



SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) EDISI KALI KE-10 TAHUN 2025

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN BADMINTON



UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN BADMINTON SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

1. PERATURAN AM

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang **Persekutuan Badminton Dunia (BWF)** yang dikuat kuasakan pada masa ini dan Peraturan-Peraturan Am SIPMA.
- 1.2 Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi penafsirannya, maka Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan akan diputuskan seperti berikut:
 - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
 - 1.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada UNDANG-UNDANG PERSEKUTUAN BADMINTON DUNIA (BWF).
- 1.4 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa adalah muktamad.

2. PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 2.2 Pendaftaran hendaklah dibuat dengan menggunakan Borang Penyertaan Rasmi yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola pada tarikh yang telah ditetapkan. Butir-butir tentang seseorang peserta hendaklah dilengkapi dan disahkan oleh Setiausaha Agung Majlis Sukan Pasukan atau Ketua Kontinjen masing-masing.
- 2.3 Pertandingan akan dijalankan mengikut format individu dan terbahagi kepada lima (5) kategori;
 - 2.3.1 Perseorangan lelaki
 - 2.3.2 Perseorangan Wanita
 - 2.3.3 Beregu Lelaki



- 2.3.4. Beregu Wanita
- 2.3.5. Beregu Campuran

- 2.4 Setiap Institusi dibenarkan mendaftar maksimum dua (2) penyertaan bagi setiap kategori.
- 2.5 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain secara maksimum dua (2) kategori sahaja.
- 2.6 Bilangan pemain dan pegawai adalah seperti berikut;

BILANGAN PEMAIN	LELAKI	WANITA	PEGAWAI
Minimum	1	1	4
Maksimum	8	8	

- 2.7 Penyertaan terbuka kepada semua pasukan berikut:
 - 2.7.1 Majlis Sukan Sekolah Malaysia (MSSM)
 - 2.7.2 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia (MSMM)
 - 2.7.3 Majlis Sukan Kolej Vokasional Malaysia (MASKoV)
 - 2.7.4 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia (MSIPGM)
 - 2.7.5 Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM)
 - 2.7.6 Majlis Sukan Politeknik Malaysia (MSPM)
 - 2.7.7 Majlis Sukan IPTS Malaysia (MASISWA)
 - 2.7.8 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia (MASKOM)

3. KELAYAKAN PESERTA

- 3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA
- 3.2 Tiap-tiap kontinjen hendaklah mendaftarkan nama pemain dan pegawai melalui Majlis Sukan masing-masing.

4. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 4.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan pada 2 September 2025
- 4.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan, Pasport antarabangsa atau dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 yang asal untuk disahkan dan No.Kad Matrik (untuk yang berkenaan)



4.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

4.4 Selepas taklimat pengurus pasukan, sebarang permohonan pertukaran/gentian peserta tidak dibenarkan.

5. JADUAL PERTANDINGAN

5.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

6. FORMAT/SISTEM PERTANDINGAN

6.1 Sistem pertandingan dijalankan secara Kalah Keluar (Knock Out).

6.2 Semua acara badminton akan menggunakan sistem kiraan 21 mata atau (Rally Point Scoring System) (3 x 21)

7. PENANGGUHAN PERLAWANAN

7.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan/jadualkan tidak boleh diminta tangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.

7.2. Referi kejohanan dan Jawatankuasa Pengelola SIPMA adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu terlebih dahulu atau diputuskan serta merta.

8. PAKAIAN PEMAIN

8.1 Pakaian yang sesuai dengan permainan Badminton.

8.2 Bagi acara beregu, baju pemain (sekurang-kurangnya dari segi warna) hendaklah sama dengan pasangannya di dalam setiap perlawanan.

8.3 Nama kontijen dibelakang baju adalah diwajibkan.

9. PERALATAN

9.1 Jenama bulu tangkis yang digunakan akan ditentukan oleh Jawatankuasa Teknikal SIPMA.



10. KELEWATAN

- 10.1 Hanya 5 minit sahaja akan diberi kepada seseorang pemain yang lewat dan selepas itu lawannya akan diberi kemenangan percuma dengan kiraan 31-0 atau 21-0, 21-0.

11. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 11.1 Setiap pemain haruslah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan kecuali mendapat pengesahan kecederaan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 11.2 Jika didapati berlaku dengan sengaja, semua perlawanan seterusnya yang melibatkan pemain berkenaan akan dibatalkan dan pemain yang terlibat akan disingkirkan daripada pertandingan.

12. JAWATANKUASA BANTAHAN / RAYUAN

- 12.1 Rujuk Peraturan Am SIPMA (Peraturan 16)

13. JAWATANKUASA DISIPLIN

- 13.1 Rujuk Peraturan Am SIPMA (Peraturan 17)

14. HADIAH

- 14.1 Rujuk Peraturan Am SIPMA (Peraturan 19)

15. KEWANGAN

- 15.1 Rujuk Peraturan Am SIPMA (Peraturan 20)

16. PERKARA AM

- 16.1 Rujuk Peraturan Am SIPMA (Peraturan 21)

17. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 17.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan yang berkenaan dan keputusan adalah muktamad