



BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH



PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN **BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH**

1.0. NAMA

Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 1 - 3 September 2026
Tempat : **Padang Bola Sepak UiTM Arau, Perlis**

3.0. JAWATANKUASA PENGANJUR PERTANDINGAN

- 3.1. Hak kawalan, pengurusan, penganjuran dan sebarang keputusan yang dibuat dalam segala perkara yang berbangkit dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan dalam kejohanan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau pemain yang tidak mematuhi peraturan dan syarat tanpa sebarang alasan.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan oleh Lembaga Persatuan Bolasepak antarabangsa dan ditertibkan oleh Persatuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA) dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.
- 4.3. Setiap Ketua Pasukan hendaklah memakai lilitan lengan yang nyata di lengan kiri jersinya. Sekiranya Ketua Pasukan digantikan, maka lilitan tersebut hendaklah diberi kepada pemain yang mengambilalih tugas sebagai Ketua Pasukan.

5.0. PENDAFTARAN & PENYERTAAN PASUKAN/PEMAIN

- 5.1. Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam Undang-Undang dan Peraturan Am Sukan MARA Se-Malaysia, Pahang 2024.
- 5.2. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar lima belas (15) orang pemain termasuk pemain simpanan dan dua (2) orang pegawai iringan/pengurus.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 7.1. ** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026

8.0. JADUAL SERTA WARNA PASUKAN

8.1. Jadual

- 8.1.1. Jawatankuasa Penganjur akan menyusun jadual perlawanan dan mengedarkan kepada semua pasukan yang mengambil bahagian sekurang-kurang tujuh (7) hari sebelum bermula pertandingan.

8.2. Warna Pasukan

- 8.2.1. Semua pasukan hendaklah memberitahu Jawatankuasa Penganjur warna jersi perlawanan kepada Tuan Rumah. Sekiranya terdapat persamaan warna jersi dengan syarat pasukan tuan rumah memakai warna jersi sebagaimana yang mereka beritahu dan tercatat dalam jadual pertandingan, maka pasukan pelawat hendaklah menukar warna jersi mereka. Begitu juga sekiranya pasukan tuan rumah memakai warna jersi lain dari apa yang mereka beritahu, maka pasukan tuan rumah yang menukar warna jersi mereka.
- 8.2.2. Pemain hendaklah memakai jersi yang mempunyai nombor yang tingginya tidak kurang dari 10 inci, sama dengan nombor yang didaftarkan di dalam senarai rasmi yang dikemukakan. Nombor jersi hendaklah dari 1 hingga 15 sahaja.

- 8.2.3. Semua pasukan dikehendaki mempunyai set jersi kedua dengan warna yang berlainan daripada set jersi pertama.

9.0. PERALATAN DAN PAKAIAN PEMAIN

- 9.1. Pemain dilarang menggunakan atau memakai sebarang peralatan berbahaya kepada dirinya atau pemain-pemain lain termasuk barangan kemas. Alatan asas yang diwajibkan ialah:

- 9.1.1. Jersi atau baju bernombor dan berlengan.
- 9.1.2. Seluar Pendek / Seluar Thermal-Sama warna seluar dan baju.
- 9.1.3. Stoking Panjang yang bersesuaian.
- 9.1.4. "Shin Guard".
- 9.1.5. Alas Kaki Yang Bersesuaian.
- 9.1.6. Inner / Seluar Thermal thigh -Sama warna seluar dan baju.

10.0. PERKIRAAN MATA PERLAWANAN

- 10.1. Mata akan diberi seperti berikut:

MENANG	3 Mata
SERI	1 Mata
KALAH	0 Mata

- 10.2. Sekiranya mana-mana pasukan yang gagal bermain dalam sesuatu perlawanan kerana tidak datang atau melaporkan diri lewat lima belas (15) minit selepas waktu pertandingan yang diistiharkan dalam jadual perlawanan, maka pasukan lawan yang hadir dengan cukup bilangan iaitu tidak kurang dari tujuh (7) pemain akan diberi kemenangan percuma dengan tiga (3) mata dan tiga (3) jaringan gol. Jika terdapat mana-mana pasukan menarik diri daripada mengambil bahagian di dalam siri pertandingan ini dengan apa sebab jua pun, mata dan jaringan gol yang masuk atau kena dalam semua perlawanan yang dimainkan olehnya tidaklah diambilkira.
- 10.3. Setelah semua perlawanan liga selesai, satu atau lebih pasukan didapati memperolehi bilangan mata yang sama, maka **perbezaan gol** akan menjadi penentuan iaitu pasukan yang mempunyai perbezaan terbesar di antara jaringan gol 'MASUK' dengan gol 'KENA' akan menduduki tempat yang lebih tinggi.
- 10.4. Jika perbezaan gol sama, pasukan yang telah menjaringkan **bilangan gol yang paling banyak** akan menduduki tempat yang lebih tinggi. Jika masih juga seri, **pasukan yang telah memenangi pihak lawannya** akan menduduki tempat yang lebih tinggi. Jika masih seri, kedudukan seri itu hendaklah diselesaikan menurut cara yang akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

- 10.5. Untuk pusingan kalah mati (Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir), sekiranya tamat sepenuh masa permainan keputusan masih lagi seri, maka tiga (3) sepakan dari tanda penalti akan diadakan. Jika masih lagi keputusan seri, tendangan penalti satu (1) lawan satu (1) akan dijalankan sehingga ada pemenang.

11.0. MASA PERLAWANAN

11.1. Pusingan Awal (Liga Mengikut Kumpulan):

- 11.1.1. Masa permainan ialah 15 minit bagi separuh masa pertama dan 15 minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa tidak melebihi tiga (3) minit kecuali dengan izin pengadil.

11.2. Peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir:

- 11.2.1. Masa permainan ialah 15 minit bagi separuh masa pertama dan 15 minit separuh masa kedua. Rehat separuh masa tidak melebihi tiga (3) minit kecuali dengan izin pengadil.

- 11.2.2. Apabila masa tambahan diberi, maka masa tambahan itu mestilah mengandungi dua bahagian selama lima (5) minit setiap separuh masa dengan rehat tiga (3) minit pada akhir masa yang ditentukan tetapi tidak antara masa tambahan itu. Pemain tidak boleh meninggalkan padang pada waktu rehat antara cukup masa dengan masa tambahan kecuali dengan kebenaran pengadil.

12.0. WAKTU BERMULA SESUATU PERLAWANAN

- 12.1. Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

13.0. TENDANGAN DARI PENALTI

- 13.1. Tendangan dari tanda penalti, jika diberikan, hendaklah mengikut peraturan yang ditetapkan oleh Lembaga Antarabangsa (FIFA).

14.0. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

- 14.1. Sekiranya Pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangka dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan dihentikan akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan itu hendaklah dimainkan semula pada satu tarikh yang akan ditentukan oleh Jawatankuasa Penganjur.

14.2. Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai dan pemain satu pasukan yang tidak memuaskan, maka Jawatankuasa Penganjur boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut:

14.2.1. Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan 3 mata dan jaringan gol 3-0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.

14.2.2. Penggantungan pasukan dari terus mengambil bahagian dalam kejohanan ini.

15.0. BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI

15.1. Sekiranya kurang dari tujuh (7) orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka pasukan yang mempunyai tujuh (7) orang pemain atau lebih dipadang hendaklah diberikan kemenangan percuma dengan jaringan 3-0. Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan tujuh (7) orang pemain atau lebih apabila Pengadil memerintah supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka Pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada Jawatankuasa Penganjur yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

16.0. URUSAN PADANG

16.1. Padang perlawanan untuk semua perlawanan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Penganjur.

17.0. TINDAKAN TATA TERTIB

17.1. Peraturan Tatatertib Persatuan Bolasepak Malaysia akan dikuatkuasakan.

17.2. Dalam hubungan ini, tindakan-tindakan seperti berikut akan diambil secara automatik:

17.2.1. Seorang pemain yang menerima dua (2) amaran bertulis (Kad kuning) dengan sendirinya digantung satu perlawanan selepas perlawanan dimana dia menerima amaran bertulis kedua (Kad Kuning Kedua). Apabila seorang pemain menerima dua lagi amaran bertulis (Kad Kuning) selepas menjalani penggantungan satu perlawanan sekali lagi digantung untuk satu perlawanan selepas perlawanan yang diterima amaran bertulis (Kad Kuning) kedua.

17.2.2. Seorang pemain yang diperintah keluar pada (Kad Merah) kerana berulang kali melakukan kesalahan amaran bertulis dalam perlawanan yang sama akan digantung untuk satu (1) perlawanan berikutnya.

17.2.3. Seorang pemain yang diperintah keluar padang (Kad Merah) akan digantung untuk dua (2) perlawanan berikutnya.

- 17.3. Seorang pemain yang diperintah keluar padang kerana menyerang Pengadil atau melakukan kesalahan yang serius akan digantung semua perlawanan. Tindakan selanjutnya akan dikenakan oleh Jawatankuasa Tatatertib **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026**.

18.0. PENGGANTIAN PEMAIN

- 18.1. Tidak lebih dari tiga (3) orang pemain boleh diganti untuk sesuatu perlawanan termasuk pada masa tambahan daripada enam (6) pemain simpanan yang telah diistiharkan sebelum bermulanya sesuatu perlawanan.
- 18.2. Pemain yang telah diganti tidak boleh bermain lagi dalam perlawanan tersebut termasuk pengambilan tendangan dari tanda penalti.

19.0 ETIKA PERMAINAN DAN PEGAWAI

- 19.1. Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau dengan sengaja tidak hadir bagi satu-satu perlawanan atau bersikap tidak sopan terhadap seseorang pemain atau pegawai-pegawai yang bertugas atau bertindak keluar padang kerana memprotes keputusan dan permainan adalah antara perbuatan-perbuatan yang harus dianggap bertentangan dengan etika pertandingan yang sepatutnya diamal.
- 19.2. Pengurus dan Jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan setiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang teguh kepada etika dan tingkahlaku yang dihormati berasaskan kepada semangat kesukanan yang tulen.

20.0. MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

- 20.1. Perkara (16.0) dalam Peraturan Am Sukan MARA SeMalaysia Ke-11, Perlis 2026 digunakan.
- 20.2. Pasukan yang mendapat kemenangan percuma akan diberi 3 mata dengan keputusan jaringan 3-0.

21.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			
JURULATIH			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI	NO. KAD PENGENALAN
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN
BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
KETUA PASUKAN		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. JERSI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		

BIL.	NAMA PEMAIN SIMPANAN	NO. JERSI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

.....
Pengurus Pasukan

.....
Tarikh



BORANG PERTUKARAN PEMAIN
BOLA SEPAK VETERAN 9 SEBELAH

NAMA PASUKAN			
KELUAR		MASUK	
NAMA PEMAIN	JERSI	NAMA PEMAIN	JERSI
T/T PENGURUS PASUKAN		T/T PENGADIL	