



TENIS CAMPURAN



PERATURAN DAN SYARAT PERMAINAN

TENIS CAMPURAN

1.0. NAMA

1.1. Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN TENIS CAMPURAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”.

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 30 Ogos 2026 - 1 September 2026

Tempat : **Gelanggang Tennis UiTM Arau, Perlis**

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 permainan 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 Tennis Antarabangsa (ITF) dan Persatuan Lawn Tennis Malaysia (LTAM) 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 hanya dibenarkan mendaftar sebelas (11) orang pemain (lapan (8) pemain lelaki dan tiga (3) pemain wanita) termasuk pemain simpanan dan satu (1) orang pegawai iringan/pengurus.
- 5.2. Pendaftaran minima untuk pemain lelaki veteran adalah seramai empat (4) orang.

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 seperti berikut:
 - 7.1.1. Perseorangan Lelaki
 - 7.1.2. Perseorangan Lelaki Veteran
 - 7.1.3. Beregu Wanita
 - 7.1.4. Beregu Lelaki
 - 7.1.5. Beregu Lelaki Veteran
- 7.2. Seorang pemain boleh bermain untuk satu (1) kategori sahaja dan perlawanan perlu mengikut susunan kategori di atas.

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. Perlawanan di peringkat kumpulan, semua perlawanan akan dijalankan secara liga dan ditentukan dengan kemenangan berpasukan berdasarkan 5 kategori. Untuk peringkat kumpulan, setiap kategori perlu dilangsungkan bagi kiraan mata untuk penentuan ke peringkat seterusnya.
- 8.3. Di pusingan Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir pertandingan akan dijalankan secara kalah-mati. Di peringkat ini, pasukan yang memenangi 3 kategori akan diisytiharkan sebagai pemenang (Best of 5 Games).
- 8.4. Kiraan mata perlawanan adalah seperti berikut:
 - 8.4.1. Untuk semua peringkat perlawanan, kiraan mata ***Pro Set EIGHTH Game*** akan digunapakai. ***Normal deuce***. Pasukan yang mendapat mata ke lapan (8) terlebih dahulu akan dikira sebagai pemenang.

9.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

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

MENANG	3 Mata
KALAH	0 Mata

9.2. Sekiranya pada akhir keputusan dalam sesuatu kumpulan mata diperolehi sama oleh lebih dari satu pasukan maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

9.2.1. Jika lebih daripada dua (2) pasukan yang terlibat, pemenang akan ditentukan dengan **kiraan perbezaan** (difference) dari jumlah perlawanan (matches) set dan angka-angka mata yang telah diperolehi oleh pasukan-pasukan berkenaan.

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. Semua pemain dalam setiap pasukan dikehendaki berpakaian kemas dan seragam.

11.0. PERALATAN

11.1. Jawatankuasa Penganjur menyediakan bola tenis jenis **Dunlop AO** bagi tujuan perlawanan sahaja dan tidak bertanggungjawab menyediakan bola untuk 'warm up'.

12.0. PENGADILAN PERLAWANAN

12.1. Semua perlawanan akan bermain tanpa 'chair-umpire' kecuali bagi peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir.

12.2. Pemain dikehendaki mengira bersama mata perlawanan dengan **penuh kejujuran** demi semangat kesukanan.

12.3. Jika timbul sebarang perbalahan / masalah semasa di gelanggang ianya hendaklah dirujuk kepada pegawai teknikal bertugas. Pegawai teknikal akan merujuk kepada Jawatankuasa Penganjur dan sebarang keputusan Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

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 TENIS CAMPURAN

KONTIGEN : _____

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

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

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN TENIS CAMPURAN

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		

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

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

.....

Pengurus Pasukan

.....

Tarikh