



**KEJOHANAN SUKAN STAF  
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA  
PERATURAN TENPIN BOWLING**



## **1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut **Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC)**. Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
  - 1.2.1 Semua masalah akan diputuskan berasaskan kepada **Peraturan AM Kejuhanan Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM)**.
  - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan MTBC.
- 1.3 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Tenpin Boling Kejuhanan Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM) adalah muktamad.

## **2. PENDAFTARAN PEMAIN**

- 2.1 Tiap-tiap universiti dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada:
  - 2.1.1 5 orang pemain lelaki (4 pemain dan 1 simpanan).
  - 2.1.2 5 orang pemain wanita (4 pemain dan 1 simpanan).
  - 2.1.3 Borang pendaftaran pemain yang lengkap hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.

## **3. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN**

- |     |                                |                |
|-----|--------------------------------|----------------|
| 3.1 | Perseorangan ( <i>Single</i> ) | - 6 permainan  |
| 3.2 | Beregu ( <i>Doubles</i> )      | - 6 permainan  |
| 3.3 | Tiga Sepasukan (Trio)          | - 6 permainan  |
| 3.4 | Empat Sepasukan (Team of Four) | - 6 permainan  |
| 3.5 | Masters Event                  | - 10 permainan |

## 4. SISTEM PERTANDINGAN

### 4.1 Acara Perseorangan (*Single*)

- 4.1.1 Setiap universiti **DIBENARKAN** mendaftar maksima 4 orang peserta lelaki dan 4 orang peserta wanita.
- 4.1.2 Peserta-peserta **DIWAJIBKAN** bermain sebanyak Enam (6) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 4.1.3 Setiap peserta perlu menukar lorong selepas tiga (3) permainan (*games*).
- 4.1.4 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang.

### 4.2 Acara Beregu (*Doubles*)

- 4.2.1 Setiap universiti **DIBENARKAN** mendaftar maksima 2 pasukan lelaki dan 2 pasukan wanita.
- 4.2.2 Peserta-peserta **DIWAJIBKAN** bermain sebanyak Enam (6) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 4.2.3 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas tiga (3) permainan (*games*).
- 4.2.4 Peserta-peserta bagi acara **Double** mesti bermain mengikut susunan yang telah didaftarkan dalam permainan (*game*) pertama.
- 4.2.5 Sekiranya ada didapati pasukan yang menukar peserta semasa permainan (*game*) berlangsung, pasukan berkenaan akan hilang kelayakan bertanding tanpa sebarang amaran.
- 4.2.6 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang.

### 4.3 Acara Tiga Sepasukan (*Trio*)

- 4.3.1 Setiap universiti **DIBENARKAN** mendaftar maksima 1 pasukan Lelaki dan 1 pasukan Wanita.

- 4.3.2 Setiap pasukan **DIWAJIBKAN** bermain sebanyak Enam (6) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
  - 4.3.3 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas tiga (3) permainan (*games*).
  - 4.3.4 Peserta-peserta bagi acara **Trio** mesti bermain mengikut susunan yang telah didaftarkan dalam permainan (*game*) pertama.
  - 4.3.5 Sekiranya ada didapati pasukan yang menukar peserta semasa permainan (*game*) berlangsung, pasukan berkenaan akan hilang kelayakan bertanding tanpa sebarang amaran.
  - 4.3.6 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang.
- 4.4 **Acara Empat (4) Sepasukan (*Team of Four*)**
- 4.4.1 Setiap universiti **DIBENARKAN** mendaftar maksima 1 pasukan lelaki dan 1 pasukan wanita.
  - 4.4.2 Setiap pasukan **DIWAJIBKAN** bermain sebanyak Enam (6) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
  - 4.4.3 Peserta-peserta bagi acara **Empat Sepasukan** mesti bermain mengikut susunan yang telah didaftarkan dalam permainan (*game*) pertama.
  - 4.4.4 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas tiga (3) permainan (*games*) pada (Blok 1: 3 Games, Blok 2: 3 Games).
  - 4.4.5 Setiap pasukan boleh membuat pertukaran pemain gantian selepas selesai blok pertama. Sekiranya ada penggantian pemain, setiap pasukan perlu mengisi borang yang disediakan oleh penganjur sebelum blok kedua bermula.
  - 4.4.6 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang.
- 4.5 **Acara Master (*Masters Event*)**
- 4.5.1 Peserta yang berjaya menduduki 12 tempat teratas berdasarkan 24 (*games*) layak untuk bermain bagi acara Master.

- 4.5.2 Setiap peserta akan bermain sebanyak **10 permainan (*games*)**.
- 4.5.3 Pemenang akan ditentukan melalui jatuhan tertinggi dalam 10 permainan.
- 4.5.4 Setiap pemain akan membuat pertukaran lane setiap satu game.
- 4.5.5 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang.

## **5. PENGESAHAN KEPUTUSAN**

- 5.1 Adalah menjadi tanggungjawab peserta untuk mengesahkan jumlah jatuhan pin yang dilakukannya dengan menandatangani borang keputusan yang disediakan.
  - 5.1.1 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah jika terdapat perbezaan dengan catatan komputer dan mestilah mendapat kebenaran Pengerusi Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.

## **6. GANGGUAN PERMAINAN**

- 6.1 Pengerusi Teknikal dan Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung menghadapi masalah yang sukar di atasi.
- 6.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan berlaku.

## **7. BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH**

- 7.1 Bila seorang pemain bermain di lorong yang salah dan kesalahan itu ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu dianggap sebagai 'bola mati' (dead ball) dan pemain tersebut dikehendaki bermain frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 7.2 Sekiranya kesalahan tadi hanya disedari selepas pemain kemudian daripadanya membuat balingan, maka mata yang diperolehi akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki menyambung permainan frame berikutnya di lorong yang salah tadi.

## 8. KELEWATAN DAN BLIND SCORE

- 8.1 Semua peserta dikehendaki melaporkan diri **selewat-lewatnya 15 minit** sebelum sesuatu acara dimulakan.
- 8.2 Sekiranya permainan telah dimulakan dan terdapat pemain yang datang lewat, pemain tersebut dibolehkan bermain dengan syarat pemain-pemain lain belum menghabiskan frame yang ke -3 dalam game pertama. Frame pertama dan kedua bagi pemain berkenaan akan diberi skor kosong.
- 8.3 Sekiranya pemain-pemain telah membaling bola dalam frame ke-3 untuk game pertama, pemain ini **TIDAK DIBENARKAN** untuk bermain bagi game pertama dan blind score akan diguna pakai. Pemain ini hanya dibenarkan bermain untuk game kedua dan seterusnya.
- 8.4 Tetapi jika pemain ini sampai selepas game pertama selesai, beliau **TIDAK DIBENARKAN** bertanding dan blind score akan diberikan kepada pasukannya.

## 9. KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 9.1 Sekiranya berlaku sebarang '*black-out*' dalam monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta berkenaan dikehendaki bermain semula permainan tersebut. Akan tetapi jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari frame di mana ia berhenti sebelum ini.
- 9.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 9.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu 'black out' seumpama ini.

## 10. PAKAIAN & NOMBOR KOD

- 10.1 Semua peserta mesti memakai pakaian seragam dengan nama universiti masing-masing.
- 10.2 Semua peserta hendaklah memakai baju (berkolar atau round neck) yang kemas dan warna yang seragam serta berseluar panjang (Long Slack, Seluar Track atau Khakis).

- 10.3 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut universiti yang ditetapkan.
- 10.4 Semua peserta mesti mempamerkan kodnya di bahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dalam pertandingan ini.

## 11.PENENTUAN PINGAT

- 11.1 Penentuan pingat bagi setiap kategori akan ditentukan oleh jumlah jatuhan pin yang tertinggi. Sekiranya terdapat jumlah jatuhan pin yang sama dari mana-mana kategori, jumlah jatuhan pin game yang terakhir akan menentukan pemenang.
- 11.2 Pingat Emas, Perak dan Gangsa dalam setiap acara (Perseorangan, Beregu, Tiga Sepasukan, Empat Sepasukan) untuk kedua-dua kategori.
- 11.3 Pingat Emas, Perak dan Gangsa dalam acara Master untuk kedua-dua kategori.
- 11.4 Bilangan Pingat (Semua pingat akan diambil kira dalam pungutan pingat) seperti berikut:

ACARA	EMAS	PERAK	GANGSA
Perseorangan (L&W)	2	2	2
Beregu (L&W)	4	4	4
Tiga Sepasukan (L&W)	6	6	6
Empat Sepasukan (L&W)	10	10	10
Master (L&W)	2	2	2
<b>JUMLAH</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

## 12.BANTAHAN

- 12.1 Rujuk Peraturan AM 17.0

## 13.LARANGAN

- 13.1 Peserta-peserta adalah di larang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau dibawah pengaruh alkohol sepanjang pertandingan berlangsung.
- 13.2 Sekiranya terdapat peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan diarahkan dari berhenti dari pertandingan ini. Pengerusi pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal supaya peserta ini digantung daripada seluruh pertandingan.
- 13.3 Minuman bukan beralkohol adalah **DIBENARKAN**

13.4 Minuman dan tepung (powder) serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja konsole.

#### **14. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Rujuk peraturan 21.0

#### **15. RINGKASAN PENYERTAAN**

<b>PERKARA</b>	<b>LELAKI</b>	<b>WANITA</b>
<b>Jumlah Pemain</b>	<b>4 + 1 (Simpanan)</b>	<b>4 + 1 (Simpanan)</b>
<b>Jumlah Pegawai (Pengurus &amp; Jurulatih)</b>	<b>2</b>	<b>2</b>