

RULEBOOK ASFERA

LOMBA FUTSAL

Peserta : Kelompok
Kuota peserta : 16 tim
Kategori : SD/MI sederajat
Tempat : Lapangan Sekolah SMAIT Assyifa Boarding School Wanareja
Susunan Acara :

No	Tanggal	Keterangan
1	Senin, 15 Januari 2024	Pendaftaran
2	Senin, 12 Februari 2024	<i>Technical meeting</i>
3	Senin, 26 Februari 2024	Pelaksanaan Lomba
4	Kamis, 29 Februari 2024	Pengumuman Pemenang

KETENTUAN UMUM

1. Sekolah berdomisili di Jawa Barat dan DKI Jakarta.
2. Peserta merupakan murid SD/MI kelas 3-5.
3. Peserta **diharuskan hadir maksimal 15 menit sebelum perlombaan dimulai.**
4. Peserta wajib berada di tempat lomba dari awal sampai akhir pertandingan.
5. Peserta **wajib menggunakan Name Tag** dari awal hingga akhir acara (Nametag dibagikan saat registrasi ulang).
6. Peserta memakai seragam masing-masing sekolah.
7. Pendamping maksimal 1 orang masing-masing sekolah
8. **Wajib menaati tata tertib perlombaan.**
9. Setiap peserta/tim yang **wajib memberikan contact person pelatih (pendamping/official)**
10. Peserta wajib **mengisi formulir pendaftaran** yang telah tersedia di website.
11. Peserta **wajib membawa surat rekomendasi dari sekolah, foto 3x4, foto copy raport dan foto copy registrasi tahap 2**

KETENTUAN KHUSUS

I. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan murid SD/MI dan sederajat kelas 3-5.
2. Setiap peserta diharapkan memahami peraturan yang ditentukan
3. **Jumlah pemain** yang didaftarkan **maksimal 12 orang pemain**.
4. Tim **harus datang 7 menit lebih awal** sebelum jadwal pertandingan, dan melakukan registrasi ulang kepada pihak panitia
5. Apabila salah satu tim meninggalkan lapangan sebelum pertandingan selesai, maka tim tersebut dikenakan WO.
6. Jika pemain cedera, pihak panitia hanya akan memberikan pertolongan pertama, selebihnya ditanggung oleh tim masing-masing.
7. Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.
8. **Peserta** hanya dapat **mengikuti 1 mata lomba**

II. TEKNIS PERLOMBAAN

1. Setiap pertandingan dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari **tidak lebih dari 5 pemain, salah satu diantaranya adalah penjaga gawang**
2. **Jumlah pergantian pemain** selama pertandingan adalah **tidak terbatas**. Seorang pemain yang telah digantikan dapat kembali ke lapangan sebagai pemain pengganti untuk pemain lainnya
3. **Pergantian pemain** dilakukan ketika **bola masih berada di dalam atau keluar** dari lapangan permainan
4. **Pengganti pemain** harus dilakukan dari **zona atau wilayah pergantian tim nya sendiri**
5. **Pemain pengganti memasuki lapangan** ketika pemain yang diganti **sudah melewati garis pembatas lapangan**
6. Pergantian dianggap selesai ketika pemain pengganti masuk ke dalam lapangan, dimana saat itu dia menjadi pemain aktif dan pemain yang digantikan olehnya berhenti berperan sebagai seorang pemain yang aktif
7. **Penjaga gawang** dapat **berganti tempat dengan setiap pemain lainnya** (powerplay)
8. **Pemain cadangan** diharuskan untuk **menggunakan rompi** yang telah disediakan oleh panitia, jika terdapat pergantian pemain rompi akan diberikan kepada pemain yang diganti oleh pemain cadangan
9. Jika dalam satu kejadian beberapa pemain yang dikeluarkan, pemain yang tersisa dari satu tim kurang dari tiga pemain (termasuk penjaga gawang), maka pertandingan harus dihentikan dan tim tersebut dinyatakan Kalah
10. Seorang pemain dilarang keras menggunakan perlengkapan atau menggunakan segala yang membahayakan dirinya atau pemain lainnya, termasuk setiap jenis perhiasan
11. Jika pemain cedera, pihak panitia hanya akan memberikan pertolongan pertama, selebihnya di tanggung oleh tim masing-masing

III. PERLENGKAPAN DASAR

1. Kostum (kaos dan celana) yang bernomor
2. Kaos kaki
3. Deker
4. Sepatu
5. Diharuskan menutup aurat (bisa memakai sleeve)

IV. PENJAGA GAWANG

1. Penjaga gawang **diperbolehkan menggunakan celana panjang**
2. Setiap penjaga gawang **harus menggunakan warna** yang dapat secara mudah **membedakan dirinya dan pemain lainnya**
3. Jika **seseorang pemain yang berada di luar** lapangan menggantikan seorang penjaga gawang, baju seragam penjaga gawang yang dipakai oleh pemain harus **ditandai dengan nomor punggung itu sendiri**
4. Penjaga gawang disarankan untuk menggunakan **sarung tangan kipper**

V. TEKNIS PERTANDINGAN

1. **Sistem pertandingan** yang digunakan adalah **SISTEM GUGUR**
2. **Pertandingan** dimainkan dalam **2 x 10 menit**
3. Jika **terdapat 5 fouls** pada setiap babak saat pertandingan, maka **dilakukan tendangan penalty** terhadap tim lawan
4. Istirahat antar babak adalah 3 menit
5. Tim yang menang di fase semifinal, maju ke fase final. Tim yang kalah melaju ke perebutan tempat ketiga.
6. Bila pertandingan 2 x 10 menit **berakhir seri** maka langsung **diadakan adu pinalty: 5 penendang utama**, bila hasil masih seri, maka akan dilakukan **coin toss** untuk menentukan tim mana yang akan jadi penendang
7. **Keputusan pertandingan terakhir** adalah **peluit ditiup oleh wasit**, maka dengan itu tanda akhir pertandingan dan **tidak dapat diganggu gugat bersifat mutlak**

VI. TIME OUT

1. Tiap-tiap tim berhak mendapatkan 1 kali time out tiap babak
2. **Durasi time out** selama 1 menit
3. Jika ada di babak pertama mengambil time out, maka tim tidak berhak mendapatkan time out di babak kedua
4. Time out **diajukan oleh pelatih** kepada wasit saat timnya sedang menguasai bola
5. Ketika time out, waktu pertandingan berhenti

VII. PELANGGARAN

Panitia berusaha menyelenggarakan kompetisi futsal yang **menjunjung tinggi sportivitas**, maka agar **pertandingan** dapat berjalan aman dan **meminimalkan benturan antar pemain**, diatur denda sebagai berikut:

- Kartu kuning : Rp20.000,00
- Kartu merah langsung : Rp40.000,00
- Akumulasi 2 kartu kuning :Rp50.000,00

VIII. DISKUALIFIKASI / SANKSI

1. **Tim futsal tidak hadir** dari jadwal bertanding yang sudah ditentukan **dinyatakan kalah walk out (WO) dengan skor 3-0**. Kepada tim yang bersangkutan **tidak ada penambahan waktu tunggu** kedatangan tim
2. Tim futsal yang hadir kurang dari 3 (tiga) orang dinyatakan walk out (WO) dengan skor 3-0
3. **Terjadi perkelahian/pemukulan** saat pertandingan antara dua orang atau lebih antara anggota tim bertanding dengan siapapun) **sanksi** akan diberikan kepada tim yang bersangkutan **berupa denda sebesar Rp50.000,00**
4. **Tim yang menggunakan pemain diluar kesatuan tim** (pelajar SD sederajat dengan status aktif) **akan langsung gugur**. Jika terbukti setelah pertandingan usai maka yang berhak untuk maju babak selanjutnya adalah pihak lawan
5. **Tim yang menggunakan pemain diluar kesatuan tim** (pelajar SD sederajat dengan status pelajar aktif) dan **menjuarai As-Syifa Festival Raya** maka bersedia untuk **mengembalikan segala penghargaan dan hadiah kepada panitia.** p
6. Jika pada saat final (perebutan juara 1 dan 2) terdapat tim yang wo atau didiskualifikasi, maka untuk juara 2 secara otomatis akan ditempati oleh pemenang juara 3, sedangkan yang berhak untuk juara 3 adalah tim yang memenangi posisi 4.
7. **Tim yang berhak naik juara 1, adalah tim yang masuk final atau tim yang tidak didiskualifikasi**
8. **Tim yang berhak naik untuk juara 3 adalah tim yang masuk perebutan juara 3 atau tim yang tidak didiskualifikasi**
9. Jika pada saat perebutan juara 3 terdapat tim yang WO atau didiskualifikasi, maka secara otomatis yang berhak untuk juara 3 adalah tim yang tidak WO atau tim yang tidak didiskualifikasi
10. panitia memegang hak penuh untuk menentukan keputusan selanjutnya.

HADIAH

Hadiah pemenang lomba adalah sebagai berikut;SD/MI sederajat:

Juara 1	: Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan
Juara 2	: Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan
Juara 3	: Sertifikat + Piala + Uang Pembinaan

Hal-hal yang belum disampaikan di dalam ketentuan ini, akan disampaikan saat **TM (Technical Meeting)*