

PERATURAN HOKI

1. UNDANG-UNDANG

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang yang ditetapkan oleh “ Rules of the Games of hockey ” yang ditetapkan oleh “ The International Hockey Rules Board ”, Persekutuan Hoki Malaysia dan Peraturan Am yang telah ditetapkan oleh MSKPP Malaysia .

2. PEMBENTUKAN PASUKAN

Tiap-tiap pasukan adalah dikehendaki mendaftarkan :

- 2.1. 1 orang Pengurus Pasukan
- 2.2. 1 orang Jurulatih
- 2.3. 1 orang Pengadil
- 2.4. 18 pemain

3. PENDAFTARAN

- 3.1. Setiap pasukan boleh mendaftarkan 18 orang pemain terbuka kepada pasukan senior atau veteran dan dalam borang pendaftaran rasmi mengikut kategori yang telah ditetapkan
- 3.2. Pemain-pemain hendaklah didaftarkan mengikut nombor baju yang dipakai disepanjang pertandingan ini tanpa mengira apa jua kedudukan pemain tersebut akan bermain. Nombor baju hendaklah dinyatakan disebelah nama pemain didalam senarai pendaftaran.

4. SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia yang sedang berkuatkuasa sekarang.

5. MASA BERMAIN

- 5.1. 35 minit bagi tiap-tiap separuh masa dengan masa rehat 5 minit.

6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERTANDINGAN KUMPULAN

- 6.1. Cara pemberian mata :

Menang :	3 mata
Seri :	1 mata
Kalah :	0 mata
- 6.2. Sekiranya kiraan mata seri didalam pusingan permulaan, peraturan berikut akan dipatuhi:
 - 6.2.1. Pasukan yang memperolehi perbezaan gol yang lebih banyak akan dianggap sebagai pemenang.
 - 6.2.2. Sekiranya terdapat pasukan yang memperolehi perbezaan gol yang sama jua, pasukan yang menjaringkan bilangan gol yang terlebih akan dianggap sebagai pemenang.
 - 6.2.3. Jika kedua-dua pasukan memperolehi bilangan gol yang dijaringkan sama juga, pasukan yang mengalahkan lawannya akan dianggap sebagai pemenang.
 - 6.2.4. Jika kedua-dua pasukan seri juga, maka keputusannya akan ditentukan dengan “penalty stroke” seperti peraturan 7 dibawah.

7. PERLAWANAN SECARA KALAH MATI

Jika perlawanan berkeputusan seri selepas sepenuh masa, tiada perlawanan masa tambahan dijalankan. Sebaliknya sistem ‘penalty stroke’ penentuan akan dijalankan.

Sistem Penalty Stroke

- 7.1. 5 pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil penalty stroke berselangseli terhadap penjaga gol lawan.
- 7.2. Jika selepas lima 'penalty stroke' itu, keputusan masih seri lagi maka, 'penalty stroke' itu akan dianjurkan dengan sudden death (dimana seorang dari tiap-tiap pasukan akan mengambil 'penalty stroke' dengan bergilir - gilir dan pasukan yang gagal menjaringkan gol dikira kalah).
- 7.3. Pengadil-pengadil akan menentukan gol dimana 'penalty stroke' itu akan dijalankan.
- 7.4. Pengadil hendaklah membuat undian dan pasukan yang menang akan membuat 'penalty stroke' dahulu.
- 7.5. Mana-mana 5 pemain yang berdaftar di antara 16 pemain pasukan itu dibenarkan membuat 'penalty stroke' itu melainkan pemain itu menerima penggantungan kekal (Kad Merah)

8. PENGGANTIAN PEMAIN (ROLLING SUBSTITUTION)

- 8.1. Setiap pasukan dibenarkan membuat gantian pemain semasa satu perlawanan tanpa had.
- 8.2. Semua pemain yang terlibat dalam prosedur gantian haruslah dari senarai pemain yang didaftarkan dan disahkan.
- 8.3. Pemain yang digantung permainan (suspended) tidak boleh digunakan sebagai pemain gantian.
- 8.4. Tidak dibenarkan mengadakan lebih daripada seorang penjaga gol tiap pasukan pada bila-bila masa permainan-jalankan.
- 8.5. Gantian pemain hanya dibenarkan dengan persetujuan dan melalui Pegawai Teknik yang bertugas dan dilakukan.
 - 8.5.1. Selepas pemain dari pasukan yang sama telah meninggalkan padang
 - 8.5.2. Selepas dibenarkan oleh Pegawai Teknik
- 8.6. Pemain dikehendaki keluar dan masuk padang dari kawasan depan meja teknikal melainkan gantian untuk pemain cedera, dimana ia ditentukan oleh pengadil perlawanan.
- 8.7. Masa tidak diberhentikan untuk melakukan penggantian, melainkan gantian untuk pemain yang cedera dimana ia ditentukan oleh pengadil perlawanan.

9. MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH.

- 9.1. Sila rujuk peraturan Am MSKPP Malaysia
- 9.2. Jika pasukan menarik diri semasa pertandingan sedang dijalankan pasukan lawannya akan dikira menang dengan mendapat 2 mata dan bilangan gol 3 – 0.

10. PAKAIAN.

- 10.1. Semua pemain mestilah memakai jersi bernombor yang sama didalam borang pendaftaran.
- 10.2. Pemain diwajibkan memakai 'Shin Guard'.

11. KELEWATAN

- 11.1. Tiap-tiap pasukan mestilah berada dipadang perlawanan 15 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi perlawanan

tersebut.

- 11.2. Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa tersebut pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 2 mata dan bilangan 3 – 0
- 11.3. Sekurang-kurangnya mestilah ada 9 orang pemain bagi satu-satu pasukan beada di padang permainan sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang dari 9 orang pemain, pasukan tersebut dikira menarik diri.

12. TATATERTIB

- 12.1. Tatatertib pemain dan pegawai adalah pada amnya dibawah bidang kuasa Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan. Tindakan berikut boleh diambil semasa pertandingan dijalankan.

12.2. Pemain

- 12.2.1. Sistem mata demerit yang berikut akan dikuatkuasakan untuk tindakan tatatertib yang diambil sepanjang pertandingan ini dijalankan:

12.2.1.1.	Kad Hijau	:	2 mata
12.2.1.2.	Kad Kuning	:	4 mata
12.2.1.3.	Kad Merah	:	8 mata

- 12.2.2. Tindakan tatatertib berikut adalah wajib dijalankan mengikut sistem mata ' demerit ' dengan pengantungan permainan.

12.2.2.1.	08 mata demerit	:	Gantung 1
12.2.2.2.	12 mata demerit	:	Gantung 2
12.2.2.3.	16 mata demerit	:	Gantung 3
12.2.2.4.	20 mata demerit	:	Gantung untuk baki pertandingan

INTERPRITASI

Jika seseorang pemain, setelah mengumpul 8 mata demerit, menerima 1 kad kuning dalam satu perlawanan, pemain itu akan digantung untuk 1 perlawanan. Walaupun jadual diatas menentukan penggantungan 2 perlawanan untuk 12 mata demerit, pemain digantung 1 perlawanan sahaja adalah kerana pemain itu sudahpun menjalani penggantungan 1 perlawanan setelah mengumpul 8 mata demerit.

- 12.3. Selain dari itu, sistem pemberian mata akan dijalankan untuk menentukan piala fair play pasukan yang mendapat mata yang paling kurang diisytiharkan pemenang.

12.4. Pegawai

Mana-mana wakil yang bertanggungjawab mengenai pasukannya yang dipersoalkan keputusan Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan, akan diberi amaran dan jika perlu dilaporkan kepada lembaga tatatertib.

13. BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am MSKPP Malaysia.

14. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Bagi perkara-perkara yang tidak dibekalkan/dinyatakan dalam Undang-Undang dan Peraturan Am MSKPP Malaysia, Jawatankuasa Pengelola adalah berhak membuat keputusan dan segala keputusannya adalah muktamad.