

PERATURAN PERTANDINGAN TENIS (INDIVIDU)

1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Tenis Antarabangsa (ITF) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU)

2. PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Kelayakan pemain seperti di Peraturan Am KSSU 5.1.

2.2 Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am KSSU Perkara 5.8.

2.3 Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seperti berikut:

2.3.1 Perseorangan Lelaki	-	1 orang (1 Lelaki)
2.3.2 Bergu Lelaki	-	2 orang (2 Lelaki)
2.3.3 Bergu Campuran	-	2 orang (1 Lelaki, 1 Wanita)

2.4 Senarai nama pemain mestilah diserahkan kepada pengawai /penyelaras perlawanan bertugas 15 minit sebelum perlawanan bermula.

2.5 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu kategori sahaja pada masa perlawanan.

3. SISTEM PERTANDINGAN

3.1 Rujuk Perkara 6 Peraturan Am KSSU

4. SISTEM KIRAAN MATA

4.1 Pada Pusingan awal hingga separuh akhir sistem pertandingan akan dijalankan secara liga dengan kiraan 'pro set' ('first to reach' 8 tiada 'tie break').

4.2 Pada perlawanan akhir akan ditentukan dengan tiga set terbaik ('Best of 3 sets').

5. PENENTUAN KEDUDUKAN PASUKAN

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

5.1.1 Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**

5.1.2 Pasukan yang memenangi bilangan perbezaan set (Menang – Kalah) yang terbanyak dikira menang. (*Set Difference*). **Jika seri;**

5.1.3 Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak (jumlah mata – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point*)

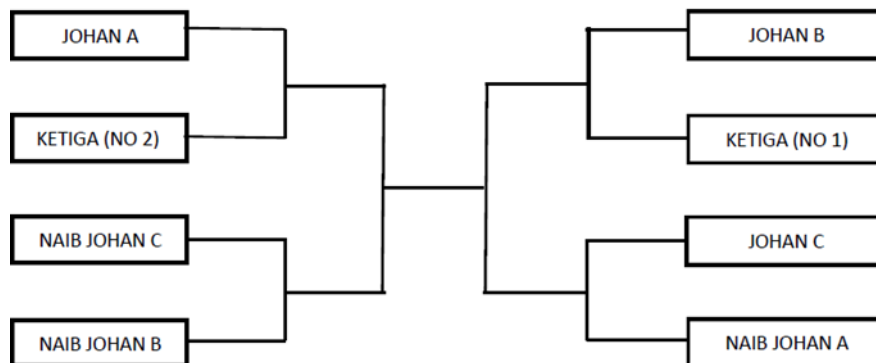
difference) **Jika seri;**

5.1.4 Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

6. PUSINGAN KALAH SINGKIR

- 6.1 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).
- 6.2 **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di peringkat suku akhir akan Layak ke pusingan separuh akhir
- 6.3 **Penentuan Tempat Ketiga Dan Keempat.** Dua (2) pasukan yang kalah di peringkat separuh akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.
- 6.4 Pusingan **Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di peringkat separuh akhir akan bertanding di pusingan akhir untuk memenentukan johan dan naib johan.

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



7. KELEWATAN / KETIDAHADIRAN

7.1 Hanya 15 minit sahaja diberikan kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas masa itu, pihak lawannya akan diberi kemenangan 8-0 dan memperolehi 3 mata

8. MENARIK DIRI /MENYERAH KALAH

8.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am KSSU

9. PENANGGUHAN

9.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am KSSU

10. BANTAHAN

11.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am KSSU

11. LAIN-LAIN PERKARA BERKAITAN

12.1 Keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.