

PING PONG BERPASUKAN CAMPURAN

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa dan Peraturan-peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan dijalankan secara **BERPASUKAN**.

3.0 FORMAT PERTANDINGAN

3.1 Pertandingan Berpasukan

3.1.1 Tiap-tiap pasukan mengandungi 12 orang pemain iaitu 6 orang pemain lelaki dan 6 orang pemain wanita.

3.1.2 Seorang pemain dibenarkan bermain dalam dua acara sahaja.

3.1.3 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan adalah seperti berikut:

3.1.3.1 Perseorangan lelaki

3.1.3.2 Perseorangan wanita

3.1.3.3 Bergu lelaki

3.1.3.4 Bergu wanita

3.1.3.5 Bergu campuran

3.1.4 Senarai nama mengikut susunan perlawanan hendaklah disampaikan kepada Pengadil Kehormat 15 minit sebelum sesuatu pertandingan dimulakan.

3.1.5 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas perlawanan dimulakan.

4.0 PERALATAN

4.1 **Bola berwarna putih Nittaku 3 STAR 40+ premium akan digunakan dalam pertandingan ini.**

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Permainan akan dimainkan secara sistem 'Best of 5'.

5.2 Sila rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am.

6.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

6.1 Cara memberi mata :

Menang : 2 mata

Kalah : 0 mata

6.2 Jika dua (2) pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

6.3 Jika tiga (3) pasukan atau lebih mendapat jumlah mata yang sama maka keputusan akan ditentukan seperti berikut :

6.3.1 Pasukan yang memenangi perlawanan terbanyak dikira menang.

6.3.2 Jika masih seri pasukan yang memenangi bilangan permainan (set) terbanyak dikira menang.

6.3.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan permainan terbanyak dikira menang

6.3.4 Jika masih seri juga pasukan yang mendapat jumlah mata permainan yang terbanyak dikira menang.

6.3.5 Jika masih seri juga, pasukan yang telah mengalahkan lawannya dikira menang.

7.0 PAKAIAN

Pemain-pemain tidak dibenarkan memakai pakaian berwarna **putih**. Sekiranya ada pasukan memiliki pakaian berwarna putih, peratus warna putih yang dibenarkan hanya **30%** sahaja. Setiap pasukan hendaklah berpakaian seragam semasa bertanding.

8.0 MELAPORKAN DIRI

Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada Pengadil Kehormat setelah namanya diumumkan untuk bermain.

9.0 KELEWATAN

Masa selama LIMA (5) minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 11-0, 11-0 & 11-0.

10.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

11.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am

12.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARiSMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.



PING PONG INDIVIDU

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Ping Pong Antarabangsa dan Peraturan-Peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA)

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- Pertandingan Perseorangan (Single)
- Bergu (Double)
- **Bergu Campuran (Mix)**

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN/PEMBENTUKAN PASUKAN

3.1 Lelaki / Wanita

Setiap pasukan boleh mendaftar maksima 2 pemain perseorangan lelaki / wanita, 2 bergu bagi lelaki / wanita dan 2 bergu campuran sahaja.

3.2 Setiap pemain hanya boleh didaftarkan untuk 2 acara individu sahaja.

3.3 Senarai pendaftaran pemain hendaklah diserahkan kepada Urusetia Pertandingan sebelum tarikh undian dijalankan.

3.4 Penambahan senarai pemain tidak dibenarkan semasa taklimat pengurus-pengurus pasukan kecuali hanya dibenarkan pertukaran pemain sahaja iaitu bagi pemain yang namanya belum didaftarkan lagi.

3.5 Sekiranya jika berlaku pertindihan waktu perlawanan, perlawanan berikutnya akan dijalankan 30 minit selepas sesuatu perlawanan tamat. (Pertindihan waktu perlawanan perseorangan, bergu atau bergu campuran)

- Keutamaan hendaklah diberi kepada perlawanan perseorangan terlebih dahulu.

4.0 UNDIAN

Undian untuk perlawanan ini akan dibuat semasa mesyuarat Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

5.0 PEMAIN PILIHAN (RANKING)

5.1 Pemain-pemain yang pernah mewakili UiTM dalam Kejohanan Sirkuit dan Sukan MASUM/SUKIPT/Pemenang KARISMA Edisi Sebelumnya akan diberikan keutamaan sebagai pemain pilihan.

- 5.2** Pemain yang pernah mewakili Negeri atau Negara atau mempunyai rekod cemerlang juga akan diberikan keutamaan.

6.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1** Semua pertandingan akan dijalankan secara kalah singkir dengan kiraan “Best of 5”.
- 6.2** Tiada perlawanan untuk tempat ketiga dan keempat. Kedua-dua pihak terus diisytiharkan sebagai pemenang tempat ketiga.
- 6.3** Semua perlawanan akan dijalankan mengikut turutan perlawanan. Pemain perlu mengetahui nombor perlawanannya, tempat dan nombor gelanggang yang telah disediakan.
- 6.4** Pengadil akan disediakan dari peringkat awal hingga akhir.
- 6.5** Permainan akan dimainkan secara sistem ‘Best of 5 sets’.

7.0 PAKAIAN

Pemain-pemain tidak dibenarkan memakai pakaian berwarna **putih**. Sekiranya ada pasukan memiliki pakaian berwarna putih, peratus warna putih yang dibenarkan hanya **30%** sahaja. Setiap pasukan hendaklah berpakaian seragam semasa bertanding.

8.0 MELAPOR DIRI / KELEWATAN

- 8.1** Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada Pengadil Kehormat setelah namanya diumumkan untuk bermain.
- 8.2** Masa selama 5 minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan 11-0,11-0,11-0,11-0 & 11-0.

9.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

10.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.

