

PERATURAN PERTANDINGAN BOLING PADANG

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan Persekutuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM) dan juga yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan UiTM *Lions League* Universiti Teknologi MARA.
- 1.2. Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan Boling Padang terkini hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara yang berhubung dengan kelayakan pemain dalam Peraturan Am dirujuk.
- 2.2 Pendaftaran pasukan adalah terbuka kepada pelajar Sepenuh Masa yang belajar di UiTM Shah Alam sahaja. Setiap pasukan dibenarkan mendaftar 4 orang pemain dan seorang pemain simpanan bagi setiap pasukan.
- 2.3 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam borang pendaftaran perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4 Borang pendaftaran perlawanan hendaklah ditandatangani oleh pengurus pasukan dan diserahkan kepada Penyelaras Boling Padang 30 minit sebelum perlawanan di jalankan.

3.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan adalah antara pasukan.
- 3.2 Acara yang dipertandingkan adalah "Open *Fours*" iaitu 4 orang sepasukan dimana setiap pasukan boleh mendaftar semua lelaki atau semua wanita atau campuran lelaki dan wanita.
- 3.3 Had masa bermain ialah 1 jam 30 minit atau 15 end yang mana terdahulu.
- 3.4 Apabila hon dibunyikan, end yang sedang dimainkan hendaklah dihabiskan jika jack telah dileretkan.
- 3.5 Mana-mana pasukan yang belum bersedia untuk bermain selepas hon dibunyikan pihak lawan yang hadir akan di beri 1 shot untuk 5 minit yang pertama dan tambahan 1 shot selepas setiap 5 minit seterusnya. Pasukan yang lewat 15 minit akan di kira memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan dengan skor 7-0.
- 3.5 Kaedah "*RE – SPOT JACK*" adalah seperti berikut :
 - 3.5.1 Tiada "*dead end*" dalam permainan.
 - 3.5.2 Jika jack telah keluar dari "*rink*" ianya akan diletakkan di tanda *spot* "T".

4.0 PAKAIAN PEMAIN

- 4.1 Baju yang digunakan oleh setiap peserta mestilah baju *t-shirt* yang berkolar dan seragam.
- 4.2 Pemakaian seluar '*slack*' atau '*track bottom*' yang seragam sahaja dibenarkan.
- 4.3 Hanya kasut sukan yang boleh di gunakan iaitu tidak bertumit dan bertapak rata sahaja yang di benarkan.

5.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG SISTEM LIGA

- 5.1 Pemberian mata untuk perlawanan liga dalam kumpulan :
Menang - 3 mata
Seri - 1 mata
Kalah - 0 mata
- 5.2 Di akhir pusingan liga, pasukan yang mendapat mata terbanyak di kira menang.
- 5.3. Jika terdapat dua atau lebih masih seri, pasukan yang memperolehi jumlah perbezaan skor margin terbanyak dikira sebagai pemenang.
- 5.4. Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah skor terbanyak dikira sebagai pemenang.
- 5.5. Jika masih seri, pasukan yang mengalahkan lawan di kira menang
- 5.6. Jika masih seri, pasukan yang mendapat jumlah kemenangan end terbanyak dari perlawanan keseluruhan dikira pemenang.
- 5.7. Jika masih tiada keputusan, sistem '*Sudden Death Bowls*' akan dilakukan (penentuan akan ditentukan berdasarkan 1 *end*).

6.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG SISTEM KALAH MATI.

- 6.1. Tambahan satu (1) end akan diberikan kepada kedua-dua pasukan.

7.0 PENGGANTIAN

- 7.1. Tiada sebarang penggantian boleh di buat semasa permainan sedang dijalankan.
- 7.2. Penggantian hanya dibenarkan selepas tamat dan perlawanan berikutnya.
- 7.3. Hanya pemain simpanan yang berdaftar sahaja dibenarkan menjadi pengganti.
- 7.4. Jika terdapat pemain yang sakit atau cedera ketika perlawanan berlangsung adalah dibenarkan pemain simpanan membuat penggantian.

8.0 PERALATAN

Semua peralatan akan disediakan oleh penganjur.

9.0 PERLAWANAN TERTUNDA

- 9.1 Jika perlawanan tertunda disebabkan cuaca buruk atau terdapat halangan yang tidak dapat dielakkan, maka pihak penganjur akan menentukan corak perlawanan seterusnya.
- 9.2 Jika gangguan cuaca berlangsung dan perlawanan tidak melebihi 1 jam atau 9 ends, perlawanan akan dihentikan selama 30 minit dan keputusan perlawanan akan ditentukan oleh pihak penganjur.
- 9.3 Jika sesuatu perlawanan tidak dapat diteruskan sama sekali, maka pihak penganjur boleh memutuskan kemenangan jika permainan telah berlangsung sebanyak 9 ends atau selama 1 jam yang mana terdahulu.
- 9.4 Permainan akan diberhentikan sementara apabila azan berkumandang dan permainan disambung semula selesai azan.

10.0 HADIAH

- 10.1 Hadiah akan di berikan kepada pemenang di tempat Pertama, Kedua dan 2 pasukan di tempat Ketiga Bersama.

11.0 PERKARA YANG TIDAK DI NYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.