



**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN FUTSAL
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)**



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan futsal 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 : **Uptown Sport, Bangi, Seksyen 8, Bandar Baru Bangi, Selangor**

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 :
10 orang peserta: Lima (5) pemain dan lima (5) pemain simpanan.
(ditetapkan seramai 2 orang pemain pada umur 40 dan ke atas untuk didaftarkan dalam setiap pasukan)
2. Pengurus pasukan diwajibkan untuk mendaftarkan seramai dua (2) orang pemain pada peringkat umur 40 tahun dan ke atas (mengikut tahun) di dalam pasukan.
3. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
4. Pasukan 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 pasukan lawan yang hadir.
5. 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.
6. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi 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	3
Seri	1
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:

- (a) Pasukan yang mempunyai perbezaan gol lebih banyak.
 - (b) Pasukan yang menjaringkan gol lebih banyak.
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*).
 - (d) Penentuan Penalti.
2. 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. PERATURAN DAN MASA BERMAIN

1. Pertandingan akan dijalankan mengikut Undang-Undang Futsal yang berkuatkuasa sebagaimana yang di peruntukan oleh FIFA serta telah diterima oleh Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM).
2. Tiap-tiap pasukan mestilah berada di gelanggang permainan 10 minit sebelum perlawanan.
3. Satu (1) orang pemain pada umur 40 tahun dan ke atas diwajibkan berada di dalam gelanggang dan akan diberikan lilitan di lengan sebagai tanda tersebut.
4. Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan dengan kiraan mata 3-0.
5. Masa perlawanan adalah 7 minit (*running* time) bagi tiap-tiap separuh masa (7 min + 2 min + 7 minit) bagi peringkat kumpulan, kalah mati dan separuh akhir.
6. Penentuan tempat ketiga dan keempat dan perlawanan akhir akan dilaksanakan di gelanggang bersaiz Fifa dengan masa perlawanan adalah selama 8 min + 2 min + 8 minit.

VI. PERTUKARAN PEMAIN

1. Tiada had pertukaran semasa perlawanan. Seseorang pemain yang telah diganti boleh masuk semula ke gelanggang sebagai pengganti kepada pemain lain.
2. Syarat-syarat berikut hendaklah dipatuhi apabila gantian dibuat semasa bola di dalam permainan:

- (a) Pemain yang meninggalkan gelanggang hendaklah keluar melintasi garisan tepi di kawasan zon penggantian.
- (b) Pemain yang masuk ke gelanggang juga dikehendaki berbuat demikian dari kawasan zon penggantian, tetapi hendaklah menunggu sehingga pemain yang hendak keluar telah melintasi garisan tepi.
- (c) Seseorang pengganti adalah tertakluk kepada kuasa dan kebijaksanaan pengadil sama ada memanggil atau tidak untuk bermain.
- (d) Penjaga gol boleh bertukar tempat dengan mana-mana pemain lain dengan syarat kebenaran dari salah seorang pengadil hendaklah diminta terlebih dahulu.

VII. PAKAIAN/ PERALATAN DAN KESALAHAN

- 1. Setiap pasukan wajib memakai baju rumah sukan mengikut warna dan digalakkan memakai jersi yang bernombor. Sekiranya tiada perlu ditentukan berdasarkan senarai nama.
- 2. Pemakaian *shinpad* adalah digalakkan bagi semua pemain.
- 3. Pemain yang menerima kad kuning akan digantung selama 3 minit masa permainan.
- 4. Pemain yang menerima kad merah akan digantung sebanyak satu (1) perlawanan berikutnya.

VIII. PENGADILAN

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

IX. 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**.

X. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

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

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')