PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOLING

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan *World Tenpin Bowling Association* (WTBA).

1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang -Undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.

1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:

1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada PERATURAN AM KEJOHANAN SUKAN STAF UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA.

1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan WTBA

1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Tenpin Boling Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

29 Julai 2023 (Sabtu)

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

Endah Parade, Bukit Jalil.

4.0 PENDAFTARAN PASUKAN

4.1 Setiap pasukan boleh mendaftarkan (1) pasukan lelaki, (1) pasukan wanita, yang terdiri daripada:

PERKARA	LELAKI	WANITA
Pengurus Pasukan	1 orang	1 orang
Peserta	4 orang	4 Orang
JUMLAH	**5 orang**	**5 orang**

5.0 SUSUNAN PEMAIN

5.1 Susunan pemain adalah terletak kepada budi bicara pengurus pasukan masing-masing.

5.2 Pasukan lain tidak dibenarkan melakukan sebarang bantahan terhadap susunan pemain yang ditentukan oleh pengurus pasukan masing-masing.

6.0 CARA PERMAINAN *(STYLE OF PLAY)*

Tiap-tiap satu permainan *(game)* akan dilangsungkan di atas sepasang lorong. Individu atau pasukan akan mengikut susunannya bermain satu *frame* pada satu lorong dan *frame* yang berikutnya pada lorong yang disebelahnya. Cara permainan ini akan digunakan sehingga permainan itu tamat.

7.0 ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

7.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan dalam Kejohanan Sukan Staf Universiti Putra Malaysia.

Kategori Lelaki

Bil.	Acara
1.	Berpasukan Berempat

Kategori Wanita

Bil.	Acara
1.	Berpasukan Berempat

8.0 Acara Pasukan Berempat

8.1.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu (1) pasukan berempat lelaki dan satu (1) pasukan berempat wanita dalam acara ini.

8.1.2 Bagi acara Pasukan Berempat Lelaki, setiap pasukan hendaklah mendaftar 4 orang peserta manakala bagi acara Pasukan Berempat Wanita, setiap pasukan hendaklah mendaftar 4 orang peserta.

8.1.3 Setiap pemain diwajibkan bermain sebanyak **TIGA (3)** *games*.

9.0 PERUBAHAN DALAM SUSUNAN PERMAINAN

9.1 Peserta-peserta empat sepasukan mesti bermain mengikut susunan yang didaftarkan dalam permainan *(game)* yang pertama.

9.2 Sekiranya ada didapati pasukan yang menukar peserta semasa pertukaran susunan pemain, pasukan tersebut akan hilang kelayakan bertanding tanpa apa-apa amaran lagi.

10.0 MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN *('WALK-OVER')*

10.1 Sekiranya permainan telah dimulakan dan terdapat pemain lain yang datang lewat, pemain tersebut dibolehkan bermain dengan syarat pemain-pemain lain belum menghabiskan *frame* yang ke-5 dalam game yang pertama. *Frame* pertama, kedua, ke-3 dan ke-4 bagi pemain ini akan diberi skor kosong.

10.2 Sekiranya pemain-pemain lain telah membaling bola dalam *frame* ke-5 untuk game pertama pemain ini tidak dibenar untuk bermain bagi game pertama dan skor 50 sahaja akan diberikan. Pemain ini hanya dibenarkan bermain untuk game kedua dan seterusnya.

10.3 Pasukan atau peserta individu hanya dibenarkan menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan sesuatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera atau dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingan.Tiada pemain gantian dibenarkan dan markah hanya dikira sehingga permainan (game) terakhirnya atau skor 50 sahaja yang mana lebih tinggi.

11.0 GANGGUAN PERMAINAN

11.1 Pengerusi pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk memberi arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sebarang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.

11.2 Permainan *(game)* yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

12.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

12.1 Bila seseorang peserta bermain dalam lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu akan dianggap sebagai 'bola mati' *(Dead Ball)* dan peserta tersebut dikehendaki bermain *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

12.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas peserta kemudian membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan peserta tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

13.0 WAKTU MELAPOR DIRI

13.1 Semua peserta mesti melapor diri **selewat-lewatnya 30 minit** sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang lewat akan hilang kelayakan dalam acara tersebut.

14.0 *'PACER'*

14.1 Pihak penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seseorang *'pacer'* sekiranya ada *'walk-over'* dalam suatu acara atau bilangan peserta dalam acara itu tidak mencukupi.

15.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN *(SLOW BOWLING)*

15.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hal dan obligasinya seperti berikut:-

15.1.1 Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu *(right of way)* terhadap peserta yang berada di atas lorong sebelah kirinya.

15.1.2 Mereka harus memberi laluan kepada peserta yang berada di atas lorong sebelah kanannya.

15.1.3 Semua peserta harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.

15.1.4 Sekiranya didapati ada peserta yang tidak mematuhi peraturan 15.1.3 di atas, dia akan diberikan amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan yang pertama (tiada penalti), dan kad kuning atas kesalahan yang kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan yang ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, peserta tersebut akan diberikan kad merah dan sifar (0) mata untuk frame tersebut.

16.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

16.1 Sekiranya berlaku sebarang *'black out'* dalam TV monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta-peserta yang berkenaan dikehendaki bermain semula nama tersebut. Akan tetapi, jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari *frame* mana ia berhenti sebelum ini.

16.2 *Game-game* yang mana skornya telah direkodkan akan dikekalkan.

16.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu *'black out'* seumpana ini.

17.0 PAKAIAN

17.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam.

17.2 Semua peserta dibenarkan memakai *T-Shirt* Berkolar atau *Round Neck*

17.3 Semua peserta **hendaklah** memakai seluar panjang sahaja *(Long Slack).*

18.0 LARANGAN

18.1 Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.

18.2 Sekiranya didapati terdapat peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan diarahkan supaya berhenti dari pertandingan ini.

18.3 Minuman **tidak** beralkohol adalah dibenarkan.

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

19.0 JAWATANKUASA BANTAHAN

19.1 Jawatankuasa ini adalah terdiri daripada ahli-ahli berikut:-

19.17.1 Pengerusi Kejohanan

19.17.2 Pengarah Pertandingan

19.17.3 Pengurus Teknikal

20.0 PENENTUAN PINGAT

20.1 Penentuan pingat bagi setiap kategori ditentukan oleh jumlah jatuhan pin tertinggi. Sekiranya terdapat jumlah jatuhan pin yang sama dalam mana-mana kategori, jumlah jatuhan pin *game* terakhir akan menentukan pemenang. Pingat akan diberikan kepada pemenang tempat pertama dan kedua sahaja bagi setiap kategori.

21.0 HADIAH-HADIAH

21.1 Sila rujuk kepada perkara Peraturan Am Perkara 12.0

22.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

22.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 14.0

23.0 BANTAHAN

23.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 15.0

24.0 PERKARA TIDAK DINYATAKAN

24.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 20.0