

SUKAN MALAYSIA XXI SARAWAK 2024
PERATURAN PERTANDINGAN HOKI
(LELAKI & WANITA)

1.0 PENGENALAN

- 1.1 **Sukan Malaysia ‘SUKMA’** merupakan Temasya Sukan di bawah kendalian Kementerian Belia dan Sukan (KBS) melalui Majlis Sukan Negara (MSN) yang telah diwujudkan sejak tahun 1986. SUKMA merupakan satu pertandingan pelbagai jenis sukan (multi sports event) peringkat umur bawah 21 tahun yang dipertandingkan antara Negeri di Malaysia dan penyertaan hendaklah melalui Majlis Sukan Negeri / Wilayah Persekutuan.
- 1.2 Sarawak telah dipilih sebagai tuan rumah Temasya Sukan Malaysia bagi edisi ke-21 tahun 2024 melalui keputusan Mesyuarat Jawatankuasa Tertinggi Sukan Malaysia **Bil 8** pada **16 Mac 2023**. Ini merupakan penganjuran Sukan Malaysia kali ketiga di Sarawak selepas penganjuran pada tahun 1990 bagi edisi ke-3 dan 2016 bagi edisi ke-18.
- 1.3 Sukan Malaysia XXI Sarawak 2024 akan dianjurkan pada **17 hingga 24 Ogos 2024** melibatkan 9 Bahagian iaitu Kuching, Samarahan, Serian, Sri Aman, Betong, Sibul, Mukah, Bintulu dan Miri serta mempertandingkan 37 jenis sukan.
- 1.4 Penyertaan di Sukan Malaysia tertakluk kepada Peraturan Tetap Sukan Malaysia, Peraturan Am Sukan Malaysia 2024, Buku Peraturan Pertandingan Mengikut Sukan serta Peraturan Pertandingan Persatuan Sukan Kebangsaan dan Persekutuan Sukan Antarabangsa.

2.0 PERATURAN AM

- 2.1 Selain daripada peraturan dan syarat pengawalan teknikal yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan **Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH)** dan **Konfederasi Hoki Malaysia (KHM)** serta mematuhi Peraturan Sukan Malaysia.
- 2.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 2.3 Sebarang persoalan teknikal akan diputus berasaskan kepada Peraturan Pertandingan **Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH)** dan **Konfederasi Hoki Malaysia (KHM)**
- 2.4 Permasalahan di luar jangka dan tidak dinyatakan dalam Peraturan Pertandingan dan Peraturan Am akan diputuskan oleh **Jawatankuasa Khas Teknikal Sukan Malaysia XXI Sarawak 2024** dan segala keputusan yang dibuat adalah muktamad.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

- 3.1 Latihan Rasmi : **15 Ogos 2024**
- 3.2 Taklimat Pengurus Pasukan : **15 Ogos 2024**
- 3.3 Pertandingan : **16 – 24 Ogos 2024**

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 4.1
 - i) Stadium Hoki Negeri Sarawak, Padungan
 - ii) Stadium Hoki Petra Jaya

5.0 ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

5.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut :-

BIL	ACARA	KATEGORI
1.	Hoki berpasukan	Lelaki & Wanita

6.0 PENYERTAAN

6.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua Negeri. Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majllis Sukan Negeri atau wilayah Persekutuan masing-masing.

6.2 Setiap kontinjen Kontinjen dibenarkan menghantar satu pasukan seperti berikut:

PERANAN	LELAKI	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Pegawai	2 orang	2 orang
Peserta	18 orang	18 orang
JUMLAH	21 orang	21 orang

7.0 KELAYAKAN PESERTA

7.1 Hanya Warganegara Malaysia yang layak bertanding bagi mewakili kontinjen Negeri atau wilayah persekutuan di Sukan Malaysia kecuali bagi Negara Brunei Darussalam sebagai peserta/pasukan jemputan.

7.2 Berumur di antara 16 hingga 21 tahun iaitu yang lahir pada tahun **1 Januari 2003 hingga 31 Disember 2008** sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.

- 7.3 Semua pasukan hendaklah menggunakan sistem pendaftaran sekurang-kurangnya 6 bulan (180 hari) sebelum perasmian dengan borang pendaftaran yang lengkap dengan gambar dan bertandatangan beserta salinan kad pengenalan mengikut **Peraturan Am Perkara 4.8 dan telah menjelaskan yuran pendaftaran sebanyak RM 200.00 seorang mengikut Peraturan Am Perkara 6.2.**
- 7.4 Selepas Mesyuarat Pendaftaran Delegasi (DRM) penggantian tidak lagi dibenarkan kecuali bagi kes-kes kecederaan dan mendapat kelulusan Pengerusi Jawatankuasa Khas Teknikal mengikut **Peraturan Am Perkara 6.3.** Borang permohonan pertukaran mestilah disertakan bersama laporan perubatan daripada hospital kerajaan dan diserahkan kepada Urusetia Tetap Sukan Malaysia selewat-lewatnya sehari sebelum Taklimat pengurus pasukan. Penggantian atlet hanya dibenarkan dari senarai panjang yang telah didaftarkan pada **16 Februari 2024.**
- 7.5 Tiada sebarang pertukaran ATLET dan ACARA boleh dibuat semasa dan selepas Taklimat Pengurus Pasukan.
- 7.6 Kelayakan atlet kebangsaan adalah merujuk kepada **Peraturan Am Perkara 4.6, SUKAN MALAYSIAXX, MSN 2022.**
- 7.7 Taraf pemastautin peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 21.5.**

8.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 8.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan iaitu pada 15 Ogos 2024. Tempat akan dimaklumkan kemudian.
- 8.2 Taklimat Pengurus Pasukan hanya akan melibatkan perkara seperti berikut:-
- 8.2.1 Peraturan Pertandingan
 - 8.2.2 Jadual Pertandingan

- 8.2.3 Senarai nama akhir
 - 8.2.4 Undian
 - 8.2.5 Etika pemakaian
- 8.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

9.0 PAKAIAN

- 9.1 Penjaga Gol diwajibkan memakai Pelindung Kepala (Helmet) sepanjang perlawanan kecuali semasa mengambil Pukulan Penalti (Penalty Stroke). Pelindung Dada (Chest Guard) Penjaga Gol mesti dilitupi sepenuhnya oleh jersi
- 9.2 Setiap pemain yang menggunakan kayu yang melengkung hendaklah mengikut spesifikasi yang telah ditetapkan oleh badan Hoki Antarabangsa Dunia yang mana telah menetapkan kayu yang melengkung tidak boleh melebihi 25 mm.
- 9.3 Setiap pemain hendaklah menggunakan “shinpad” mengikut spesifikasi yang sebenar iaitu menggunakan “shinpad” penuh (shinpad separuh ataupun kecil tidak dibenarkan).
- 9.4 Semua pemain diwajibkan memasukkan jersi ke dalam seluar (lelaki) dan skirt (wanita) sepanjang perlawanan. Jika pemain memakai jersi tambahan ia hendaklah dari warna dan reka bentuk yang sama.
- 9.5 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan setiap jersi hendaklah bernombor dari nombor 1 hingga 32. Jersi Penjaga Gol hendaklah bernombor di belakang dan di hadapan. Kedua Penjaga Gol mesti pakai Jersi yang bersama warna.
- 9.6 Sekiranya terdapat dua (2) pasukan memakai jersi yang sama warna, maka pasukan nama pertama di dalam jadual hendaklah menukar

jersinya. Pengurus-pengurus pasukan diminta menentukan jersi lawannya terlebih awal bagi mengelakkan jersi yang sama warna.

- 9.7 Pendaftaran 18 pemain, semua pemain di benarkan bermain.
- 9.8 Ketua Pasukan perlu memakai lilitan tangan (armband) yang disediakan oleh pasukan masing-masing sepanjang perlawanan.
- 9.9 Penjaga Gol yang digantung, boleh diganti dengan Penjaga Gol lain yang didaftarkan. Jika demikian, seorang pemain padang dikeluarkan. Pilihan untuk menganti Penjaga Gol yang digantung dengan pemain lain **tidak** dibenarkan.

10.0 PENGGUNAAN DADAH

- 10.1 Menggunakan sebarang dadah, alkohol, ubat perangsang atau suntikan ke dalam bahagian badan sama ada sebelum atau ketika pertandingan, kepada atau oleh peserta adalah dilarang sama sekali.
- 10.2 Ujian doping dan ujian breathalyser untuk alkohol akan dijalankan secara rambang ke atas atlet semasa Sukan Malaysia dikelolakan.
- 10.3 Setiap peserta yang melanggar undang-undang akan dibatalkan penyertaan di Sukan Malaysia.

11.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 11.1 Borang pendaftaran pemain hendaklah diserahkan kepada Pegawai Teknikal yang bertugas tiga puluh (30) minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 11.2 Format Pertandingan 4 Quarters, 15 minit setiap Quarter dengan 2 Minit rehat selepas Quarter pertama dan Ketiga dan 10 minit rehat selepas Quarter ke Dua.

- 11.3 Jika penyertaannya terdiri daripada enam (6) atau tujuh (7) pasukan pertandingan akan dijalankan secara liga satu pusingan. Pemenang pingat ditentukan berdasarkan kedudukan dalam liga.
- 11.4 Jika penyertaannya terdiri daripada lapan (8) hingga sepuluh (10) pasukan, maka pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dan dalam (2) kumpulan iaitu kumpulan 'A' dan kumpulan 'B'.
- 11.4.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat separuh akhir di pertandingan dahulu akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan dan pasukan tempat keempat akan dimasukkan ke dalam kumpulan A, pasukan Naib Johan dan pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan B. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing. Pemenang pertama dan pemenang kedua dalam kumpulan A dan 'B' layak memasuki ke peringkat separuh akhir seperti berikut:-
- | | | |
|----|-----|----|
| A1 | mIn | B2 |
| A2 | mIn | B1 |
- 11.4.2 Pemenang-pemenang di dalam perlawanan peringkat separuh akhir akan bertemu di dalam perlawanan akhir bagi menentukan JOHAN dan NAIB JOHAN. Pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.
- 11.5 Jika penyertaannya terdiri daripada sebelas (11) pasukan dalam pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam Tiga (3) kumpulan iaitu kumpulan A, kumpulan B dan kumpulan C.
- 11.5.1 Ketiga-tiga pasukan yang berjaya ke peringkat separuh akhir di pertandingan dahulu akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan A, pasukan Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan B, pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan C. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.
- 11.5.2 Johan (A1 & B1 & C1) dan Naib Johan (A2 & B2 & C2) tiap-tiap kumpulan di peringkat awal layak memasuki ke peringkat suku akhir

(6 Pasukan). Perlawanan dalam separuh akhir akan dijalankan secara Dua (2) Kumpulan X dan Kumpulan Y seperti berikut:-

<u>Kumpulan X</u>	<u>Kumpulan Y</u>
A1	A2
B2	B1
C1	C2

11.5.3 Pemenang Kumpulan X akan bertemu Pemenang Kumpulan Y dalam perlawanan akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Tempat Kedua Kumpulan X dan tempat kedua Kumpulan Y akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

11.6 Jika penyertaannya terdiri daripada dua belas (12) pasukan atau lebih pertandingan peringkat awal akan dijalankan secara liga satu pusingan dalam empat (4) kumpulan iaitu kumpulan A, kumpulan B, kumpulan C dan kumpulan D.

11.6.1 Keempat-empat pasukan yang berjaya ke peringkat Separuh Akhir di SUKAN MALAYSIA XX MSN 2022 akan menjadi pasukan Pilihan atau 'seeded'. Pasukan Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan A, pasukan Naib Johan akan dimasukkan ke dalam kumpulan B, pasukan tempat ketiga akan dimasukkan ke dalam kumpulan C dan pasukan tempat keempat dimasukkan ke dalam kumpulan D. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi bagi menentukan kumpulan masing-masing.

11.6.1.1 Kategori Lelaki

Kumpulan A	Kumpulan B	Kumpulan C	Kumpulan D
Pahang	Johor	Perak	Terengganu

11.6.1.2 Kategori Wanita

Kumpulan A	Kumpulan B	Kumpulan C	Kumpulan D
Pahang	Selangor	W. Persekutuan	P. Pinang

11.6.2 Johan dan Naib Johan tiap-tiap kumpulan di peringkat awal layak memasuki ke peringkat suku akhir. Perlawanan dalam suku akhir akan dijalankan secara kalah-mati seperti berikut:-

A1 Lawan C2 - D1 Lawan B2

B1 Lawan D2 - C1 Lawan A2

Pemenang-pemenang akan memasuki pertandingan separuh akhir adalah seperti berikut:-

Pemenang dari A1/C2 Lawan Pemenang dari D1/B2

Pemenang dari B1/D2 Lawan Pemenang dari C1/A2

11.6.3 Pemenang-pemenang di dalam perlawanan separuh akhir akan bertemu dalam perlawanan akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan. Pasukan-pasukan yang kalah akan bermain bagi menentukan tempat ketiga dan keempat.

11.7 Pasukan-pasukan yang tidak berjaya ke peringkat suku akhir, perlawanan klasifikasi akan diadakan.

11.8 Pembahagian mata berikut akan diberi pada setiap keputusan perlawanan:

Menang - 3 mata

Seri - 1 mata

Kalah - 0 mata

11.9 Jika dua atau lebih pasukan mendapat mata yang sama selepas pertandingan, kedudukan pasukan akan ditentukan seperti berikut:

- i Jumlah Perlawanan yang di menang
- ii Jika perlawanan yang di menang berlaku persamaan, maka perbezaan gol diambil kira. Perbezaan gol bermaksud jumlah gol yang dijaring ditolak dengan jumlah gol yang dibolosi.
- ii. Jika masih berlaku persamaan, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira pemenang.
- iii. Jika masih berlaku persamaan, pasukan yang mengalahkan lawan diantara kedua-dua pasukan tersebut dikira pemenang.

vi. Jika masih berlaku persamaan, maka pemenang diputuskan melalui 'shoot-out'.

11.10 Pasukan yang layak ke perlawanan akhir / separuh akhir / suku akhir, jika keputusan perlawanan di peringkat ini berkesudahan dengan seri maka pemenang diputuskan melalui 'shoot-out'.

11.11 Perlawanan secara Kalah Mati (suku akhir / separuh akhir / akhir)
Jika perlawanan berkeputusan seri selepas sepenuh masa, maka tiada masa tambahan dijalankan. Sebaliknya sistem 'shoot-out' akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

12.0 PEGAWAI TEKNIKAL PERTANDINGAN

12.1 Jawatankuasa Khas Teknikal akan melantik Ketua Delegat Teknikal, dan Pegawai-Pegawai Teknikal setelah berunding dengan KHM tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 14.1**.

12.2 Komposisi **pegawai pertandingan setiap perlawanan mengikut undang undang (FIH)**

13.0 BANTAHAN

13.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dalam borang bantahan dan disertakan dengan wang bantahan sebanyak RM200.00 tunai. Merujuk Peraturan Am 16.1.

13.2 Wang bantahan akan lupus jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.

13.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan / pegawai bertugas pada masa itu dalam masa sepuluh (10) minit selepas pertandingan itu tamat.

- 13.4 Pada akhir sesuatu perlawanan, sekiranya mana-mana pasukan ingin membuat bantahan, maka bantahan hendaklah dikemukakan secara lisan kepada Pengarah Pertandingan atau wakilnya. Pengurus Pasukan mestilah menulis perkataan yang berbunyi 'Ingin Bantah' semasa menandatangani Laporan Perlawanan.

14.0 JAWATANKUASA BANTAHAN

- 14.1 Pelantikan Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib dan prosedur aturcara mesyuarat adalah seperti yang digunakan oleh Konfederasi Hoki Malaysia seperti berikut:
- 14.1.1 Ketua Delegat Teknikal
 - 14.1.2 Pengarah Pertandingan
 - 14.1.3 Jika perlu, Ketua Delegat Teknikal dengan kuasanya boleh melantik mana-mana pegawai yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dengan kejohanan ini sekiranya ada keperluan.
- 14.2 Jawatankuasa Bantahan berhak mendapatkan sebarang maklumat dan menjemput mana-mana pihak yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan untuk membuat sesuatu keputusan.
- 14.3 Jawatankuasa Bantahan akan bersidang dan akan membuat keputusan dalam masa (2) jam setelah menerima bantahan.
- 14.4 Jawatankuasa Bantahan hendaklah mengemukakan laporan kepada Konfederasi Hoki Malaysia atas apa-apa tindakan yang diambil ke atas pegawai, pengurus pasukan dan pemain.
- 14.5 Pengurus pasukan adalah bertanggungjawab untuk memastikan pendaftaran pemain tidak dalam penggantungan, jika perkara ini berlaku pengurus pasukan boleh di ambil tindakan berdasarkan laporan dari pengarah Pertandingan.

15.0 SHOOT-OUT

- 15.1 5 pemain dari setiap pasukan mengambil satu-satu 'shoot-out' selang-seling terhadap penjaga gol pasukan lain membuat sebanyak 5 'shoot-out'. Para pemain mengambil 'shoot-out' dalam masa 4 minit selepas tamat perlawanan yang disenaraikan pada borang penyertaan pasukan untuk perlawanan yang tertentu kecuali sebagaimana di bawah dikecualikan.
- 15.2 Duit syiling dilambung. Pasukan yang memenangi lambungan mempunyai pilihan untuk mengambil atau mempertahankan shoot-out pertama.
- 15.3 Pasukan yang menjaringkan gol yang paling banyak selepas 5 shoot-out dianugerahkan pemenang dan pertandingan itu terhenti apabila pemenang dapat ditentukan.
- 15.4 Dalam pertandingan penalti shoot-out, semua orang yang namanya muncul di borang penyertaan pasukan dan yang berhak untuk duduk di bangku pasukan untuk perlawanan itu dibenarkan untuk masuk ke padang permainan tetapi hanya di kawasan di luar kawasan 23m digunakan untuk shoot-out. Penjaga gol pasukan yang mengambil shoot-out boleh keluar pada garisan gol di luar bulatan jika diarahkan sedemikian oleh pengadil. Seorang pemain yang diberi kuasa oleh pengadil atau pegawai teknikal untuk mengambil atau mempertahankan shoot-out boleh memasuki kawasan 23m bagi maksud itu.
- 15.5 Seorang pemain yang telah digantung oleh Jawatankuasa Teknikal atau telah dikecualikan kekal (kad merah) dari padang permainan semasa perlawanan yang sama, tidak boleh mengambil bahagian dalam pertandingan shoot-out.
- 15.6 Pertandingan 'Shoot-out' diambil di bawah syarat-syarat berikut:
- i Pemain mempertahankan penjaga gol / mempertahankan bermula pada atau di belakang garisan gol sendiri;
 - ii Bola diletakkan pada baris yang terdekat 23m bertentangan Gol;

- iii Penyerang berdiri di luar garis 23m berhampiran bola;
 - iv Pengadil bertiup wisel untuk memberi isyarat permulaan 'shoot-out', penyerang dan penjaga gol / pemain pertahanan kemudiannya boleh bergerak di mana-mana arah;
 - v 'Shoot-out' selesai apabila:
 - 8 saat telah berlalu sejak isyarat permulaan;
 - Gol dijaringkan;
 - Penyerang melakukan suatu kesalahan;
 - Penjaga gol / pemain pertahanan melakukan kesalahan yang tidak disengajakan di dalam atau di luar bulatan di mana 'shoot-out' diambil semula oleh pemain yang sama terhadap penjaga gol yang sama / pemain pertahanan;
 - Penjaga gol / pemain pertahanan melakukan suatu kesalahan yang disengajakan di dalam atau di luar bulatan di mana 'penalty stroke' diberikan dan diambil;
 - Bola keluar lebih garisan belakang atau sisi-line; ini termasuk penjaga gol / pemain Pertahanan sengaja bermain bola ke garisan belakang.
 - vi Jika 'penalty stroke' diberikan seperti yang dinyatakan di atas, ia diambil oleh mana mana pemain yang didaftarkan untuk perlawanan itu melainkan jika salah seorang daripada mereka tidak berupaya atau digantung.
- 15.7 Pemain boleh digantung oleh kad kuning atau merah tetapi tidak dengan kad hijau semasa pertandingan 'shoot-out'.
- 15.8 Jika semasa pertandingan 'shoot-out' (termasuk semasa lejang apa-apa penalti yang dianugerahkan) pemain digantung oleh kad kuning atau merah:
- 15.8.1 Bahawa pemain tersebut tidak mengambil bahagian selanjutnya dalam pertandingan 'shoot-out' dan, kecuali penjaga gol / pemain pertahanan, tidak boleh digantikan.

- 15.8.2 Penggantian untuk penjaga gol digantung/pemain pertahanan hanya boleh datang dari lima pemain pasukan itu yang dicalonkan untuk mengambil bahagian dalam pertandingan 'shoot-out'.
- i. Penjaga gol gantian/pemain pertahanan diberikan masa yang munasabah untuk memakai peralatan perlindungan yang serupa bahawa pemain penjaga gol / pemain pertahanan mereka menggantikan memakai.
 - ii. Untuk mengambil mengambil 'shoot-out' (atau penalti strok), pemain ini diberikan masa yang munasabah untuk mengambil keluar peralatan perlindungan mereka untuk mengambil 'shoot-out' dan seterusnya untuk memakai ia kembali.
- 15.8.3 Sebarang 'shoot-out' atau penalti strok yang perlu diambil oleh pemain yang digantung dilucutkan hak; apa-apa penalti 'shoot-out' selanjutnya tidak boleh diambil dan akan dikira sebagai tiada gol dijaringkan.
- 15.9 Jika semasa pertandingan 'shoot-out', penjaga gol/ pemain pertahanan tidak berupaya:
- 15.9.1 Bahawa penjaga gol/pemain pertahanan boleh digantikan oleh pemain lain dari kalangan pemain yang disenaraikan untuk perlawanan yang tertentu, kecuali **di Lampiran 12 (Pertandingan Shoot-out) FIH Peraturan Pertandingan 'outdoor' May 2022** atau melainkan jika digantung oleh pengadil semasa pertandingan.
- 15.9.2 Penjaga gol gantian/Pemain Pertahanan:
- i. diberikan masa yang munasabah untuk memakai peralatan perlindungan yang serupa dengan yang penjaga gol tak berkeupayaan / pemain pertahanan memakai.
 - ii. jika penggantian ini juga dicalonkan untuk mengambil 'shoot-out', pemain ini dibenarkan masa yang munasabah

untuk mengambil keluar peralatan perlindungan mereka untuk mengambil 'shoot-out' mereka dan seterusnya untuk memakai ia kembali.

- 15.10 Jika semasa pertandingan 'shoot-out', penyerang tidak berupaya, penyerang boleh digantikan oleh pemain lain dari kalangan pemain yang disenaraikan untuk perlawanan yang tertentu, kecuali seperti yang dikecualikan di **Lampiran 12 (Pertandingan Shoot-out) FIH Peraturan Pertandingan 'outdoor' May 2022** atau melainkan jika digantung oleh pengadil semasa pertandingan 'shoot-out'.
- 15.11 Jika jumlah gol yang dijaringkan sama selepas setiap pasukan telah mengambil lima 'shoot-out':
- 15.11.1 Siri kedua lima 'shoot-out' diambil dengan pemain yang sama, tertakluk kepada syarat-syarat yang dinyatakan dalam **Lampiran 12 (Pertandingan Shoot-out) FIH Peraturan Pertandingan 'outdoor' May 2022**.
 - 15.11.2 Urutan di mana penyerang mengambil 'shoot-out' tidak perlu sama seperti dalam siri pertama.
 - 15.11.3 Pasukan yang mengambil 'shoot-out' pertama dalam siri pertama mempertahankan 'shoot-out' seterusnya.
 - 15.11.4 Apabila satu pasukan telah menjaringkan atau dianugerahkan gol lebih daripada pasukan lawan selepas setiap pasukan telah mengambil bilangan yang sama 'shoot-out' tidak semestinya kesemua lima shoot-out diambil, pasukan dengan jaringan lebih itu disahkan pemenang.
- 15.12 Jika jumlah gol yang dijaringkan sama selepas siri kedua lima shoot-out, siri tambahan shoot-out diambil dengan pemain yang sama untuk syarat-syarat yang dinyatakan dalam **Lampiran 12 (Pertandingan Shoot-out) FIH Peraturan Pertandingan 'outdoor' May 2022**.

- 15.12.1 Urutan di mana penyerang mengambil “shoot-out” tidak perlu menjadi sama dalam mana-mana siri berikutnya.
 - 15.12.2 Semua pemain yang layak dari setiap pasukan mesti mengambil “shoot-out” sebelum mana-mana satu daripada mereka boleh mengambil satu lagi, mana-mana “shoot-out” yang perlu diambil oleh pemain yang digantung dilucuthakkan.
 - 15.12.3 Pasukan yang bermula setiap siri “shoot-out” akan mempertahankan siri berikutnya.
- 15.13 Melainkan diubah oleh Appendik 1- [Pertandingan “shoot-out”] atau **Lampiran 12 (Pertandingan “shoot-out”) FIH Peraturan Pertandingan ‘outdoor’ May 2022** akan diguna pakai.

16.0 JADUAL PERTANDINGAN

- 16.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan hendaklah disahkan oleh Konfederasi Hoki Malaysia (KHM).
- 16.2 Pengarah Pertandingan berhak untuk mengubah jadual pertandingan atas sebab-sebab keperluan pertandingan.

17.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 17.1 Sekiranya pengadil-pengadil menangguhkan perlawanan disebabkan keadaan cuaca atau sebagainya, perlawanan tersebut sewajarnya diteruskan secepat mungkin dan tidak semestinya ditempat yang sama dan hendaklah memenuhi syarat-syarat berikut:
 - 17.1.1 Perlawanan itu disambung sehingga tamat masa penuh

- 17.1.2 Kedudukan lain seperti penggantian pemain dan pemain yang menerima kad diteruskan seolah-olah perlawanan tersebut tidak ditangguhkan.
- 17.2 Tempoh maksima 30 minit (**tamat 2nd. Quarter**) itu hendaklah diperuntukkan untuk gangguan perlawanan.
 - 17.2.1 Jika pada pendapat TO permainan tidak boleh disambung semula atau tempoh masa 30 minit telah berlalu, kaedah-kaedah berikut akan dikenakan:
 - 17.2.2 Jika sekurang-kurangnya 30 minit bermain belum selesai, perlawanan akan dianggap batal. Perlawanan akan dimainkan semula pada tarikh dan tempat yang akan diputuskan Pengarah Pertandingan.
 - 17.2.3 Jika sekurang-kurangnya 30 minit (tamat 2nd. Quarter) permainan telah siap, permainan itu dianggap sebagai tamat dan keputusan itu kekal.

18.0 PEMAIN GANTIAN

- 18.1 Setiap pasukan dibenarkan membuat gantian pemain pada bila-bila masa di sepanjang sesuatu perlawanan. Pemain gantian itu hendaklah terdiri daripada pemain-pemain yang disenaraikan dalam borang pendaftaran. Apabila seseorang pemain itu diganti, ia harus bersama-sama dengan pemain gantian yang lain di bangku pemain gantian. Seseorang pemain yang diganti dibenarkan bermain semula untuk menggantikan seseorang pemain lain dalam permainan yang berkenaan (Rolling Substitution). Seseorang pemain yang diganti boleh diturunkan semasa pertandingan '**shoot-out**'.
 - 18.2 Penggantian seseorang pemain boleh dilakukan dengan kebenaran Pegawai Teknikal yang bertugas untuk perlawanan tersebut. Pemain gantian itu tidak dibenarkan ke arena perlawanan sehingga pemain yang digantikan itu keluar dari arena permainan.

- 18.3 Hanya seorang Penjaga Gol sahaja dibenarkan berada di arena permainan pada sesuatu masa.
- 18.4 Seorang pemain yang telah digantung tidak boleh diganti dan dia juga tidak boleh diturunkan sebagai pemain gantian sepanjang tempoh penggantungannya.
- 18.5 Permainan/masa tidak akan diberhentikan untuk gantian pemain kecuali untuk menggantikan seseorang pemain yang mengalami kecederaan yang serius dan Penjaga Gol. Ini bergantung kepada budi bicara Pengadil yang berkenaan.
- 18.6 Pemain-pemain gantian harus masuk atau keluar arena permainan di kawasan garisan tengah berhadapan dengan meja wakil teknikal kecuali penggantian Penjaga Gol boleh dilakukan di kawasan Penjaga Gol. Jika gantian pemain dilakukan bagi pemain yang mengalami kecederaan yang serius, kawalan keluar masuk pemain adalah bergantung di atas budi bicara Pengadil.
- 18.7 Pemain yang cedera tidak dibenarkan diberi rawatan dalam padang.
- 18.8 Pakaian yang mempunyai kesan darah tidak dibenarkan dipakai semasa bermain. Pengurus Pasukan hendaklah membawa pakaian gantian tambahan yang tidak bernombor.

19.0 MENARIK DIRI

- 19.1 Setiap pasukan hendaklah melaporkan diri di padang perlawanan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 19.2 Jika pasukan yang berkenaan tidak melaporkan diri lima belas (15) minit yang dijadualkan itu tanpa memberi sebab yang munasabah, maka pasukan itu dianggap menarik diri dan memberi kemenangan dengan **Jaringan 3 - 0** tanpa bertanding kepada pihak lawannya.

- 19.3 Semasa Pusingan Awal.
- 19.3.1 Sesuatu pasukan enggan bermain atau untuk melengkapkan perlawanan akan dianggap sebagai menarik diri daripada kejohanan itu.
- 19.3.2 Jika pasukan itu menarik diri daripada kejohanan itu, semua perlawanan telah dimainkan sehingga itu akan dianggap sebagai tidak dimainkan, bukan sahaja oleh pasukan yang menarik diri tetapi juga oleh semua pasukan ia telah menentang. Jadual mata akan diperbetulkan dengan sewajarnya.
- 19.4 Semasa perlawanan klasifikasi. Satu pasukan enggan bermain atau untuk melengkapkan perlawanan akan dianggap sebagai menarik diri daripada kejohanan itu pada peringkat itu dan kehilangan perlawanan yang berkenaan.

20.0 KECEDERAAN

- 20.1. Jika berlaku kecederaan, Pengadil yang paling hampir pada pemain yang cedera perlu memastikan samada bantuan perubatan diperlukan.
- 20.2. Jika bantuan perubatan diperlukan, Pengadil tersebut akan memberi isyarat kepada Pengurus Pasukan atau Pegawai Pasukan kecuali Jurulatih masuk ke padang.
- 20.3. Rawatan kepada pemain yang cedera tidak dibenarkan dibuat di dalam padang.
- 20.4. Jika pemain yang cedera, mendapat luka, maka pemain tersebut mesti dikeluarkan dari padang permainan untuk rawatan dan boleh memasuki padang permainan selepas 2 minit.
- 20.5. Pemain dengan luka berdarah tidak dibenarkan masuk ke padang permainan.

20.6 Jika semasa perlawanan, pemain tercedera dengan luka berdarah, pemain tersebut perlu dikeluarkan dari padang permainan untuk rawatan dan dibenarkan masuk semula selepas luka tersebut dirawat.

21.0 TINDAKAN DISIPLIN

Tindakan disiplin berikut akan diambil oleh J/K Teknikal semasa perlawanan.

21.1 PEMAIN

21.1.1 Mata Demerit akan dikenakan terhadap tindakan disiplin semasa pertandingan.

Kad Kuning - 4 mata

Kad Merah - 8 mata

21.1.2 Tindakan Disiplin akan dikenakan berdasarkan Sistem Mata Demerit.

8 mata - Pengantungan 1 perlawanan

12 mata - Pengantungan 2 perlawanan

16 mata - Pengantungan 3 perlawanan

20 mata - Pengantungan dari pertandingan

21.1.3 Jika pemain, selepas mengumpul 8 Mata Demerit, menerima Kad Kuning, akan digantung SATU perlawanan. Walaupun penggantungan DUA perlawanan perlu dikenakan kerana mengumpul 12 Mata Demerit, tetapi hanya pengantungan SATU perlawanan kerana pemain tersebut sudah pun menjalani penggantungan SATU perlawanan kerana mengumpul 8 Mata Demerit.

21.1.4 J/K Teknikal diberi kuasa untuk mengantung pemain yang menerima Kad Merah untuk lebih dari 1 perlawanan tertakluk kepada seriusnya kesalahan yang dilakukan.

21.1.5 Tindakan tidak berhemah seseorang pemain sepanjang pertandingan, samada di dalam atau di luar padang, semasa pasukannya terlibat atau tidak dalam perlawanan perlu diserahkan kepada J/K Teknikal untuk tindakan selanjutnya.

21.1.6 J/K Teknikal diberi kuasa untuk merujuk pegawai atau pemain yang melanggar disiplin samada di dalam atau di luar padang kepada **(Lembaga Disiplin KHM)**.

21.2 PEGAWAI

21.2.1. Pegawai pasukan yang bertanggungjawab, yang pada pandangan Pengadil, mengganggu atau mencemar pertandingan ini boleh dirujuk kepada J/K Teknikal untuk diambil tindakan.

22.0 KEBENARAN MEMASUKI PADANG

22.1 Hanya pemain dan pengadil yang terlibat sahaja dibenarkan masuk ke padang permainan semasa perlawanan kecuali diminta oleh Pengadil. Peraturan ini diguna pakai dalam keadaan pemain tercedera.

22.2 Komunikasi atau arahan dari Pegawai Pasukan dan pemain di luar padang permainan tidak boleh ditujukan kepada Pengadil atau pemain dari pasukan lawan.

22.3 Tiga orang Pegawai dan tujuh orang Pemain Simpanan yang didaftarkan untuk perlawanan, mesti berada di Bangku Pasukan pada masa perlawanan, termasuk masa penangguhan (Time Stoppages), kecuali Pegawai Teknik atau Pengadil memberi arahan sebaliknya, atau memberi rawatan ke atas pemain yang cedera. Pengurus Pasukan bertanggungjawab memastikan tingkahlaku pasukannya dan duduk paling hampir dengan Meja Teknikal bersama jurulatihnya.

22.4 Pegawai atau pemain yang tidak didaftarkan untuk pertandingan tidak dibenarkan duduk di bangku pemain.

22.5 Pegawai Teknikal yang bertugas, selepas memberi amaran kepada Pengurus Pasukan kerana salah laku pegawai atau pemain, berkuasa untuk mengarahkan pegawai atau pemain terbabit meninggalkan Bangku Pemain. Jika pegawai atau pemain tersebut masih meneruskan salah lakunya, tindakan disiplin selanjutnya boleh dikenakan oleh J/K Teknikal selepas perlawanan tersebut.

23.0 HADIAH-HADIAH

Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut:-

Pasukan Lelaki

EMAS	PERAK	GANGSA
1 (18)	1 (18)	1 (18)

Pasukan Wanita

EMAS	PERAK	GANGSA
1 (18)	1 (18)	1 (18)

24.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

24.1 Perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan pertandingan ini akan diurus oleh Jawatankuasa Pertandingan Konfederasi Hoki Malaysia yang mana keputusannya adalah muktamad.

Disediakan Oleh:-

Jawatankuasa Khas Teknikal

SUKAN MALAYSIA XXI SARAWAK 2024