



PERATURAN PERTANDINGAN

HOKI 6 SEBELAH

PESUMA KE-30

1. AM

Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Hoki 6 Sebelah Pesta Sukan UKUR Se Malaysia Ke 30 Tahun 2015" atau disebut sebagai **Pertandingan Hoki 6 Sebelah PESUMA KE-30.**

2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang dan Peraturan Peraturan *International Hockey Federation* (FIH), *Malaysian Hockey Confederation* (MHC) serta **PERATURAN-PERATURAN AM PESUMA KE-30.**

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar sembilan (9) orang pemain lelaki termasuk pemain simpanan. Pendaftaran pemain pasukan hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-H6S yang disediakan** dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada atau sebelum **15 MAC 2015.** Sebarang rayuan pertukaran senarai nama pemain hanya boleh diterima sebelum atau pada hari Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 3.2 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan Pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan.

4. SISTEM DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 4.1 Senarai nama-nama pemain setiap pasukan hendaklah diserahkan kepada pegawai pertandingan selewat-lewatnya 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.2 Sesuatu pasukan tidak akan dibenarkan bermain atau memulakan perlawanan jika mempunyai kurang daripada empat (4) orang pemain.

4.3 Pegawai Teknik
Pegawai yang dilantik bagi menguruskan aturcara semasa pertandingan.

4.4 Gantian

- 4.4.1 Seramai 2 orang pemain boleh diganti (*filling substitution*) pada bila-bila masa perlawanan termasuk juga masa tambahan peringkat separuh akhir dan akhir pertandingan.
- 4.4.2 Terkecuali untuk pertukaran pemain yang cedera, gentian tidak dibenarkan semasa ‘penalty corner’ atau ‘penalty stroke’.
- 4.4.3 Seorang pemain yang telah diarahkan keluar padang tidak boleh diganti.
- 4.4.4 Gantian pemain boleh dibuat hanya dengan persetujuan Pegawai Teknik yang bertugas dan hanya selepas pemain dari pasukan yang sama keluar dari padang permainan.
- 4.4.5 Pemain-pemain yang masuk atau meninggalkan padang harus berbuat demikian dengan arahan Pegawai Teknik.
- 4.4.6 Masa tidak akan dihentikan semasa gantian pemain kecuali untuk pemain yang cedera di mana keputusan dibuat oleh pengadil.

4.5 Masa Bermain

- 4.5.1 Masa permainan bagi satu tempoh perlawanan ialah 7 minit bagi tiap-tiap separuh masa.
- 4.5.2 Masa yang diberikan untuk pasukan-pasukan bertukar sebelah padang tidak melebihi satu (1) minit, sebarang pemberhentian permainan tidak akan dibenarkan kecuali bagi kes-kes kecederaan yang mana pihak yang menentukan ialah pengadil.
- 4.5.3 Jangka masa permainan tambahan di peringkat separuh akhir dan penentuan tempat ketiga dan akhir pertandingan ialah tiga (3) minit bagi separuh masa kedua. Seterusnya peraturan 4.7 akan digunakan.

4.6 Disiplin

- 4.6.1 Semua pemain / pegawai pasukan adalah ditegah sama sekali daripada mengeluarkan kata-kata kesat terhadap pengadil / pegawai yang bertugas semasa permainan ataupun di luar

padang. Tindakan tata tertib yang tegas akan diambil terhadap mereka yang melanggar syarat ini.

4.6.2 Tindakan tata tertib berikut akan diambil terhadap pemain yang melakukan kesalahan sepanjang masa pertandingan :

- i) 3 KAD HIJAU
Tindakan : Digantung satu perlawanan berikutnya.
- ii) 1 KAD KUNING DAN 2 KAD HIJAU
Tindakan : Digantung satu perlawanan berikutnya.
- iii) 2 KAD KUNING
Tindakan : Digantung satu perlawanan berikutnya.
- iv) 1 KAD MERAH
Tindakan : Digantung sepanjang pertandingan hoki 6 sebelah pesta ini.

4.7 Tolakan Penalti (*Penalty Stroke Competition*)

4.7.1 Tiga orang pemain dari tiap-tiap pasukan yang berkenaan dipilih oleh ketua pasukan akan mengambil bahagian dalam tolakan penalti (*Penalty Stroke Competition*).

4.7.2 Ketiga-tiga pemain yang akan mengambil tolakan penalty hendaklah terdiri daripada mana-mana pemain yang didaftarkan sebelum pertandingan dimulakan kecuali mereka yang digantung oleh Pengadil atau Pegawai Teknikal.

4.7.3 Ketua pasukan akan memaklumkan kepada Pegawai Teknik tentang susunan pemain yang akan mengambil tolakan penalti tersebut.

4.7.4 Pengadil akan menentukan pintu gol (*goal post*) untuk tujuan tolakan penalti.

4.7.5 Pengadil akan membuat pengundian (*toss coin*) dengan ketua pasukan untuk menentukan pasukan yang akan mengambil '*penalty stroke*' yang pertama.

4.7.6 Sejumlah tiga (3) tolakan '*penalty stroke*' untuk tiap-tiap pasukan akan diambil secara bergilir-gilir terhadap seorang penjaga gol yang sama dari pihak lawan.

4.7.7 Jika berlaku sesuatu terhadap penjaga gol, seorang daripada tiga (3) orang pemain yang dipilih untuk mengambil '*penalty stroke*' boleh menjadi penjaga gol.

- 4.7.8 Jika selepas tiga tolakan penalty itu keputusan masih seri, maka tolakan penalti itu akan dilanjutkan dengan secara ‘*sudden death*’ yang akan diambil oleh tiga orang pemain yang sama sehingga pemenang ditentukan.
- 4.8 Peraturan ‘*off-side*’ tidak digunakan dalam pertandingan ini.
- 4.9 Pakaian
- 4.9.1. Semua pemain dikehendaki memakai “*shinguard*” semasa perlawanan.
- 4.9.2 Semua pemain dikehendaki memakai jersi “*tucked-in*” dan stoking ditarik ke paras lutut.
- 4.9.3 Semua pasukan dikehendaki mempunyai 2 set jersi sendiri yang berlainan warna bernombor 1 hingga 10 di depan dan belakang jersi. Penjaga gol hendaklah meletakkan nombor di hadapan dan belakang jersi serta memakai “*helmet*”, “*chest guard*” dan “*pad*” pada setiap masa termasuk semasa “*penalty stroke*”.
- 4.9.4 Semua ketua pasukan dikehendaki memakai “*arm band*” yang jelas dan terang.

5. KIRAAN MATA

- 5.1 Cara memberi mata :
- Menang - 3 mata
 - Seri - 1 mata
 - Kalah - 0 mata
- 5.2 Sekiranya keputusan perlawanan dalam kumpulan menyebabkan 2 atau lebih pasukan mendapat mata yang sama, pemenang akan ditentukan dengan cara berikut :
- 5.2.1 Pasukan yang mendapat perbezaan gol yang lebih akan dikira menang.
- 5.2.2 Jika perbezaan gol seri juga, pasukan yang mendapatkan bilangan gol yang terbanyak dikira menang.
- 5.2.3 Jika masih juga seri, maka pasukan yang pernah mengalahkan lawannya akan dikira sebagai pemenang.
- 5.3 Jika seri lagi, maka kedua-dua pasukan yang berkenaan akan mengambil tolakan penalti (*penalty stroke*) dengan cara berikut :

- 5.3.1 Sejumlah tiga (3) "penalty stroke" setiap pasukan akan diambil berselang seli terhadap penjaga gol yang sama sesuatu pasukan oleh tiga (3) orang pemain berdaftar yang berlainan di dalam sesuatu pasukan. Pasukan yang membuat jaringan yang terbanyak dari "penalty stroke" tersebut akan dikira pemenang.
- 5.3.2 Jika keputusan masih seri juga, pemenang akan ditentukan secara "sudden death". "Penalty Stroke" yang akan diambil secara berselang seli oleh tiga (3) orang pemain yang sama, yang didaftarkan pada permulaan "penalty stroke" tetapi tidak semestinya dalam susunan yang sama sehingga pemenang dapat ditentukan.
- 5.3.3 Seorang pemain yang digantung pada masa permainan, tidak dibenarkan mengambil bahagian di dalam "penalty stroke" ini.

6. KELEWATAN

- 6.1 Lima belas (15) minit dari jadual masa perlawanan akan diberi untuk masa kelewatan. Jika dalam masa tersebut sesuatu pasukan itu tidak hadir, pasukan itu akan dikira memberi kemenangan percuma (*walkover*) kepada lawannya.

7. MENARIK DIRI / MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA

Seperti Peruntukan 13, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30.

8. BANTAHAN DAN RAYUAN

Segala bantahan atau rayuan boleh dibuat dengan merujuk kepada **PERATURAN 16, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh pengajur kejohanan.

8. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Jika terdapat perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan-peraturan ini, ianya hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Kecil Pertandingan dan Teknikal PESUMA KE-30.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
KEJOHANAN PESUMA KE-30**

HOKI 6 SEBELAH

PASUKAN (JABATAN) :

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		

Nama Pengurus Pasukan :

No. Kad Pengenalan :

Tandatangan Ketua Jabatan :

Nama :

Tarikh :

Cop Jabatan :