

## **PERATURAN PERMAINAN HOKI**

### **1 PERATURAN TEKNIKAL**

#### 1.1 Undang - undang Permainan

1.1.1 Selain dari peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH) yang sedang dikuatkuasakan dan akan diguna pakai sepanjang masa kejohanan.

1.1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan diguna pakai.

1.1.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Hoki adalah muktamad.

#### 1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT 2026.

#### 1.3 Kelayakan Peserta

1.3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am SUKIPT 2026.

### **2 PERATURAN PERTANDINGAN**

#### 2.1 Pendaftaran Pemain dan Pembentukan Pasukan

2.1.1 Setiap Institusi boleh mendaftar satu (1) pasukan sahaja bagi setiap kategori yang terdiri daripada dua (2) pegawai pasukan dan tidak lebih daripada 15 orang pemain bagi setiap kategori.

2.1.2 Bilangan pendaftaran pemain dan pegawai adalah seperti berikut:

SUKAN	ATLET		PEGAWAI		JUMLAH
	LELAKI	WANITA	LELAKI	WANITA	
Berpasukan	15	15	2	2	34

2.1.3 Pendaftaran pemain yang lengkap hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan atau pada tarikh akhir yang telah ditetapkan.

2.1.4 Hanya pemain yang didaftarkan sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

2.2 Referi Kehormat / Ketua Pengadil / Pengadil

2.2.1 Rujuk perkara 6 Peraturan Am SUKIPT 2026.

2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Rujuk perkara 9 Peraturan Am SUKIPT 2026.

2.3.1.1 Perlawanan akan dilangsungkan 9 sebelah bagi Kategori Lelaki dan Kategori Wanita.

2.3.2 Masa Bermain

2.3.2.1 Masa bermain ialah 10 minit x 2 minit x 10 minit

2.3.3 Penggantian Pemain

2.3.3.1 Setiap pasukan boleh menukar / mengganti pemain secara "rolling substitute" dalam setiap perlawanan.

## 2.4 Cara Memutuskan Keputusan Perlawanan

### 2.4.1 Peringkat liga / pusingan awal

2.4.1.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut:

Menang - 3 Mata

Seri - 1 Mata

Kalah - 0 Mata

2.4.2 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

2.4.2.1 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.

2.4.2.2 Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira sebagai pemenang.

2.4.2.3 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira 1 menang.

2.4.2.4 Jika masih seri juga, penentuan pukulan penalti stroke akan dijalankan untuk menentukan pemenang (Rujuk perkara 2.4.4).

### 2.4.3 Peringkat kalah singkir

2.4.3.1 Bagi peringkat pusingan kedua, suku akhir, separuh dan akhir, perlawanan dijalankan secara 'Kalah Singkir'. Jika diakhir perlawanan keputusan adalah seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara penentuan PUKULAN PENALTI STROKE (Rujuk perkara 2.4.4).

#### 2.4.4 Sistem Pukulan Penalti Stroke

- 2.4.4.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti stroke. Pemain yang dalam hukuman penggantungan tidak boleh mengambil pukulan penalti stroke.
- 2.4.4.2 Peringkat liga / pusingan awal, pukulan penalti stroke akan dijalankan secara kalah singkir.
- 2.4.4.3 Peringkat kalah singkir, tiga (3) orang pemain dibenarkan mengambil pukulan penalti stroke dari tanda penalti yang akan dijalankan secara berselang seli. Jika keputusan masih seri pukulan penalti stroke akan diulang secara kalah mati sehingga mendapat pemenang.
- 2.4.4.4 Pengadil akan menentukan gol mana pukulan penalti stroke akan dijalankan.

#### 2.5 Tindakan Displin

2.5.1 Berikut adalah mata yang akan dikenakan dan masa penggantungan untuk sebarang jenis kesalahan disiplin semasa bermain sepanjang kejohanan ini:

Kad Hijau : Rekod sahaja kad

Kad Kuning : 4 mata / 3 minit

Kad Merah : 8 mata / keluar padang

2.5.2 Berikut adalah tindakan disiplin berdasarkan mata yang terkumpul:

8 Mata : Gantung 1 Perlawanan

12 Mata : Gantung 2 Perlawanan

16 Mata : Gantung 3 Perlawanan

\*Tertakluk kepada keputusan teknikal pertandingan

## 2.6 Kelewatan Dan Ketidakhadiran

- 2.6.1 Hanya 10 minit sahaja diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan tiga (3) mata dan jaringan gol adalah 3-0.
- 2.6.2 Sekiranya kurang dari 6 orang pemain dari salah satu pasukan turun ke padang apabila pegawai teknikal memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pasukan yang mempunyai 6 orang atau lebih di padang hendaklah diberi kemenangan percuma dengan jaringan 3 gol.
- 2.6.3 Jika kedua-dua pasukan tidak dapat menurunkan 6 orang pemain atau lebih apabila pegawai teknikal memerintahkan supaya perlawanan dimulakan pada waktu yang dijadualkan, maka pegawai teknikal hendaklah melaporkan perkara tersebut kepada jawatankuasa pengelola yang akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

## 3 PAKAIAN DAN PERALATAN

- 3.1 Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT 2026.
- 3.2 Setiap pasukan dikehendaki menyediakan dua (2) set Jersi yang berlainan warna.
- 3.3 Setiap pemain diwajibkan menggunakan nombor jersi yang sama sepanjang kejohanan dilangsungkan.
- 3.4 Nama pasukan yang disebut dahulu dalam jadual perlawanan dianggap sebagai tuan rumah dan diwajibkan menukar warna jersi atau memakai 'bips' sekiranya terdapat persamaan warna jersi.
- 3.5 Penjaga Gol diwajibkan memakai 'face-mask' dan semua pemain diwajibkan memakai 'shinguard' sepanjang perlawanan.

#### 4 HADIAH

4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SUKIPT 2026.

4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan:

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Hoki 9's - Lelaki	1	17	1	17	1	17
Hoki 9's - Wanita	1	17	1	17	1	17
<b>JUMLAH</b>	<b>2</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>34</b>