



PERATURAN PERTANDINGAN LIGA BOLA SEPAK IPT

1. TAFSIRAN:

- 1.1 "JKP" bermakna Jawatankuasa Pengelola Pertandingan yang akan bertanggungjawab keatas semua hal berkaitan dengan perkara-perkara Bukan Teknikal didalam pengelolaan Liga Bolasepak IPT.
- 1.2 "JKT" bermakna Jawatankuasa Teknikal yang bertanggungjawab keatas semua perkara Teknikal didalam Pertandingan LBSIPT.
- 1.3 "FAM" bermakna Persatuan Bolasepak Malaysia yang bertanggungjawab keatas semua perkara-perkara Teknikal didalam Pertandingan Liga Bolasepak IPT.
- 1.4 "Pertandingan atau LBSIPT" bermakna Pertandingan Liga Bolasepak IPT.
- 1.5 "Peraturan" bermakna Peraturan Pertandingan Liga Bolasepak IPT.
- 1.6 "Pegawai" bermakna Pegawai Pertandingan dan Pegawai Pasukan.
- 1.7 "Pegawai Pertandingan" bermakna Commissioner Perlawanan, Koordinator Perlawanan, Pengarah Pertandingan, Penolong Pengarah Pertandingan, Pengurus Pertandingan, General Coordinator, Penilai Pengadil, Penolog-penolong Pengadil, pegawai ke-empat, ahli Jawatankuasa JKP, JKT, Pegawai Keselamatan, pegawai Media, Pegawai Perubatan dan sesiapa sahaja yang diberi kuasa oleh JKP atau JKT untuk menjalankan tugas di dalam LBSIPT.
- 1.8 "Pegawai Pasukan" bermakna mana-mana orang mewakili Pasukan yang telah disahkan menyertai LBSIPT oleh JKP atau JKT.
- 1.9 "Pemain" bermakna Pemain bolasepak warganegara Malaysia atau Pemain Asing yang telah disahkan penyertaannya mewakili Pasukan didalam LBSIPT dan tertakluk kepada syarat-syarat yang dikenakan oleh JKP atau JKT.
- 1.10 "Pasukan" bermakna mana-mana Pasukan dibawah Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) iaitu IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti yang telah disahkan penyertaannya dalam Pertandingan.

2. PEMATUHAN PERATURAN DAN PIALA.

2.1 Pematuhan Peraturan:

- i Kejujuran dan keikhlasan mematuhi semua Peraturan dan Undang-undang mengenai penyertaan didalam LBSIPT ini adalah menjadi tanggungjawab dan bertanggungjawab keatas Pasukan, Pegawai dan Pemain.
- ii Mana-mana Pasukan, Pegawai atau Pemain yang mengingkari mana-mana Perkara di dalam Peraturan ini hendaklah dikenakan apa-apa tindakan yang ditetapkan oleh JKP atau JKT yang mana keputusannya adalah muktamad.

2.2 Nama Pertandingan dan Piala:

- i Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Liga Bolasepak IPT" bagi merebut Piala Menteri Pendidikan Tinggi.

3. PERATURAN AM:

3.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan FAM dan Undang-undang Permainan Bolasepak yang disiarkan oleh Persekutuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).

3.2 Kejadian di luar jangka dan tidak dinyatakan di dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut: -

- i Semua kejadian am iaitu perkara-perkara bukan teknikal akan diputus oleh JKI atau JKP.
- ii Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh JKT berasaskan kepada Peraturan FAM dan Undang-undang yang mana keputusannya adalah muktamad.

3.3 FAM bertanggungjawab didalam pengelolaan teknikal Pertandingan meliputi:

- i Memastikan keperluan-keperluan teknikal adalah mengikut prosedur dan peraturan seperti yang ditetapkan oleh FAM dan FIFA.
- ii Bertanggungjawab keatas organisasi teknikal perlawanan dan seluruh kawalan serta pengurusan teknikal Pertandingan dengan bantuan JKP.
- iii. Melantik Pengerusi Jawatankuasa Teknikal Pertandingan dan Pengerusi Pengadil Pertandingan yang mewakili JKT untuk menyelia dan memutuskan perkara-perkara yang memerlukan keputusan segera di venue pertandingan.
- iv. Melantik Pegawai-pegawai Pertandingan iaitu Commissioner Perlawanan atau Koordinator Perlawanan hanya bagi perlawanan-perlawanan terpilih, Penilai Pengadil, Pengadil, Penolong-penolong Pengadil dan Pegawai keempat dalam Pertandingan ini.
- v. Mengelola taklimat kepada Pegawai Pasukan sebelum pertandingan bermula untuk menerangkan perkara-perkara teknikal Pertandingan.
- vi. Memutuskan kes-kes Tatatertib mengikut Kod Tatatertib FAM dengan bantuan JKP.
- vii. Merujuk kepada Jawatankuasa Tetap FAM yang berkaitan jika terdapat masalah serius yang memerlukan keputusan.

- viii. Mengadakan kusus-kursus terutama dalam bidang teknikal jika diminta berbuat demikian oleh JKP atau KPT.

4. PENYERTAAN.

- 4.1 Dibuka kepada semua pasukan dibawah KPT iaitu dari IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti.

5. PENDAFTARAN PASUKAN, PEGAWAI DAN PEMAIN.

5.1 Pasukan

- i. Pasukan dari IPTS hendaklah menyertai pusingan kelayakan terlebih dahulu yang dikelolakan oleh MASISWA.
- ii. Pasukan hendaklah mendaftar mengikut peraturan dan pada tarikh yang ditetapkan.
- iii. Setiap pasukan yang menyertai Pertandingan adalah tertakluk kepada semua peraturan dan keputusan-keputusan KPT, JKP dan JKT.

5.2 Pegawai.

- i. Seorang Pengurus Pasukan
- ii. Seorang Penolong Pengurus Pasukan
- iii. Tiga (3) orang Jurulatih yang terdiri daripada berikut:
 - a. Seorang Ketua Jurulatih yang mempunyai kelayakan minimum Lesen "B" FAM atau setaraf dengannya (Liga Divisyen 1 dan Divisyen 2) dan minimum Lesen "C" FAM atau setaraf dengannya bagi Liga Divisyen 3.
 - b. Seorang Jurulatih Penjaga Gol yang mempunyai Lesen daripada FAM atau mempunyai Sijil Kehadiran mengikuti kursus Jurulatih Penjaga Gol.
 - c. Jurulatih ketiga ialah Penolong Jurulatih yang mempunyai kelayakan minimum Lesen "D" FAM atau setaraf dengannya atau hendaklah sekurang-kurangnya bekas pemain Bolasepak yang telah mewakili negeri atau mempunyai Sijil Kehadiran kursus jurulatih atau mempunyai Sijil Jurulatih Kecergasan.
 - d. Seorang Kitman
 - e. Seorang Pembantu Perubatan

5.3 Pemain.

- i. Tidak lebih daripada 30 orang pemain yang mana 3 daripadanya mestilah penjaga gol untuk pendaftaran pasukan dan maksimum 20 orang pemain atau minimum 16 orang pemain untuk pendaftaran perlawanan bagi Liga Divisyen 1 dan 25 orang pemain yang mana 2 daripadanya mestilah penjaga gol untuk pendaftaran pasukan dan maksimum 20 orang pemain atau minimum 16 orang pemain untuk pendaftaran perlawanan bagi Liga Divisyen 2, Divisyen 3 Dan Piala Menteri.

- ii. Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat Sijil, Diploma dan Ijazah Pertama yang ditawarkan di IPTA, IPTS, Politeknik dan Kolej Komuniti yang layak menyertai Liga Bola Sepak IPT.
- iii. Semua pelajar yang berdaftar dan menghadiri kursus sepenuh masa di peringkat pasca siswazah layak mengambil bahagian dengan syarat mendapat pengesahan daripada Jabatan Pengajian Siswazah Universiti masing-masing.
- iv. Pelajar Pra-U, Pra-Diploma, Pra-Ijazah, Matrikulasi, Kursus Asasi yang bukan di bawah pengelolaan KPT adalah tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- v. Semua pelajar yang berdaftar (kursus 2 tahun) dan menghadiri kursus sepenuh masa di Kolej Komuniti adalah layak menyertai pertandingan ini.
- vi. Seorang pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu pasukan sahaja bagi mewakili entiti dimana beliau mendaftar sebagai pelajar kecuali dengan kelulusan JKP Liga Bola Sepak IPT.
- vii. Hanya tiga (3) orang sahaja pelajar luar negara dibenarkan untuk pendaftaran setiap pasukan dan dan kesemua mereka dibenarkan untuk pendaftaran bagi setiap perlawanan.
- viii. Had Umur pemain adalah 18 hingga 27 tahun mengikut tahun pertandingan.
- ix. Hanya tujuh (7) orang pemain sahaja yang boleh ditukar semasa “tingkap pertukaran” pemain dibuka bagi Liga Divisyen 1.
- x. Setiap pasukan dibenarkan untuk mendaftarkan 2 orang pemain jemputan dari mana-mana IPT dengan syarat pemain jemputan tersebut mestilah memenuhi peraturan 5.3 (Perkara ii, iii, iv dan v) dan tidak didaftarkan didalam mana-mana pasukan yang menyertai sebarang pertandingan didalam Liga Bola Sepak IPT.
- xi. Pendaftaran pemain jemputan mestilah mendapat kelulusan Pengarah Sukan, Pengarah Politeknik atau Pengarah Kolej Komuniti dimana pemain itu didaftarkan sebagai pelajar.
- xii. Pendaftaran pemain bagi Piala Menteri Pendidikan Tinggi akan menggunakan pendaftaran baru dimana tiada pemain pinjaman dibenarkan dan hanya tiga (3) orang sahaja pelajar luar negara dibenarkan untuk pendaftaran setiap pasukan.

5.4 Pendaftaran Pemain

- i. Setiap pasukan wajib mendaftar minimum 20 orang pemain sebelum tarikh tutup Pendaftaran Pertama yang ditetapkan.
- ii. Pasukan yang belum mendaftar seramai 30 orang pemain pada tarikh tutup Pendaftaran Pertama boleh menambah bilangan pemain sehingga mencukupi sebelum tarikh tutup Pendaftaran Tambahan yang ditetapkan (Divisyen 1).
- iii. Tiada lagi sebarang penambahan pemain selepas tarikh tutup Pendaftaran Tambahan, sebarang pertukaran pemain yang dibuat semasa “tingkap pertukaran” hanya melibatkan jumlah pemain yang telah didaftarkan oleh pasukan tersebut selepas tarikh tutup Pendaftaran Tambahan.

- iv. Sebarang pertukaran pemain semasa “tingkap pertukaran” perlulah disertakan dengan lesen asal pemain lama dan borang-borang asal pendaftaran pemain baru.
- v. Semua kelayakkan pemain akan disemak dan disahkan oleh Jawatankuasa Akreditasi Teknikal (TAC) Liga Bola Sepak IPT yang diwakili oleh setiap majlis sukan yang bertanding didalam liga ini.
- vi. Kad Akreditasi Pemain wajib diserahkan kepada Koordinator Umum (GC) Perlawanan sebelum sesuatu perlawanan dijalankan dan setiap Pengurus Pasukan berhak menyemak Kad Akreditasi Pemain pasukan lawan di bawah penyeliaan GC.
- vii. Kehilangan Kad Akreditasi akan dikenakan bayaran sebanyak RM100.00 bagi pengeluaran kad baru.

6. FORMAT PERTANDINGAN

6.1 Pertandingan akan dijalankan seperti berikut:

- i. Divisyen 3 – perlawanan secara karnival liga dan kalah mati akan dipertandingkan di dalam Divisyen 3 yang diwakili oleh 16 pasukan yang layak (rujuk lampiran SENARAI PASUKAN DIVISYEN 3). Johan dan Naib Johan Divisyen 3 akan dinaikkan ke Divisyen 2 pada musim hadapan manakala manakala 2 pasukan tempat terbawah Divisyen 3 akan bermain di Pusingan Zon Kelayakkan pada musim hadapan.
- ii. Divisyen 2 – perlawanan secara karnival liga dan kalah mati akan di pertandingan di dalam Divisyen 2 yang diwakili oleh 16 pasukan yang layak (rujuk lampiran SENARAI PASUKAN DIVISYEN 2). Johan dan Naib Johan Divisyen 2 akan dinaikkan ke Divisyen 1 pada musim hadapan manakala 2 pasukan tempat terbawah Divisyen 2 akan bermain di Divisyen 3 pada musim hadapan.
- iii. Divisyen 1 – perlawanan secara liga 1 pusingan akan di pertandingan di dalam Divisyen 1 yang diwakili oleh 13 pasukan (rujuk lampiran SENARAI PASUKAN DIVISYEN 1). Dua (2) pasukan tempat terbawah Divisyen 1 akan diturunkan di Divisyen 2 pada musim hadapan.
- iv. Piala Menteri Pendidikan Tinggi - perlawanan secara karnival liga dan kalah mati akan di pertandingan yang diwakili oleh 16 pasukan yang layak.
 - a. 10 pasukan terbaik Divisyen 1
 - b. 4 pasukan terbaik Divisyen 2
 - c. 2 pasukan terbaik Divisyen 3
 - Hanya 1 pasukan sahaja daripada mana-mana IPT layak ke Piala Menteri.
- v. Formula pembahagian kumpulan.
 - a. Kumpulan akan bermula dari huruf A dan seterusnya;
 - b. Jumlah maksima bilangan pasukan dalam satu kumpulan adalah 4;
 - c. Bilangan maksima 4 pasukan akan bermula dari kumpulan yang paling kanan membawa ke kiri.

Contoh 1: 13 pasukan (A- 3 pasukan, B- 3 pasukan, C- 3 pasukan, D- 4 pasukan)

Contoh 2: 14 pasukan (A- 3 pasukan, B- 3 pasukan, C- 4 pasukan, D- 4 pasukan) Dan seterusnya.

Jumlah Pasukan	Jumlah Kumpulan	Pecahan Jumlah (Kumpulan, Bilangan Pasukan)
10	3 (A-C)	A(3),B(3),C(4)
11	3 (A-C)	A(3),B(4),C(4)
12	4(A-D)	A(3),B(3),C(3),D(3)
13	4 (A-D)	A(3),B(3),C(3),D(4)
14	4 (A-D)	A(3),B(3),C(4),D(4)
15	4 (A-D)	A(3),B(4),C(4),D(4)
16	4 (A-D)	A(4),B(4),C(4),D(4)

6.2 Penentuan pemenang bagi perlawanan secara liga ditentukan seperti berikut:

- i. Pasukan yang memungut mata terbanyak selepas selesai perlawanan liga akan diisytiharkan sebagai Johan diikuti dengan Naib Johan dan seterusnya.
- ii. Sekiranya setelah semua perlawanan liga tamat terdapat lebih dari satu pasukan memperolehi mata yang sama, maka pasukan yang mempunyai kelebihan perbezaan gol akan menduduki tempat yang lebih tinggi.
- iii. Jika perbezaan gol masih lagi sama, maka pasukan yang mempunyai kelebihan bilangan jaringan gol akan menduduki tempat yang lebih tinggi.
- iv. Jika masih seri, pasukan yang mengalahkan lawannya akan menduduki tempat yang lebih tinggi.
- v. Mengambil kira jumlah kad kuning dan kad merah yang diterima dalam Peringkat Kumpulan (sila rujuk 'Penentuan kedudukan dalam Kumpulan menggunakan Kriteria *Fair Play* di bawah) jika sama;
- vi. Penentuan Kedudukan dalam Kumpulan menggunakan Kriteria *Fair Play* sebagaimana yang diperuntukkan dalam pengiraan mata di atas, skor yang lebih sedikit dikira mengikut bilangan kad kuning dan merah yang diterima dalam kumpulan perlawanan akan dikira seperti berikut: -
- vii. Setiap pasukan akan menerima mata untuk menerima kad merah dan kuning seperti yang ditunjukkan di bawah:
 - Setiap kad kuning - satu (1) mata.
 - Setiap kad merah akibat daripada dua (2) kad kuning - tiga (3) mata.
 - Setiap kad merah langsung - tiga (3) mata.
 - Setiap kad kuning dan diikuti dengan kad merah langsung – empat (4) mata
 - Pasukan yang menerima paling sedikit mata akan menduduki tempat yang tertinggi.

- viii. Jika masih seri, keputusan akan dibuat oleh JKT.
- 6.3 Penentuan pemenang bagi perlawanan secara kalah mati (Kejohanan Divisyen 3, Kejohanan Divisyen 2 dan Kejohanan Piala Menteri Pendidikan Tinggi) ditentukan seperti berikut;
 - i. Sekiranya perlawanan berkeputusan seri penentuan pemenang akan diputuskan melalui sepakan penalti mengikut peraturan yang telah ditetapkan oleh FAM.

7. JADUAL PERLAWANAN SERTA WARNA PASUKAN

- 7.1. Jawatankuasa Teknikal Pertandingan hendaklah menyusun jadual perlawanan dan hendaklah diedarkan kepada semua pasukan yang mengambil bahagian sekurang-kurangnya dua minggu sebelum bermulanya pertandingan.
- 7.2. Bagi Perlawanan Liga Divisyen 1, permohonan penangguhan perlawanan oleh pasukan hendaklah dibuat dalam jangkamasa 10 hari sebelum tarikh sebenar perlawanan (Keputusan penagguhan akan ditentukan oleh JKT)
- 7.3. Tiada sebarang penundaan dibenarkan selepas Jadual Rasmi Pertandingan dikeluarkan bagi Kejohanan Divisyen 3, Kejohanan Divisyen 2 dan Kejohanan Piala Menteri Pendidikan Tinggi

8. JERSI PASUKAN

- 8.1. Sekiranya terdapat persamaan warna pakaian yang dengan syarat tuan rumah memakai warna sebagaimana yang mereka isytiharkan mengikut peraturan, maka pasukan pelawat hendaklah menukar warna pakaian mereka. Begitu juga sekiranya pasukan tuan rumah memakai warna pakaian lain dari apa yang mereka isytiharkan mengikut peraturan, maka pasukan tuan rumahlah yang menukar warna pakaian mereka.
- 8.2. Pemain hendaklah memakai jersi yang mempunyai nombor yang tingginya tidak kurang dari 10 inci manakala nombor di sebelah kanan seluar hendaklah 2 inci tingginya sama dengan nombor yang didaftarkan di dalam senarai rasmi yang dikemukakan. Nombor jersi hendaklah dari 1 hingga 30 sahaja.
- 8.3. Semua pasukan dikehendaki mempunyai set jersi kedua dengan warna berlainan daripada jersi set pertama.
- 8.4. Kedua-dua set jersi ini hendaklah diluluskan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan sebelum bermulanya pertandingan.
- 8.5 Pemakaian seluar "tight" adalah diwajibkan dengan mengikut peraturan yang telah ditetapkan oleh FIFA**

9. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

9.1. Undang-undang Permainan hendaklah mengikut undang-undang yang berkuatkuasa sebagaimana yang diputuskan dan disiarkan Persekutuan Persatuan Bolasepak Antarabangsa (FIFA).

10. MASA PERMAINAN

10.1 Masa permainan ialah 45 minit bagi separuh masa pertama dan 45 minit bagi separuh masa kedua. Rehat pada separuh masa hendaklah tidak melebihi 15 minit kecuali dengan izin Pengadil.

11. WAKTU BERMULA SESUATU PERLAWANAN

11.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan JKT.

11.2 Sekiranya azan berkemundang ketika perlawanan sedang berjalan, maka adalah menjadi tanggungjawab pengadil untuk memberhentikan perlawanan. Perlawanan akan disambung semula apabila azan tamat

12. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN

12.1 Sekiranya Pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca, atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan dan perlawanan itu tidak dapat dimainkan, atau sekiranya sesuatu perlawanan dihenti akibat hal-hal di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau dihentikan itu hendaklah dilangsungkan pada keesokan harinya di tempat yang sama dan pada masa yang akan ditentukan oleh JKT.

12.2 Jika perlawanan itu terpaksa ditangguhkan lagi kerana sebab-sebab seperti di atas, maka tarikh baru perlawanan yang ditangguhkan itu akan ditentukan oleh JKT.

12.3 Sekiranya pengadil menghentikan perlawanan kerana tingkahlaku penonton, pegawai atau pemain satu pasukan yang tidak memuaskan atau keengganan Pasukan, Pegawai atau pemain meneruskan permainan, maka JKT boleh mengambil keputusan-keputusan seperti berikut:

- i. Kemenangan diberi kepada pasukan yang lain dengan 3 mata dan jaringan gol 3 - 0 atau jaringan semasa perlawanan dihentikan, jika ianya lebih.
- ii. Denda
- iii. Penggantungan pasukan untuk beberapa perlawanan atau musim-musim berikut.
- iv. Pasukan akan terkeluar daripada pertandingan.

13. BILANGAN PEMAIN YANG MENCUKUPI DAN PEMAIN GANTIAN

- 13.1 Sekiranya kurang dari 10 orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka pasukan yang mempunyai 10 orang pemain atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan gol 3-0. Pasukan yang mempunyai kurang daripada 10 orang pemain hendaklah dikenakan tindakan atau tindakan-tindakan oleh JKP.
- 13.2 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 10 orang pemain atau lebih apabila Pengadil memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang diiklankan, maka pengadil hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada JKT yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut dan perlu.
- 13.3 Jika permainan diberhentikan oleh pengadil kerana salah satu pasukan atau kedua-dua pasukan mempunyai kurang dari tujuh (7) orang pemain, maka JKT hendaklah mengenakan tindakan atau tindakan-tindakan yang patut dan perlu kepada Pasukan berkenaan.
- 13.4 Setiap pasukan berhak membuat lima (5) penggantian pemain dalam satu perlawanan termasuklah minit masa tambahan, daripada senarai pemain simpanan yang dikemukakan di dalam Team List sebelum sesuatu perlawanan. Mana-mana pemain yang telah diganti tidak boleh bermain semula.

14. TARIK DIRI ATAU GAGAL BERMAIN

- 14.1 Sekiranya mana-mana pasukan menarik diri selepas melayakkan diri ke mana-mana pertandingan, tindakan tatatertib boleh diambil ke atas pasukan tersebut itu oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.
- 14.2 Sekiranya mana-mana pasukan mengugut menarik diri atau menarik diri dari pertandingan selepas penyertaan ditutup dan sebelum pertandingan bermula tanpa mendapat kebenaran terlebih dahulu dari JKP, maka pasukan tersebut boleh dikenakan denda tidak melebihi RM15,000.00 dan boleh digantung daripada menyertai pada musim atau beberapa musim berikutnya.
- 14.3 Sekiranya sesebuah pasukan tidak melaporkan diri untuk sesuatu perlawanan, kecuali hal bencana alam dan sebab-sebabnya kemudian diterima oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan, atau jika pasukan tersebut enggan meneruskan permainan atau meninggalkan padang sebelum tamat perlawanan, maka Jawatankuasa Pengelola Pertandingan akan mengambil tindakan seperti tersebut dalam para **12.3**. dan para **14.2**.
- 14.4 Mana-mana pegawai atau pemain yang terbukti telah membantu atau bersubahat melakukan apa-apa kesalahan di bawah para **12.3** dan / atau para **14.2**. adalah bersalah

kerana khianat dan boleh dikenakan penggantungan atau denda ataupun kedua-duanya sekali.

- 14.5. Walaupun seseorang Pengadil telah membuat kesilapan dalam taksiran Undang-undang Permainan sebagaimana yang diputuskan oleh Lembaga Persatuan Bolasepak Antarabangsa pasukan yang berkenaan hendaklah bermain sehingga tamat perlawanan dan boleh membuat rayuan terhadap keputusan tersebut kepada JKT yang keputusannya adalah muktamad.
- 14.6. Mana-mana pasukan yang gagal menamatkan jadual perlawanannya dalam pertandingan tanpa mendapat persetujuan JKP akan mendapat tindakan-tindakan seperti di bawah pada **12.3**.

15. URUSAN PADANG

- 15.1 Kordinator Umum (GC) hendaklah bertanggungjawab atas segala urusan padang dan penyediaan enam (6) biji bola perlawanan yang hendaklah mematuhi Undang-undang Permainan bagi setiap perlawanan. Mereka hendaklah juga bertanggungjawab menyediakan bilangan pemungut bola yang mencukupi. (6 orang).
- 15.2 Hanya stadium dan venue yang diluluskan selepas diperiksa sahaja akan dibenarkan untuk digunakan.
- 15.3 Padang latihan yang diiktiraf dan dilengkapi dengan semua peralatan hendaklah disediakan oleh Kordinator Umum (GC) bagi pasukan untuk berlatih dan dimaklumkan kepada JKT.

16. KAWALAN KESELAMATAN DAN KELAKUAN PENYERTAAN

- 16.1 Pasukan tuan rumah hendaklah bertanggungjawab atas:
 - i. Kelakuan baik para pegawai, pemain dan penonton.
 - ii. Mengambil langkah keselamatan yang digariskan dalam Peraturan Keselamatan Persatuan Bolasepak Malaysia.
 - iii. Mengambil segala langkah pencegahan untuk menentukan tiada kejadian yang tidak diingini berlaku.
- 16.2 Pasukan tuan rumah adalah bertanggungjawab untuk menjaga keselamatan pasukan pelawat daripada masa pasukan pelawat itu masuk ke kampus tuan rumah sehingga pasukan pelawat itu balik ke Universiti dan diantaranya.
- 16.3 Sekiranya JKT mendapati pasukan tuan rumah cuai menjalankan tanggungjawab ini, maka Jawatankuasa Tatatertib akan melapor dan mengesyorkan jenis tindakan yang boleh diambil oleh JKT dan diantaranya adalah seperti berikut:
 - i. Amaran
 - ii. Denda
 - iii. Penggantungan pasukan.

- iv. Penggantungan pemain dan / atau pegawai yang terlibat.
- v. Penggantungan padang perlawanan untuk tempoh tertentu.
- vi. Atau lain-lain tindakan yang difikirkan sesuai.
- vii. Langkah yang sama boleh diambil terhadap pasukan pelawat sekiranya berlaku sesuatu kejadian akibat salahlaku para pemain, pegawai atau penyokong kelolaannya yang dikenalpasti.

17. TINDAKAN TATATERTIB

- 17.1 Tindakan tatatertib yang akan diambil telah digariskan dalam Peraturan Tatatertib Persatuan Bolasepak Malaysia dan JKT.
- 17.2 Tindakan disiplin yang diambil dalam mana-mana perlawanan yang ditangguhkan akan diambil kira dan sebaliknya pemain-pemain yang dikenakan tindakan tatatertib dalam perlawanan yang ditangguhkan itu akan dianggap telah menyempurnakan tindakan tatatertib mereka.
- 17.3 Keputusan disiplin yang diambil oleh JKT hendaklah berkuatkuasa dengan serta merta dan hanya akan dipinda atau dimansuhkan selepas Jawatankuasa Rayuan mengambil keputusan sedemikian.
- 17.4 Pemain yang menerima dan mengumpul 3 kad kuning dalam perlawanan yang berlainan secara automatik akan digantung satu perlawanan berikutnya (Divisyen 1) manakala bagi kejohanan yang diadakan secara karnival, pemain yang menerima dan mengumpul 2 kad kuning dalam perlawanan yang berlainan secara automatik akan digantung satu perlawanan berikutnya.
- 17.5 Pemain yang menerima dan mengumpul 2 kad kuning serta 1 kad merah dalam satu perlawanan secara automatik akan digantung 1 perlawanan berikutnya.
- 17.6 Pemain yang menerima kad merah secara terus secara automatik akan digantung 2 perlawanan berikutnya. Pihak lembaga disiplin pemain akan bermesyuarat dan menentukan hukuman yang sewajarnya berdasarkan kekasaran yang dilakukan.
- 17.7 Kad Kuning dalam perlawanan peringkat kumpulan tidak akan dibawa ke perlawanan Kalah Mati (Suku akhir, Separuh Akhir dan Perlawanan Akhir) kecuali Kad Kuning tersebut adalah kad Kuning boleh hukum.

18. BANTAHAN

- 18.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Pengerusi Sekretariat Liga Bola Sepak IPT dan hendaklah diterima dalam tempoh 48 jam bagi perlawanan Liga Divisyen 1 dan dalam masa 1 jam selepas tamat perlawanan bagi kejohanan secara karnival (Pusingan Kelayakkan, Divisyen 2, Divisyen 3 dan Piala Menteri Pendidikan Tinggi) selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan disertai dengan bukti dan RM 1000.00. Hanya RM 500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.

18.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara-perkara fakta yang dibuat oleh Pengadil di padang permainan.

19. PEGAWAI PERTANDINGAN

19.1 Pengadil Kelas 1 Negeri boleh digunakan atas budibicara FAM.

19.2 Sekiranya mana-mana pegawai perlawanan tidak hadir pada waktu yang dijadualkan bagi sesuatu perlawanan, keputusan wakil Persatuan/Penganjur adalah muktamad.

19.3 Pengadil bagi setiap perlawanan hendaklah membuat laporan dalam borang yang disediakan dan laporan tersebut hendaklah dihantar kepada Pengerusi JKT dalam tempoh 24 jam (Liga Divisyen 1) dan 2 jam bagi kejohanan secara karnival (Pusingan Kelayakkan, Divisyen 2, Divisyen 3 dan Piala Menteri Pendidikan Tinggi) setelah tamat setiap perlawanan.

20. KOORDINATOR UMUM (GC)

20.1 Semua tuan punya stadium/padang yang ditentukan oleh JKP hendaklah melantik seorang Koordinator Umum yang akan bertanggungjawab untuk pengelolaan perlawanan dan semua acara-acara sampingan yang diadakan di kawasan venue perlawanan.

20.2 Laporan Koordinator Umum hendaklah dihantar kepada Pengerusi JKT pada malam yang sama selepas perlawanan atau selewat-lewatnya pada pagi keesokan hari.

21. KOMMISSIONER PERLAWANAN/ KOORDINATOR PERLAWANAN

21.1 Seorang MC/KP akan dilantik oleh FAM yang akan bertanggungjawab untuk semua aspek teknikal pengelolaan perlawanan dan penilaian pegawai-pegawai perlawanan.

21.2 Pasukan tuan rumah hendaklah memberi kerjasama yang penuh kepada Koordinator Perlawanan.

22. PEGAWAI PERHUBUNGAN

22.1 Semua pasukan tuan rumah hendaklah menyediakan seorang pegawai perhubungan untuk pasukan pelawat.

23. TELEVISYEN, PENYIARAN, IKLAN DAN GALAKAN DAGANG.

23.1 Apa perlawanan pun tidak boleh direkodkan atau di siarkan oleh televisyen, stesen radio atau penerbit filem melainkan dengan persetujuan JKP terlebih dahulu.

23.2 JKP akan menentukan bayaran yang akan dikenakan.

- 23.3 Segala bahan iklan dan bahan galakan dagang di padang hendaklah terlebih dahulu mendapat persetujuan JKP dan segala pendapatan yang di terima hendaklah di bayar kepada JKP.
- 23.4 Semua arahan berkenaan dengan perletakan papan-papan pengiklanan oleh JKP hendaklah di patuhi.
- 23.5 Segala bahan iklan dan bahan galakan dagang yang berhubung kait dengan rokok, tembakau dan minuman beralkohol adalah tidak di benarkan sama sekali.

24. HAL-HAL YANG TIDAK DI NYATAKAN

- 24.1 Segala hal yang tidak di nyatakan dalam peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan di putuskan oleh JKP dan keputusan itu adalah muktamad.