



SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) EDISI KALI KE-10 TAHUN 2025

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN BOLA SEPAK



UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BOLA SEPAK SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

1 PERATURAN AM

- 1.1 Pertandingan Bolasepak SIPMA ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Permainan Bola Sepak **Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM)** dan **Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA)**.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.2.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
 - 1.2.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang Permainan **Persekutuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA)**.
- 1.2 Sebarang Keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah muktamad.

2 PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 2.2 Pertandingan berpasukan lelaki sahaja.
- 2.3 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan berikut:
 - 2.3.1 Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)
 - 2.3.2 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)
 - 2.3.3 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)
 - 2.3.4 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 2.3.5 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)
 - 2.3.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)
 - 2.3.7 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
 - 2.3.8 Majlis Sukan Kolej Vokasioanal Malaysia (MASKoV)
- 2.4 Pendaftaran hendaklah dibuat dengan menggunakan Borang Penyertaan Rasmi yang disediakan oleh Jawankuasa Pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan. Butir-butir tentang seseorang pemain hendaklah dilengkapi dan disahkan oleh **Setiausaha Agung Majlis Sukan Pasukan** atau **Ketua Kontijen** masing- masing.



- 2.5 Setiap pasukan mestilah mengandungi 20 pemain dan didaftarkan dengan menggunakan **Borang C04** dan **Borang C07** Pendaftaran Pasukan.
- 2.6 Pendaftaran pegawai (6 orang setiap pasukan) menggunakan **Borang C03 termasuk 1 orang fisioterapi**.
- 2.7 **Tiga set jersi** yang berlainan warna dan mengisytiharkan warna jersi tuan rumah. Jika terdapat persamaan, pasukan pelawat mestilah menukarkan jersinya.
- 2.8 Pegawai dan pemain WAJIB membawa '**Kad Akreditasi**' sebagai pengesahan bagi setiap perlawanan sepanjang SIPMA berlangsung.

3 KELAYAKAN

- 3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.

4 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 4.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan sekurang-kurangnya satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 4.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 yang asal untuk disahkan dan No. Kad Matrik (untuk yang berkenaan).
- 4.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.
- 4.4 Selepas taklimat pengurus pasukan, sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.

5 JADUAL PERTANDINGAN

- 5.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

6 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1 SISTEM

6.1.1 Sistem pertandingan dijalankan secara Liga Satu Pusingan Dua (2) Kumpulan. Dua Pasukan terbaik dari setiap kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir.

6.1.2 Penentuan yang layak ke peringkat separuh akhir sekiranya berlaku persamaan mata.

6.1.2.1 Perbezaan jaringan lebih banyak

6.1.2.2 Jumlah jaringan lebih banyak

6.1.2.3 Pemenang antara pasukan berkenaan di peringkat liga (head to head)

6.1.2.4 Pasukan yang menerima kad amaran paling sedikit

6.1.2.5 Keputusan Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

6.1.3 Masa Permainan.

6.1.3.1 **45 minit** setiap separuh masa bagi perlawanan peringkat liga, separuh akhir dan akhir.

6.1.3.2 Sekiranya berlaku keputusan seri bagi perlawanan peringkat separuh akhir dan akhir, masa tambahan sebanyak 15 minit setiap separuh masa dengan 5 minit masa rehat.

6.1.3.3 Sekiranya keputusan masih seri, sepakan dari tanda penalti (*Penalty Shootout*) akan dijalankan berdasarkan peraturan semasa.

6.1.3.4 *Water Break* akan diguna pakai jika perlu.

6.2 PEMBERIAN MATA DAN MENENTUKAN KEDUDUKAN

6.2.1 Menang - 3 mata

6.2.2 Seri - 1 mata

6.2.3 Kalah - 0 mata

6.3 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

6.3.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan dan dijadualkan tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.



- 6.3.2 Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai disebabkan oleh cuaca atau hal-hal yang tidak dijangka, maka keputusan tentang perlawanan berkenaan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 6.3.3 Mana-mana perlawanan tertangguh akan dimainkan semula baki masa perlawanan yang tertangguh. Sekiranya, perlawanan tertangguh semasa sepakan penalti ((*Penalty Shootout*), perlawanan akan dimulakan semula dari tanda penalti dengan kedudukan 0-0.
- 6.3.4 Jawatankuasa Teknikal Pertandingan yang mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan serta- merta.

6.4 PAKAIAN PEMAIN

- 6.4.1 Setiap pasukan mestilah mengadakan atau menyediakan tiga set jersi yang berlainan warna dan mengisytiharkan warna jersi tuan rumah.
- 6.4.2 Pemain hendaklah memakai nombor jersi seperti yang tercatat dalam borang pendaftaran pemain.

6.5 PERTUKARAN PEMAIN

- 6.5.1 Lima (5) orang

6.6 PERALATAN

- 6.6.1 Jenama atau jenis bola sepak yang digunakan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal SIPMA.

6.7 KELEWATAN PASUKAN KE TEMPAT PERLAWANAN

- 6.7.1 Pasukan-pasukan yang bertanding wajib mematuhi jadual pertandingan yang dikeluarkan oleh pihak pengelola.
- 6.7.2 Setiap pasukan yang bertanding wajib hadir **1 (SATU) jam awal** ke padang sebelum sepak mula untuk *Game Countdown*. (Rujuk jadual dibawah)
- 6.7.3 Pasukan yang gagal hadir untuk perlawanan tersebut akan dikenakan tindakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan SIPMA, manakala pasukan lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan tiga (3) mata dan jaringan 3-0.

Aturan masa *Game Countdown* (CTDK) /
(Atau akan dikemaskini dan diberitahu terlebih dahulu pada setiap pasukan)

Bil	Perlawanan Sesi pagi	Perlawanan Sesi petang	Tindakan / Aktiviti
1	7.00 pg	3.00 ptg	Ketibaan Pasukan & KUP
2	7.15 pg	3.15 ptg	Memanaskan Badan
3	7.40 pg	3.40 ptg	Tamat Masa Memanaskan Badan
4	7.50 pg	3.50 ptg	Berbaris Pemeriksaan Peralatan / ID
5	7.52 pg	3.52 ptg	Perarakan Masuk
6	7.53 pg	3.53 ptg	Lagu Negara Ku
7	7.55 pg	3.55 ptg	Bersalaman / Lentingan Syiling
8	8.00 pg	4.00 ptg	Perlawanan Dimulakan

6.8 PERATURAN TATATERTIB

- 6.8.1 Dua (2) Kad Amaran dalam masa pertandingan digantung 1 perlawanan.
- 6.8.2 Dua (2) Kad Amaran dalam masa perlawanan digantung 1 perlawanan.
- 6.8.3 Pemain yang menerima satu (1) kad merah dalam satu (1) perlawanan secara automatik akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya kecuali Jawatankuasa Pengelola pertandingan mendapati hukuman tambahan perlu berdasarkan laporan pegawai perlawanan.
- 6.8.4 Perintah keluar padang (ganas) akan digantung semua perlawanan dan dibawa kepada Jawatankuasa tatatertib

6.9 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 6.9.1 Dalam apa jua keadaan sekalipun memberi kemenangan percuma tidak dibenarkan sama sekali. Jika terdapat mana-mana pasukan yang memberi kemenangan percuma, tindakan tatatertib akan dikenakan terhadap pasukan tersebut.

7 JURI RAYUAN TERTINGGI

Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SIPMA.

8 RAYUAN / BANTAHAN

Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SIPMA.

9 JAWATANKUASA DISIPLIN

Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SIPMA.

10 HADIAH-HADIAH

Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SIPMA.

11 KEWANGAN

Rujuk Perkara 20 Peraturan Am SIPMA.

12 PERKARA AM

Rujuk Perkara 21 Peraturan Am SIPMA.

13 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

13.1. Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad.