



PERATURAN AM PERMAINAN

FIFA FC 26

KARNIVAL SUKAN KOLEJ PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA 2026 [KASUKMA (XVI)]

KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

FIFA FC 26
INDIVIDU LELAKI & WANITA

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 1.1 Setiap kolej perlu menghantar dua (2) orang pemain, iaitu seorang (1) pemain lelaki dan seorang (1) pemain wanita.
- 1.2 Dua (2) pingat emas akan ditawarkan bagi acara FIFA FC 26, melibatkan kategori lelaki dan wanita.
- 1.3 Pertandingan akan dijalankan dalam format liga dua (2) kumpulan dan diikuti pusingan kalah singkir (elimination round).
- 1.4 Tetapan Half Length bagi semua peringkat pertandingan ialah lima (5) minit.
- 1.5 Penentuan kedudukan dalam kumpulan adalah seperti berikut:-
 - 1.5.1 Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah kemenangan perlawanan (Match Win).
 - 1.5.2 Jika masih sama, penentuan dibuat berdasarkan perbezaan mata (Points Difference).
 - 1.5.3 Jika masih sama, penentuan dibuat berdasarkan keputusan perlawanan antara peserta yang terlibat (Win vs Tied Participant).

2.0 PERTANDINGAN PERINGKAT LIGA

- 2.1 Peringkat awal akan dijalankan secara liga dalam dua (2) kumpulan.
- 2.2 Setiap peserta akan bermain mengikut jadual yang disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 2.3 Kedudukan peserta dalam kumpulan akan ditentukan berdasarkan kaedah penentuan kemenangan seperti di para 1.5.
- 2.4 Peserta hendaklah menyelesaikan daftar masuk mengikut waktu permulaan kejohanan dan setiap perlawanan.

3.0 PERINGKAT KALAH SINGKIR

- 3.1 Selepas tamat peringkat liga, pertandingan akan diteruskan dengan pusingan kalah singkir (elimination round).
- 3.2 Peserta yang memenangi perlawanan akan meneruskan pertandingan ke pusingan seterusnya mengikut jadual yang ditetapkan.
- 3.3 Sekiranya berlaku pertikaian semasa pertandingan, keputusan Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.
- 3.4 Jika keputusan masih lagi seri maka tendangan penalti akan dijalankan mengikut urutan berikut:-
 - 3.4.1 Tiga (3) sepakan penalti pertama.
 - 3.4.2 Tambahan hanya 1 sepakan penalti "sudden-death" untuk dapatkan keputusan. Pasukan yang menjaringkan gol atau menepis tendangan akan diistiharkan pemenang.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 4.1 Tempat pertandingan akan dimaklumkan oleh Jawatankuasa Penganjur.

5.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 5.1 Taklimat Pengurus pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis) jam 3.00 petang.**
- 5.2 Pengurus pasukan hendaklah mengemukakan senarai akhir seramai dua (2) orang pemain yang telah didaftarkan beserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.

6.0 PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN

- 6.1 Penyertaan
 - 6.1.1 Hanya pelajar yang berdaftar di Kolej Profesional MARA atau Kolej MARA sahaja layak menyertai Karnival Sukan Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026 [KASUKMA (XVI)].

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

6.1.2 Setiap kolej hanya boleh menghantar satu (1) pasukan yang terdiri daripada dua (2) orang pemain, iaitu seorang (1) lelaki dan seorang (1) wanita.

6.2 Pendaftaran Pemain

6.2.1 Hanya pemain yang telah didaftarkan sahaja boleh mengambil bahagian dalam pertandingan.

6.2.2 Seorang pemain hanya boleh didaftarkan dalam satu (1) kategori bagi acara FIFA FC 26.

6.2.3 Pemain hendaklah bersedia sekurang-kurangnya lima belas (15) minit sebelum waktu permulaan kejohanan dan menambah lawan pertama dalam tempoh tersebut.

7.0 JADUAL PERLAWANAN

7.1 Jadual

7.1.1 Jadual perlawanan akan dikeluarkan selepas mesyuarat atau taklimat Pengurus Pasukan.

7.1.2 Waktu bermula pertandingan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

7.1.3 Marshall akan mengumumkan perlawanan dan waktu perlawanan. Semua pemain yang dijadualkan bermain mestilah sentiasa bersedia.

8.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

8.1 Tetapan permainan (Game Setting) yang digunakan adalah seperti berikut:-

8.1.1 Mode : Kick Off

8.1.2 Level : Legendary

8.1.3 Kick-off Time : 9:30 PM

8.1.4 Season : Summer

8.1.5 Time of Day : Night

8.1.6 Weather : Clear

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 8.1.7 Game Speed : Normal
- 8.1.8 Half Length : 5 Min
- 8.1.9 Multiplayer Camera : Tele Broadcast (Zoom: 0, Height: 20)
- 8.1.10 Camera Settings : Broadcast (Zoom: 0, Height: 20)
- 8.1.11 Time/Score Display : On
- 8.1.12 Radar : 2D atau 3D
- 8.1.13 Injuries : Off
- 8.1.14 Offside : On
- 8.1.15 Booking : On
- 8.1.16 Handball : Off
- 8.1.17 Defending : Tactical Defending
- 8.1.18 Overall Rating : 95
- 8.2 Perubahan formasi dan pertukaran pemain hanya boleh dibuat sebelum perlawanan bermula, semasa separuh masa, apabila bola keluar dari padang, sepakan penjaga gol, sepakan sudut atau berlaku kecederaan pemain yang serius.
- 8.3 Peserta yang mahu menghentikan permainan tanpa alasan yang dinyatakan hendaklah terlebih dahulu mengeluarkan bola dari padang. Jika bantahan dibuat oleh pihak lawan, amaran pertama akan diberikan. Jika kesalahan berulang, peserta boleh dikira kalah dengan keputusan 0-3.
- 8.4 Peserta tidak dibenarkan mengubah kedudukan pemain di dalam formasi secara manual. Peserta hanya dibenarkan menggunakan formasi yang sedia ada. Custom Tactics adalah dibenarkan.
- 8.5 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

9.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBATALKAN

- 9.1 Pemain hendaklah bersedia sekurang-kurangnya sepuluh (10) minit sebelum masa perlawanan yang ditetapkan.
- 9.2 Peserta yang lewat lebih daripada sepuluh (10) minit tanpa alasan yang munasabah boleh diisytiharkan kalah oleh Jawatankuasa Penganjur.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 9.3 Peserta yang menarik diri tanpa alasan yang munasabah tidak boleh diganti dengan peserta lain dan pihak lawan akan diberikan kemenangan dengan keputusan 0-3.

10.0 BANTAHAN

- 10.1 Bantahan terhadap keputusan atau kelayakan pemain hendaklah dikemukakan secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dalam tempoh tiga puluh (30) minit selepas tamat perlawanan dan disertakan wang tunai RM500.00. Wang tersebut akan dikembalikan sekiranya bantahan berjaya.
- 10.2 Bagi bantahan berkaitan kejadian dalam permainan, rakaman perlawanan hendaklah dikemukakan sebagai bukti. Bantahan berkaitan permainan tidak akan diterima sekiranya tiada rakaman perlawanan.
- 10.3 Segala keputusan terhadap bantahan dan pertikaian yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

11.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 11.1 Pegawai pertandingan terdiri daripada Marshall dan pegawai teknikal yang dilantik oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 11.2 Marshall bertanggungjawab mengumumkan perlawanan, memantau masa perlawanan dan membantu mengurus isu teknikal atau pertikaian semasa pertandingan.
- 11.3 Pegawai pertandingan hendaklah merekodkan sebarang insiden atau pelanggaran peraturan untuk rujukan Jawatankuasa Penganjur.

12.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 12.1 Mana-mana peserta yang melakukan pelanggaran yang dianggap tidak adil boleh diberikan amaran, dikenakan kekalahan atau disingkirkan daripada pertandingan mengikut keputusan Jawatankuasa Penganjur.
- 12.2 Perkara yang dianggap tidak adil termasuk:-
- 12.2.1 Sengaja membazir masa dengan bermain di kawasan sendiri.
- 12.2.2 Menggunakan aplikasi yang tidak dikenali atau tidak dibenarkan.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 12.2.3 Menyalahgunakan tetapan permainan yang telah diberikan.
- 12.2.4 Memberi kemenangan kepada pihak lawan dengan sengaja.
- 12.2.5 Menghentikan permainan tanpa alasan yang dibenarkan atau melanggar arahan pegawai pertandingan.

13.0 ETIKA PERMAINAN DAN PEGAWAI

- 13.1 Sebarang penipuan dalam pendaftaran pemain, ketidakhadiran dengan sengaja, penggunaan kaedah yang tidak adil, sikap tidak sopan terhadap pemain atau pegawai pertandingan, atau tindakan memprotes keputusan secara tidak wajar adalah bertentangan dengan etika pertandingan.
- 13.2 Pengurus Pasukan dan Ketua Pasukan bertanggungjawab memastikan pemain mematuhi arahan Jawatankuasa Penganjur, menggunakan saluran komunikasi rasmi dan menjaga tingkah laku sepanjang kejohanan.

14.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 14.1 Segala perkara yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau sebarang perbezaan tafsiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur. Segala pindaan dan keputusan semasa daripada Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.