

**PERATURAN PERTANDINGAN HOKI
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2017
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

1.0 NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Hoki 7 sepasukan KAKOM 2017

2.0 UNDANG-UNDANG

2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut peraturan yang ditetapkan oleh 'Rules of Hockey' yang di terbitkan oleh 'FIH Hockey Rules Board' dan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

3.1 26 hingga 28 Ogos 2017

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Kolej Matrikulasi Perak

4.2 Kolej Matrikulasi Negeri Sembilan

5.0 PENYERTAAN

5.1 Terbuka kepada semua Kolej Matrikulasi KPM dan Kolej MARA yang mengendalikan program matrikulasi Kementerian Pendidikan Malaysia.

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi :

Pengurus Pasukan	1 orang
Jurulatih Pasukan	1 orang
Pemain	<u>10 orang</u>
Jumlah	<u>12 orang</u>

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 25 Ogos 2017 (sila rujuk tentatif KAKOM 2017)

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

8.1 Pertandingan pusingan awal akan dijalankan secara liga dua (2) kumpulan iaitu A dan B, Johan dan Naib Johan setiap kumpulan layak ke pusingan separuh akhir.

8.1.1 Pertandingan di peringkat separuh akhir dan akhir akan dijalankan secara kalah mati

8.1.2 Pasukan yang menang di peringkat separuh akhir akan bertanding untuk menentukan johan dan naib johan.

8.1.3 Kedua-dua pasukan yang kalah di peringkat separuh akhir tidak akan bertanding untuk menentukan kedudukan tempat ketiga. Kedua-dua pasukan ini dianggap mendapat tempat ketiga.

8.2 Pemberian mata bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut :

Menang	:	3 mata
Seri	:	1 mata
Kalah	:	0 mata

9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

9.1 Kemenangan bagi pertandingan secara liga ditentukan daripada jumlah mata terbanyak, tetapi jika berlaku seri pada jumlah mata, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

9.1.1 Kedudukan pasukan akan ditentukan berpandukan jumlah mata yang dikumpul oleh setiap pasukan.

9.1.2 Jika diakhir pertandingan dalam kumpulan, lebih dari satu pasukan mempunyai mata yang sama, maka kedudukan pasukan akan ditentukan berpandukan BILANGAN KEMENANGAN

9.1.3 Jika kedudukan masih sama, maka kedudukan akan ditentukan berpandukan PERBEZAAN GOL, bilangan gol yang di jaringkan tolak bilangan gol yang di terima.

9.1.4 Jika kedudukan masih sama pasukan yang telah menjaringkan GOL TERBANYAK akan di kira menang.

- 9.1.5 Jika kedudukan masih sama, maka pasukan yang telah MENGALAHKAN LAWANNYA diperingkat kumpulan akan di kira pemenang.
- 9.1.5 Jika masih sama, kedudukan akan diputuskan menerusi pukulan penalti strok.
- 9.1.6 Jika lebih dari 2 pasukan yang terlibat, maka pertandingan pukulan strok melibatkan pasukan-pasukan yang berkenaan dijalankan secara liga.
- 9.1.7 Kedudukan akan di putuskan berpandukan pemberian mata seperti berikut:
- i. Menang - 3 mata
 - ii Seri - 1 mata
 - iii Kalah - 0 mata
- 9.1.9 Jika masih sama keputusan akan di buat berpandukan peraturan 8.3,8.4,8.5 dan 8.6.

10. SISTEM PUKULAN PENALTI STROK

- 10.1 Pengadil akan menentukan pintu gol mana pukulan penalti hendak di jalankan.
- 10.2 Pengadil akan membuat pilihan undian pasukan mana yang akan memulakan pukulan dan bertahan dahulu.
- 10.3 Tiga (3) pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil pukulan penalti berselang seli.
- 10.4 Jika jaringan penalti strok masih sama, permainan akan dilanjutkan dengan secara tamat serta-merta (Sudden Death)
- 10.5 Pemain-pemain yang didaftarkan sahaja boleh mengambil bahagian dalam pukulan penalti strok kecuali pemain yang telah digantung permainan.
- 10.6 Pengurus pasukan akan menentukan susunan pemain yang akan mengambil pukulan penalti strok bagi pasukan masing-masing.
- 10.7 Penjaga Gol tidak boleh di tukarkan kecuali jika ianya cedera dan mendapat pengesahan pengadil / pegawai teknik.
- 10.8 Penjaga Gol simpanan boleh menggantikan Penjaga Gol yang cedera itu semasa pukulan penalti strok dijalankan.

11. MASA PERMAINAN

- 11.1 Semua perlawanan akan dijalankan selama 8 minit setiap separuh masa dan masa rehat 4 minit (8 : 4 : 8).
- 11.2 Untuk perlawanan klasifikasi untuk mendapatkan pemenang di akhir perlawanan. Sekiranya keputusan masih seri selepas tempoh masa ditetapkan, satu pertandingan pukulan penalti strok akan di adakan (lihat peraturan 9)

12. PENGGANTIAN PEMAIN (ROLLING SUBSTUTION)

- 12.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 3 orang pemain gantian semasa satu perlawanan.
- 12.2 Semua pemain yang terlibat dalam prosedur gantian haruslah dari senarai pemain yang didaftarkan dan disahkan.
- 12.3 Pemain yang digantung (suspended) tidak boleh ditukarkan sebagai pemain gantian.
- 12.4 Pemain dikehendaki keluar dan masuk padang dari garisan tengah berhadapan meja pegawai teknikal melainkan pertukaran penjaga gol atau penggantian pemain yang cedera di mana pegawai teknik/pengadil yang akan menguruskannya.
- 12.5 Masa tidak akan diberhentikan semasa melakukan penggantian melainkan gantian untuk pemain yang cedera atau pertukaran penjaga gol yang akan ditentukan oleh pengadil .
- 12.6 Pemain yang digantung tidak boleh digantikan dalam tempoh gantungannya.
- 12.7 Jika ketua pasukan digantikan, mana-mana seorang pemain dalam pasukan itu akan dikenalpasti sebagai ketua pasukan dengan memakai lilitan lengan.
- 12.8 Seorang penjaga gol yang digantung boleh diganti dengan penjaga gol gantian dengan syarat gantian dilakukan terhadap seorang pemain dalam pasukan itu yang sedang bermain (Field Player)
- 12.9 Penggantian pemain tidak boleh dilakukan semasa pengambilan pukulan sudut penalti (penalty corner)

13. PERALATAN / PAKAIAN / WARNA JERSI

- 13.1 Jika kedua-dua pasukan memakai jersi berwarna yang sama atau stoking warna sama, maka satu pasukan yang namanya tercatat dahulu dalam Jadual Perlawanan dikehendaki menukar jersi /stokingnya.
- 13.2 Penjaga gol hendaklah memakai jersi berwarna lain dari pemain-pemain lain. Jersi penjaga gol hendaklah bernombor dihadapan dan di belakang.
- 13.3 Semua pemain diwajibkan memakai pelindung tulang kering (shin-guard)
- 13.4 Jika ada pemain yang memakai / menggunakan 'leotards' warnanya mesti sama dengan jersi atau seluar atau stoking yang di pakai.
- 13.5 Jika ada pemain perempuan memakai skaf, ia mestilah sama dengan warna jersi atau berwarna hitam tanpa mempunyai corak.(satu warna atau 'plain colour')
- 13.6 Pemakaian topi, pengikat kepala (headband) dan skaf tidak dibenarkan untuk pemain lelaki.

- 13.7 Pemain-pemain hendaklah memasukkan jersi mereka ke dalam sepanjang perlawanan.(L)
- 13.8 Ketua pasukan hendaklah memakai lilitan lengan yang nyata.
- 13.9 Kayu hoki pemain-pemain hendaklah diperiksa oleh Pegawai Teknik sebelum perlawanan di mulakan.Pemain-pemain tidak dibenarkan menggunakan kayu hoki yang ditolak (rejected stick)
- 13.10 Setiap pasukan hendaklah menyerahkan sebiji bola pertandingan jenis ' Kookabura Dimple ' kepada Pegawai Teknik sebelum sesuatu perlawanan bermula.
- 13.11 Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, Pemakaian seluar pendek tanpa 'tight' tidak di benarkan.Nombor jersi pemain hendaklah diantara nombor satu hingga nombor lima belas (1 hingga 15).

14. KELEWATAN

- 14.1 Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan 10 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi sesuatu perlawanan.
- 14.2 Pasukan yang terlewat diberi tempoh masa 8 minit selepas masa yang ditetapkan untuk turun ke padang.Jika pasukan itu masih tidak hadir,kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan yang hadir.

15. MENARIK DIRI

- 15.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

16. PENANGGUHAN

- 16.1 Tiap-tiap perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang dijadualkan,tetapi sekiranya pada pendapat Pengarah Pertandingan keadaan cuaca /padang tidak sesuai untuk sesuatu permainan ataupun ditangguhkan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan dijalankan di tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh Pengarah Pertandingan,keputusan Pengarah pertandingan adalah MUKTAMAD.
- 16.2 Jika selepas bermain separuh masa iaitu 8 minit,permainan diberhentikan atas sebab-sebab yang tak dapat dielakkan maka permainan itu dianggap telah tamat tempoh

permainannya dan kedudukan jaringan pada masa itu akan diambil kira.

- 16.3 Jika permainan diberhentikan sebelum 8 minit, maka permainan itu akan disambung dari masa hentian dengan kedudukan yang kekal sebelum permainan itu dihentikan, di suatu tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh jawatankuasa Teknik dan Pertandingan.

17. PENGADIL PERTANDINGAN

- 17.1 Pengadil-pengadil kejohanan ini adalah terdiri daripada pengadil-pengadil yang bertauliah yang di lantik oleh Penyelaras Teknik dan Pembangunan Hoki.

18. BANTAHAN DAN RAYUAN

- 18.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

19. TATATERTIB

- 19.1 Tatatertib pemain dan pegawai adalah pada amnya dibawah bidang kuasa Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan. Tindakan berikut boleh diambil semasa permainan dijalankan.
- 19.2 Pemain – sistem mata ‘ demerit’ yang berikut akan dikuatkuasakan untuk tindakan tatatertib yang diambil sepanjang pertandingan ini dijalankan.
- 19.2.1 KAD HIJAU - 2 MATA (1 minit)
- 19.2.2 KAD KUNING - 4 MATA (2 minit)
- 19.2.3 KAD MERAH - 8 MATA
- 19.3 Tindakan –tindakan tatatertib yang berikut adalah dijalankan mengikut sistem Mata Merit
- 19.3.1 8 mata demerit – PENGGANTUNGAN 1 PERLAWANAN
- 19.3.2 12 mata demerit – PENGGANTUNGAN 2 PERLAWANAN
- 19.3.3 16 mata demerit – PENGGANTUNGAN 3 PERLAWANAN
- 19.3.4 20 mata demerit – PENGGANTUNGAN UNTUK BAKI PERLAWANAN
- 19.4 INTERPRITASI
- Jika seorang pemain, setelah mengumpul 8 mata demerit, menerima satu kad kuning dalam satu perlawanan, pemain itu akan di gantung 1 perlawanan, walaupun jadual diatas 2 perlawanan untuk 12 mata, sebab pemain itu sudah menjalani penggantungan.

20. JURI RAYUAN

- 20.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

21. JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

21.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

22. KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN

22.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

23. PENGUNDIAN

23.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

24. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

24.1 Sila rujuk Perkara 20.0 Peraturan Am.

25. HADIAH

25.1 Emas (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

25.2 Perak (10 Pemain, 1 Pengurus, 1 Jurulatih)

25.3 Gangsa (20 Pemain, 2 Pengurus, 2 Jurulatih)

26. HAL-HAL LAIN

26.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am