



**PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOLING**  
**KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**  
**( KARiSTA UiTM )**

**1.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Boling Tenpin Malaysia ( MTBC ). Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak terdapat dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
- 1.2.2 Semua peraturan am akan diputuskan berasas kepada PERATURAN AM KARiSTA UiTM. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Peraturan MTBC.
- 1.2.3 Semua keputusan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan KARiSTA UiTM.

**2.0 JENIS PERTANDINGAN**

Lelaki / Perempuan

- Perseorangan
- Beregu
- Pasukan Berempat
- All Event
- Masters

**3.0 PENDAFTARAN PEMAIN**

Sila rujuk Perkara 4.0

**4.0 PEMBENTUKAN PASUKAN**

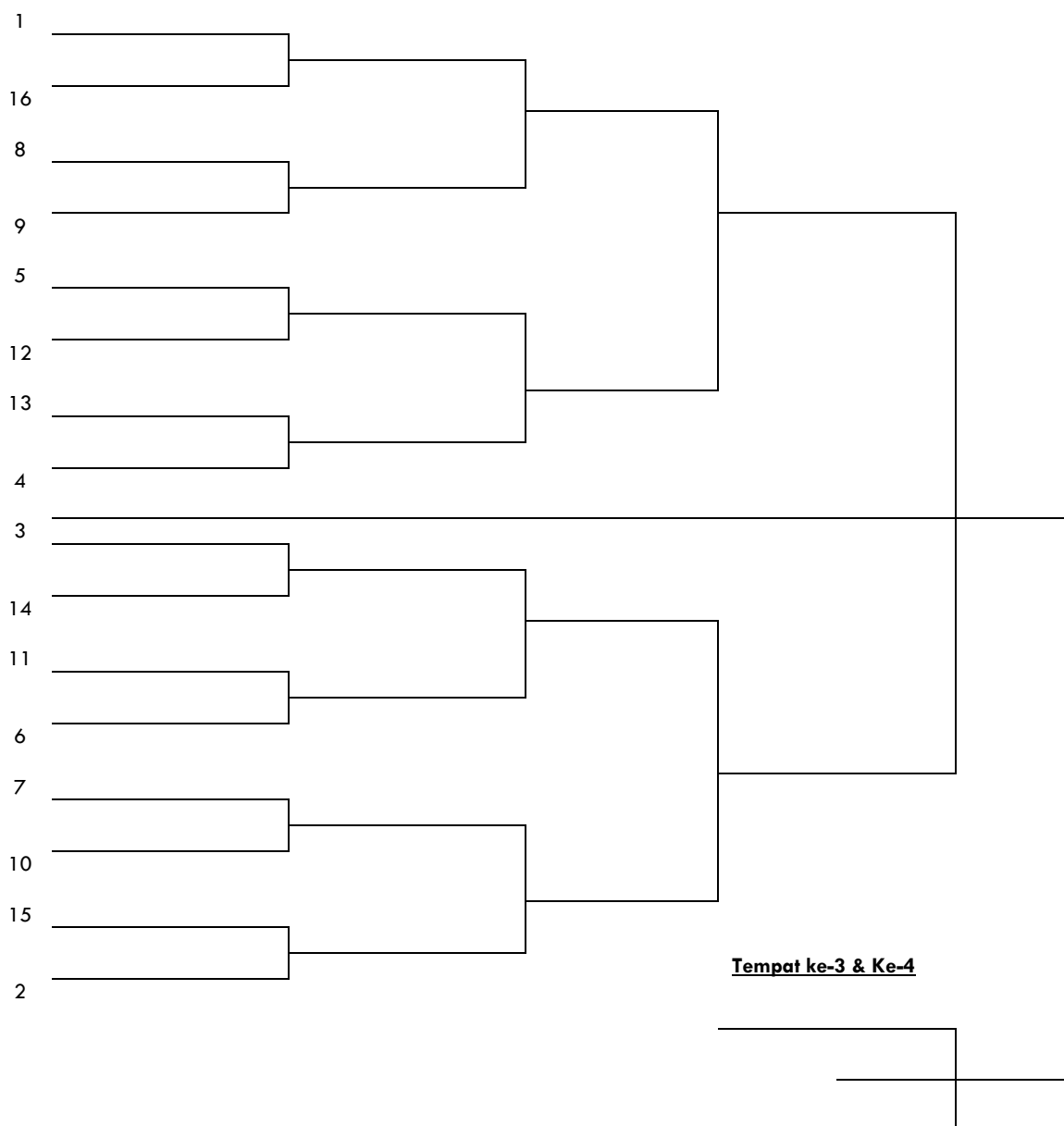
- 4.1 Satu pasukan utama dari setiap kampus  
4.2 Terbuka pasukan tambahan dari mana-mana kampus

**5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 5.1 Acara Perseorangan
- 5.1.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar empat ( 4 ) orang peserta lelaki dan empat ( 4 ) orang peserta perempuan bagi acara ini.

- 5.1.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain enam ( 6 ) 'games'. Peserta dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.
- 5.2 Acara Beregu
  - 5.2.1 Setiap kampus dibenarkan menghantar dua ( 2 ) pasangan beregu lelaki dan ( 2 ) pasangan beregu perempuan bagi acara ini.
  - 5.2.2 Peserta –peserta diwajibkan bermain enam ( 6 ) 'games'. Pasangan dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.
- 5.3 Acara Berpasukan
  - 5.3.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu ( 1 ) pasukan berempat lelaki dan satu ( 1 ) pasukan berempat perempuan bagi acara ini.
  - 5.3.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain empat ( 4 ) 'games'. Pasukan dengan jumlah jatuhan pin tertinggi adalah pemenang.
- 5.4 Acara All Event
  - 5.4.1 Setiap peserta yang telah mengambil bahagian dalam acara perseorangan, beregu dan berpasukan layak menyertai dalam acara ini.
  - 5.4.2 Jatuhan pin yang diperolehi setiap peserta yang telah bermain enam belas ( 16 ) games dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.
- 5.5 Acara Masters
  - 5.5.1 Enam belas (16) peserta lelaki dan Enam belas (16) peserta wanita dengan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam acara All Event adalah layak menyertai acara ini.
  - 5.5.2 Permainan akan diadakan mengikut kalah-mati di mana setiap peserta satu game sahaja bagi setiap perlawanan.
  - 5.5.3 Sekiranya terdapat pemain yang layak dalam acara Individu Masters tidak dapat hadir atau tidak boleh bermain kerana kecederaan, pemain yang berada di tempat ke 17 akan dipanggil dan seterusnya.
  - 5.5.4 Sekiranya peserta mempunyai jatuhan pin yang sama, satu "ball throw" akan diadakan sehingga pemenang diketahui.

5.5.5 Sila rujuk carta kalah-mati seperti dibawah:



## 6.0 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 6.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam skor yang disediakan.
- 6.2 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknikal Pertandingan atau wakilnya.
- 6.3 Individu dan pasukan yang membuat jatuhan pin terbanyak dikira sebagai pemenang. Sekiranya seri, maka keputusan ditentukan berdasarkan jumlah jatuhan pin permainan terakhir. Jika masih seri, jumlah jatuhan pin permainan kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.

## **7.0 PAKAIAN**

Semua pasukan dan peserta diwajibkan memakai pakaian seragam pasukannya ketika bermain. Peserta-peserta dikehendaki memakai seluar panjang ( jeans tidak dibenarkan ) dan baju berkolar ( tuck-in ) serta kemas untuk setiap pasukan masing-masing. Baju dan seluar setiap pasukan haruslah mempunyai warna yang seragam.

## **8.0 PERALATAN**

- 8.1 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab ke atas penyediaan peralatan seperti bola atau lain-lain peralatan permainan.
- 8.2 Hanya bola dan peralatan yang diluluskan sahaja yang boleh digunakan sepanjang tempoh pertandingan.
- 8.3 Bagi pemain yang tidak mempunyai kasut boling dikehendaki membuat sewaan di kaunter lokasi pertandingan. Para pemain dinasihatkan supaya datang awal untuk mendapat kasut yang sesuai.
- 8.4 Jika terdapat bantahan, pihak Teknikal Pertandingan mempunyai kuasa untuk memeriksa bola boling para pemain. Pemain yang menggunakan bola yang tidak mengikut spesifikasi yang ditetapkan akan dibatalkan penyertaannya.
- 8.5 Oiling pattern.

## **9.0 KELEWATAN**

Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang lewat akan kehilangan kelayakan dalam sesuatu acara itu. Peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

## **10.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

Pihak penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seorang "Pacer" sekiranya ada "Walk Over" dalam sesuatu acara atau bilangan peserta dalam sesuatu acara itu tidak mencukupi.

## **11.0 GANGGUAN PERMAINAN**

- 11.1 Pengerusi Teknikal Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa kerosakan mesin.
- 11.2 Permainan ( game ) yang tertangguh itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

## **12.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH**

- 12.1 Bila seseorang pemain bermain di atas lorong yang salah dan kesalahan ini 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.

- 12.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas pemain kemudian membalung bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 12.3 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui sebelum pemain kedua membalung, skor akan dibatalkan dan pemain tersebut dikehendaki membalung semula pada lorong yang sebenar.

### **13.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN ( SLOW BOWLING )**

- 13.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membalung bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut :-
  - 13.1.1 Seseorang peserta untuk bermain terlebih dahulu (right of way) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya. Mereka harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong sebelah kanannya. Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
  - 13.1.2 Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan di atas, dia akan diberi amaran dengan isyarat kad PUTIH untuk kesalahan pertama (tiada penalti), dan kad KUNING ke atas kesalahan kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberi kad MERAH dan sifar ( 0 ) mata untuk frame tersebut.

### **14.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK**

- 14.1 Sekiranya berlaku sebarang “black out” dalam tv monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain-pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Akan tetapi jika skor telah dicatatkan, maka permainan akan bersambung dari frame di mana permainan tersebut berhenti sebelum ini.
- 14.2 Game-game yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan. Pasukan dan pemain tidak boleh mengambil kesempatan untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu “black out” seumpama ini.

### **15.0 NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG**

- 15.1 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut pasukan.
- 15.2 Semua peserta mesti mempamerkan kodnya di bahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor ini tidak akan dibenarkan untuk mengambil bahagian.
- 15.3 Peruntukan lorong akan ditetapkan terlebih dahulu secara undian.

## **16.0 LARANGAN ( PROHIBITION )**

16.1 Peserta-peserta adalah dilarang daripada merokok, minum minuman keras atau berada di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan. Sekiranya didapati ada peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan dibatalkan penyertaannya daripada kejohanan ini.

16.2 Sekiranya berlaku perkara ini, Pengerusi Teknikal Pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal supaya peserta ini digantung daripada seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.

16.3 Minuman dan tepung serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja console.

## **17.0 BANTAHAN**

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

## **18.0 JURI RAYUAN**

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

## **18.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.