



## **PERATURAN FUTSAL (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 pentafsirannya, 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**

<b>BILANGAN PEMAIN</b>	<b>PEMAIN</b>	<b>PEGAWAI</b>
<b>MAKSIMUM</b>	<b>12</b>	<b>1</b>

5.2 **Borang Pendaftaran Pasukan** yang telah disahkan hendaklah dihantar **selewat-lwatnya 3 hari sebelum kejohanan bermula** ke Seksyen Pengeloaan Sukan, Pusat 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 Kejujutan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## **7.0 PAKAIAN PEMAIN**

Rujuk Perkara 8.0 Peraturan AM Kejujutan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

## **8.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 8.1 Rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am Kejujutan 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 3 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 di dalam zon pengantian. Pemain simpanan perlu berada di kawasan yang dikhaskan bersama pegawai pasukan dan diwajibkan untuk memakai bip sepanjang masa di kawasan tersebut.

## 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 15 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.