

**PERATURAN PERMAINAN HOKI 6's**

**1. Peraturan Teknikal**

**1.1 Undang - undang permainan**

- 1.1.1 Peraturan ini dijalankan mengikut undang-undang **Konfederasi Hoki Malaysia (MHC)** dan **Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH) (Rules of Indoor Hockey 1<sup>st</sup> Jan 2016)** yang sedang dikuatkuasakan dan akan diguna pakai sepanjang masa kejohanan.

**1.2 Perkara yang tidak dinyatakan.**

- 1.2.1 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan diguna pakai. Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan ini, akan diputuskan berdasarkan Peraturan Am SUKIPT IV.
- 1.2.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan Hoki adalah muktamad

**2. Peraturan Pertandingan**

**2.1 Acara/Kategori yang dipertandingkan**

- 2.1.1 Acara Hoki 6's mempertandingkan dua (2) kategori iaitu lelaki dan wanita.

**2.2 Pendaftaran dan pembentukan Pasukan**

- 2.2.1 Setiap Institusi boleh mendaftar hanya satu (1) pasukan sahaja yang terdiri daripada seorang (1) Pengurus Pasukan, seorang (1) Jurulatih dan seorang (1) Penolong Jurulatih dan tidak lebih daripada dua belas (12) orang pemain untuk setiap kategori.
- 2.2.2 Borang pendaftaran pemain yang lengkap hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan atau pada tarikh akhir yang telah ditetapkan. Hanya pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

2.2.3 Borang pendaftaran perlawanan hendaklah diserahkan kepada pegawai teknikal yang bertugas di meja teknikal 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.

2.2.4 Setiap pasukan diwajibkan menyertakan salinan Kad Pelajar (Kad Matrik) pemain bersama-sama dengan borang pendaftaran perlawanan sebelum setiap perlawanan dimulakan bagi tujuan pengesahan pemain. Sekiranya terdapat pasukan yang menarik diri selepas pendaftaran atau menarik diri semasa pertandingan, yuran tidak akan dikembalikan.

### 2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Rujuk Perkara 9 Peraturan Am SUKIPT

#### 2.3.2 Masa Bermain

2.3.2.1 Masa perlawanan pada pusingan pertama hingga pusingan kedua ialah 15 minit (7mnt x 1mnt x 7mnt).

2.3.2.2 Masa perlawanan suku akhir hingga akhir ialah 22 minit (10mnt X 2mnt X 10mnt).

#### 2.3.3 Penggantian pemain.

2.3.3.1 Setiap pasukan boleh menukar/menganti pemain secara **“rolling substitute”** dalam setiap perlawanan.

2.3.3.2 Pasukan yang gagal masuk ke padang selepas panggilan terakhir akan diberi masa menunggu selama lima (5) minit. Kemenangan 3-0 akan diberikan kepada pihak lawan selepas tamat waktu menunggu.

#### 2.3.4 Format Perlawanan

2.3.4.1 Pusingan awal akan dijalankan berdasarkan undian awal secara liga satu (1) pusingan.

2.3.4.2 Cara memberi mata

Menang	-	3 Mata
Seri	-	1 Mata
Kalah	-	0 Mata

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

- I. Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
- II. Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira sebagai pemenang.
- III. Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang.
- IV. Jika masa sama, pemenang akan ditentukan melalui sistem pukulan penalti 'shoutout' (Peraturan Permainan Perkara 2.4)

**2.3.4.4 Pusingan Kalah Mati (“Knocked Out”)**

- I. Bagi peringkat suku akhir, separuh dan akhir, perlawanan dijalankan secara 'Kalah Mati'.
- II. Jika diakhir perlawanan keputusan adalah seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara penentuan **PUKULAN PENALTI “SHOUTOUT”**.

**2.4 Sistem Pukulan penalti “shoutout”.**

- 2.4.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti. Pemain yang sedang menerima hukuman pengantungan tidak boleh mengambil pukulan penalti.
- 2.4.2 Pengurus pasukan bertanggungjawab untuk mendaftarkan tiga (3) orang pemain untuk mengambil pukulan penalti “shoutout” dari tanda penalti yang akan dijalankan secara berselang seli.
- 2.4.3 Jika kedudukan masih seri, penalti akan dilanjutkan dengan cara “**sudden death**”.
- 2.4.4 Pengadil akan menentukan gol mana pukulan penalti “shoutout” akan dijalankan.
- 2.4.5 Pengadil akan membuat undian. Pasukan yang menang akan membuat pilihan samada membuat pukulan penalti “shoutout” atau bertahan dahulu.
- 2.4.6 Penjaga gol tidak boleh ditukar kecuali cedera.

**2.5 Pakaian Pertandingan**

- 2.5.1 Rujuk perkara 7 dan 8 Peraturan Am SUKIPT.
- 2.5.2 Setiap pasukan dikehendaki menyediakan dua (2) set jersi yang berlainan warna.
- 2.5.3 Nombor jersi mestilah terdiri dari daripada nombor satu (1) hingga nombor nombor 25 sahaja dihadapan dan belakang. Setiap pemain diwajibkan menggunakan nombor jersi yang sama sepanjang kejohanan dilangsungkan.
- 2.5.4 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.
- 2.5.5 Penjaga Gol diwajibkan memakai 'face-mask'.
- 2.5.6 Semua pemain diwajibkan memakai 'shinguard' sepanjang perlawanan.
- 2.5.7 Peralatan keselamatan lain adalah digalakkan selepas mendapat kelulusan dari teknikal perlawanan.

**2.6 Peralatan Pertandingan**

- 2.5.8 Pihak penganjur hanya menyediakan bola untuk pertandingan.
- 2.5.9 Menjadi tanggungjawab pengurus pasukan dan pasukan bagi menyediakan peralatan lain yang difikirkan perlu bagi setiap perlawanan.

**3. Ringkasan Penyertaan**

Bil	Acara Sukan	Kategori	Pecahan Setiap Pasukan		
			Atlit	Pegawai	Jumlah
1	Hoki 6'S	Lelaki	12	3	15
2		Wanita	12	3	15