

**UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN HOKI (LELAKI
& WANITA) SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA)
KE-8, 2019**

1. NAMA

Rujuk perkara 1 Peraturan Am Sukan Institusi Pendidikan Malaysia (SIPMA).

2. PERATURAN PERTANDINGAN

- 2.1 Mengikut undang-undang dan Peraturan Am SIPMA yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.
- 2.2 Pertandingan berlangsung mengikut undang-undang Permainan Hoki SIPMA 2019.

3. UDANG-UNDANG PERMAINAN

- 3.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Konfederasi Hoki Antarabangsa (FIH) yang sedang dikuatkuasakan dan digunakan sepanjang masa kejohanan ini.
- 3.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan digunakan. Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan berdasarkan Peraturan Am SIPMA.
- 3.3 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah muktamad.

4. PENYERTAAN DAN KELAYAKAN

- 4.1 Rujuk perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 4.2 Kategori yang dipertandingkan ialah hoki lelaki dan hoki wanita.
- 4.3 Setiap kontinjen boleh mendaftar tidak lebih daripada 36 orang pemain dan 12 orang pegawai bagi sukan hoki. Pecahan adalah seperti berikut:
 - 4.3.1 18 orang atlet hoki lelaki & 6 orang pegawai
 - 4.3.2 18 orang atlet hoki wanita & 6 orang pegawai

- 4.4 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan tersebut:
 - 4.4.1 Majlis Sukan Sekola Malaysia (MSSM)
 - 4.4.2 Majlis Sukan Institusi Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)
 - 4.4.3 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)
 - 4.4.4 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 4.4.5 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)
 - 4.4.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)
 - 4.4.7 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
 - 4.4.8 Majlis Sukan Kolej Vokasional Malaysia (MASKoV)
- 4.5 Setiap pemain dan pegawai WAJIB membawa '**Kad Akreditasi**' sebagai pengesahan setiap perlawanan sepanjang SIPMA berlangsung.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 LIGA 2 KUMPULAN

- 5.1.1 Jika 8 Pasukan dan keatas, sistem Liga 2 Kumpulan akan digunakan.
- 5.1.2 Undian akan dibuat bagi menentukan kedudukan setiap pasukan.
- 5.1.3 Johan dan Naib Johan setiap kumpulan akan layak ke peringkat kalah mati (separuh akhir).

5.2 LIGA 1 PUSINGAN

- 5.2.1 Jika 7 pasukan dan kebawah, sistem Liga 1 Pusingan akan digunakan.
- 5.2.2 Pasukan yang mendapat mata tertinggi akan menjadi johan diikuti dengan naib johan dan tempat ketiga.

6. JADUAL PERTANDINGAN

- 6.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan selepas majlis undian. (jika liga 2 kumpulan digunakan).
- 6.2 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh mana-mana pasukan yang mengambil bahagian.
- 6.3 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah mempunyai hak untuk menangguh atau mengubah jadual perlawanan dengan memaklumkan kepada pengurus pasukan terlebih dahulu atau diputuskan serta-merta.

7. PAKAIAN DAN PERALATAN

- 7.1 Setiap pasukan dikehendaki menyediakan dua (2) set jersi yang berlainan warna. **Setiap pasukan perlu membawa contoh jersi pemain dan penjaga gol semasa taklimat pengurus pasukan.**
- 7.2 Nombor jersi mestilah terdiri daripada nombor satu (1) hingga nombor 30 sahaja. Setiap pemain diwajibkan menggunakan nombor jersi yang sama sepanjang kejohanan dilangsungkan.
- 7.3 Nama pasukan yang disebut dahulu dalam jadual perlawanan dianggap sebagai tuan rumah dan diwajibkan menukar warna jersi sekiranya terdapat persamaan warna jersi.

8. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN / MENENTUKAN KEDUDUKAN

- 8.1 Perlawanan secara liga/ pusingan awal:
 - 8.1.1 Kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan jumlah mata yang dikumpul oleh setiap pasukan.
 - 8.1.2 Cara pemberian mata

Menang	: 3 Mata
Seri	: 1 Mata
Kalah	: 0 Mata
 - 8.1.3 Jika dua (2) atau lebih pasukan memperolehi mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
 - 8.1.4 Pasukan yang memenangi lebih perbezaan gol akan dikira menang.
 - 8.1.5 Jika masih sama, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira sebagai pemenang.
 - 8.1.6 Jika masih seri, pasukan yang telah mengalahkan pasukan lawannya dalam perlawanan awal dikira menang.
 - 8.1.7 Jika masih seri juga, penentuan pukulan "*penalty stroke*" akan dijalankan untuk menentukan pemenang. (Rujuk perkara 8.3)
- 8.2 Pusingan kalah mati (Separuh Akhir dan Akhir)
 - 8.2.1 Johan dan Naib Johan akan layak ke peringkat pusingan kalah mati.

8.2.2 Jika diakhir perlawanan keputusan adalah seri, maka pemenang akan ditentukan dengan cara penentuan "*penalty shoot-out*".
(Rujuk perkara 8.4)

8.3 Sistem "*Penalty Stroke*"

8.3.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti.

Pemain yang dalam hukuman penggantungan adalah tidak dibenarkan.

8.3.2 Pengurus pasukan bertanggungjawab untuk mendaftarkan tiga (3) orang pemain untuk mengambil pukulan penalti dari tanda penalti yang dijalankan secara berselang-seli.

8.3.3 Jika keputusan masih seri, pukulan penalti akan diulang secara kalah mati. Pemain yang sama tidak dibenarkan mengambil pukulan tersebut dua kali berturut-turut dan perlu berselang dengan pemain lain.

8.3.4 Pengadil perlawanan akan menentukan pintu gol mana pukulan penalti akan dijalankan.

8.4 8.4 Sistem "*Penalty Shoot-out*"

8.4.1 Semua pemain yang didaftarkan dalam perlawanan tersebut adalah layak untuk mengambil pukulan penalti.

Pemain yang dalam hukuman penggantungan adalah tidak dibenarkan.

8.4.2 Pengurus pasukan bertanggungjawab untuk mendaftarkan tiga (5) orang pemain untuk mengambil pukulan penalti yang dijalankan secara berselang-seli.

8.4.3 Jika keputusan masih seri, pukulan penalti akan diulang secara kalah mati.

8.4.4 Pengarah kejohanan akan menentukan pintu gol mana pukulan penalti akan dijalankan.

9. TINDAKAN DISPLIN

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

Kad Hijau : 0 mata/ 2 minit

Kad Kuning : 4 mata/ 5 atau 10 minit (bergantung kepada pengadil perlawanan)

Kad merah : 8 mata/ keluar padang

9.2 Berikut adalah tindakan disiplin berdasarkan mata yang terkumpul:

8 Mata : Gantung 1 perlawanan

12 Mata : Gantung 2 perlawanan

16 Mata : Gantung 3 perlawanan

20 Mata : Gantung sepanjang kejohanan

- Tertakluk kepada keputusan Teknikal Pertandingan.

9.3 Jumlah mata terkumpul tidak akan dibawa ke pusingan kalah mati.

10. KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

10.1 Setiap pasukan hendaklah melaporkan diri ke meja teknikal tiga puluh (30) minit sebelum masa perlawanan yang ditetapkan dalam jadual perlawanan.

10.2 Jika lima belas (15) minit selepas masa perlawanan yang ditetapkan dalam jadual perlawanan pasukan yang bertanding tidak hadir, maka kemenangan akan diberikan kepada pihak lawan dengan jaringan gol 3-0.

10.3 Pasukan yang lewat perlu mengemukakan alasan bertulis oleh pengurusan pasukan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

10.4 Pasukan yang didapati sengaja untuk menarik diri/tidak hadir perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian dalam perlawanan seterusnya.

10.5 Sekiranya pasukan tersebut dikeluarkan daripada kejohanan, semua keputusan perlawanan pasukan tersebut tidak akan diambil kira.

10.6 Sekurang-kurangnya 8 orang pemain perlu berada diatas padang, apabila pegawai teknikal ingin memulakan perlawanan dan sekiranya gagal, pasukan lawan akan diberi kemenangan dengan jaringan gol 3-0.

10.7 Jika kedua-dua pasukan gagal menyediakan jumlah minima pemain diatas padang mengikut jadual perlawanan, perkara ini akan dilaporkan kepada Jawatankuasa Teknikal Pertandingan dan pengelola akan mengambil tindakan yang difikirkan patut.

11. RAYUAN DAN BANTAHAN

Rujuk perkara 16 Peraturan Am SIPMA

12. HADIAH

Rujuk perkara 18 Peraturan Am SIPMA

13. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan dan keputusan adalah muktamad

15 Apr. 2019.