Pertandingan Hoki SPTS dijalankan mengikut peraturan yang ditetapkan oleh **’THE RULES OF** **THE GAME OF HOCKEY’** sebagaimana yang ditetapkan oleh **’THE INTERNATIONAL HOCKEY** **RULES BOARD’** dan Peraturan **Am SUKAN PRESTASI TINGGI SEKOLAH (SPTS)**.

1. **NAMA PERTANDINGAN**
   1. Pertandingan ini akan dikenali sebagai **PERTANDINGAN HOKI SPTS JOHOR 2016**
   2. Pertandingan ini dianjurkan oleh Unit Sukan JPNJ yang melantik PPD Batu Pahat sebagai Pengelola

1.3 Kejohanan ini dinamakan **“KEJOHANAN JUARA SEKOLAH-SEKOLAH PLD – SPTS NEGERI JOHOR TAHUN 2016”.**

1. **PENGURUSAN**
   1. Kejohanan Hoki SPTS ini dianjurkan oleh Unit Sukan, Sektor Pembangunan Kemanusiaan, Jabatan Pendidikan Negeri Johor dibawah kelolaaan Jawatankuasa Pengelola Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat. Sungguhpun demikian, pengelolaan kejohanan ini dari hari ke hari adalah dibawah tanggungjawab Jawatankuasa Kecil Teknik dan Pertandingan yang meliputi tugas-tugas berikut:
      1. Menentukan peraturan-peraturan pertandingan dipatuhi.
      2. Menjaga masa.
      3. Menguruskan padang permainan.
      4. Pencatatan.
      5. Perlantikan Lembaga Tatatertib/Juri Rayuan/Pegawai Teknik/Pengadil.
      6. Tatatertib Pegawai / Pemain.
      7. Bantahan
   2. Pengelola Pertandingan dan Penolong-Penolongnya akan dilantik oleh Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat.
2. **PENYERTAAN**
   1. Rujuk Peraturan Am (3) SPTS.
   2. Kategori yang akan dipertandingkan adalah seperti berikut:
      1. Perempuan 14 tahun dan ke bawah.
      2. Lelaki 14 tahun dan ke bawah.
3. **KELAYAKAN TARIKH LAHIR**
   1. Sila rujuk Peraturan Am (4) SPTS.
   2. Pemain hendaklah berumur 14 tahun ke bawah bagi kategori masing-masing pada 1 Januari tahun pertandingan tersebut. Selain daripada itu, ia juga tertakluk kepada Peraturan Am SPTS Bil. 4, iaitu had umur peserta.
   3. Kelayakan tambahan mengenai status pelajar peserta adalah seperti dalam Peraturan Am SPTS Bil. 3.1 dan Bil. 3.2.
4. **PENDAFTARAN**
   1. Setiap PLD SPTS Daerah boleh mendaftar 16 pemain setiap kategori sahaja dalam Borang Pendaftaran Rasmi M 02 dan hendaklah ditandatangani oleh Penyelia Sukan PPD masing-masing. Segala maklumat dalam borang pendaftaran tersebut perlu dilengkapkan. Borang yang tidak lengkap tidak akan diterima.
   2. Semua pemain hendaklah melengkapkan Borang Pendaftaran Individu (Borang M 01) secara individu beserta gambar berukuran pasport yang terkini dengan menyertakan salinan kad pengenalan yang disahkan oleh Pengetua / Penolong Kanan Sekolah peserta berkenaan dengan pengesahan terakhir oleh Pengurus Pasukan serta Penyelia Sukan PPD masing-masing.
   3. Semua peserta hendaklah bersedia menunjukkan kad pengenalan asal jika diminta oleh pihak pengelola pertandingan. Seseorang yang hilang kad pengenalan mesti mempunyai dokumen **JPN/KP09/KPPK 09** dengan gambar dari Jabatan Pendaftaran Negara. Manakala peserta yang sedang memohon mendapatkan kad pengenalan pertama perlu menunjukkan dokumen **JPN/KP 11/KPPK 11** dengan gambar dari Jabatan Pendaftaran Negara.
   4. Pendaftaran pemain baru atau sebarang perubahan mestilah dibuat semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan.
5. **PAKAIAN**
   1. Tiap-tiap pasukan dikehendaki mendaftar 2 pasang Jersi yang berlainan warna dan bernombor 1 hingga 12 satu set. Jersi semua pemain hendaklah bernombor di belakang (kecuali penjaga gol dihadapan dan dibelakang).
   2. Pemain-pemain hendaklah didaftarkan mengikut nombor baju yang dipakainya sepanjang pertandingan ini tanpa mengira apa jua kedudukan pemain tersebut akan bermain. Nombor baju hendaklah dinyatakan di sebelah nama pemain di dalam senarai pendaftaran.
   3. Jika kedua-dua pasukan memakai jersi yang berwarna sama, maka satu pasukan mestilah menukar jersinya. Pasukan yang namanya tercatat dahulu dalan Jadual Pertandingan dikehendaki menukar jersinya. Pengurus Pasukan diminta berbincang dengan Pengurus Pasukan lawan sebelum perlawanan untuk mengelak persamaan warna.
   4. Pemain-pemain bagi semua peringkat umur diwajibkan memakai ’shin-pad’. Shin-pad ini perlu diliputi sepenuhnya dengan stoking.
   5. Senarai nama pemain hendaklah diserahkan kepada Pegawai Teknik 15 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
   6. Jika ada pemain yang memakai/menggunakan ’leotards’ warnanya mesti sama dengan seluar / skirt atau stoking yang dipakai.
   7. Jika ada pemain perempuan memakai skaf, ia mestilah sama dengan warni jersi atau berwarna hitam tanpa mempunyai ’corak’ iaitu ’plain colour’ sahaja. Pemakaian topi tidak dibenarkan.
   8. Pemakaian topi, pengikat kepala (headband) dan skaf tidak dibenarkan untuk pemain lelaki.
   9. Jersi Penjaga Gol mestilah dari warna yang lain dan berlainan dari jersi kedua-dua pasukan serta bernombor di hadapan dan di belakang.
   10. Ketua Pasukan perlu memakai lilitan tangan (armband) atau riben yang disediakan oleh pasukan masing-masing sepanjang perlawanan.
   11. Penjaga Gol mesti memakai Pelindung Kepala ( Helmet ) sepanjang perlawanan. Pelindung Dada (Chest Guard) Penjaga Gol mesti diliputi sepenuhnya oleh jersinya.
   12. Penjaga Gol yang digantung boleh diganti dengan Penjaga Gol yang lain yang didaftar. Jika demikian, seorang pemain padang mesti dikeluarkan terlebih dahulu. Pilihan untuk menggantikan Penjaga Gol yang digantung dengan pemain yang lain dibenarkan. Pemain yang mengganti Penjaga Gol mesti memakai pelindung kepala sepanjang masa perlawanan.
   13. Semua pemain perlu memakai jersi dengan kemas sepanjang perlawanan.
6. **SISTEM PERTANDINGAN**
   1. Sistem Pertandingan dijalankan mengikut Peraturan Kejohanan semasa .
      1. Lelaki **11 sebelah (Pendaftaran Pasukan 16 pemain)**
      2. Perempuan **11 sebelah (Pendaftaran Pasukan 16 pemain)**

1. **CARA-CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN**
   1. Pemberian mata setiap perlawanan adalah seperti berikut:
      1. Menang - 3 mata.
      2. Seri - 1 mata.
      3. Kalah - 0 mata.
   2. Kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan jumlah mata yang dikumpulkan oleh setiap pasukan.
   3. Jika di akhir pertandingan dalam kumpulan sama, maka kedudukan pasukan akan ditentukan berpandukan kepada **PERBEZAAN GOL (GOAL** **DIFFERENCE**), bilangan gol yang dijaringkan ditolak bilangan gol yang kena jaring jika kedua-dua pasukan mempunyai mata yang sama.
   4. Jika kedudukan masih sama, pasukan yang telah menjaringkan **GOL TERBANYAK** akan dikira menang.
   5. Jika lebih dari satu pasukan mempunyai mata yang sama, maka kedudukan pasukan akan ditentukan berdasarkan **BILANGAN KEMENANGAN**.
   6. Jika kedudukan masih sama, pasukan yang telah **MENGALAHKAN LAWANNYA** diperingkat kumpulan dikira menang.
   7. Jika masih sama kedudukan akan diputuskan menerusi pertandingan penalti shoot out.
2. **SISTEM ’PENALTY SHOOT-OUT’ (SUKU AKHIR / SEPARUH AKHIR DAN AKHIR)**

9.1 Pengadil akan menentukan pintu gol mana ’penalty shoot-out’ hendak dijalankan.

9.2 Pengadil akan membuat undian. Pasukan yang menang dalam undian akan membuat pilihan sama ada memulakan ’penalty shoot-out’ atau bertahan dahulu

9.3 Tiga (3) pemain dari kedua-dua pasukan akan mengambil ’penalty shoot-out’ berselang-seli terhadap penjaga gol lawan.

9.4 Pengurus pasukan akan menentukan susunan pemain yang akan mengambil ’penalty shoot-out’ bagi pasukan masing-masing.

9.5 Jika jaringan ’penallty shoot-out adalah sama selepas tiga (3) ’penalty shoot-out diambil oleh kedua-dua pasukan, ’penalty shoot-out’ **‘SUDDEN** **DEATH’** akan dijalankan sehingga terdapat pemenang.

9.6 Susunan kedudukan pemain yang mengambil ’penalty shoot-out’ secara ’SUDDEN DEATH’ tidak perlu mengikut turutan ’penalty shoot-out’ awal tetapi diambil oleh tiga (3) pemain yang sama

9.7 Pasukan yang tidak memulakan ’penalty shoot-out’ pada peringkat awal akan mengambil ’penalty shoot-out’ pertama dalam ’penalty shoot-out’ ’SUDDEN DEATH’

9.8 Pemain-pemain yang telah didaftarkan boleh mengambil bahagian dalam pertandingan ‘penalty shoot-out’ kecuali pemain-pemain yang digantung kekal (Players of Permanent Suspension)

9.9 Penjaga Gol boleh ditukarkan pada bila-bila masa

9.10 Penjaga Gol diwajibkan memakai Pelindung Kepala semasa mempertahankan golnya semasa ’penalty shoot-out’.

9.11 Masa untuk ’penalty shoot-out’ adalah seperti berikut:

Lelaki 14 TKB = 8 saat Perempuan 14 TKB = 10 saat

1. **MASA PERLAWANAN**
   1. Tempoh masa bagi satu perlawanan adalah seperti berikut:
      1. Bawah 14 tahun Lelaki dan Perempuan 20 minit setiap separuh masa dan rehat 3 minit. **(20 : 3 : 20)**
   2. Perlawanan akan dijalankan seperti yang dijadualkan. Jika ada pasukan yang gagal turun ke padang permainan selepas masa yang ditetapkan, tempoh penangguhan (grace period) selama **10 minit** akan diberi kepada pasukan tersebut. Jika pasukan tersebut masih gagal untuk hadir tanpa alasan yang munasabah, maka pasukan tersebut dikira memberi **‛Walk-Over’**. Pasukan yang hadir akan dikira menang. Tempoh penangguhan selama 10 minit hanya diberi sekali sahaja.
   3. Keputusan memberi kemenangan percuma juga akan diputuskan oleh Pengadil terhadap pasukan yang gagal menurunkan sekurang-kurangnya Enam (6) pemain pada satu-satu perlawanan.
2. **PENGGANTIAN PEMAIN (ROLLING SUBSTITUTION)**
   1. Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 3 pemain gantian semasa satu perlawanan.
   2. Semua pemain yang terlibat dalam prosedur gantian haruslah dari senarai pemain yang telah didaftarkan dan disahkan.
   3. Pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digunakan sebagai pemain gantian.
   4. Pasukan tidak dibenarkan menggunakan lebih daripada seorang penjaga gol dalam senarai pemain utama semasa sesuatu perlawanan dijalankan.
   5. Gantian pemain akan hanya dibenarkan dengan persetujuan Pegawai Teknikal yang bertugas dan dilakukan selepas pemain dari pasukan yang sama telah keluar padang.
   6. Pemain dikehendaki keluar dan masuk padang dari kawasan di hadapan meja teknikal melainkan penggantian pemain yang cedera di mana Pegawai Teknikal / Pengadil yang akan menguruskannya.
   7. Masa tidak akan diberhentikan untuk melakukan penggantian melainkan penggantian untuk pemain yang cedera atau penggantian penjaga gol di mana ia ditentukan oleh pengadil perlawanan.
   8. Seorang pemain yang digantung (suspended) tidak boleh digantikan dalam tempoh penggantungan.
   9. Seorang penjaga gol boleh digantikan dengan penjaga gol simpanan dengan syarat gantian itu dilakukan terhadap seorang pemain dalam pasukan itu yang sedang bermain (Field Player).
   10. Penggantian pemain tidak boleh dilakukan semasa pengambilan pukulan sudut penalti dan pukulan penalti strok (penalty corner and penalty stroke).
3. **PENANGGUHAN**

12.1 Tiap-tiap perlawanan akan dijalankan mengikut masa yang telah dijadualkan tetapi sekiranya pada pendapat Pengarah Pertandingan, keadaan padang tidak sesuai untuk sesuatu perlawanan ataupun ditangguhkan kerana sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan maka perlawanan itu akan dijalankan di tempat dan pada masa yang akan ditetapkan oleh Pengarah Pertandingan. Keputusan Pengarah Pertandingan dalam hal ini adalah muktamad.

12.2 Jika selepas bermain separuh masa iaitu 20 minit bagi kategori bawah 14 tahun lelaki dan perempuan permainan diberhentikan atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan, maka permainan itu dianggap telah tamat tempoh permainannya dan kedudukan jaringan masa itu akan diambil kira.

12.3 Jika permainan diberhentikan sebelum 20 minit bagi bawah 14 tahun lelaki dan perempuan maka permainan itu akan disambung dari masa ia diberhentikan dengan kedudukan kekal sebulum permainan ditangguhkan di suatu tempat dan masa yang akan ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

1. **TATATERTIB**
   1. Tatatertib pegawai dan pemain adalah pada amnya di bawah bidang kuasa Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan. Tindakan berikut boleh diambil semasa pertandingan dijalankan.
      1. **Pemain.**
         1. Sistem mata ‘demerit’ yang berikut akan dikuatkuasakan untuk tindakan tatatertib yang diambil sepanjang pertandingan ini dijalankan.

13.1.1.1.1 **KAD HIJAU - 2 MATA**

13.1.1.1.2 **KAD KUNING - 4 MATA**

13.1.1.1.3 **KAD MERAH - 8 MATA**

* + - 1. Tindakan-tindakan tatatertib yang berikut adalah dijalankan mengikut sistem mata ‘demerit’.

13.1.1.2.1 **08 mata demerit : PENGGANTUNGAN 1 PERLAWANAN**

13.1.1.2.2 **12 mata demerit : PENGGANTUNGAN 2 PERLAWANAN**

13.1.1.2.3 **16 mata demerit : PENGGANTUNGAN 3 PERLAWANAN**

13.1.1.2.4 **20 mata demerit : PENGGANTUNGAN UNTUK BAKI**

**PERTANDINGAN**

**Interpretasi**

Jika seseorang pemain telah mengumpul 08 mata demerit, menerima satu kad kuning dalam satu perlawanan lain, pemain itu akan digantung untuk **SATU** perlawanan. Walaupun jadual di atas menentukan penggantungan **DUA** perlawanan untuk 12 mata demerit, sebab pemain itu digantung **SATU** perlawanan sahaja adalah kerana pemain itu sudahpun menjalani penggantungan **SATU** perlawanan setelah mengumpul 08 mata demerit. Mata demerit seseorang pemain akan kekal sepanjang pertandingan walaupun seseorang pemain telahpun menjalani penggantungan perlawanan dan akan dibawa ke perlawanan yang berikutnya.

* + 1. **Pegawai**
       1. Mana-mana wakil yang bertanggungjawab mengenai pasukannya yang mempersoalkan keputusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan/Pengadil dan didapati mengganggu perjalanan pertandingan akan diberi amaran dan jika perlu dilaporkan kepada Lembaga Tatatertib SPTS.

1. **KEBENARAN MEMASUKI PADANG**
   1. Hanya pemain dan pengadil yang terlibat dalam perlawanan dibenarkan masuk ke padang permainan kecuali terdapat kecederaan pada pemain dan itu pun apabila dibenarkan oleh pengadil yang bertugas dalam perlawanan tersebut.
   2. Komunikasi atau arahan dari Pegawai Pasukan dan pemain di luar padang permainan tidak boleh ditujukan terhadap Pengadil atau pemain dari pasukan lawan.
   3. Dua (2) Pegawai Pasukan dan Tujuh (3) pemain simpanan yang didaftar 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 cegera. Pengurus Pasukan

bertanggungjawab memastikan tingkahlaku pasukannya dan duduk paling hampir dengan Meja Teknikal bersama jurulatihnya.

* 1. Pegawai atau pemain yang tidak didaftarkan untuk pertandingan tidak dibenarkan duduk di bangku pemain**.**
  2. Pegawai Teknik yang bertugas, selepas memberi amaran kepada Pengurus Pasukan kerana salah laku pegawai atau pemain berkuasa untuk mengarahkan pegawai atau pemain tersebut meninggalkan Bangku Pemain. Jika pegawai atau pemain yang diarah keluar dari bangku pemain enggan berbuat demikian, tindakan disiplin boleh dikenakan oleh Jawatankuasa Teknikal selepas perlawanan tersebut.

1. **KECEDERAAN**
   1. Jika berlaku kecederaan, Pengadil yang paling hampir pada pemain yang cedera perlu memastikan samada bantuan perubatan diperlukan.
   2. Jika bantuan perubatan diperlukan, Pengadil tersebut akan memberi isyarat kepada Pengurus Pasukan masuk ke padang.
   3. Rawatan kepada pemain yang cedera tidak dibenarkan dibuat di dalam padang permainan.
   4. Jika pemain yang cedera mengalami kelukaan, maka pemain tersebut mesti dikeluarkan dari padang permainan untuk rawatan selanjutnya.
   5. Pemain dengan luka berdarah tidak dibenarkan masuk ke padang permainan melainkan luka itu telah diubati dengan tidak ada kesan darah ynag mengalir keluar dari luka.
2. **JAWATANKUASA TEKNIKAL**
   1. Semua bantahan atau tindakan disiplin mesti dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal yang dilantik untuk pertandingan ini.
   2. Jawatankuasa Teknikal bertanggungjawab untuk:-
      1. memberi amaran kepada pegawai atau pemain terbabit.
      2. mengambil tidakan tegas terhadap pegawai atau pemain terbabit.
      3. mengantung satu atau lebih perlawanan terhadap pegawai atau pemain terbabit.
      4. mengenakan denda.
   3. Pegawai atau Pemain yang dirujuk kepada Jawatankuasa Teknikal tidak benarkan berada di bangku pemain atau bermain selagi Jawatankuasa Teknikal tidak membuat keputusan terhadap kesnya.
3. **JADUAL PERLAWANAN**
   1. Jadual Perlawanan bagi pertandingan ini akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
   2. Jawatankuasa Pengelola mempunyai hak untuk membuat perubahan pada Jadual Perlawanan jika perlu.
4. **LANTIKAN PENGADIL**
   1. Jawatankuasa Teknikal dan Pengelola bertanggungjawab melantik pengadil-pengadil untuk pertandingan ini.
   2. Keputusan Pengadil adalah **MUKTAMAD** dan **TIDAK** boleh dipertikaikan.
   3. Sebarang bantahan terhadap lantikan pengadil-pengadil **TIDAK** akan dilayan.
   4. Keputusan untuk menghentikan atau menangguhan perlawanan akan dibuat oleh pengadil-pengadil yang mengadili perlawanan tersebut.
5. **BANTAHAN**
   1. Sila rujuk Peraturan Am (12) SPTS.
   2. Keputusan secara bertulis akan diberitahu oleh Jawatankuasa Teknikal kepada semua pihak dan Pegawai Pertandingan dalam masa tidak kurang 1 jam dari tamatnya sesuatu perlawanan.
   3. Pengarah Pertandingan atau penolongnya akan memberitahu Pengerusi Juri Rayuan dengan serta merta mengenai bantahan tersebut. Pihak Juri Rayuan akan mesyuarat dan memberi keputusan dengan secepat mungkin. Keputusan Juri Rayuan adalah muktamad.
6. **KELEWATAN**
   1. Setiap pasukan mestilah berada di padang permainan 10 minit sebelum masa yang telah ditetapkan bagi sesuatu perlawanan.
7. **MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**
   1. Sila rujuk Peraturan Am (11) SPTS.
   2. Sekiranya sesebuah pasukan menarik diri atau menyerlah kalah dengan sengaja daripada pertandingan, semua keputusan perlawanan yang dimaikan oleh pasukan itu akan dibatalkan dan pasukan itu tidak akan dibenarkan memasuki sebarang perlawanan seterusnya.
8. **JURI RAYUAN**
   1. Sila rujuk Peraturan Am (13) SPTS.
9. **PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**
   1. Semua perkara yang dinyatakan dalam Peraturan Am dan Peraturan Permainan berkenaan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.

***Dikemaskini pada 27 Januari 2015 Diperiksa dan penambahbaikan oleh***

***Unit Sukan Prestasi Tinggi Sekolah (SPTS) Pegawai Teknikal SPTS***

***Bahagian Sukan Unit Sukan, Sektor Pembangunan Kemanusiaan,***

***Kementerian Pendidikan Malaysia Jabatan Pendidikan Negeri Johor***