



PICKLEBALL

1.0 NAMA PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan **Pertandingan Pickleball Sukan KWSP 2026**.

2.0 PERATURAN PERMAINAN

- 2.1 Selain daripada peraturan ini, pertandingan ini adalah tertakluk kepada Peraturan Am Sukan KWSP 2026, Panduan asas permainan Pickleball (Bola Pickle) – Persatuan Pickleball Malaysia

3.0 CARA PERTANDINGAN

- 3.1 Format pertandingan adalah seperti perkara 11.0 Pertandingan; Peraturan Am Sukan KWSP 2026.
- 3.2 Pertandingan dijalankan secara berpasukan.
- 3.3 Semua jadual pertandingan adalah hak yang ditentukan oleh Konvenor permainan.
- 3.4 Tiap-tiap perlawanan hendaklah dijalankan mengikut susunan seperti berikut:
- 3.4.1 Beregu Terbuka
 - 3.4.2 Beregu Campuran
 - 3.4.3 Beregu Lelaki (Veteran & Pegawai)
Pasangan Beregu Veteran berumur 45 tahun ke atas pada masa kejohanan dan Gred F dan ke atas (Executive)
- 3.5 Di peringkat kumpulan (Group Stage), setiap pasukan hendaklah bermain kesemua permainan yang dijadualkan.
- 3.6 WALK-OVER adalah tidak dibenarkan kecuali kerana kecederaan atau sebab lain tertakluk kepada budi bicara Konvenor permainan. Jika mana- mana pasukan memberi kemenangan WALK-OVER, kategori tersebut akan dimenangi oleh pihak lawan sama ada sebelum atau selepas permainan dimulakan.
- 3.7 Pendaftaran pasukan dan pemain hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 selewat-lewatnya semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan.
- 3.8 Semua perlawanan hendaklah berjalan sebagaimana dijadualkan. Permohonan untuk penangguhan tidak akan dilayan kecuali atas sebab - sebab seperti di perkara 9.0 Penangguhan, Peraturan Am Sukan KWSP 2026.





PICKLEBALL

- 3.9 Mana-mana pemain yang mengalami kecederaan semasa perlawanan berlangsung, akan diberi masa lima (5) minit untuk mendapatkan rawatan dengan kebenaran pengadil dan masa rawatan tambahan tidak akan diberikan.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Pendaftaran pemain hendaklah dibuat melalui borang pendaftaran yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026.
- 4.2 Setiap pasukan hendaklah mendaftar seramai 8 orang peserta termasuk Pengurus (Pengurus adalah pemain) terdiri daripada 6 lelaki dan 2 wanita atau 7 lelaki dan 1 wanita. Pendaftaran pemain perlulah mengikut kesesuaian acara berdasarkan format yang dipertandingkan
- 4.3 Pemain-pemain yang mewakili setiap pasukan hendaklah terdiri daripada anggota tetap atau kontrak yang berkhidmat di Jabatan/ Wilayah/ Negeri/ Cawangan masing-masing.
- 4.4 Had umur bagi pemain veteran lelaki adalah 45 tahun ke atas pada tahun 2026, manakala bagi pemain wanita tiada batasan had umur
- 4.5 Pendaftaran pasukan dan pemain hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 selewat-lewatnya semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan yang akan ditetapkan.
- 4.6 Borang penyertaan termasuk susunan pemain hendaklah dikemukakan kepada urusetia sekurang-kurangnya 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.7 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain satu acara sahaja di dalam sesuatu perlawanan kecuali pemain simpanan.
- 4.8 Hanya seorang sahaja pemain simpanan dibenarkan untuk didaftarkan bagi setiap pemain lelaki dan Wanita (Pemain simpanan: 1 Lelaki, 1 Wanita).

5.0 WAKTU PERLAWANAN

- 5.1 Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 seperti pada jadual perlawanan.





PICKLEBALL

- 5.2 Pemain yang gagal hadir digelanggang permainan pada masa yang ditetapkan akan diberi masa tangguhan selama 10 minit.
- 5.3 Jika setelah tamat tempoh masa yang diberikan, pemain masih gagal hadir digelanggang maka kemenangan percuma (walk-over) akan diberikan kepada pihak lawan yang hadir.

6.0 PEGAWAI TEKNIKAL

- 6.1 Pengadil pertandingan akan dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026.

7.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 7.1 Peringkat kumpulan (Group Stage)
 - 7.1.1 Pasukan-pasukan yang mengambil bahagian akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan B. Pertandingan akan dijalankan secara liga dalam kumpulan.
 - 7.1.2 Pengundian akan dijalankan oleh Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 untuk pasukan yang bertanding bagi penentuan kumpulan.
 - 7.1.3 Perlawanan akan dimainkan secara format kiraan mata/rally serving dengan sistem 21 mata (rally sistem point)- sudden death. Mana-mana beregu mencapai 21 mata diiktiraf sebagai pemenang. Satu set sahaja setiap kategori. 11 mata akan bertukar gelanggang
 - 7.1.4 Perlawanan akan dijalankan sepenuhnya bagi semua acara walaupun telah diketahui pasukan yang memenangi sesuatu perlawanan
 - 7.1.5 Penentuan (tiebreaker) bila pasukan mendapat mata yang sama dalam kumpulan yang sama:
 - i) Jika dua (2) pasukan mendapat jumlah mata/markah yang sama, maka akan ditentukan dengan cara :
 - Pasukan yang telah mengalahkan lawan nya di peringkat kumpulan akan dikira pemenang
 - ii) Jika tiga (3) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata/markah yang sama, maka pemenang akan ditentukan dengan cara :
 - Perbezaan jumlah angka mata keseluruhan (point difference) tertinggi.





PICKLEBALL

- Jumlah mata yang dimenangi – jumlah mata yang dilepaskan
- Jika masih seri , maka pemenangan ditentukan dengan cabutan undian

7.1.6 Johan dan Naib Johan kumpulan akan layak ke peringkat separuh akhir

7.2 Pusingan separuh akhir

7.2.1 Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan (A & B) akan ke peringkat separuh akhir dan bertanding secara 'crisscross'.

7.2.2 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati

7.2.3 Perlawanan separuh akhir akan bertanding untuk menentukan Johan dan Naib Johan

7.2.4 Pasukan yang kalah diperingkat separuh akhir akan bertanding untuk menentukan kedudukan ketiga dan keempat.

7.2.5 Perlawanan peringkat separuh akhir dan akhir dimainkan secara format sistem 15 mata (rally system point)- sudden death . 2 set perlawanan untuk setiap kategori (Best of 3). Mana- mana pasukan yang menang 2-0 perlawanan dikira pemenang. Set ketiga hanya akan dijalankan jika keputusan perlawanan seri 1-1.

7.2.6 Perlawanan mesti dijalankan secara turutan mengikut format yang dinyatakan.

PERINGKAT	SISTEM PEMARKAHAN	JUMLAH SET
Kumpulan	21 Mata	(Best of 1)
Separuh Akhir	15 mata	(Best of 3)
Akhir & 3/4	15 mata	(Best of 3)

7.3 Penentuan Pemenang Pingat Keseluruhan

7.3.1 Juara keseluruhan ditentukan mengikut jumlah bilangan pingat yang diperolehi terdiri dari pingat Emas, Perak dan Gangsa. Jika terdapat 2 atau lebih pasukan mendapat jumlah pingat Emas yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-





7.3.1.1 Pasukan yang mendapat jumlah pingat Perak terbanyak. Jika masih sama;

7.3.1.2 Pasukan yang mendapat jumlah pingat Gangsa terbanyak. Jika masih sama;

7.3.1.3 Pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang. Jika masih sama;

7.3.1.4 Pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang. Jika masih sama;

7.3.1.5 Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

8.0 PENANGGUHAN

8.1 Merujuk kepada Peratuan Am Sukan KWSP 2026

8.2 Semua perlawanan hendaklah berjalan seperti yang telah dijadualkan. Mana-mana pemain yang mengalami kecederaan atau kekejangan otot (cramp) semasa perlawanan berlangsung, akan diberi masa 5 minit untuk mendapatkan rawatan pertama dan tiada masa rawatan tambahan serta masa rawatan kedua akan diberi selepas itu sekiranya kecederaan terus berlaku

9.0 HAK JAWATANKUASA PERTANDINGAN

9.1 Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 adalah berhak mengambil/membuat sebarang keputusan jika timbul sesuatu kemusykilan/masalah dalam kejohanan ini yang tidak tercatat dalam Peraturan Pertandingan ini dan keputusan yang diambil adalah muktamad.

9.2 Jawatankuasa Pengelola Pertandingan dan Teknikal Sukan KWSP 2026 berhak menukar jadual, tempat perlawanan dan peraturan pertandingan yang ditetapkan; jika perlu.

10. PERKARA-PERKARA LAIN

10.1 Hadiah

10.1.1 Pingat akan diberikan kepada Johan, Naib Johan dan tempat Ketiga bagi semua kategori yang dipertandingkan.





PICKLEBALL

10.1.2 Piala Pusingan akan diberikan kepada pasukan yang menjadi Johan Keseluruhan.

10.2 Pakaian Pertandingan

10.2.1 Setiap pemain hendaklah memakai pakaian yang bersesuaian bagi pertandingan ini.

10.3 Rayuan/Bantahan

10.3.1 Rujuk kepada Perkara 10 Bantahan, Peraturan Am Sukan KWSP 2026.

