
PERATURAN PERMAINAN BADMINTON

1. NAMA

- 1.1 Rujuk **Perkara 1** Peraturan Am Sukan Institusi Pengajian Tinggi Malaysia (SUKIPT)

2. PERATURAN TEKNIKAL

2.1 Undang- undang Permainan

- 2.1.1 Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini.

- 2.1.2 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.

2.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 2.2.1 Rujuk Peraturan Am Sukan Institusi Pengajian Tinggi Malaysia (SUKIPT) 2026.

2.3 Kelayakan Peserta

- 2.3.1 Rujuk **Perkara 3** Peraturan Am Sukan Institusi Pengajian Tinggi Malaysia (SUKIPT) 2026.

3. PERATURAN PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan secara Individu dan terbahagi kepada lima (5) kategori :

- 3.1.1 Perseorangan Lelaki
- 3.1.2 Perseorangan Wanita
- 3.1.3 Beregu Lelaki
- 3.1.4 Beregu Wanita
- 3.1.5 Beregu Campuran

3.2 Sistem Pertandingan

- 3.2.1 Pertandingan ini akan dijalankan secara Kalah Keluar (*Knock Out*).
- 3.2.2 Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 21 mata atau (*Rally Point Scoring System*) (3x21).

3.3 Pendaftaran Pemain

3.3.1 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum dua (2) penyertaan bagi setiap kategori.

3.3.2 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain secara maksimum dua (2) kategori sahaja.

3.3.3 Bilangan pemain :

BILANGAN PEMAIN	LELAKI	WANITA
Minimum	1	1
Maksimum	8	8

3.3.4 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut :

SUKAN	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
Individu	8	8	4	20

3.3.5 Pemain gantian untuk menggantikan pemain cedera terdiri daripada pemain yang telah sedia didaftarkan semasa proses pendaftaran awal.

3.4 Panggilan Peserta

3.4.1 Setiap pemain perlu melaporkan diri di gelanggang setelah panggilan pertama dibuat.

3.4.2 Kepada pemain yang lewat melaporkan diri di gelanggang selepas panggilan ketiga (3) dibuat, pihak lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 21-0, 21-0.

3.4.3 Pemain yang telah dikenakan tindakan akibat kelewatan melaporkan diri merujuk pada **perkara 2.4.2**, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan.

3.4.4 Setiap pemain yang akan bermain untuk perlawanan seterusnya diberi masa rehat selama 15 minit.

3.5 Menarik Diri dan Menyerah Kalah

3.5.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan

kecuali mendapat pengesahan kecederaan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh pihak penganjur.

3.5.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

3.6 Hal-Hal Lain

3.6.1 Hanya pegawai pasukan dengan pakaian sopan dan berkasut sahaja dibenarkan berada di gelanggang pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung

3.6.2 Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah **MUKTAMAD**.

4. PAKAIAN

4.1 Setiap pemain perlu memakai pakaian yang tertulis nama institusi yang diwakili di belakang baju.

4.2 Bagi acara beregu, pemakaian baju pemain hendaklah sama dari segi warna dan corak.

4.3 Setiap pemenang perlu berpakaian sopan dan berkasut semasa Majlis Penyampaian Hadiah.

5. HADIAH

5.1 Rujuk **Perkara 16** Peraturan Am SUKIPT 2026.

5.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA / KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah
Perseorangan Lelaki	1	1	1	1	1	1
Perseorangan Wanita	1	1	1	1	1	1
Bergu Lelaki	1	2	1	2	1	2
Bergu Wanita	1	2	1	2	1	2
Bergu Campuran	1	2	1	2	1	2
Jumlah	5	8	5	8	5	8

