

**PERATURAN PERTANDINGAN BOLA SEPAK  
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2017  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

**1.0 NAMA PERTANDINGAN**

1.1 Pertandingan Bola Sepak **Karnival Kokurikulum Matrikulasi (KAKOM) 2017.**

**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 26 hingga 28 Ogos 2017 ( sila rujuk jadual pertandingan )

**4.0 TEMPAT PERTANDINGAN**

4.1 Kolej Matrikulasi Perak ( Zon Utara )

4.2 Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan ( Zon Selatan )

**5.0 PENYERTAAN**

5.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pelajar Kolej Matrikulasi KPM dan Kolej MARA yang mengendalikan Program Matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia; dan

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (01) pasukan sahaja yang mengandungi:

Pengurus Pasukan	01 orang
Jurulatih Pasukan	01 orang
Pemain	<u>14 orang</u>
Jumlah	<u>16 orang</u>

**6.0 KELAYAKAN PESERTA**

Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am.

## 7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 7.1 25 Ogos 2017 (Rujuk jadual pertandingan)
- 7.2 Nama-nama peserta yang akan mengambil bahagian dalam semua acara hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. (**SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN**).  
Senarai peserta yang disahkan semasa taklimat pengurus pasukan adalah muktamad.
- 7.3 Sila rujuk Perkara 17.0 Peraturan Am

## 8.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 8.1 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan.
  - 8.1.1 Pasukan-pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B;
  - 8.1.2 Dua pasukan teratas dari setiap kumpulan layak ke pertandingan di peringkat separuh akhir yang akan dijalankan secara kalah mati;  
Johan Kumpulan A lawan Naib Johan Kumpulan B.  
Johan Kumpulan B lawan Naib Johan Kumpulan A.
  - 8.1.3 Pasukan yang menang di peringkat separuh akhir akan bertanding untuk menentukan johan dan naib johan yang akan dijalankan secara kalah mati.
  - 8.1.4 Kedua-dua pasukan yang kalah di peringkat separuh akhir akan menduduki tempat ketiga.
- 8.2 Sistem pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut :

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

## 9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1 Perlawanan di peringkat kumpulan, penentuan kedudukan pasukan-pasukan teratas adalah seperti berikut:
  - 9.1.1 Pasukan yang mendapat mata tertinggi;
  - 9.1.2 Jumlah perbezaan gol
  - 9.1.3 Jumlah jaringan gol
  - 9.1.4 Pasukan yang pernah mengalahkan lawan

- 9.1.5 Jumlah kemenangan
- 9.1.6 Jika masih seri, lentingan syiling akan dilakukan.
- 9.2 Kemenangan pertandingan di peringkat separuh akhir dan akhir ditentukan seperti berikut:
  - 9.2.1 Pasukan yang menang dalam perlawanan penuh masa, jika seri;
  - 9.2.2 Pasukan yang menang sepakan penalti dari tanda penalti mengikut kaedah dan tatacara yang diperuntukkan oleh pengajur. Tiga (3) Sepakan penalti akan diberikan pada setiap pasukan. Jika seri, satu (1) sepakan penalti secara kalah mati (sudden death). akan digunapakai sehingga ada pemenang.
  - 9.2.3 Jika masih seri, lentingan syiling akan dilakukan.

## **10.0 KELEWATAN**

- 10.1 Sepuluh (10) minit akan diberikan kepada pasukan-pasukan sebagai tempoh masa menunggu daripada masa yang dijadualkan. Jika selepas itu sesuatu pasukan tidak hadir dengan sekurang-kurangnya tujuh (7) orang pemain, maka pasukan berkenaan dikira kalah. Dengan itu pasukan yang mempunyai pemain yang mencukupi akan memperoleh jaringan gol kemenangan percuma sebanyak 2 - 0 dan diberikan tiga (3) mata.
- 10.2 Semua pasukan hendaklah berada dan sedia untuk bermain di tempat perlawanan lima belas (15) minit sebelum pertandingan dimulakan.

## **11.0 TEMPOH PERLAWANAN**

- 11.1 Masa perlawanan pusingan awal adalah lima belas (15) minit bagi separuh masa dengan masa rehat lima (5) minit. (15:5:15)
- 11.2 Masa perlawanan peringkat separuh akhir dan akhir adalah dua puluh (20) minit bagi separuh masa dengan masa rehat sepuluh (10) minit. (20:10:20)

## **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 Pakaian "inner" (*thight*) berwarna biru tua atau hitam.
  - 12.6 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.
  - 12.7 Pasukan yang menyertai pertandingan ini boleh menggunakan nama penaja pada jersi tetapi tidak bercanggah dengan syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan pertandingan FAM/FIFA.
  - 12.8 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bola yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah "**Official Match Ball**". Setiap pasukan perlu membawa dua (2) biji bola seperti yang dinyatakan untuk tujuan pertandingan dan diserahkan kepada pengadil perlawanan semasa setiap kali perlawanan diadakan.

### 13.0 BILANGAN PEMAIN DAN PEMAIN GANTIAN

- 13.1 Bilangan pemain hendaklah sembilan (09) pemain termasuk penjaga gol. Bilangan gantian adalah lima (05) orang ( termasuk penjaga gol) untuk sesuatu perlawanan.
- 13.2 Sesuatu perlawanan tidak boleh dimulakan jika salah satu dari pasukan itu mempunyai kurang daripada tujuh (07) orang pemain.
- 13.3 Format penggantian ialah lima (05) pemain simpanan termasuk penjaga gol dibenarkan membuat pertukaran semasa perlawanan dengan syarat penggantian berasaskan prosedur pengantian (Undang-undang 3).
- 13.4 Sekurang-kurangnya sepuluh (10) minit sebelum bermulanya perlawanan, tiap-tiap pasukan hendaklah mengemukakan nama sembilan (09) pemain dan lima (05) pemain simpanan dalam borang pendaftaran pertandingan (**START LIST**) yang disediakan oleh Urus Setia.

### 14.0 MENARIK DIRI

Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

### 15.0 PENANGGUHAN

- 15.1 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai disebabkan oleh cuaca atau kerana

hal-hal yang tidak dijangka, maka keputusan tentang perlawanan semula akan ditentukan oleh pihak Jawatankuasa Pengelola (mengikut Undang-undang Permainan Bola Sepak terkini yang dikuatkuasakan oleh **Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA).**)

15.2 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am.

## **16.0 PEGAWAI TEKNIKAL**

16.1 Pertandingan akan diadili oleh pengadil yang bertauliah dan bergabung dengan Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM).

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 (02) kali dalam satu perlawanan atau dua (02) kali dalam dua (02) perlawanan tidak dibenarkan bermain satu (01) perlawanan berikutnya.

18.4 Seorang pemain yang diperintah keluar padang (kad merah) secara automatik tidak dibenarkan bermain satu (01) perlawanan berikutnya sementara menunggu keputusan Mesyuarat Lembaga Tatatertib.

## **19.0 JURI RAYUAN**

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**

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

## 22.0 PENGUNDIAN

Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

## 23.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am.

## 24.0 HADIAH

24.1 Emas ( 14 Pemain, 01 Pengurus, 01 Jurulatih )

24.2 Perak ( 14 Pemain, 01 Pengurus, 01 Jurulatih )

24.3 Gangsa ( 28 Pemain, 02 Pengurus, 02 Jurulatih )

## 25.0 HAL-HAL LAIN

Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am.



