH PERLAWANAN

- 11.1 Masa perlawanan pusingan awal hingga ke perlawanan akhir adalah tujuh (7) minit bagi separuh masa dengan masa rehat dua (2) minit (7:2:7)

12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN

- 12.1 Setiap pasukan hendaklah membawa sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna.
- 12.2 Jika terdapat persamaan warna jersi setelah disahkan oleh pengadil perlawanan, pasukan tuan rumah (nama pasukan yang disebut pertama dalam jadual pertandingan) hendaklah menukar jersi. Nama pasukan yang disebut dahulu dalam jadual pertandingan adalah pasukan tuan rumah.
- 12.3 Nombor jersi tidak boleh ditukar setelah didaftarkan semasa pendaftaran/taklimat pengurus pasukan. Nombor jersi yang sama hendaklah digunakan oleh pemain sehingga selesai pertandingan.
- 12.4 'Shin guard' **diwajibkan** kepada semua pemain.
- 12.5 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan yang nyata di lengan kiri jersinya. Sekiranya ketua pasukan diganti, maka lilitan lengan tersebut hendaklah diberi kepada ketua pasukan yang dilantik.
- 12.6 Pasukan yang menyertai pertandingan ini boleh menggunakan nama penaja pada jersi tetapi tidak bercanggah dengan syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan pertandingan FAM/FIFA.
- 12.7 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah "*official match ball*".
- 12.8 Setiap pasukan perlu menyediakan sebiji bola pertandingan untuk setiap perlawanan.
- 12.9 Pemakaian 'tight' adalah mengikut warna seluar dan 'inner' mengikut warna jersi pasukan atau berwarna gelap.

13.0 BILANGAN PEMAIN DAN PEMAIN GANTIAN

- 13.1 Bilangan pemain hendaklah tujuh (7) pemain termasuk penjaga gol. Bilangan pertukaran adalah empat (4) orang (termasuk penjaga gol) untuk sesuatu perlawanan.
- 13.2 Sesuatu perlawanan tidak boleh dimulakan jika salah satu dari pasukan itu mempunyai kurang daripada enam (6) pemain.
- 13.3 Sistem pertukaran pemain adalah secara "**rolling substitution**". Setiap pertukaran pemain mesti melalui meja teknikal.
- 13.4 Sekurang-kurangnya sepuluh (10) minit sebelum bermulanya perlawanan, tiap-tiap pasukan hendaklah mengemukakan nama tujuh (7) pemain dan lima (4) pemain simpanan dalam borang pendaftaran pertandingan (**START LIST**) yang disediakan oleh urus setia.

14.0 MENARIK DIRI

- 14.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

15.0 PENANGGUHAN

- 15.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am
- 15.2 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berhak menangguh sesuatu perlawanan disebabkan oleh masalah cuaca atau perkara-perkara lain.

16.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 16.1 Pertandingan akan diadakan oleh pengadil dan penjaga garisan yang bertauliah.
- 16.2 Keputusan pengadil adalah muktamad.

17.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

- 17.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

18.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN / TINDAKAN HUKUMAN)

- 18.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil adalah mengikut Undang-undang FAM/FIFA.
- 18.2 Setiap kesalahan pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa tatatertib.
- 18.3 Seorang pemain yang diberi amaran (kad kuning) dua kali dalam satu perlawanan atau 2 kali dalam 2 perlawanan tidak dibenarkan bermain satu perlawanan berikutnya.
- 18.4 Seorang pemain yang diperintah keluar padang (kad merah) secara automatik tidak dibenarkan bermain satu (1) perlawanan berikutnya sementara menunggu keputusan mesyuarat Lembaga Tatatertib.

19.0 JURI RAYUAN

- 19.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am.

20.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

- 20.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

21.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

- 21.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

22.0 PENGUNDIAN

- 22.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

23.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 23.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am

24.0 HADIAH

- 24.1 Emas (11 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)
- 24.2 Perak (11 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)
- 24.3 Gangsa (22 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

25.0 HAL-HAL LAIN

- 25.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

