



BADMINTON

1.0 PERATURAN PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Selain daripada peraturan – peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut Undang – Undang Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini.

2.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 2.1 Pelajar sepenuh masa di Universiti Teknologi MARA Shah Alam semasa pertandingan dijalankan.
- 2.2 Pelajar yang telah membuat validasi Sesi Akademik semasa pertandingan dijalankan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 3.1 Untuk acara Perseorangan, Setiap Kolej dibenarkan mendaftar 2 orang sahaja bagi kategori lelaki dan wanita.
- 3.2 Untuk acara Beregu, Setiap Kolej dibenarkan mendaftar 1 Regu sahaja bagi kategori lelaki dan wanita.
- 3.2 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam borang pendaftaran pasukan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 3.3 Borang pendaftaran pasukan hendaklah ditandatangani oleh pengurus pasukan dan diserahkan kepada Penyelaras Badminton pada tarikh yang ditetapkan.

4.0 FORMAT PERTANDINGAN

- 4.1 Pertandingan akan dijalankan secara Individu (L & W)
- 4.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain dalam satu acara sahaja.
- 4.3 Sistem kiraan mata adalah 30 point.
- 4.4 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas jadual perlawanan dikeluarkan.
- 4.5 Cara Memutuskan Keputusan Secara Liga

4.6.1	Cara memberi mata	:	Menang	-	3 mata
			Seri	-	1 mata
			Kalah	-	0 mata

4.6.2 Jika dua atau lebih pasukan memperoleh mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:-

4.6.2.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, pasukan yang telah mengalahkan lawannya di peringkat kumpulan akan dikira pemenang.

4.6.2.2 Jika lebih dari dua (2) pasukan yang terlibat, pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan (difference) dari jumlah perlawanan (matches), set dan angka-angka mata yang telah diperolehi oleh pasukan-pasukan berkenaan.

5.0 PAKAIAN

Pakaian pemain hendaklah sama dari segi warna/corak untuk acara Bergu.

6.0 PERALATAN

Bulu tangkis dan kelengkapan sukan yang ditetapkan oleh Ahli Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan oleh Jawatankuasa Pengelola.

7.0 KELEWATAN

7.1 Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada Pengadil Kehormat setelah namanya diumumkan untuk bermain.

7.2 Masa selama 5 minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan mata 21 – 0 dan 21 – 0.

8.0 PENGADIL & PENJAGA GARISAN

8.1 Pemain-pemain daripada kedu-dua pasukan diminta menyediakan 1 hakim garisan sementara pengadil akan disediakan oleh pihak penganjur.

8.2 Jika berlaku sebarang pertelingkahan, pasukan-pasukan yang terlibat dikehendaki merujuk kepada Pengadil Kehormat dan keputusan beliau di atas perkara berkaitan dengan Undang-undang Badminton dan lain-lain hal adalah muktamad.

9.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

Setiap pasukan / atlet hendaklah menghabiskan setiap pertandingan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan. Jika tidak pasukan / atlet tersebut boleh disingkirkan daripada pertandingan ini.

10.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.