



PERATURAN AM PERMAINAN

PING PONG

**KARNIVAL SUKAN KOLEJ
PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA
2026
[KASUKMA (XVI)]**

**KOLEJ PROFESIONAL MARA
SERI ISKANDAR, PERAK.**

PING PONG
SINGLE LELAKI & WANITA, BEREKU LELAKI & WANITA

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan dalam kumpulan yang akan dijalankan secara liga, sistem
 - 1.1.1 pemberian mata adalah seperti berikut:-
 - 1.1.2 Menang - 3 mata
 - 1.1.3 Kalah - 0 mata
- 1.2 Pertandingan ini menawarkan empat (4) Pingat Emas dan akan dijalankan dalam empat (4) kategori seperti berikut:-
 - 1.2.1 Satu (1) Single Lelaki
 - 1.2.2 Satu (1) Single Wanita
 - 1.2.3 Satu (1) Beregu lelaki
 - 1.2.4 Satu (1) Beregu Wanita
- 1.3 Permainan akan dijalankan secara 'best of five' dengan kiraan 11.
- 1.4 Sekiranya pada akhir perlawanan dalam sesuatu kumpulan diperolehi sama mata oleh lebih dari satu pasukan, maka keputusan ditentukan seperti berikut:-
 - 1.4.1 Jika terdapat dua (2) pasukan yang terlibat, pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat kumpulan akan dikira sebagai pemenang.
 - 1.4.2 Jika mata diperolehi sama oleh lebih dari dua pasukan, pemenang akan ditentukan dengan nisbah jumlah skor bersih kepada jumlah skor kena (jumlah skor bersih/ jumlah skor kena) yang lebih tinggi.
 - 1.4.3 Jika keputusan di para 1.4.1 dan 1.4.2 juga didapati masih sama, maka pasukan-pasukan berkenaan akan diputuskan secara undian.

2.0 PERTANDINGAN PERINGKAT LIGA

- 2.1 Pertandingan akan dijalankan secara liga satu (1) pusingan dalam dua (2) kumpulan (Kumpulan A dan B).
 - 2.1.1 Terdapat Lima (5) pasukan dalam Kumpulan A dan Lima (5) pasukan dalam Kumpulan B.
 - 2.1.2 Pasukan-pasukan akan diundi bagi menentukan kumpulan masing masing.
 - 2.1.3 Pertandingan dalam peringkat awal diadakan secara liga satu pusingan mengikut kumpulan.

3.0 PERINGKAT KALAH SINGKIR

- 3.1 Dua (2) pasukan teratas dalam setiap kumpulan akan layak ke peringkat **separuh akhir**.
- 3.2 **Tempat Pertama Kumpulan A akan melawan Tempat Kedua Kumpulan B untuk** ke perlawanan akhir.
- 3.3 Tempat Kedua Kumpulan A akan melawan Tempat Pertama Kumpulan B untuk ke perlawanan akhir.
- 3.4 Tempat ketiga akan ditentukan antara kedua-dua pasukan yang kalah.

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

- 4.1 Dewan Besar, Kolej Profesional MARA Seri Iskandar, Perak.

5.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 5.1 Taklimat Pengurus pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis)** jam **3.00 petang**.
- 5.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pasukan seramai **enam (6) orang pemain** yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 5.3 Senarai pemain yang disahkan semasa taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad. Selepas taklimat, sebarang permohonan pertukaran / gantian pemain tidak akan dibenarkan.

6.0 PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN

6.1 Penyertaan

- 6.1.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar pasukan (pelajar) yang berdaftar di Kolej Profesional MARA atau Kolej MARA sahaja yang layak menyertai Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

- 6.1.2 Setiap Kolej hanya boleh menghantar satu (1) pasukan sahaja.

6.2 Pendaftaran Pemain

- 6.2.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap pasukan boleh mendaftarkan maksimum **enam (6) orang pemain** sahaja.

- 6.2.2 Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam undang-undang dan Peraturan Am Karnival Sukan Antara Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

- 6.2.3 Seorang pemain hanya boleh didaftarkan untuk satu pasukan sahaja pada siri kejohanan yang sama.

7.0 JADUAL PERLAWANAN DAN PAKAIAN/PERALATAN

7.1 Jadual

- 7.1.1 Jawatankuasa Penganjur akan menyusun jadual perlawanan dan akan mengedarkan kepada semua pasukan yang mengambil bahagian sekurang-kurangnya tujuh (7) hari sebelum bermula pertandingan.

- 7.1.1 Waktu bermula pertandingan adalah seperti tercatat dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh ditukar dengan kelulusan Jawatankuasa Penganjur.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 7.1.2 Pemain tidak dibenarkan memakai pakaian berwarna putih dan seragam.
- 7.1.3 Kejohanan ini akan dijalankan mengikut Undang-undang ITTF serta diterima pakai oleh Persatuan Ping Pong Malaysia dan peraturan lain yang ditetapkan oleh penganjur. Hanya getah yang disenaraikan dalam '**LARC**' yang terkini sahaja dibenarkan. Getah '**pimple**' yang telah diubahsuai termasuk kekerapan biji tidak mencukupi dalam diameter yang ditetapkan adalah dilarang dalam kejohanan ini.
- 7.1.4 Peraturan lambungan bola saat melakukan servis dalam permainan pingpong menurut aturan resmi ITTF mewajibkan bola dilambung secara tegak lurus ke atas sekurang-kurangnya 16 cm dari telapak tangan yang terbuka. Berikut adalah perincian peraturan saat melambungkan bola servis:
- 7.1.4.1 Peraturan Servis Ketentuan Utama - Ketinggian lambungan harus mencapai jarak minimal 16cm (sekitar 6 inci) dari telapak tangan.
 - 7.1.4.2 Arah Lambungan - Dilambung secara vertikal/tegak lurus ke atas tanpa memberikan putaran (spin) pada bola.
 - 7.1.4.3 Posisi Tangan - Bola diletakkan di atas telapak tangan yang terbuka dan rata (tidak boleh digenggam atau dijepit).
 - 7.1.4.4 Lokasi Awal Lambungan - Lambungan harus dilakukan dari belakang garis akhir meja dan di atas tingkat permukaan meja.
 - 7.1.4.5 Bebas dari Halangan - Bola dan tangan yang melambungkan tidak boleh disembunyikan dari pandangan penerima servis (tidak boleh ditutup oleh badan atau pakaian).
 - 7.1.4.6 Waktu Pukul - Bola dipukul saat sedang turun dari titik lambungnya.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

7.1.5 Pemain-pemain TIDAK DIBENARKAN memakai pakaian berwarna PUTIH. Setiap pasukan hendaklah memakai pakaian yang seragam dari segi warna dan corak.

8.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBATALKAN

- 8.1 Setiap pasukan mestilah berada di gelanggang **sepuluh (10) minit** sebelum masa yang ditetapkan untuk pertandingan.
- 8.2 Jika satu-satu pasukan datang **sepuluh (10) minit** selepas masa yang telah dijadualkan untuk pertandingan tanpa memberi sebarang alasan yang munasabah, maka pasukan-pasukan tersebut dikira memberi kemenangan pada pihak lawan.
- 8.3 Menarik diri dari pertandingan tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku pasukan berkenaan dianggap menarik diri dari keseluruhan pertandingan. Semua mata yang diperolehi sebelum itu tidak akan diambil kira.

9.0 BANTAHAN

- 9.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima dalam tempoh 30 minit selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.
- 9.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara perkara fakta yang dibuat oleh pengadil di gelanggang permainan.

10.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 10.1 Pegawai pertandingan adalah terdiri daripada kalangan pengadil-pengadil yang berdaftar dengan Persatuan Ping Pong.
- 10.2 Pengadil bagi setiap perlawanan hendaklah membuat laporan dalam borang yang disediakan dan laporan itu hendaklah dihantar kepada

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

Jawatankuasa Penganjur dalam tempoh 1 jam selepas tamat perlawanan.

11.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 11.1 Peraturan tatatertib Persatuan Ping Pong Malaysia akan dikuatkuasakan.
- 11.2 Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan dari gelanggang pertandingan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadab, maka pemain tersebut akan digantung satu (1) perlawanan berikutnya.

12.0 ETIKA PERMAINAN DAN PEGAWAI

- 12.1 Sebarang penipuan dalam hal pendaftaran pemain atau dengan sengaja tidak hadir bagi satu-satu perlawanan atau bersikap tidak sopan terhadap seseorang pemain atau pegawai-pegawainya yang bertugas atau bertindak keluar gelanggang kerana memprotes keputusan dan permainan adalah antara perbuatan-perbuatan yang harus dianggap bertentangan dengan etika pertandingan dan semangat kesukanan.
- 12.2 Pengurus dan jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan setiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang teguh kepada etika dan tingkahlaku yang dihormati berasaskan kepada semangat kesukanan yang tulen.

13.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

- 13.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.