

## **KEJOHANAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)**

### **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 Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA) 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 seperti yang ditetapkan.
- 2.2 Setiap Jabatan dibenarkan mendaftar 2 pasukan kategori terbuka yang terdiri daripada 5 orang pemain bagi setiap pasukan termasuk seorang pemain simpanan. Ahli pasukan terdiri daripada semua lelaki atau semua wanita atau campuran.
- 2.3 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam borang pendaftaran 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 "*Fours Terbuka*" iaitu 4 orang sepasukan.
- 3.3 Had masa bermain ialah 1 jam atau 11 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.
- 3.6 Kaedah "*RE – SPOT JACK*" adalah seperti berikut:
- 3.6.1 Tiada "*dead end*" dalam permainan.
- 3.6.2 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 dibenarkan.

#### 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 30 minit atau 5 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 5 ends atau selama 30 minit 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 DINYATAKAN**

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