

PERATURAN PERMAINAN BADMINTON
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (BWF) dan juga Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Badminton, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 10 orang pemain dan 2 orang pegawai seperti di dalam borang pendaftaran. (5 Pemain Lelaki & 5 Pemain Wanita).

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Rujuk Perkara 8 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.
- 5.2 Format perlawanan adalah dengan menggunakan format "team relay" dan liga dalam kumpulan.
- 5.3 Seorang pemain dibenarkan bermain di dalam 1 acara sahaja dalam sesuatu perlawanan.
- 5.4 Sistem kiraan mata 75 mata (1 set sahaja) akan digunakan.
- 5.5 Pemain - pemain akan bertukar gelanggang untuk setiap acara.
- 5.6 Set akan dimenangi oleh pihak yang pertama mendapat 75 mata.
- 5.7 Susunan permainan bagi setiap perlawanan adalah seperti berikut:

No	Acara	Perlawanan	Mula (Mata)	Tamat (Mata)
1	Beregu Campuran	P 1	0-0	15
2	Perseorangan Wanita	P 2	Markah akhir P1	30
3	Perseorangan Lelaki	P 3	Markah akhir P2	45
4	Beregu Wanita	P 4	Markah akhir P3	60
5	Beregu Lelaki	P 5	Markah akhir P4	75

6.0 PERTANDINGAN

- 6.1 Seorang pemain dibenarkan bermain dalam 1 acara. Perseorangan lelaki/wanita, beregu lelaki/wanita atau bergu campuran dalam satu perlawanan
- 6.2 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan (tie) adalah seperti berikut:
- Beregu Campuran
 - Perseorang Wanita
 - Perseorangan Lelaki
 - Beregu Wanita
 - Beregu Lelaki
- 6.3 Senarai nama mengikut susunan perlawanan hendaklah disampaikan kepada Referi Kehormat 10 minit sebelum sesuatu perlawanan dimulakan.
- 6.4 Sebarang gantian tidak dibenarkan selepas perlawanan dimulakan.

7.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

- 7.1 Cara pemberian mata:
Menang – 3 Mata Kalah – 0 Mata
- 7.2 Jika terdapat (2) atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, maka pemenang akan ditentukan seperti berikut:
- 7.2.1 Pasukan yang memenangi bilangan perlawanan yang terbanyak dikira menang (perbezaan perlawanan).
- 7.2.2 Jika masih seri, pasukan yang mendapat perbezaan mata yang terbanyak dikira menang (perbezaan mata).
- 7.2.3 Jika masih seri lagi, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dikira menang.
- 7.2.4 Jika (3) atau lebih pasukan masih seri, pasukan yang mendapat jumlah mata permainan yang terbanyak dikira menang.

8.0 PAKAIAN

- 8.1 Setiap peserta atau pasukan yang bertanding perlu menggunakan pakaian pasukan atau kontinjen institusi masing-masing.
- 8.2 Nama singkatan pasukan atau nama kontinjen institusi disarankan dicetak pada bahagian sebelah 'atas belakang' pakaian.

- 8.3 Pemain mesti berpakaian sukan lengkap iaitu baju berlengan, berseluar panjang (seluar pendek bersama *leggings/tights* disarankan bagi yang beragama Islam), berkasut dan berstokin.
- 8.4 Pemain yang bukan beragama Islam diberi kelonggaran untuk memakai seluar pendek yang bersesuaian dengan sukan ini.
- 8.5 Pakaian mestilah seragam bagi peserta atau pasukan yang bertanding bagi acara yang melibatkan lebih daripada seorang pemain. Keseragaman ini juga disarankan ke atas pemakaian topi atau tudung yang digunakan, sekiranya berkaitan.
- 8.6 Bahan pakaian dari jenis kain denim, seluar dengan potongan jeans, atau pakaian ketat adalah tidak dibenarkan. Seluar potongan 'half cut' atau '3 suku' juga tidak dibenarkan.
- 8.7 Pihak penganjur melalui jawatankuasa teknikal pertandingan berhak menghalang peserta atau pasukan yang tidak mematuhi peraturan pakaian daripada meneruskan perlawanan.

9.0 PERALATAN

- 9.1 Jenis shuttlecock yang akan digunakan untuk pertandingan ialah **LingMei Platinum.**

10.0 KELEWATAN

- 10.1 Jika pemain yang tidak hadir apabila masa permmainannya tiba (10 minit selepas nama dipanggil), maka permainan itu sahaja akan diambil kira sekiranya sebagai kemenangan percuma (walk over) dengan kemenangan 75-0.

11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 11.0 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

- 12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 JURI RAYUAN

- 13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

