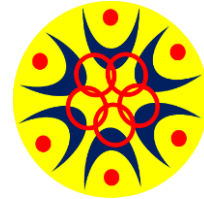




**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN HOKI**



1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang **Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH)** yang dikuatkuasakan oleh **Konfederasi Hoki Malaysia (MHC)**.
- 1.2 Pertandingan dijalankan secara 11 sebelah dan selebihnya 7 Pemain simpanan. Pendaftaran pemain Veteran **DIWAJIBKAN DUA (2)** pemain bagi setiap permainan. Pemain Veteran dikehendaki memakai reben sepanjang perlawanan.
- 1.3 Masa bermain adalah 30 x 5 x 30 minit untuk semua peringkat (pusingan awal/suku akhir/separuh akhir/akhir) dan 7 x 1 x 7 minit untuk masa tambahan (perlawanan separuh akhir/akhir sahaja).
- 1.4 Untuk setiap perlawanan, bilangan minimum pemain Veteran untuk satu pasukan ialah 2 orang di dalam padang . Sekiranya dalam perkara di mana pemain Veteran diperintah keluar padang dan tiada pengganti menyebabkan pasukan tinggal kurang dari 2 pemain veteran , maka permainan hendaklah dibatalkan dan kemenangan akan diberikan kepada pasukan lawan dengan jaringan 3 – 0 atau jaringan yang lebih besar.
- 1.5 Pertukaran / Penggantian Pemain:
 - 1.5.1 Pemain boleh diganti dan dimasukkan semula pada bila-bila masa sesuatu perlawanan terhadap pemain yang didaftarkan "**rolling substitution**". Pemain Veteran hanya dibenarkan digantikan antara pemain Veteran yang telah didaftarkan sahaja bagi setiap perlawanan.
 - 1.5.2 Semua pertukaran pemain hendaklah dilakukan di hadapan meja teknikal dan dikawal selia oleh Pegawai Teknikal yang bertugas.
 - 1.5.3 Masa permainan hanya akan dihentikan sekiranya :-
 - 1.5.3.1 Pertukaran pemain yang tercedera parah atau kehilangan keupayaan untuk bermain.
 - 1.5.3.2 Pertukaran penjaga gol.
 - 1.5.4 Sekiranya pertukaran pemain adalah dengan ketua pasukan, pasukan

berkenaan tidak perlu melantik seorang daripada pasukannya yang berada di dalam padang untuk menggantikan ketua pasukan melainkan ketua pasukan pergantungan.

1.6 Cara menentukan keputusan perlawanan Secara Liga/Pusingan Awal:

1.6.1 Pusingan awal akan dijalankan secara liga. Cara memberi mata adalah seperti berikut:-

Menang - 3

Seri - 1

Kalah - 0

1.6.2 Jika 2 (dua) atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

1.6.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

1.6.2.2 Jika masih seri, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira menang.

1.6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang.

1.6.2.4 Jika kedudukan masih seri, keputusan akan ditentukan dengan pertandingan pukulan penalti seperti (Perkara 1.8) akan dijalankan.

1.7 Pusingan Kedua, Peringkat Suku, Separuh Akhir dan Akhir:

1.7.1 Perlawanan pusingan kedua, peringkat suku dan separuh akhir akan dijalankan secara kalah mati. Jika kedudukan seri selepas sepenuh masa tamat, sistem pukulan penalti akan dijalankan.

1.7.2 Bagi perlawanan akhir, jika kedudukan seri selepas sepenuh masa tamat. Maka pemenang akan ditentukan secara berikut :-

1.7.2.1 Perlawanan masa tambahan 7 ½ X 7½ minit akan dijalankan setelah pasukan terbabit berehat lima minit (5 minit).

1.7.2.2 Jika keputusan masih seri setelah masa tambahan tamat, sistem pukulan penalti akan dijalankan.

1.8 Sistem Pukulan Penalti "Stroke":

1.8.1 Pengadil-pengadil akan menentukan pintu gol di mana pukulan penalti dijalankan.

1.8.2 Pengadil akan membuat undian. Pasukan akan menang akan membuat

pilihan sama ada pukulan penalti atau bertahan dahulu.

- 1.8.3 Lima (5) pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil pukulan penalti berselang-seli terhadap penjaga gol pasukan lawan.
- 1.8.4 Jika jaringan pukulan penalti itu masih sama, permainan akan dilanjutkan pukulan penalti '**Sudden Death**' untuk menentukan pemenangnya.
- 1.8.5 Pemain-pemain yang telah didaftarkan boleh mengambil bahagian dalam pertandingan pukulan penalti kecuali pemain-pemain yang telah dikeluarkan oleh pengadil (player on permanent suspension).
- 1.8.6 Pengurus pasukan tiap pasukan akan menentukan susunan penalti pemain yang akan mengambil pukulan penalti.
- 1.8.7 Penjaga gol tidak boleh ditukar kecuali jika ianya tercedera.

2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Tiap-tiap pasukan hendaklah memakai pakaian yang mematuhi Peraturan Pakaian jenis permainan berkenaan.
- 2.2 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang sama warnanya, pasukan yang menjadi tuan rumah tercatat di dalam jadual perlu menukar jersi yang berlainan warna.
- 2.3 Hanya 15 minit masa menunggu sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat. Jika sekiranya pasukan yang bertanding lewat tiba melebihi masa yang diberikan maka kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawannya dengan dua (2) mata dan jaringan tiga 2-0.
- 2.4 Tindakan Tatatertib:
 - 2.4.1 Semua pemain/pegawai adalah dilarang mengeluarkan kata-kata kesat dan berkelakuan kurang sopan terhadap pengadil/Pegawai Teknikal semasa di dalam dan diluar padang. Tindakan tatatertib akan dikenakan kepada sesiapa yang melanggar peraturan ini.
 - 2.4.2 Berikut adalah mata demerit yang dikuatkuasakan untuk tindakan disiplin mengikut jenis-jenis kad tersebut:-
 - Kad Hijau : 2 mata
 - Kad Kuning : 4 mata
 - Kad Merah : 8 mata

- 2.4.3 Berikut adalah tindakan disiplin mandatori berdasarkan pungutan mata demerit yang diperolehi :-
- 8 hingga 10 mata demerit: Satu (1) perlawanan digantung.
 - 12 hingga 14 mata demerit: Dua (2) perlawanan digantung
 - 16 mata demerit ke atas: Bergantung kepada keputusan Mesyuarat Jawatankuasa Teknikal/Pengelola yang akan diadakan secepat mungkin.
- 2.4.4 Semua penggantungan adalah berjalan serta merta (automatik) dan adalah menjadi tanggungjawab Pengurus Pasukan untuk mengambil tindakan yang sepatutnya.
- 2.5 Sekiranya sesuatu pasukan enggan bermain (tidak hadir) pada sesuatu perlawanan, tindakan tatatertib akan diambil oleh Jawatankuasa Teknikal/Pengelola.
- 2.6 Sebarang kelewatan yang disebabkan oleh bencana alam atau perkara –perkara di luar jangkaan seperti kerosakan bas atau sebagainya, maka pasukan terlibat hendaklah **MELAPORKAN KEPADA JAWATANKUASA TEKNIKAL DENGAN KADAR SEGERA** dan keputusan mengenai perlawanan yang melibatkan kedua-dua pasukan akan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pengelola.
- 2.7 Sekiranya Jawatankuasa Teknikal/Pengadil berpendapat bahawa *Venue* kejohanan tidak sesuai untuk dijalankan disebabkan keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya sesuatu perlawanan diberhentikan akibat hal-hal diluar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan itu ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal/Pengelola.
- 2.8 Jika Perlawanan bersambung semula selepas 24 jam, maka permainan dikira semula dengan jaringan 0-0.
- 2.9 Segala perkara yang tidak termaktub di dalam peraturan di atas akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal dimana keputusan mereka adalah muktamad. Jika timbul sebarang kekeliruan dalam syarat-syarat pertandingan, keputusan Jawatankuasa Teknikal adalah muktamad.

3. RINGKASAN PENYERTAAN

PEMAIN	PENGURUS	JURULATIH	JUMLAH
18	1	1	20

4. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	3 & 4
Lelaki	1 (20)	1 (20)	1 (40)
Jumlah	1	1	2