

PERATURAN PERTANDINGAN PING PONG (INDIVIDU)

1. Undang-undang Permainan

1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang *International Table Tennis Federation* (ITTF), *Malaysia Table Tennis Federation* (MTTF) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU).

2. Pendaftaran Pemain

2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan Am KSSU para 5.1.

2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU para 5.6.

2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan di dalam kejohanan ialah seramai lima (5) orang seperti berikut:

2.3.1. Pemain Perseorangan Lelaki	-	1 orang
2.3.2. Pemain Beregu Lelaki	-	2 orang
2.3.3. Pemain Beregu Wanita	-	2 orang

2.4. Pemain hanya dibenarkan bermain dalam **satu kategori sahaja**

2.5. Senarai nama pemain akan diserahkan kepada Pengadil Bertugas 15 minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.

2.6 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap pemain bagi semua kategori mestilah berada di lokasi pertandingan 15 minit sebelum perlawanan bermula. Jika gagal pemain berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada peserta lawannya serta memenuhi kriteria peraturan Am KSSU para 10.

2.7 Peserta yang mendapat kemenangan percuma akan dikira memenangi semua set (5-0) dan memperolehi tiga (3) mata. Setiap set akan dikira seperti berikut:

	Pemain Menang	Pemain Kalah
Mata Set 1	11	0
Mata Set 2	11	0
Mata Set 3	11	0
Mata Set 4	11	0
Mata Set 5	11	0

2.6. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini**.

3. Pertukaran Pemain

3.1. Tiada pertukaran pemain dibenarkan setelah Borang Pendaftaran diserahkan.

4. Sistem Pertandingan

4.1 Pemain yang memenangi 3 set berturut-turut tidak perlu meneruskan untuk set 4 dan set 5. Kemenangan dikira (3-0).

4.2 Sila rujuk Peraturan Am KSSU Perkara 6 (Sistem Pertandingan).

4.3 Setiap perlawanan akan dimainkan secara *Best of 5* iaitu permainan 5 set bagi setiap kategori.

5. Sistem Kiraan Mata

5.1. Pengiraan mata bagi setiap set adalah seperti berikut:

- 5.1.1. Set Pertama : 11 Mata
- 5.1.2. Set Kedua : 11 Mata
- 5.1.3. Set Ketiga : 11 Mata
- 5.1.4. Set Keempat : 11 Mata
- 5.1.5. Set Kelima : 11 Mata

5.2. Semasa permainan, servis akan bertukar tangan apabila setiap 2 mata diperolehi.

5.3. Pemain yang terdahulu memungut sebelas (11) mata akan dikira menang bagi perlawanan set tersebut. Jika terikat *Deuce* pada kedudukan mata 10-10 pada setiap set, tambahan maksima 6 mata dijalankan.

5.4. *Deuce* dijalankan jika kedua-dua pemain mendapat 10 mata yang sama. Dalam situasi ini, servis bertukar tangan pada setiap mata. Pemain pertama yang mendapat 2 mata berturut-turut melebihi pihak lawan dikira sebagai pemenang.

5.5. Bagi Peringkat Kumpulan semua pemain mesti menyelesaikan hingga ke set ke-5 bagi semua kategori walaupun sesuatu pemain itu telah menang 3 set pertama.

6. Penentuan Kedudukan Pasukan

6.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:

- 6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 6.1.2. Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak (jumlah mata – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
- 6.1.3. Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak dikira menang. (*Point Difference*). **Jika seri;**
- 6.1.4. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

7. Pusingan Kalah Singkir

7.1 Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).

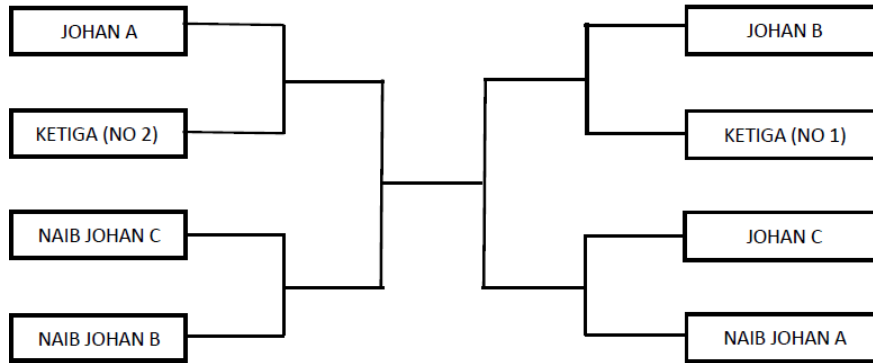
7.2 **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.

7.3 **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Pasukan yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.

7.4 **Pusingan Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

8 Carta Pusingan Kalah Singkir

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



9 Lain-lain Perkara Berkaitan

- 9.1 Setiap pemain perlu berpakaian sesuai dan membawa bat sendiri.
- 9.2 Setiap pemain tidak di benarkan memakai tshirt yang mempunyai sama warna dengan bola.
- 9.3 Setiap pemain pasukan (bergu) perlu memakai pakaian yang sama (seragam) sepanjang permainan berlangsung
- 9.4 Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.