

**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN HOKI
SUKAN SABAH (SAGA) XI, TAWAU 2025
(LELAKI DAN WANITA)**

1.0 PERATURAN AM

- 1.1** Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH) dan Konfederasi Hoki Malaysia (KHM).
- 1.2** Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3** Kejadian diluar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :
- 1.3.1** Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **Peraturan Am Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025**.
- 1.3.2** Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada undang-undang Persekutuan Hoki Antarabangsa (FIH).
- 1.4** Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Hoki lelaki dan wanita Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

- 2.1** Pertandingan ini akan bermula pada **11 hingga 17 Oktober 2025 (TBC)**.

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 3.1** Pertandingan ini akan diadakan di **Stadium Hoki, Kompleks Sukan Tawau**.

4.0 PENYERTAAN

- 4.1** Penyertaan adalah terbuka kepada semua daerah.
- 4.2** Setiap pasukan daerah boleh mendaftar satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada:

	Lelaki	Wanita
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Jurulatih Pasukan	2 orang	2 orang
Peserta	18 orang	18 orang
Jumlah	21 orang	21 orang

5.0 KELAYAKAN PESERTA & JURULATIH

- 5.1** Hanya peserta yang lahir pada tahun **2005 hingga 2010 (15 hingga 20 Tahun)** sahaja layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.

- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan salinan Kad Pengenalan dan gambar berukuran Pasport semasa pendaftaran peserta.
- 5.3 Sebarang pertukaran peserta/atlet atau pindaan/pertukaran kategori perlu mengisi **Borang Y** (pertukaran atlet) dan dihantar kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan sebulan sebelum kejohanan bermula.
- 5.4 Pendaftaran dan kelayakan peserta adalah tertakluk kepada **Peraturan Am Perkara 4.8 dan 4.9**.
- 5.5 Setiap pasukan boleh mendaftarkan seramai 3 orang pemain Kebangsaan/SUKMA. Ketiga- tiga pemain dibenarkan bermain di dalam padang dalam satu-satu masa.
- 5.6 Setiap pasukan diwajibkan mengisi dan menandatangani borang *Code Of Conduct* seperti peraturan FIH yang terkini yang diedarkan oleh Persatuan Hoki Sabah untuk kebenaran bermain dalam Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025.
- 5.7 **Jurulatih hoki setiap daerah wajib memiliki sekurang-kurangnya sijil kejurulatihan hoki tahap 1**

6.0 MESYUARAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Mesyuarat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 6.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta bersama dengan kad pengenalan yang asal untuk disahkan. **Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.**
- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.
- 6.4 Setiap pasukan diwajibkan untuk mengemukakan kepada Pengarah Pertandingan semua peralatan Set Penjaga Gol (*Kickers, Chest Guard, Glove, Helmet*), Peralatan Pemain (*Stick, Short Corner Glove, Face Mask dan Hoki Shin Pad*) 2 jam sebelum mesyuarat pengurus pasukan.

7.0 JADUAL PERTANDINGAN

- 7.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan hendaklah disahkan oleh Persatuan Hoki Sabah.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN FORMAT LIGA DUA KUMPULAN

- 8.1 Pasukan yang menyertai pertandingan ini akan dimasukkan dalam Dua Kumpulan (Kumpulan A & B), pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Pusingan. Dua pasukan teratas kumpulan akan layak ke pertandingan Separuh Akhir.
- 8.2 Jika kedudukannya seri dalam perlawanan Separuh Akhir & Akhir, keputusan akan ditentukan dengan penalti *Shoot out*.

9.0 PAKAIAN

- 9.1 Penjaga Gol diwajibkan memakai Pelindung Kepala (*Helmet*) sepanjang kecuali semasa mengambil Pukulan Penalti (*Penalty Stroke*). Pelindung Dada (*Chest Guard*) Penjaga Gol mesti ditutupi sepenuhnya oleh jersi. 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.
- 9.2 Setiap pemain hendaklah menggunakan *shinpad* mengikut spesifikasi yang sebenar iaitu menggunakan *shinpad* penuh (*shinpad* separuh ataupun kecil tidak dibenarkan).
- 9.3 Semua pemain diwajibkan memasukkan jersi ke dalam skirt (wanita)/seluar (lelaki) sepanjang perlawanan. Jika pemain memakai jersi tambahan ia hendaklah dari warna yang sama.
- 9.4 Setiap pasukan dikehendaki membawa dua (2) set jersi yang berlainan warna dan setiap jersi hendaklah bernombor dari nombor 1 hingga 32. depan dan belakang Jersi Penjaga Gol hendaklah bernombor di belakang dan di hadapan.
- 9.5 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.
- 9.6 Sebanyak 18 pemain boleh digunakan oleh pasukan dalam pertandingan, jika seorang pemain telah digantung oleh Pengarah Kejohanan untuk satu atau lebih pertandingan maka, pasukan akan bermain dengan jumlah kurangan pemain dengan mengambil kira pemain yang digantung dalam satu-satu perlawanan.
- 9.7 Setiap pasukan mesti mempunyai Ketua Pasukan, di padang permainan atau di bangku simpanan semasa pertandingan. Kapten bertanggungjawab terhadap tingkah laku pemain pasukannya dalam bidang permainan. Ketua Pasukan perlu memakai lilitan tangan (*armband*) yang disediakan oleh pasukan masing-masing sepanjang perlawanan.
- 9.8 Penjaga Gol yang digantung boleh diganti dengan Penjaga Gol lain yang didaftar. Jika demikian, seorang pemain padang dikeluarkan. Pilihan untuk mengganti Penjaga Gol yang digantung dengan pemain lain dibenarkan. Pemain yang menggantikan Penjaga Gol mesti memakai pelindung kepala sepanjang masa perlawanan apabila menahan sudut penalti.

10.0 KECEDERAAN

- 10.1 Jika berlaku kecederaan, Pengadil yang paling hampir pada pemain yang cedera perlu memastikan samada bantuan perubatan diperlukan.
- 10.2 Tiada rawatan perubatan dibenarkan di padang permainan. Sekiranya pemain menjadi tidak berupaya dalam padang permainan, salah satu daripada Umpires boleh menghentikan perlawanan dan menilai sama ada pemain memerlukan perhatian atau tidak:
 - 10.2.1 Seorang Umpire boleh memberi kuasa Doktor Perubatan Pasukan berdaftar dan/atau Ahli Fisioterapi untuk memasuki bidang permainan;

- 10.2.2 Jika pasukan tidak mempunyai pegawai berdaftar sedemikian, Umpire akan memberi kuasa Pegawai Perubatan yang bertugas dan/atau Pengurus Pasukan, untuk memasuki padang permainan;
- 10.2.3 Jika perlu, Umpire juga boleh membenarkan pembawa *stretcher* untuk memasuki bidang permainan;
- 10.2.4 Orang yang diberi kuasa untuk memasuki padang permainan diperlukan untuk membantu dan membawa pemain yang cedera keluar dari padang permainan sebaik sahaja selamat dilakukan.
- 10.3 Jika mana-mana orang dari bangku pasukan dan/atau Pegawai Perubatan yang bertugas memasuki padang permainan untuk membantu pemain/penjaga gol maka:
 - 10.3.1 Pemain/penjaga gol ini mesti meninggalkan padang permainan dan kembali ke kawasan bangku pasukan selama sekurang-kurangnya dua (2) minit;
 - 10.3.2 Tempoh dua (2) minit akan diuruskan oleh Pegawai Teknikal yang bertugas;
 - 10.3.4 Pemain yang diarahkan untuk meninggalkan padang permainan boleh diganti.
- 10.4 Rawatan kepada pemain yang cedera tidak dibenarkan dibuat di dalam padang.
- 10.5 Jika pemain yang cedera, mendapat luka, maka pemain tersebut mesti dikeluarkan dari padang permainan untuk rawatan.
- 10.6 Pemain dengan luka berdarah tidak dibenarkan masuk ke padang permainan.
- 10.7 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.
- 10.8 Pakaian yang mempunyai kesan darah tidak dibenarkan dipakai semasa bermain. Pengurus Pasukan hendaklah membawa pakaian gantian tambahan yang tidak bernombor.

11.0 TINDAKAN DISIPLIN

- 11.1 Tindakan disiplin berikut akan diambil oleh Jawatankuasa Teknikal semasa perlawanan.
- 11.2 Pemain.
 - 11.2.1 Mata Demerit akan dikenakan terhadap tindakan disiplin semasa pertandingan.
 - Kad Hijau : 2 mata
 - Kad Kuning : 4 mata
 - Kad Merah : 8 mata
 - 11.2.2 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

- 11.2.3 Jika pemain, selepas mengumpul 8 Mata Demerit, menerima 2 Kad Kuning, akan digantung satu (1) perlawanan.
- 11.2.4 Jawatankuasa Teknikal diberi kuasa untuk menggantung pemain yang menerima Kad Merah untuk lebih dari satu (1) perlawanan tertakluk kepada seriusnya kesalahan yang dilakukan.
- 11.2.5 Tindakan tidak berhemah seseorang pemain sepanjang pertandingan, sama ada di dalam atau di luar padang, semasa pasukannya terlibat atau tidak dalam perlawanan perlu diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal untuk tindakan selanjutnya.
- 11.2.6 Jawatankuasa Teknikal diberi kuasa untuk merujuk pegawai atau pemain yang melanggar disiplin sama ada di dalam atau di luar padang kepada Lembaga Disiplin Persatuan Hoki Sabah.

11.3. Pegawai.

- 11.3.1 Pegawai pasukan yang bertanggungjawab, yang pada pandangan Pengadil mengganggu atau mencemarkan pertandingan ini boleh dirujuk kepada jawatankuasa Teknikal untuk diambil tindakan.

12.0 KEBENARAN MEMASUKI PADANG

- 12.1 Hanya pemain dan pengadil yang terlibat sahaja dibenarkan masuk ke padang permainan semasa perlawanan kecuali diminta oleh Pengadil. Peraturan ini digunakan dalam keadaan pemain tercedera.
- 12.2 Komunikasi atau arahan dari Pegawai Pasukan dan pemain di luar padang permainan tidak boleh ditujukan kepada Pengadil atau pemain dari pasukan lawan.
- 12.3 Dua (2) orang pegawai dan tujuh (7) 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 tingkah laku pasukannya dan duduk paling hampir dengan meja teknikal bersama jurulatihnya.
- 12.4 Pegawai atau pemain yang tidak didaftarkan untuk pertandingan tidak dibenarkan duduk di bangku pemain.
- 12.5 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 Jawatankuasa Teknikal selepas perlawanan tersebut.

13.0 SISTEM PERTANDINGAN

- Pasukan yang menyertai pertandingan ini akan dimasukkan ke dalam 2 kumpulan (Kumpulan A dan Kumpulan B). Pertandingan akan dijalankan secara Liga Satu Pusingan. Dua pasukan teratas akan layak ke pusingan berikutnya.

13.1 Pembahagian mata berikut akan diberi pada setiap keputusan perlawanan.

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

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

13.2.1 Jika berlaku persamaan mata, pemenang ditentukan dengan pasukan yang paling banyak memenangi perlawanan.

13.2.2 Jika masih berlaku persamaan, maka perbezaan gol diambil kira. Perbezaan gol bermaksud jumlah gol yang dijaring ditolak dengan jumlah gol yang dibolosi.

13.2.3 Jika masih berlaku persamaan, pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dikira pemenang.

13.2.4 Jika masih berlaku persamaan, pasukan yang mengalahkan lawan diantara kedua- dua pasukan tersebut dikira pemenang.

13.2.5 Jika masih berlaku persamaan, maka pemenang diputuskan melalui *shootout*.

13.3 Dua (2) pasukan teratas dalam kumpulan layak ke perlawanan Separuh Akhir. Jika keputusan perlawanan di peringkat ini berkesudahan dengan seri, maka pemenang diputuskan melalui *shootout*.

13.4 Perlawanan secara Kalah Mati (separuh akhir/akhir).

13.4.1 Jika perlawanan berkeputusan seri selepas sepenuh masa, maka tiada masa tambahan dijalankan. Sebaliknya sistem *shootout* akan dijalankan untuk menentukan pemenang.

14.0 SHOOTOUT

14.1 Lima (5) pemain dari setiap pasukan mengambil satu-satu *shoot-out* selang seli terhadap penjaga gol pasukan lain membuat sebanyak lima (5) *shootout*. Para pemain mengambil *shootout* hendaklah dicalonkan oleh pengurus pasukan kepada Pegawai Teknikal bertugas sebelum permulaan pertandingan *shootout*. Pemain yang dipilih oleh pengurus pasukan masing-masing daripada mereka yang disenaraikan pada borang penyertaan pasukan untuk perlawanan yang tertentu kecuali sebagaimana dibawah dikecualikan.

14.2 Duit syiling dilambung, pasukan yang memenangi lambungan mempunyai pilihan untuk mengambil atau mempertahankan *shootout* pertama.

14.3 Pasukan yang menjaringkan gol yang paling banyak dianugerahkan pemenang dan pertandingan itu terhenti apabila pemenang dapat ditentukan.

- 14.4 Dalam pertandingan penalti *shootout*, semua pemain 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 *shootout*. Penjaga gol pasukan yang mengambil *shootout* boleh keluar pada garisan gol di luar bulatan jika diarahkan sedemikian oleh pengadil. Seorang (1) pemain yang diberi kuasa oleh pengadil atau Pegawai Teknikal untuk mengambil atau mempertahankan *shootout* boleh memasuki kawasan 23m bagi maksud itu.
- 14.5 Seorang (1) 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 *shootout*.
- 14.6 Pertandingan *Shoot-out* diambil di bawah syarat-syarat berikut:
- 14.6.1 Penjaga gol bermula pada atau di belakang garisan gol sendiri.
- 14.6.2 Bola diletakkan pada baris yang terdekat 23m bertentangan Gol.
- 14.6.3 Penyerang berdiri di luar garis 23m berhampiran bola.
- 14.6.4 Pengadil tiup wisel untuk memberi isyarat permulaan *shoot-out*, penyerang dan penjaga gol/pemain pertahanan kemudiannya boleh bergerak di mana-mana arah.
- 14.6.5 *Shootout* selesai apabila:
- 14.6.5.1 8 saat telah berlalu sejak isyarat permulaan;
 - 14.6.5.2 Gol dijaringkan;
 - 14.6.5.3 Penyerang melakukan suatu kesalahan;
 - 14.6.5.4 Penjaga gol/pemain pertahanan melakukan kesalahan yang tidak disengajakan di dalam atau di luar bulatan di mana *shootout* diambil semula oleh pemain yang sama terhadap penjaga gol yang sama/pemain pertahanan;
 - 14.6.5.5 Penjaga gol/pemain pertahanan melakukan suatu kesalahan yang disengajakan di dalam atau di luar bulatan dimana *penalty stroke* diberikan dan diambil;
 - 14.6.5.6 Bola keluar lebih garisan belakang atau *sisi-line*; ini termasuk penjaga gol/pemain Pertahanan sengaja bermain bola ke garisan belakang.
 - 14.6.6 Jika *penalty strok* 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.
- 14.7 Pemain boleh digantung oleh kad kuning atau merah tetapi tidak dengan kad hijau semasa pertandingan *shootout*.
- 14.8 Jika semasa pertandingan *shootout* (termasuk semasa lejang apa-apa penalti yang dianugerahkan) pemain digantung oleh kad kuning atau merah:
- 14.8.1 Pemain tersebut tidak mengambil bahagian selanjutnya dalam pertandingan *shootout*, kecuali penjaga gol/pemain pertahanan, tidak boleh digantikan.

- 14.8.2 Penggantian untuk penjaga gol digantung/pemain pertahanan hanya boleh datang dari lima pemain pasukan itu yang dicalonkan untuk mengambil bahagian dalam pertandingan *shootout*.
- 14.8.2.1 Penjaga gol gantian/pemain pertahanan diberikan masa yang munasabah untuk memakai peralatan perlindungan yang serupa bahawa pemain penjaga gol/pemain pertahanan mereka menggantikan memakai.
- 14.8.2.2 Untuk mengambil sendiri *shootout* (atau penalti stroke), pemain ini diberikan masa yang munasabah untuk membuka peralatan perlindungan untuk mengambil *shoot-out* dan seterusnya untuk memakai ia kembali.
- 14.8.3 Sebarang *stroke shootout* yang perlu diambil oleh pemain yang digantung /dilucutkan; apa-apa penalti *shootout* selanjutnya tidak boleh diambil dan akan dikira sebagai tiada gol dijaringkan.
- 14.9 Jika semasa pertandingan *shoot-out*, penjaga gol/pemain pertahanan tidak berupaya:
- 14.9.1 Bahawa penjaga gol/pemain pertahanan 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 Kejohanan Peraturan Luaran Pertandingan May 2022 atau melainkan jika digantung oleh pengadil semasa pertandingan menembak keluar.
- 14.9.2 Penjaga gol gantian/Pemain Pertahanan:
- 14.9.2.1 Dibenarkan masa yang munasabah untuk memakai peralatan perlindungan yang serupa dengan yang penjaga gol tak berkeupayaan/pemain pertahanan memakai.
- 14.9.2.2 Jika penggantian ini juga dicalonkan untuk mengambil menembak keluar, pemain ini dibenarkan masa yang munasabah untuk mengambil keluar peralatan perlindungan mereka untuk mengambil *shootout* mereka dan seterusnya untuk memakai ia kembali.
- 14.10 Jika semasa pertandingan *shootout*, penyerang tidak berupaya, penyerang yang 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 Kejohanan Peraturan Pertandingan Luaran May 2022 atau melainkan jika digantung oleh pengadil semasa pertandingan *shootout*.

- 14.11 Jika jumlah gol yang dijaringkan sama selepas setiap pasukan telah mengambil lima *shootout*:
- 14.11.1 Siri kedua lima *shoot-out* diambil dengan pemain yang sama, tertakluk kepada syarat-syarat yang dinyatakan dalam Lampiran 12 (Pertandingan Shoot Out) FIH Kejohanan Peraturan Pertandingan Luaran May 2022.
 - 14.11.2 Urutan dimana penyerang mengambil *shootout* tidak perlu sama seperti dalam siri pertama.
 - 14.11.3 Pasukan yang pemain mengambil pertama *shootout* dalam siri pertama mempertahankan *shootout* seterusnya.
 - 14.11.4 Apabila satu pasukan telah menjaringkan atau dianugerahkan gol lebih daripada pasukan lawan selepas setiap pasukan telah mengambil bilangan yang sama *shootout* tidak semestinya menjadi kesemua lima *shootout*, yang pasukan adalah pemenang.
- 14.12 Jika jumlah gol yang dijaringkan sama selepas siri kedua lima *shootout*, siri tambahan *shootout* diambil dengan pemain yang sama untuk syarat-syarat yang dinyatakan dalam Lampiran 12 (*Penalty Shootout*) FIH Kejohanan Peraturan Pertandingan Luaran May 2022:
- 14.12.1 Urutan dimana penyerang mengambil *shootout* menembak tidak perlu menjadi sama dalam mana-mana siri berikutnya.
 - 14.12.2 Semua pemain yang layak dari setiap pasukan mesti mengambil *shootout* sebelum mana-mana satu daripada mereka boleh mengambil satu lagi, mana-mana *shootout* yang perlu diambil oleh pemain yang digantung dilucuthakkan.
 - 14.12.3 Pasukan yang bermula setiap siri *shootout* akan mempertahankan siri berikutnya.
- 14.13 Melainkan diubah oleh Appendik 1- (Pertandingan *Shootout*) atau Lampiran 12 FIH Kejohanan Peraturan Pertandingan Luaran May 2022 akan diguna pakai.

15.0 PENANGGUHAN PERLAWANAN

- 15.1 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:
- 15.1.1 Perlawanan itu disambung sehingga tamat masa penuh;
 - 15.1.2 Kedudukan lain seperti penggantian pemain dan pemain yang menerima kad diteruskan seolah-olah perlawanan tersebut tidak ditangguhkan.
- 15.2 Tempoh maksima 30 minit (tamat 2nd. Quarter) itu hendaklah diperuntukkan untuk gangguan perlawanan.
- 15.2.1 Jika pada pendapat TO permainan tidak boleh disambung semula atau tempoh masa 30 minit telah berlalu, kaedah-kaedah berikut akan dikenakan.

15.2.2 Jika sekurang-kurangnya 30 minit bermain belum selesai, perlawanan akan dianggap sebagai dibatal. Perlawanan akan dimainkan semula pada tarikh dan tempat yang akan diputuskan Pengarah Pertandingan.

15.2.3 Jika sekurang-kurangnya 30 minit permainan telah siap, permainan itu dianggap sebagai tamat dan keputusan itu kekal.

16.0 PEMAIN GANTIAN

- 16.1 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 pukulan penalti.
- 16.2 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.
- 16.3 Hanya seorang Penjaga Gol sahaja dibenarkan berada di arena permainan pada sesuatu masa.
- 16.4 Seorang pemain yang telah digantung tidak boleh diganti dan dia juga tidak boleh diturunkan sebagai pemain gantian sepanjang tempoh penggantungannya.
- 16.5 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.
- 16.6 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.

17.0 MASA PERLAWANAN

- 17.1 Sesuatu pertandingan terdiri daripada 4 suku, setiap satu selama 15 minit.
- 17.2 Pada akhir tempoh suku pertama dan ketiga akan ada waktu rehat 2 minit. Semasa rehat ini, pasukan tidak dibenarkan meninggalkan padang permainan.
- 17.3 Pada akhir tempoh suku kedua akan ada rehat selama 10 minit. Semasa rehat ini, pegawai dan pemain pasukan boleh meninggalkan kawasan dan kemudahan teknikal di sekeliling padang permainan hanya dengan izin terdahulu dari Pegawai Teknikal yang bertugas. Permainan dimulakan semula dengan tolakan dari tengah diambil oleh pasukan yang tidak memulakan perlawanan pada suku pertama dan kedua.
- 17.4 Permulaan permainan untuk suku kedua diambil dengan tolakan tengah yang diambil oleh pasukan yang memulakan tempoh suku pertama. Permulaan permainan untuk

tempoh suku keempat diteruskan dgn tolakan tengah diambil oleh pasukan yang memulakan tempoh suku ketiga.

- 17.5 Apabila pukulan sudut penalti diberikan, masa dihentikan selama 40 saat, kecuali dalam hal anugerah semula atau sudut penalti yang diberikan selepas rujukan *Video Umpire*.
- 17.6 Sekiranya penalti yang diberikan kembali, masa akan segera dihentikan tetapi pasukan tidak akan diberikannya tambahan 40 saat. Pengadil akan memulangkan semula perlawanan yang paling awal, memastikan bahawa sebarang kelewatan dikurangkan.
- 17.7 Selepas gol dijaringkan, masa dihentikan selama 40 saat, kecuali dalam hal tujuan yang diberikan selepas rujukan *Video Umpire*. Pengadil itu akan memulakan semula permainan, melainkan masa perlu dihentikan untuk sebab lain.

18.0 MENARIK DIRI

- 18.1 Setiap pasukan hendaklah melaporkan diri di padang perlawanan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 18.2 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 tanpa bertanding kepada pihak lawannya. Masa tambahan tidak lebih daripada 15 minit akan diberikan kepada pasukan yang memasuki padang lewat. Pertimbangan sedemikian akan diberikan kepada pasukan sekali sahaja. Sekiranya pasukan yang sama gagal untuk memasuki padang pada masa yang ditetapkan untuk kali kedua, tanpa alasan yang baik, pasukan itu akan dianggap telah ditarik balik dari kejohanan. Sekiranya pasukan gagal memasuki padang selepas 15 minit tempoh tangguh, perlawanan akan diberikan kepada pasukan lawan dengan margin gol 3 - 0.
- 18.3 Semasa Pusingan Awal.
 - 18.3.1 Sesuatu pasukan enggan bermain atau untuk melengkapkan perlawanan akan dianggap sebagai menarik diri daripada kejohanan itu.
 - 18.3.2 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.
 - 18.3.3 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.

19.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 19.1 Setiap pasukan dikehendaki membawa seorang Pengadil Bertauliah Kelas 1 bersama sama pasukannya setelah dipersetujui oleh Persatuan Hoki Sabah.
- 19.2 Persatuan Hoki Sabah akan melantik Pengadil tambahan jika perlu.
- 19.3 Pengarah Pertandingan, Pegawai Teknikal, Hakim dan Pengurus Pengadil akan dilantik oleh Persatuan Hoki Sabah yang akan berhubung terus dengan Jawatankuasa Teknikal Pertandingan Sukan Sabah (SAGA) XI, Tawau 2025.

20.0 BANTAHAN/TATATERTIB

- 20.1 Semua pasukan boleh membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dalam borang bantahan dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak **RM 200.00 tunai**.
- 20.2 Wang pertaruhan akan lupus jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 20.3 Setiap bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah Pertandingan/pegawai bertugas pada masa itu dalam masa sepuluh (10) minit selepas pertandingan itu tamat.
- 20.4 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.

21.0 JAWATANKUASA BANTAHAN/TATATERTIB

- 21.1 Pelantikan Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib dan prosedur aturcara mesyuarat adalah seperti yang digunakan oleh Persatuan Hoki Sabah seperti berikut:
 - 21.1.1 Pengarah Pertandingan;
 - 21.1.2 Pegawai Teknikal;
 - 21.1.3 Pengurus Pengadil;
 - 21.1.4 Setiausaha jika perlu.
- 21.2 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib berhak mendapatkan sebarang maklumat daripada mana-mana pihak yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan untuk membuat sesuatu keputusan.
- 21.3 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib akan bersidang dalam masa dua (2) jam setelah menerima laporan daripada Pengadil atau Pegawai Pertandingan dan membuat sesuatu keputusan jika tindakan tatatertib perlu diambil.
- 21.4 Jawatankuasa Bantahan/Tatatertib hendaklah mengemukakan laporan kepada Persatuan Hoki Sabah atas apa-apa tindakan yang diambil ke atas pegawai, pengurus pasukan dan pemain.
- 21.5 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.

22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 22.1 Perkara-perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan pertandingan ini akan diurus oleh Jawatankuasa Pertandingan Persatuan Hoki Sabah yang mana keputusannya adalah muktamad.

22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut:-

BIL	ACARA	EMAS	PERAK	GANGSA
1	Berpasukan Lelaki	1 (18)	1 (18)	1 (18)
2	Berpasukan Wanita	1 (18)	1 (18)	1 (18)
Jumlah		2 (36)	2 (36)	2 (36)

- 22.1 Pemberian Pingat-pingat kemenangan adalah tertakluk kepada **Peraturan Tetap Perkara 14.3.**