

PERATURAN PERTANDINGAN BADMINTON (INDIVIDU)

1. Undang-undang Permainan

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persekutuan Badminton Antarabangsa (IBF) dan Peraturan Am Karnival Sukan Siswa UniKL (KSSU)

2. Pendaftaran Pemain

2.1. Kelayakan pemain seperti di peraturan AM USSC perkara 5.

2.2. Perubahan akhir nama pemain hendaklah mematuhi peraturan Am USSC 5.8.

2.3. Jumlah pemain boleh didaftarkan dalam pertandingan ini adalah seperti berikut:

2.3.1. Pemain Perseorangan Lelaki - 1 Orang

2.3.2. Pemain Beregu Lelaki - 2 Orang

2.3.3. Pemain Beregu Wanita - 2 Orang

2.4. Setiap pemain hanya dibenarkan bermain dalam **satu kategori sahaja pada mana-mana perlawanan**. Percaturan strategi terpujang kepada pasukan masing-masing.

2.5. Semua perlawanan akan bermula pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap kontinjen mestilah terdiri daripada **Pengurus dan lima (5) orang pemain** 15 minit sebelum perlawanan bermula. Jika gagal pasukan berkenaan dianggap kalah dan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawannya serta mematuhi kriteria peraturan Am KSSU perkara 10.

2.6. Pasukan yang menurunkan pemain-pemain yang tidak didaftarkan akan **dibatalkan penyertaannya dalam kejohanan ini**.

3. Pertukaran Pemain

3.1. Tiada pertukaran pemain dibenarkan setelah Borang Pendaftaran diserahkan kepada pihak Urusetia.

4. Sistem Pertandingan

4.1. Sila rujuk Peraturan Am KSSU perkara 6 (Sistem Pertandingan).

5. Sistem Kiraan Mata.

5.1. Pengiraan mata kemenangan bagi setiap set untuk regu-regu dalam pasukan adalah seperti berikut:

5.1.1. Set Pertama - 21 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 20 – 20).

5.1.2. Set Kedua - 21 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 20 – 20).

5.1.3. Set Ketiga - 15 mata (tiada mata tambahan jika mata terikat 14 – 14).

5.2. Pasukan yang terdahulu memungut dua puluh satu (21) mata/ Lima belas (15) mata akan dikira menang bagi perlawanan set tersebut.

6. Penentuan Kedudukan Pasukan

6.1. **Sistem Liga Pusingan Pertama.** Pemenang akan ditentukan seperti berikut:

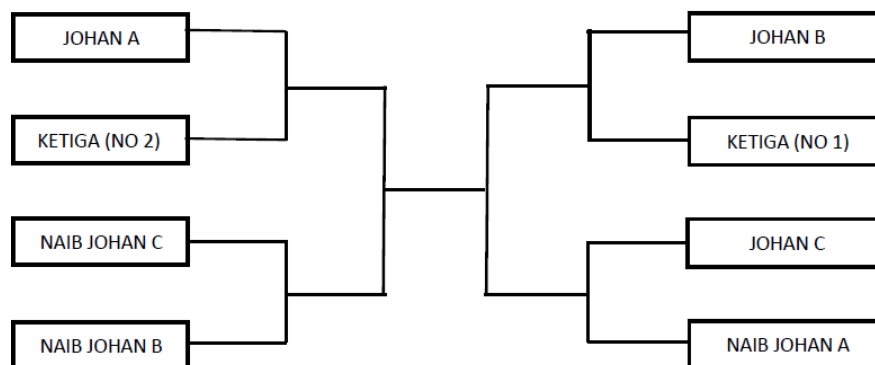
- 6.1.1. Pasukan yang mendapat jumlah mata terbanyak. **Jika seri;**
- 6.1.2. Pasukan yang memenangi bilangan perbezaan set (Menang – Kalah) yang terbanyak dikira menang. (*Set Difference*). **Jika seri;**
- 6.1.3. Pasukan yang mendapat perbezaan mata terbanyak (jumlah mata – jumlah kena) bagi keseluruhan perlawanan di dalam kumpulan dikira menang. (*Point difference*). **Jika seri;**
- 6.1.4. Pasukan yang mengalahkan lawannya dikira menang.

7. Pusingan Kalah Singkir

- 7.1. **Pusingan Suku Akhir.** Johan, Naib Johan setiap kumpulan dan 2 pasukan tempat ketiga dari keseluruhan (3) kumpulan yang mempunyai mata tertinggi adalah layak untuk memasuki pusingan kalah singkir (Suku Akhir).
- 7.2. **Pusingan Separuh Akhir.** Empat (4) Pasukan yang menang di Peringkat Suku Akhir akan masuk ke Pusingan ini.
- 7.3. **Pusingan Tempat Ke Tiga dan Ke Empat.** Dua (2) Pasukan yang kalah di Peringkat Separuh Akhir akan bertanding untuk menentukan pemenang ke tiga dan ke empat.
- 7.4. **Pusingan Akhir.** Dua (2) Pasukan yang menang di Peringkat Separuh Akhir akan masuk ke Pusingan ini untuk penentuan juara dan naib juara.

8. Carta Pusingan Kalah Singkir

KUMPULAN A	KUMPULAN B	KUMPULAN C
A1	B1	C1
A2	B2	C2
A3	B3	C3
A4	B4	C4



9. Lain-lain Perkara Berkaitan

- 9.1. Setiap pemain perlu berpakaian sesuai.
- 9.2. Segala keputusan pengadil perlawanan adalah **MUKTAMAD**.

