



PERATURAN PERTANDINGAN E-SUKAN FIFA'26
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara E-Sukan FIFA'26 dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Bilik Serbaguna, Kompleks Kejuruteraan Presint 9, Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta :
2 orang peserta
 - (b) Kategori Acara :
Acara Individu (terbuka untuk lelaki dan wanita)
2. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
3. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.
4. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
5. Setiap pasukan perlu menyediakan pakaian bersesuaian yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperoleh jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- Jumlah *game* menang dan kalah;
 - Jumlah mata (*point set*) yang terbanyak; dan
 - Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
- Pertandingan akan diadakan sepenuhnya secara OFFLINE.
 - 2 pasukan teratas dalam peringkat kumpulan akan layak ke pusingan suku akhir.
 - Semua perlawanan peringkat kumpulan akan bermain secara single home.
 - Hanya satu (1) perlawanan akan dijalankan bagi peringkat kumpulan, manakala bermula pusingan suku akhir akan bermain secara *best of 3*.
 - Game consoles dan controller* Playstation 5 dan peralatan pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa. Namun, pasukan boleh membawa *game controller* kepunyaan sendiri atas risiko dan keselamatan masing-masing.
 - Lambungan syiling akan dilakukan untuk menentukan siapa yang akan bermain sebagai tuan rumah (*home*). Pemain home akan memulakan sepak mula
 - Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

- Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Esports Malaysia (ESM) dan Garis Panduan Pembangunan Sukan Elektronik (NESDEG) yang berkuatkuasa dan telah diterima oleh Jawatankuasa Teknikal SMK26.
- Perlawanan akan dilaksanakan mengikut **tetapan perlawanan** seperti

berikut:

- i. Mode: 95 Overall
 - ii. Difficulty Level: Legendary
 - iii. Time of day: 9.30 pm (Night)
 - iv. Season: Summer
 - v. Weather: Clear
 - vi. Game speed: Normal
 - vii. Separuh Masa: 6 minit di peringkat kumpulan dan 7 minit di peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir.
 - viii. Multiplayer camera: Tele broadcast (Zoom: 0/ Height: 20)
 - ix. Time/score display: On
 - x. Radar: Default
 - xi. Injuries: Off
 - xii. Offsides: On
 - xiii. Booking: On
 - xiv. Handball: Off
 - xv. Defending: Tactical/ advance defending (legacy defending tidak dibenarkan)
 - xvi. Live season: Switch off
 - xvii. Competitor mode: On
3. Pertandingan hendaklah dijalankan mengikut **format perlawanan** seperti berikut:
- (a) Pemain boleh menggunakan taktik yang bersesuaian dan terpulang dengan kreativiti, kemahiran dan pengetahuan sendiri.
 - (b) Pemain akan diberikan masa selama lima (5) minit untuk menyediakan taktik sebelum perlawanan bermula. Perubahan seterusnya diterhadkan kepada tiga puluh (30) saat bagi setiap perubahan semasa permainan dijalankan.
 - (c) Pemain tidak dibenarkan menjaringkan gol dari kawasan separuh mereka sendiri.
 - (d) Pemain yang ingin membuat penggantian atau mengubah pilihan tendangan bebas mesti menunggu sehingga bola tidak bermain sebelum melakukan perubahan.
 - (e) Pemain tidak boleh menyimpan bola dalam kawasan pertahanan

sendiri dengan melewati masa sekitar 10 minit masa permainan (iaitu membuang masa).

- (f) Penggunaan aspek mainan permainan yang dianggap sebagai kelebihan yang tidak adil atau penipuan buruk tidak akan diterima.
 - (g) Hanya seorang pemain yang boleh bermain dalam satu masa manakala penggantian pemain kedua boleh dilakukan pada bila-bila masa ketika bola diberhentikan. Namun pertukaran kedua adalah tidak dibenarkan sama sekali sehingga tamat perlawanan semasa.
 - (h) *Default formation* sahaja dibenarkan.
 - (i) *Custom Tactics* dibenarkan.
 - (j) Peraturan pemain dan perubahan formasi hanya dilakukan sebelum permainan bermula, separuh masa dan apabila bola keluar padang sahaja. Jika pemain perlu untuk menghentikan permainan atas apa sahaja alasan sekalipun, pemain perlu menyepak bola keluar.
 - (k) Pemain dibenarkan memilih pasukan kelab ataupun negara. Jika pasukan yang dipilih adalah sama, maka pasukan yang namanya disebut terlebih dahulu akan mewakili "*Home Team*" manakala pasukan lawannya adalah "*Away Team*".
 - (l) Mana-mana pemain yang didapati menggunakan kelakuan ini akan dikeluarkan dari kejohanan mengikut pertimbangan *Marshall*.
 - (m) Keputusan markah akan diberitahu selepas perlawanan selesai apabila selesai proses pengiraan dan pengesahan dari pihak *Marshall*.
 - (n) Setiap atlet mesti menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberikan kemenangan percuma kepada pihak lawan walaupun terputus daripada rangkaian internet.
 - (o) Memberhentikan perlawanan dengan sengaja akan dikenakan amaran pertama, amaran kedua, amaran ketiga dan seterusnya dibatalkan perlawanan tersebut dengan kemenangan diberi kepada pasukan lawan.
 - (p) Sebarang cubaan provokasi atau gangguan adalah tidak dibenarkan sama sekali.
 - (q) Peserta yang menarik diri atau tiba lewat lima (5) minit akan diisytiharkan sebagai kalah dan peserta lawannya akan diberikan 3-0 jaringan percuma.
4. Jawatankuasa akan menyediakan peralatan untuk pertandingan seperti televisyen, mesin permainan Playstation 5 (termasuk *Controller*) dan Game FC26. Pasukan yang membawa *game controller* kepunyaan sendiri hendaklah bertanggungjawab atas risiko kerosakan dan keselamatan peralatan masing-masing.

5. Sekiranya terdapat peserta yang didapati melakukan seperti contoh tidak berlaku adil dan mengganggu peserta lain, pihak penganjur akan mengambil tindakan yang sewajarnya seperti amaran atau pembatalan penyertaan.
6. Berikut merupakan perkara yang dianggap tidak adil dan melanggar peraturan:
 - i. Penggunaan *cheating software* atau *hardware*.
 - ii. *Disconnection* atau menekan *button pause* dengan sengaja.
 - iii. Penggunaan tetapan yang lain dari tetapan yang dibenarkan.
 - iv. Tiada semangat kesukanan atau berkelakuan tidak sopan.
 - v. Tidak mematuhi etika permainan.

VI. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

VIII. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.