

## **BADMINTON BERPASUKAN CAMPURAN**

### **1.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini dan Peraturan-peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA). Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 21 mata atau (Rally Point Scoring System) (3x21).

### **2.0 JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan dijalankan secara **BERPASUKAN CAMPURAN**.

### **3.0 FORMAT PERTANDINGAN**

- 3.1** Setiap pasukan hanya boleh mendaftar 1 pasukan sahaja bagi setiap kategori.
- 3.2** Setiap pasukan perlu menyertai Dua (2) acara perseorangan dan tiga (3) acara bergu.
- 3.3** Tiap-tiap pasukan mengandungi 12 pemain iaitu ENAM (6) pemain lelaki dan ENAM (6) pemain wanita.
- 3.4** Seorang pemain dibenarkan bermain dalam satu acara sahaja.
- 3.5** Susunan perlawanan sesuatu pertandingan (tie) adalah seperti berikut :
  - 3.5.1 Perseorangan lelaki
  - 3.5.2 Perseorangan wanita
  - 3.5.3 Bergu lelaki
  - 3.5.4 Bergu wanita
  - 3.5.5 Bergu Campuran
- 3.6** Senarai nama mengikut susuan perlawanan hendaklah disampaikan kepada Pengadil Kehormat lima belas (15) minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 3.7** Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas perlawanan dimulakan.

### **4.0 PERALATAN**

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

### **5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Sila rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am.

## 6.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

### 6.1 Cara memberi mata:

Menang	-	2 mata
Kalah	-	0 mata

### 6.2 Jika dua atau lebih Pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:

6.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (game difference).

6.2.2 Jika masih seri, pasukan yang memenangi bilangan set yang terbanyak dikira menang (set difference).

6.2.3 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (point difference).

6.2.4 Jika masih seri lagi, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.

6.2.5 Jika tiga atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan terbanyak dikira menang.

## 7.0 PAKAIAN

7.1 Pakaian yang sesuai dengan permainan badminton.

7.2 Bagi acara bergu, pemakaian baju pemain hendaklah sama darisegi warna dan corak.

## 8.0 PANGGILAN PEMAIN

Masa selama lima (5) minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan (21-0 / 21-0).

## 9.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

9.1 Setiap pemain hendaklah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan melainkan telah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Pihak Penganjur. Jika tidak pasukan tersebut boleh disingkirkan daripada pertandingan ini.

## 10.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

### 11.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am.

### 12.0 HAL-HAL LAIN

Hanya pegawai pasukan sahaja dibenarkan berada di gelanggang pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung. Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah **MUKTAMAD**.

### 13.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan Am akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya **MUKTAMAD**.



## **BADMINTON INDIVIDU**

### **1.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa pada ketika ini dan Peraturan-peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA). Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 21 mata atau (Rally Point Scoring System) (3x21).

### **2.0 JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan **PERSEORANGAN (SINGLE)** dan **BERGU (DOUBLE)**

### **3.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN**

#### **3.1 Lelaki / Wanita**

3.1.1 Tiap-tiap pasukan boleh mendaftar maksimum DUA (2) pemain perseorangan serta dua (2) bergu bagi lelaki dan maksimum DUA (2) pemain perseorangan serta dua (2) bergu bagi wanita.

3.1.2 Senarai pendaftaran pemain hendaklah disertakan kepada Urusetia Pertandingan sebelum tarikh undian.

3.1.3 Penambahan kepada senarai pemain tidak dibenarkan semasa taklimat pengurus-pengurus Pasukan kecuali hanya dibenarkan penggantian pemain sahaja.

3.1.4 Tiap-tiap pemain boleh didaftarkan untuk acara Perseorangan dan Bergu.

3.1.5 Walau bagaimanapun jika berlaku pertindihan waktu perlawanan, perlawanan berikutnya akan dijalankan tiga puluh (30) minit selepas sesuatu perlawanan tamat (pertindihan waktu perlawanan perseorangan dan bergu). Keutamaan hendaklah diberi kepada perlawanan perseoranganterlebih dahulu.

### **4.0 UNDIAN**

Undian untuk perlawanan ini akan dibuat semasa Mesyuarat Jawatankuasa dan Pertandingan.

## 5.0 PEMAIN PILIHAN (RANKING)

- 5.1 Pemain-pemain yang pernah mewakili UiTM dalam Kejohanan Sirkuit dan Sukan MASUM/SUKIPT/Pemenang KARiSMA Edisi Sebelumnya akan diberikan keutamaan sebagai pemain pilihan.
- 5.2 Pemain yang pernah mewakili Negeri atau Negara atau mempunyai rekod cemerlang juga akan diberikan keutamaan.

## 6.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1 Semua pertandingan akan dijalankan secara KALAH SINGKIR. Jika penyertaan menggalakkan (maksimum) pemain akan dipecahkan di dalam kumpulan.
- 6.2 Tiada perlawanan untuk tempat ketiga dan tempat keempat. Kedua-dua pihak terus diisytiharkan sebagai tempat ketiga.
- 6.3 Semua perlawanan akan dijalankan mengikut turutan perlawanan. Pemain perlu mengetahui nombor perlawanannya, tempat dan nombor gelanggang yang telah ditetapkan.
- 6.4 Pengadil akan disediakan dari peringkat awal hingga ke peringkat akhir.

## 7.0 PAKAIAN

- 7.1 Pakaian yang sesuai dengan permainan badminton.
- 7.2 Bagi acara bergu, pemakaian baju pemain hendaklah sama darisegi warna dan corak.

## 8.0 PANGGILAN PEMAIN

- 8.1 Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada Pengadil Kehormat setelah namanya diumumkan untuk bermain.
- 8.2 Masa selama lima (5) minit sahaja diberikan kepada pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan kiraan (21-0 / 21-0).

## 9.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am

## 10.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am

### 11.0 HAL-HAL LAIN

Hanya pegawai pasukan sahaja dibenarkan berada di gelanggang pertandingan semasa sesuatu perlawanan berlangsung. Sebarang keputusan yang dibuat oleh pihak penganjur adalah **MUKTAMAD**.

### 12.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan Peraturan Am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Karnival Sukan Mahasiswa UiTM (KARISMA) yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**

