



KELAB MAFS

PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN BADMINTON

KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan badminton dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **8.00 pagi**

Lokasi : **Kompleks Kejuruan Presint 8, Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta :
11 orang peserta: Lapan (9) pemain dan dua (2) pemain simpanan (lelaki dan wanita)
 - (b) Kategori Acara Berpasukan:
 - i. 1 x Perseorangan lelaki (terbuka);
 - ii. 1 x Beregu Veteran Lelaki (**hanya untuk pemain berusia 45thn dan ke atas**);
 - iii. 1 x Beregu lelaki (terbuka);
 - iv. 1 x Beregu wanita (terbuka); &
 - v. 1 x Beregu campuran (**diwajibkan salah seorang pemain adalah dari kalangan pegawai P&P Gred 9 dan ke atas**).
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) kategori sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus Pasukan hendaklah mendaftarkan dua (2) orang pemain pada umur 45 tahun dan ke atas (mengikut tahun) dan seorang pemain di Gred 9 atau ke atas bagi kategori yang telah ditetapkan. Pemain tersebut diwajibkan berada di gelanggang mengikut ketetapan seperti di para 1(b)(ii) dan 1(b)(v).
4. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum semua pertandingan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
5. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding

dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.

6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
7. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
8. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. **FORMAT PERTANDINGAN**

1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- (a) Jumlah *game* menang dan kalah;
 - (b) Jumlah mata (*point set*) yang terbanyak
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.

V. **SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN**

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Badminton Sedunia (BWF) yang berkuatkuasa dan telah diterima oleh Persatuan Badminton Malaysia (BAM).

2. Semua perlawanan akan menggunakan sistem kiraan 30 mata (*rally point*) tanpa tambahan mata (*deuce*). Pertukaran gelanggang dilakukan pada kiraan mata ke-15.
3. Pertandingan ini melibatkan acara berpasukan dengan kemenangan ditentukan mengikut *best of five categories of games* dalam peringkat kumpulan. Ini termasuklah perlawanan pada peringkat separuh akhir, penentuan tempat ketiga dan keempat dan perlawanan akhir.
4. Setiap pasukan boleh menghantar minima tiga (3) penyertaan bagi kategori di dalam setiap acara sukan yang dipertandingkan dalam kejohanan SMK26. Sebagai contoh, bagi acara sukan berpasukan yang mempunyai 5 kategori, pasukan boleh dibenarkan untuk mendaftar pemain bagi menyertai 3 kategori yang dipertandingkan.
5. Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan.
6. Jawatankuasa Pengelola Perlawanan akan menyediakan shuttlecock yang bersesuaian dengan kejohanan iaitu **jenis ANR atau RHL Standard**.
7. Pemain diwajibkan memakai kasut gelanggang tertutup (*non-marking sole*) berdasarkan tatacara yang ditetapkan di tempat acara sukan diadakan.
8. Pemain boleh digantikan dengan pemain simpanan bagi sesuatu acara sukan **sebelum perlawanan bermula**. Pemain yang telah digantikan tidak boleh bertukar ganti dengan pemain lain atau bermain di kategori yang lain.

VI. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

VIII. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')