



PING PONG CAMPURAN



PERATURAN DAN SYARAT PERMAINAN PING PONG CAMPURAN

1.0. NAMA

1.1. Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN PING PONG CAMPURAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”.

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 1 - 3 September 2026
Tempat : **Dewan Besar, TVETMARA Beseri**

3.0. PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa Penganjuran akan menganjurkan pertandingan ini. Sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian kepada permainan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan dan syarat kejohanan.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada Peraturan dan Undang-undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa (ITTF), Persatuan Ping Pong Malaysia (TTAM) dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0. PENYERTAAN

- 5.1. Setiap pasukan dibenarkan mendaftar dua belas (12) orang pemain sahaja (lapan (8) orang pemain lelaki dan empat (4) orang pemain wanita) termasuk pemain simpanan. Pendaftaran minimum untuk pemain lelaki veteran adalah seramai tiga (3) orang.
- 5.2. Pendaftaran pasukan juga akan melibatkan dua (2) orang pegawai iringan/pengurus.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. ACARA PERTANDINGAN

- 7.1. Pertandingan akan dijalankan secara lima (5) kategori berpasukan seperti berikut:
 - 7.1.1. Perseorangan Lelaki
 - 7.1.2. Beregu Wanita
 - 7.1.3. Beregu Lelaki Terbuka
 - 7.1.4. Beregu Campuran
 - 7.1.5. Beregu Lelaki Veteran
- 7.2. Setiap pemain hanya dibenarkan bermain satu acara sahaja.

8.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 8.1. **** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 8.2. Keseluruhan perlawanan akan dijalankan mengikut keputusan 5 set (3 perlawanan terbaik dari 5 perlawanan / "Best of 5").
- 8.3. Kesemua lima (5) perlawanan hendaklah ditandingi walaupun pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan (peringkat kumpulan).

- 8.4. Di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan akan diisytiharkan menang sekiranya mana-mana pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan.

9.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1. Pertandingan dalam kumpulan dijalankan secara liga, sistem pemberian mata adalah seperti berikut:

MENANG	3 Mata
KALAH	0 Mata

- 9.2. Sekiranya dua atau lebih pasukan dalam sesuatu kumpulan memperoleh jumlah mata yang sama, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

9.2.1. Jika lebih daripada dua (2) pasukan yang terlibat, pemenang akan ditentukan dengan **kiraan nisbah (ratio) jumlah perlawanan menang kepada jumlah perlawanan kalah** (bagi yang terlibat sahaja). Jika ini masih seri pengiraan selanjutnya berdasarkan **bilangan permainan (games)**. Jika ini masih seri pengiraan selanjutnya berdasarkan **bilangan mata (points)**.

9.2.2. Jika dua (2) pasukan yang terlibat, **pasukan yang telah mengalahkan lawannya di peringkat kumpulan** akan dikira sebagai pemenang.

9.2.3. Jika keputusan di para 9.2.1. dan 9.2.2. di dapati sama, maka pemenang akan diputuskan secara undian.

10.0. JERSI/PAKAIAN PEMAIN

- 10.1. Setiap pemain hendaklah memakai baju – T atau jersi berserta ‘track bottom’ atau pakaian sukan yang sesuai dan sopan. Seluar pendek atau ‘tight’ tidak dibenarkan.
- 10.2. Pemain disarankan **TIDAK** memakai pakaian yang berwarna putih.

11.0. PERALATAN

- 11.1. Jawatankuasa Penganjur menyediakan bola ping pong jenis **Nittaku Premium 40+** warna **PUTIH** bagi tujuan perlawanan sahaja dan tidak bertanggungjawab menyediakan bola ping pong untuk ‘warm up’.

12.0. TINDAKAN TATATERTIB

12.1. Hukuman berikut adalah merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:

12.1.1. Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan daripada gelanggang pertandingan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadap, pemain tersebut akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.

13.0. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN PING PONG CAMPURAN

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			
JURULATIH			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.	(V)	
11.	(V)	
12.	(V)	

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

KSRM

.....
Nama :

.....
Tarikh

Tarikh Kemaskini 10 JULAI 2026



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN

PING PONG CAMPURAN

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
JURULATIH		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
PERSEORANGAN LELAKI		
1.		
BEREGU WANITA		
1.		
2.		
BEREGU LELAKI TERBUKA		
1.		
2.		
BEREGU CAMPURAN		
1.		
2.		
BEREGU LELAKI VETERAN		
1.		
2.		

BIL.	NAMA PEMAIN SIMPANAN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		

.....
Pengurus Pasukan

.....
Tarikh