PERATURAN RASMI & FORMAT KEJOHANAN KEJOHANAN PICKLEBALL KPDN 2026

21 NOVEMBER 2026, 8AM - 2PM,
11PIKELBOLA UKM

— SYARAT PERTANDINGAN

PERATURAN RASMI KEJOHANAN

UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Kejohanan ini akan dilangsungkan berdasarkan Undang-Undang Antarabangsa Pickleball 2026 yang berkuat kuasa, tertakluk kepada peraturan khas kejohanan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

SAFE SPORT

Semua penganjur, pegawai dan peserta hendaklah memahami serta mematuhi garis panduan Kod Sukan Selamat, Kementerian Belia dan Sukan (KBS) sepanjang kejohanan berlangsung.

PENYERTAAN ATAS RISIKO SENDIRI

Setiap pemain mengambil bahagian dalam kejohanan ini atas risiko sendiri dan bertanggungjawab terhadap keselamatan diri masing-masing sepanjang berada di venue pertandingan.

LIABILITI PENGANJUR

Pihak penganjur tidak bertanggungjawab terhadap sebarang kehilangan, kerosakan, kecederaan atau kejadian tidak diingini yang berlaku sebelum, semasa atau selepas kejohanan.

KUASA JAWATANKUASA PENGELOLA

Jawatankuasa Pengelola mempunyai kuasa untuk meminda, menambah atau mengubah mana- mana peraturan, format atau jadual pertandingan sekiranya diperlukan demi kelancaran dan kepentingan keseluruhan kejohanan. Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Pengelola adalah muktamad.

ELIGIBILITY
KELAYAKAN PENYERTAAN

KELAYAKAN PASUKAN

- Penyertaan adalah terbuka kepada WARGA KPDN Putrajaya dan AGENSI dengan memenuhi syarat penyertaan yang telah ditetapkan.

SATU BAHAGIAN, SATU PASUKAN

- Setiap pasukan dianggotai:
  - 2 Beregu Lelaki. (4 pemain)
  - 1 Beregu Wanita (2 pemain)
  - 1 Beregu Campuran (2 pemain, boleh diambil dari pemain sedia ada)
  - 1 Beregu Veteran/VIP (2 pemain)

* Beregu campuran boleh dianggotai oleh pemain beregu lelaki dan beregu perempuan yang sedia ada.

PENDAFTARAN PEMAIN

- Setiap pasukan hendaklah mendaftarkan:

MINIMUM — 8 PEMAIN	MAKSIMUM — 12 PEMAIN

- Senarai pemain yang telah disahkan hendaklah dipatuhi sepanjang kejohanan, tertakluk kepada peraturan pertandingan.

Kelayakan khas :

- Had umur Veteran Lelaki adalah 40 tahun dan ke atas.
- Had umur Veteran Wanita adalah 35 tahun dan ke atas.
- VIP adalah gred 5 dan ke atas.
- Beregu Veteran/VIP boleh campur lelaki & wanita.

FORMAT KEJOHANAN

Kejohanan akan berlangsung dalam DUA (2) PERINGKAT UTAMA:

STAGE 01 ROUND-ROBIN

Semua pasukan akan dibahagikan kepada beberapa kumpulan melalui undian rasmi yang dikendalikan oleh pihak penganjur.

Setiap pasukan akan:

- Bertemu setiap pasukan lain dalam kumpulan sekali sahaja.
- Mengumpul mata berdasarkan keputusan setiap perlawanan.
- Bersaing untuk mendapatkan kedudukan terbaik dalam kumpulan.

KELAYAKAN 2 PASUKAN TERATAS DARIPADA SETIAP KUMPULAN akan mara ke peringkat Knock-Out.

STAGE 02 KNOCK-OUT

Peringkat Knock-Out akan menggunakan sistem single elimination. Setiap kemenangan akan membawa pasukan selangkah lebih dekat kepada kejuaraan, manakala kekalahan akan menyebabkan pasukan tersingkir daripada pertandingan. Pertandingan akan diteruskan sehingga:

THE CHAMPION IS CROWNED.

FORMAT PERLAWANAN

Setiap perlawanan antara dua pasukan akan terdiri daripada: **5 KATEGORI**

KATEGORI

KATEGORI	
01	Beregu Lelaki
02	Beregu Perempuan
03	Beregu Campuran
04	Beregu Lelaki
05	Beregu Veteran/VIP

PASUKAN MENANG

Pasukan yang memenangi sekurang-kurangnya: **3** daripada **5 KATEGORI** akan diisytiharkan sebagai **PEMENANG PERLAWANAN.**

KIRAAN POINTS

MENANG = 3 MATA	KALAH = 0 MATA

Nota: 5 game akan tetap dimainkan sepenuhnya walaupun keputusan keseluruhan perlawanan telah ditentukan.

TEAM LINE-UP

SUSUNAN PEMAIN

- Setiap pasukan hendaklah memuktamadkan susunan pemain sebelum perlawanan bermula.
- Ketua Pasukan diberi kuasa untuk menentukan susunan pemain mengikut syarat pertandingan yang ditetapkan.
- Sebarang perubahan susunan pemain hendaklah dibuat sebelum game berkenaan bermula dan tertakluk kepada peraturan kejohanan.

GROUP STANDINGS

PENENTUAN KEDUDUKAN KUMPULAN

Sekiranya dua atau lebih pasukan terikat dari segi jumlah mata, kedudukan akan ditentukan mengikut turutan tie-breaker berikut:

HEAD-TO-HEAD	Keputusan pertemuan sesama sendiri.
SCORE DIFFERENCE	Perbezaan jumlah mata yang diperoleh dengan jumlah mata yang dilepaskan.

HEAD-TO-HEAD → SCORE DIFFERENCE

GAME FORMAT

SISTEM PERMAINAN

Setiap game akan dimainkan:

ONE SET • 15 POINTS • RALLY SCORING

FORMAT PEMARKAHAN

- Setiap rally menghasilkan 1 mata.
- Pasukan pertama yang mencapai 15 mata memenangi game.
- Kedudukan 14–14 tidak akan membawa kepada deuce.
- Pasukan pertama yang mencapai 15 mata akan memenangi game secara SUDDEN DEATH.

OFFICIALS & CALLS

PENGADIL & KEPUTUSAN PERLAWANAN

- Semua perlawanan akan dikendalikan oleh Pengadil/Pegawai Perlawanan yang dilantik oleh Jawatankuasa Pengelola.

RECEIVER CALL

- Kejohanan ini menggunakan sistem: "RECEIVER CALL"
- Pihak penerima (receiver) mempunyai kuasa untuk menentukan sama ada bola yang diterima adalah:

IN ✓ atau OUT ✗

- Sekiranya berlaku pertikaian atau keadaan yang memerlukan campur tangan, Pengadil mempunyai kuasa membuat keputusan akhir.
- Semua kesalahan (fault) lain akan ditentukan oleh Pengadil mengikut peraturan pertandingan.

CHANGE OF ENDS

PERTUKARAN GELANGGANG

- Pertukaran bahagian gelanggang akan dilakukan apabila salah satu pasukan mencapai: **8 POINTS**
- Kedua-dua pasukan hendaklah bertukar bahagian gelanggang sebelum permainan diteruskan.

10 — TIME-OUT & MEDICAL BREAK (MASA REHAT & RAWATAN KECEDERAAN)

// OFFICIAL TIME-OUT

- Time-out selama: 1 MINUTE hanya dibenarkan pada: **STAGE 02 — KNOCK-OUT**
- Tiada time-out dibenarkan pada Peringkat Round-Robin.

// MEDICAL TIME-OUT

- Sekiranya berlaku kecederaan:
  - Setiap pemain boleh memohon Medical Time-Out.
  - Tempoh maksimum ialah 5 minit bagi setiap acara.
  - Pemain hendaklah bersedia untuk meneruskan permainan selepas tempoh tersebut.
  - Sekiranya pemain masih tidak mampu meneruskan permainan selepas tempoh 5 minit: **FORFEIT WILL BE DECLARED**
  - Pasukan lawan akan diberikan kemenangan penuh bagi game berkenaan.

— FORFEIT & WALKOVER (KEGAGALAN HADIR)

- Mana-mana pasangan beregu yang gagal hadir di gelanggang pada masa permulaan acara akan dianggap: **FORFEIT**
- Pasangan lawan akan diberikan: **FULL WIN / WALKOVER**
- Keputusan tersebut adalah tertakluk kepada pengesahan Pegawai Perlawanan dan Jawatankuasa Pengelola.

CHAMPIONSHIP JOURNEY

THE ROAD TO GLORY ROUND-ROBIN

↓

TOP 2 FROM EACH GROUP

↓

KNOCK-OUT

↓

SEMI-FINAL

↓

GRAND FINAL

↓

CHAMPION

QUICK MATCH GUIDE

Games per Match	5 Games
Category	Beregu
Scoring	Rally Scoring
Game Target	15 Points
14–14	Sudden Death
Change of Ends	8 Points
Round-Robin Win	3 Points
Round-Robin Loss	0 Points
Time-Out	1 Minute — Knock-Out Only
Medical Time-Out	Maximum 5 Minutes
Qualification	Top 2 Each Group
Knock-Out	Single Elimination