

KEJOHANAN SUKAN ANTARA STAF KAMPUS SHAH ALAM (SASSA)

PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOLING

1.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejuhanan 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 Tenpin Boling Antarabangsa 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 lelaki dan 2 pasukan wanita Staf UiTM Shah Alam sahaja.
- 2.3 Bilangan
Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 4 orang dalam Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS)
- 2.4 Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS) tidak dibenarkan mengambil bahagian
- 2.5 Sistem Pengurusan Kejuhanan Sukan (SCMS)
Senarai nama di SCMS hendaklah disahkan oleh Ketua Jabatan/ Dekan/ Timbalan Dekan (HEP) atau Ketua Kontinjen yang telah di lantik oleh Setiap Jabatan/ Fakulti/ Kolej Pengajian masing-masing
- 2.6 Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan hendaklah diserahkan kepada penyelarass permainan 30 minit sebelum permainan bermula.

3.0 SISTEM PERTANDINGAN & CARA MEMUTUSKAN PEMENANG

3.1 Acara Berpasukan

- 3.1.1 Empat (4) orang peserta dalam satu (1) pasukan akan bermain dalam empat (4) permainan sahaja di lorong-lorong seperti yang telah ditetapkan Jawatankuasa Pengelola.
- 3.1.2 Lapan orang pemain yang mencatatkan jatuhan pin tertinggi akan layak ke acara Individu Masters.

3.2 Acara Individu (Masters)

- 3.2.1 Acara Individu Masters akan dijalankan secara kalah mati.
- 3.2.2 Seramai lapan (8) orang peserta dengan jatuhan pin tertinggi di peringkat acara berpasukan layak untuk bertanding dalam acara Individu Masters.
- 3.2.3 Sekiranya terdapat pemain yang layak dalam acara Individu Masters tidak dapat hadir atau tidak boleh bermain kerana kecederaan, tiada pemain gantian akan dipanggil.
- 3.2.4 Pemain hanya akan bermain satu permainan sahaja dalam setiap pusingan kalah mati ini.
- 3.2.5 Sekiranya peserta mempunyai jatuhan pin yang sama, satu “ball throw” akan diadakan sehingga pemenang diketahui.

4.0 PENGIRAAN PUNGUTAN MATA

Pungutan pingat akan dikira berdasarkan kategori iaitu berpasukan dan Masters.

5.0 TATACARA DIRI

- 5.1 Setiap pasukan dikehendaki memakai baju yang seragam dan memakai stokin.
- 5.2 Pemain tidak dibenarkan memakai topi atau seluar jeans semasa bermain.
- 5.3 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab atas penyediaan kasut. Bagi pemain yang tidak mempunyai kasut bowling dikehendaki membuat sewaan di kaunter. Dinasihatkan pemain supaya datang awal untuk mendapat kasut yang sesuai.

6.0 PERALATAN

- 6.1 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab di atas penyediaan peralatan seperti bola atau lain-lain peralatan permainan.
- 6.2 Hanya bola dan peralatan yang diluluskan sahaja yang boleh digunakan sepanjang tempoh pertandingan.

7.0 KELEWATAN

- 7.1 Semua pengurus pasukan mesti memastikan semua pemain berada di boling alley 15 minit sebelum masa pertandingan dimulakan.
- 7.2 Setiap pasukan mestilah mencukupi 4 orang pemain apabila permainan dimulakan, sebarang kelewatan pemain tidak akan dibenarkan untuk bermain.
- 7.3 Pasukan yang lewat selepas 15 minit akan disingkirkan dari kejohanan.

8.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara Peraturan Am Sukan Antara Staf Kampus Shah Alam (SASSA).

9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan diatas akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola dan keputusan adalah muktamad