





## **BULUTANGKIS**

### **A. Nomor Yang Dipertandingkan**

1. Tunggal Putra
2. Tunggal Putri
3. Ganda Putra
4. Ganda Putri
5. Ganda Campuran
6. Beregu Putra
7. Beregu Putri

### **B. Peraturan Pertandingan**

1. Peraturan pertandingan yang dipergunakan adalah peraturan PBSI/BWF (official dan pemain dianggap sudah mengetahui);
2. Pemain yang harus bermain berturut-turut berhak mendapatkan istirahat 60 menit diantara dua pertandingan yang akan dilakukan secara berturut-turut;
3. Pemain yang gilirannya bertanding sesuai jadwalnya setelah dipanggil dalam waktu 5 (lima) menit atau 3 kali panggilan tidak memasuki lapangan dinyatakan kalah/WO;
4. Jadwal yang tertera dalam buku panduan menjadi dasar dilaksanakannya suatu pertandingan, namun pertandingan dapat dimajukan waktunya atau mundur karena terjadi WO dan lain sebagainya;
5. Peserta harus mengetahui bila dan dimana pertandingannya dilakukan;
6. Setiap pertandingan berlaku prinsip The Best of Three Games;
7. Pada point 11 setiap game, pemain diizinkan untuk istirahat tidak lebih 60 detik;
8. Pada waktu pergantian tempat antar game, pemain diizinkan istirahat tidak lebih dari 120 detik. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan instruksi-instruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan;
9. Bila terjadi One Game All (game satu sama), pemain diizinkan istirahat tidak lebih dari 120 detik;
10. Apabila terjadi gangguan, Referee berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain, dengan ketentuan hasil pertandingan, score yang diperoleh tetap berlaku sah;
11. Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa se-izin wasit yang bertugas, kecuali menukar raket dipinggir lapangan pada kesempatan yang ada;

12. Pemain dan official bertanggung jawab untuk mengetahui sendiri bila dan dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya;
13. Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia, dinyatakan KALAH;
14. Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu bertanding (air, raket dsb) hanya sepengetahuan dan melalui Referee;
15. Pemain/Atlet dilarang menggunakan obat Doping.

### **C. Sistem Pertandingan**

- a. Semua pertandingan perorangan maupun beregu akan menggunakan sistem gugur;
- b. Jumlah peserta tiap nomor pertandingan ganda perorangan dan beregu maksimal 4 orang/regu;
- c. Pertandingan dengan system rally point (*two winning set*).

### **D. Peserta**

- a. Beregu
  1. Setiap regu/team minimal memiliki 2 orang pemain, dan maksimal 4 orang baik beregu putra maupun beregu putri.
  2. Pertandingan beregu baik putra maupun putri terdiri dari Tunggal, Ganda dan Tunggal. Apabila tim beregu sudah memenangkan 2 pertandingan tunggal pertama dan ganda, maka tunggal kedua tidak dipertandingkan lagi, dan tim beregu tersebut sudah memenangkan pertandingan.
- b. Perorangan
  1. Pemain maksimal hanya boleh mengikuti 2 atau 3 nomor pertandingan.
  2. Tiap kontingen hanya boleh mengirimkan 1 pemain tunggal dan 1 pasangan ganda disetiap nomor perorangan.
  3. Tiap kontingen hanya boleh mengirimkan 1 tim beregu untuk setiap nomor beregu.

### **E. Shuttlecock yang Digunakan**

- a. *Shuttlecock* yang digunakan *shuttlecock* disiapkan oleh panitia pelaksana;
- b. Saat mencoba lapangan, memakai *shuttlecock* yang disiapkan oleh masing-masing tim.

### **F. Ketentuan Scoring dan Interval**

- a. Pertandingan menggunakan score 3 x 21 (rally point) dengan prinsip the best of three game;
- b. Apabila terjadi score 20 – 20, pemenangnya adalah pemain yang mendapat angka 2 secara berturut turut;
- c. Apabila terjadi score 29 – 29, pemenangnya adalah pemain yang mendapat angka 30 lebih dulu;
- d. Apabila telah mencapai score 11 pemain berhak istirahat tidak melebihi 60 detik, pelatih diperkenankan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi – instruksi, namun pemain dilarang meninggalkan lapangan;
- e. Antara game pertama dan kedua atau antara game kedua dan ketiga (jika ada)



pemain berhak istirahat tidak melebihi 120 detik, pelatih diperkenankan mendatangi pemain untuk memberikan instruksi, namun pemain dilarang meninggalkan lapangan;

- f. Pelatih boleh memberikan instruksi dengan kata – kata atau isyarat pada saat shuttle not in play.

#### **G. Ketentuan Servis**

Khusus untuk kejuaraan tingkat Nasional/Internasional akan diberlakukan ketentuan Servis Law of Badminton 9.1.6 : “ **Shuttlecock harus berada di bawah 1,15 meter dari permukaan lapangan pada saat dipukul oleh raket Server** “.

#### **H. Ketentuan Pakaian**

1. Untuk Kaos dan Celana Team Harus sama Motif dan Desainnya;
2. Nama Pemain dan Nama Politeknik Wajib tertulis dibelakang Kaos;
3. Penulisan Nama Pemain harus merupakan nama lengkap atau Penggalan dari nama lengkap yang jelas dan tidak boleh nama panggilan;
4. Ukuran Tinggi Huruf Nama Pemain Minimum 6 cm dan Maksimum 10 cm Panjang menyesuaikan;
5. Untuk ukuran Tinggi Huruf Nama Politeknik dan Sponsor harus 5 cm Panjang menyesuaikan;
6. Terdapat logo Porseni XV 2026
7. Harus Menggunakan Huruf Kapital dalam abjad romawi kecuali untuk iklan;
8. Penulisan huruf harus horizontal dengan urutan dari atas kebawah nama atlet, lalu nama Politeknik, lalu nama iklan (jika ada) maksimum berisi tiga baris tulisan;
9. Iklan boleh dipasang pada tempat-tempat sebagai berikut: lengan kiri, lengan kanan, kerah kiri, kerah kanan, bahu kiri, bahu kanan, serta bagian depan baju, luas setiap iklan maksimum 20 cm dan jumlahnya tidak boleh lebih dari 5 (lima) buah;
10. Iklan juga boleh dipasang satu baris yang tinggi huruf maksimum 10 cm iklan seperti ini ditulis dibagian depan kaos;
11. Iklan juga boleh dipasang dicelana pertandingan dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
12. Iklan juga boleh dipasang disepatu dan kaos kaki dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
13. Iklan juga boleh dipasang dipakaian lainnya dengan luas maksimum 20 cm dan tidak boleh lebih dari satu buah iklan;
14. Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga Bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.

#### **I. Ketentuan Cidera Sewaktu Bertanding**

1. Pemain yang mengalami cidera sewaktu bertanding tidak mendapatkan waktu khusus untuk memulihkan cideranya, apabila tidak dapat melanjutkan



pertandingan dinyatakan **KALAH**;

2. Apabila pemain yang cidera tersebut bermain rangkap maka di partai berikutnya tidak dipertandingkan.
- 3.

#### **J. Wasit dan Ketentuan Wasit**

Wasit yang memimpin pertandingan pada PORSENI XV tahun 2026 adalah wasit yang ditentukan oleh panitia pelaksana berdasarkan usulan dari PBSI.

#### **K. Ketentuan Wasit**

- a. Wasit / Hakim Service / Hakim Garis yang memimpin pertandingan ditunjuk oleh Panitia Pelaksana;
- b. Keputusan Wasit yang memimpin pertandingan bersifat mengikat;
- c. Wasit dapat menganulir keputusan Hakim Garis;
- d. Referee berhak memutuskan segala sesuatu yang menyangkut pertandingan dan keputusannya bersifat final.
- e.

#### **L. Ketentuan Protes**

1. Protes harus diajukan oleh Manager yang bersangkutan secara tertulis ditujukan kepada Referee disertai uang protes sebesar Rp. 500.000,- (Lima ratus ribu rupiah) tunai;
2. Pihak yang memprotes harus memiliki data pembanding dan pihak yang diprotes harus dapat menunjukkan bukti yang diminta untuk bahan penyelesaian;
3. Apabila pihak yang diprotes tidak dapat menunjukan/menyerahkan data-data yang diminta sesuai dengan waktu telah ditentukan akan dikenai sanksi DISKUALIFIKASI;
4. Protes yang tidak memenuhi persyaratan tidak akan dilayani;
5. Protes dapat dilakukan paling lambat diajukan ke Referee 15 menit setelah pertandingan yang bersangkutan selesai;
6. Uang protes menjadi milik Panitia Pelaksana.

#### **M. Jadwal Latihan**

- a. Panitia pelaksana mengatur jadwal uji coba lapangan;
- b. Pada sesi latihan masing-masing menggunakan shuttlecock sendiri.

#### **N. Penutup**

1. Jadwal pertandingan akan disesuaikan dengan jumlah peserta dan jadwal akan dibagikan pada saat *technical meeting*.
2. Hal-hal yang belum diatur peraturan pertandingan ini kan ditetapkan kemudian pada saat *technical meeting*.