

## **TENPIN BOLING BERGU 'DOUBLE'**

### **1.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut Undang-Undang dan Peraturan Am KARISMA yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini.

### **2.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

2.1 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.

2.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak terdapat dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-

2.2.1 Semua peraturan am akan diputuskan berasas kepada PERATURAN AM KARISMA. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Peraturan MTBC.

2.2.2 Semua keputusan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan KARISMA.

### **3.0 JENIS PERTANDINGAN**

Lelaki / Wanita

3.1 Bergu (Double)

3.2 All Event

3.3 Masters

### **4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN**

4.1 Tiap – tiap kampus dikehendaki mendaftar tidak lebih daripada :

4.1.1 Dua (2) orang pemain lelaki

4.1.2 Dua (2) orang pemain wanita

4.1.3 Setiap kampus dibenarkan maksimum untuk menghantar dua (2) bergu bagi setiap kategori

4.1.3 Sekiranya kampus hanya mendaftar satu (1) orang pemain maka hanya layak untuk menyertai acara master sahaja jika melepasi skor yang maksimum ke acara tersebut. (Terpakai bagi kedua – dua kategori)

4.1.6 Tiada pemain simpanan dibenarkan

## 5.0 SISTEM PERTANDINGAN

### 5.1 Acara Beregu (Double)

5.1.1 Setiap kampus dibenarkan menghantar dua (2) pasangan beregu lelaki dan (2) pasangan beregu perempuan bagi acara ini.

5.1.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain enam (6) 'games' dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan.

5.1.3 Pasangan dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

### 5.2 Acara All Event

5.2.1 Setiap peserta yang telah mengambil bahagian dalam acara beregu layak menyertai dalam acara ini.

5.2.2 Jatuhan pin yang diperolehi setiap peserta yang telah bermain enam (6) 'games' beregu dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

### 5.3 Acara Masters

5.3.1 Dua belas (12) peserta lelaki dan Dua belas (12) peserta wanita dengan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam acara All Event adalah layak menyertai acara ini.

5.3.2 Semua peserta akan bermain sejumlah sepuluh (10) 'games' dengan menyeberangi sepuluh (10) lorong berasingan.

5.3.3 Peserta lelaki dan wanita dengan mata tertinggi layak ke pusingan Step-Ladder Akhir. Manakala peserta-peserta di kedudukan tempat ke-2 dan ke-3 layak ke pusingan Step-Ladder Separuh Akhir.

5.3.4 Pusingan Step-Ladder Separuh Akhir dan Akhir

#### 5.3.4.1 Step-Ladder Separuh Akhir

Perlawanan diperingkat separuh akhir di antara pemain di kedudukan ke-2 dan kedudukan ke-3 akan dijalankan secara "1 Match Play". Pemenang perlawanan ini layak ke peringkat akhir.

#### 5.3.4.2 Step-Ladder Akhir

Perlawanan diantara peserta dikedudukan pertama dan pemenang dari peringkat separuh akhir akan dijalankan secara "1+1 game Match Play". Sekiranya peserta dikedudukan pertama memenangi game pertama, beliau akan diistiharkan sebagai pemenang step-ladder akhir tersebut. Sekiranya pemenang dari pusingan separuh akhir memenangi game pertama, "sudden death play-off" sebanyak 1 game akan dijalankan. Peserta yang memenangi perlawanan tersebut akan diistiharkan sebagai pemenang.

### 6.0 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 6.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam borang 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.
- 6.4 Bagi penentuan peserta yang layak keacara masters, sekiranya dua (2) orang atau lebih peserta dikedudukan tempat ke 16, mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama dalam acara All Event, maka keputusan ditentukan melalui jatuhan pin tertinggi dalam acara bergu.
- 6.5 Sekiranya kedua-dua peserta "Step-Ladder Match Play" mempunyai mata yang sama dalam game penentuan kedudukan pingat, "1 ball roll-off" akan diadakan sehingga pemenang dapat ditentukan.

### 7.0 PAKAIAN

Semua peserta diwajibkan mematuhi peraturan pakaian seperti berikut:

- 7.1 Memakai pakaian seragam pasukan masing-masing ketika bermain. Baju 'round neck' dibenarkan.
- 7.2 Semua peserta diwajibkan memakai seluar panjang / track bottom. (Seluar jeans dan seluar pendek tidak dibenarkan)
- 7.3 Sila rujuk Perkara 8.0 KARISMA UiTM

## **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, beliau dikehendaki membuat sewaan di kaunter lokasi pertandingan. Para pemain dinasihatkan supaya datang awal untuk mendapat kasut yang sesuai.
- 8.4 Semua peserta wajib memastikan bola boling yang digunakan mengikut peraturan dan spesifikasi yang dibenarkan oleh MTBC. Pihak Teknikal Pertandingan pada bila-bila masa mempunyai kuasa untuk memeriksa bola boling para pemain. Pemain yang didapati menggunakan bola yang tidak mengikut spesifikasi yang ditetapkan akan dibatalkan penyertaannya dan kemenangannya akan ditarik balik.

## **9.0 KELEWATAN**

- 9.1 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.
- 9.2 Sila rujuk Perkara 12.0 Peraturan Am Karnival Sukan Mahasiswa (KARISMA) UiTM

## **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 mengalami kerosakan mesin dan sebagainya.
- 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 membaling 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 membaling, skor akan dibatalkan dan pemain tersebut dikehendaki membaling semula pada lorong yang sebenar.

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

- 13.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling 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 / TATATERTIB**

Sila rujuk Perkara 14.0 dan Perkara 15.0 Peraturan Am KARiSMA UiTM.

#### **18.0 JURI RAYUAN**

Sila rujuk Perkara 16.0 Peraturan Am KARiSMA UiTM.

#### **19.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

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