



|PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN PING PONG
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan ping pong dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Dewan Serbaguna KPKM, Wisma Tani, Presint 4, Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta :
10 orang peserta: Lapan (8) pemain dan dua (2) pemain simpanan.
 - (b) Kategori Acara Berpasukan:
 - i. 1 x Perseorangan lelaki (terbuka);
 - ii. 1 x Perseorangan wanita (terbuka);
 - iii. 1 x Beregu lelaki (terbuka);
 - iv. 1 x Beregu wanita (terbuka); &
 - v. 1 x Beregu campuran **(diwajibkan salah seorang pemain adalah dari kalangan pegawai P&P Gred 9 atau ke atas).**
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus Pasukan hendaklah mendaftarkan seorang pemain di Gred 9 dan ke atas bagi kategori yang telah ditetapkan. Pemain tersebut diwajibkan berada di gelanggang mengikut ketetapan seperti di para 1(b)(v).
4. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
5. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.

6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
7. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
8. Jersi berwarna putih tidak dibenarkan. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. **FORMAT PERTANDINGAN**

1. **Sistem Liga**

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- (a) Jumlah *game* menang dan kalah;
 - (b) Jumlah set menang dan kalah;
 - (c) Jumlah mata (*point set*) yang terbanyak
 - (d) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

V. **SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN**

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang International Table Tennis Federation (ITTF) yang berkuatkuasa dan telah diterima oleh Persatuan Ping Pong Malaysia.
2. Pertandingan akan menggunakan sistem kiraan 11 mata (*rally points*) dengan tambahan mata (*deuce*) sehingga mata maksima 17 mata dan servis akan bertukar setiap dua (2) mata.

3. Bagi semua kategori perseorangan dan beregu, perlawanan akan diputuskan dengan tiga (3) kemenangan daripada lima (5) permainan (*best of 5 matches*).
4. Untuk perlawanan pusingan awal (peringkat kumpulan), semua permainan akan dipertandingkan. Bagi peringkat kalah mati, perlawanan akan dipertandingkan mengikut format *best of three*.
5. Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan.
6. Sebelum permainan bermula, pengadil akan membuat undian (sama ada balingan syiling atau teka bola ping pong di tangan pengadil) untuk menentukan giliran pemain yang akan memulakan servis. Giliran servis akan bertukar untuk set seterusnya.
7. Penggunaan getah bat yang digunakan hendaklah yang diluluskan oleh ITTF dan berlainan warna pada ke dua permukaan bat iaitu warna merah atau hitam. Sebarang perubahan pada getah atau 'pimple' yang telah diubahsuai adalah tidak dibenarkan. Bola yang digunakan adalah jenis *Butterfly R40, Nittaku 3-Star* atau *Double Fish WTT 3-Star*.
8. Pemain boleh digantikan dengan pemain simpanan bagi sesuatu acara sukan sebelum perlawanan bermula. Pemain yang telah digantikan tidak boleh bertukar ganti dengan pemain lain atau bermain di acara kategori sukan yang lain.

VI. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

VIII. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')