

**PERATURAN PERTANDINGAN BADMINTON (LELAKI/WANITA)
KARNIVAL KOKURIKULUM MATRIKULASI (KAKOM) 2022
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

1.0 NAMA PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan Badminton KAKOM 2022

2.0 UNDANG - UNDANG

2.1 Selain daripada undang-undang yang terkandung, pertandingan akan dijalankan mengikut **undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF)**.

3.0 TARIKH PERTANDINGAN

3.1 2 hingga 5 September 2022

4.0 TEMPAT PERTANDINGAN

4.1 Dewan Utama, Kolej Matrikulasi Melaka

5.0 PENYERTAAN

5.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am.

5.2 Kategori yang dipertandingkan adalah :

5.2.1 Perseorangan Lelaki

5.2.2 Perseorangan Wanita

5.2.3 Beregu Lelaki

5.2.4 Beregu Wanita

5.2 Setiap kolej hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan sahaja yang mengandungi:

| | LELAKI | WANITA |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Pengurus/Jurulatih | 1 orang | 1 orang |
| Pemain - Perseorangan | 1 orang | 1 orang |
| Pemain - Beregu | 2 orang | 2 orang |
| Jumlah | <u>4 orang</u> | <u>4 orang</u> |

6.0 KELAYAKAN PESERTA

6.1 Sila rujuk Perkara 5.0 Peraturan Am

6.2 Setiap peserta pertandingan masing-masing hanya dibenarkan menyertai satu (1) acara sahaja, sama ada satu (1) acara perseorangan atau satu (1) acara beregu.

7.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

7.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan dijalankan. (2 Sept 2022 Jumaat, Jam 9.00 malam).

7.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta dan salinan kad pelajar yang telah disahkan.

7.3 Pengesahan peserta yang mengambil bahagian hendaklah disahkan pada mesyuarat tersebut. Segala pertukaran boleh dilakukan dalam mesyuarat tersebut. **(SELEPAS ITU SEMUA PERTUKARAN / PENGGANTIAN TIDAK AKAN DILAYAN)**.

7.4 Senarai peserta yang telah disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

8.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sistem pertandingan dijalankan secara **SEPARA LIGA** seperti berikut:

8.1 Cara Liga Empat Kumpulan (A, B, C dan D)

8.1.1 Pusingan Pertama

8.1.1.1 Pasukan yang mengambil bahagian hendaklah dibahagikan kepada 4 kumpulan iaitu A, B, C dan D. Pertandingan akan dijalankan secara liga.

8.1.1.2 Pasukan-pasukan akan ditempatkan dalam empat kumpulan tersebut dengan mengikut cabutan undi.

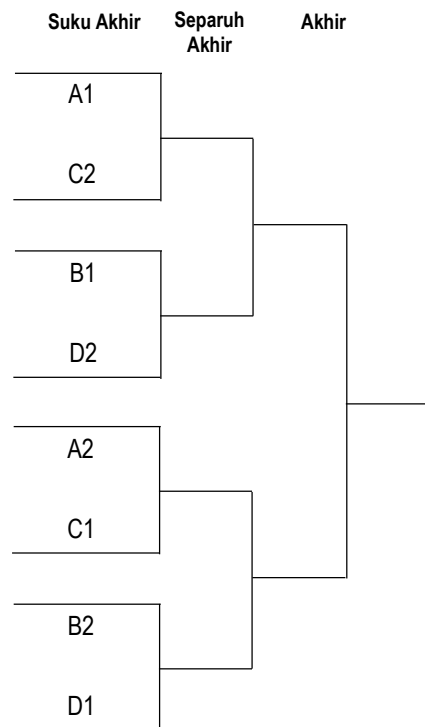
8.1.1.3 Sistem pemberian mata bagi bagi pertandingan secara liga adalah seperti berikut:

| | |
|--------|----------|
| Menang | : 3 mata |
| Kalah | : 0 mata |

8.1.2 Pusingan Kedua (Suku Akhir)

8.1.2.1 Pemenang Johan dan Naib Johan dalam setiap kumpulan akan masuk ke pusingan suku akhir dan pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.

8.1.2.2 Perlawanan adalah ditetapkan sebagaimana berikut:



8.1.3 Pusingan Separuh Akhir dan Akhir

8.1.2.3 Pasukan-pasukan yang menang pada perlawanan separuh akhir akan memasuki Perlawanan Akhir bagi menentukan Johan dan Naib Johan, sementara pasukan-pasukan yang kalah akan menduduki tempat Ketiga Bersama.

9.0 MENENTUKAN KEMENANGAN

- 9.1 Sekiranya pada akhir perlawanan liga; terdapat lebih daripada satu (1) pasukan memperoleh kiraan mata yang sama, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:
 - 9.2.1 Jika dua (2) pasukan yang terlibat, maka pasukan yang mengalahkan lawannya di peringkat awal dikira sebagai pemenang.
 - 9.2.2 Jika tiga (3) atau lebih pasukan yang terlibat, maka pemenang akan ditentukan dengan kiraan PERBEZAAN mata menang dan mata kalah (jumlah mata yang menang tolak dengan jumlah mata yang kalah).
 - 9.2.3 Sekiranya keputusan masih seri di peringkat ini, pemain yang mendapat MATA MENANG terbanyak dikira sebagai pemenang.
 - 9.9.3 Sekiranya keputusan masih seri di peringkat ini, maka keputusan akan ditentukan melalui cabutan undian.

10.0 KELEWATAN

- 10.1 Lima (5) minit akan diberikan kepada pemain-pemain sebagai tempoh masa menunggu daripada masa dijadualkan. Dengan itu pemain yang tidak hadir dianggap menarik diri dan Peraturan 18.0 (menarik diri) akan diguna pakai.
- 10.2 Semua pemain hendaklah berada dan bersedia untuk bermain di tempat perlawanan lima belas (15) minit sebelum pertandingan dijalankan.

11.0 SET PERLAWANAN (GAME) DAN MATA PERLAWANAN

11.1 LIGA

- 11.1.1 Semua perlawanan diputuskan dengan satu (1) set perlawanan (game).
- 11.1.2 Pemenang adalah pemain yang mendapat 30 mata (30) mata terlebih dahulu.
- 11.1.3 Sekiranya mata dua puluh sembilan (29) sama, maka pemain yang mendapat mata tiga puluh (30) terlebih dahulu akan dikira sebagai pemenang. Tiada mata tambahan.
- 11.1.4 Semasa kedudukan lima belas (15) mata, pemain akan bertukar gelanggang dan diberi masa rehat selama dua (2) minit.

11.2 PUSINGAN KALAH MATI (KNOCK OUT)

- 11.2.1 Semua perlawanan diputuskan dengan dua (2) kemenangan daripada tiga (3) set perlawanan (game) (*Best of three*).
- 11.2.2 Pemenang adalah pemain yang mendapat dua puluh satu (21) mata terlebih dahulu.
- 11.2.3 Jika berlaku kedudukan 20 sama, permainan akan dilanjutkan. Jika kedudukan ini berlaku, maka pemenang adalah pemain yang mendapat kelebihan dua (2) mata terlebih dahulu. Sekiranya mata dua puluh sembilan (29) sama, maka pemain yang mendapat mata tiga puluh (30) terlebih dahulu akan dikira sebagai pemenang.
- 11.2.4 Setiap pertukaran set perlawanan (game) akan diberi masa rehat selama dua (2) minit.
- 11.2.5 Set perlawanan (game) penentuan, di kedudukan sebelas (11) mata, pemain akan bertukar gelanggang dan diberi masa rehat selama satu (1) minit.

12.0 PAKAIAN PESERTA DAN PERALATAN.

- 12.1 Pemain acara beregu hendaklah memakai pakaian yang seragam.
- 12.2 Jawatankuasa Teknik dan Pertandingan telah memutuskan bulu tangkis yang akan digunakan untuk semua perlawanan adalah jenama **RSL GOLD (Speed 77)**. Pengelola akan menyediakan bulu tangkis untuk pertandingan.
- 12.3 Setiap kolej diminta membawa bulu tangkis sendiri untuk tujuan memanaskan badan atau latihan.
- 12.4 Pihak pengelola berharap semua pemain yang beragama Islam dapat menutup aurat.

13.0 MENARIK DIRI

13.1 Sila rujuk Perkara 18.0 Peraturan Am

14.0 PENANGGUHAN.

13.1 Sila rujuk Perkara 11.0 Peraturan Am

13.2 Sekiranya keadaan gelanggang tidak memuaskan atau bekalan elektrik terputus semasa perlawanan berlangsung, referi dengan persetujuan Pengerusi Teknik acara tersebut berhak menangguhkan perlawanan.

13.3 Sekiranya perlawanan ditangguhkan, maka perlawanan akan disambung mengikut baki yang tinggal.

15.0 PEGAWAI TEKNIKAL

15.1 Pertandingan akan diadakan oleh pengadil yang bertauliah.

15.2 Keputusan referi adalah muktamad.

16.0 BANTAHAN DAN RAYUAN

16.1 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am

17.0 TINDAKAN TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

17.1 Setiap kesalahan tatatertib, pemain dan pegawai akan dirujuk kepada Jawatankuasa Tatatertib.

18.0 JURI RAYUAN

17.1 Sila rujuk Perkara 13.0 Peraturan Am

19.0 JAWATANKUASA TATATERTIB (DISIPLIN/TINDAKAN HUKUMAN)

19.1 Sila rujuk Perkara 10.0 Peraturan Am

20.0 KEHILANGAN BARANG-BARANG DAN KEMALANGAN.

20.1 Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

21.0 PENGUNDIAN

21.1 Sila rujuk Perkara 19.0 Peraturan Am

22.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

22.1 Sila rujuk Perkara 20.1 Peraturan Am

23.0 HADIAH (LELAKI - PERSEORANGAN)

23.1 Emas (1 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

23.2 Perak (1 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

23.3 Gangsa (2 Pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

24.0 HADIAH (LELAKI – BEREGU)

24.1 Emas (2 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

24.2 Perak (2 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)

24.3 Gangsa (4 Pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

25.0 HADIAH (WANITA - PERSEORANGAN)

- 25.1 Emas (1 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)
- 25.2 Perak (1 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)
- 25.3 Gangsa (2 Pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

26.0 HADIAH (WANITA – BEREGU)

- 26.1 Emas (2 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)
- 26.2 Perak (2 Pemain, 1 Pengurus/Jurulatih)
- 26.3 Gangsa (4 Pemain, 2 Pengurus/Jurulatih)

27.0 HAL-HAL LAIN

- 27.1 Sila rujuk Perkara 21.0 Peraturan Am

BADMINTON ZONE.

RSL since 1928 ENGLAND

100% ORIGINAL PRODUCTS

(Speed 77)

RSL Shuttlecock GOLD TOURNEY NO.1
Shuttlecock (Speed 77) Shuttlecock Badminton
Shuttlecocks