

**PERATURAN PERTANDINGAN
TENPIN BOLING LELAKI & WANITA
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Tenpin Boling Lelaki & Wanita Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

2.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

- 2.1 Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-Undang Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

3.0 PENYERTAAN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia.

4.0 YURAN PENYERTAAN

- 4.1 Perkara (7.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Setiap kontinjen dibenarkan menghantar satu (1) pasukan sahaja bagi acara Tenpin Boling Lelaki dan/atau Tenpin Boling Wanita.
- 5.2 Setiap pasukan terdiri daripada lima (5) orang pemain lelaki sahaja atau lima (5) orang pemain wanita sahaja serta dua (2) orang pegawai bagi setiap pasukan (sekurang-kurangnya empat (4) pemain dan seorang (1) pegawai untuk melayakkan penyertaan).
- 5.3 Setiap pemain dikehendaki bermain sebanyak 12 permainan (*game*) yang dipecahkan kepada empat (4) blok. Tiga (3) *game* pada setiap blok. Aturan *game* dan blok bergantung kepada kesediaan *lanes*.
- 5.4 Tiap – tiap satu (1) *game* akan dilangsungkan di atas sepasang Lorong.
- 5.6 Pemain akan bermain satu *frame* pada satu lorong dan *frame* berikutnya pada lorong yang di sebelahnya. Cara permainan ini akan digunakan sehingga *game* itu tamat.
- 5.7 Jumlah jatuhan pin tertinggi bagi empat (4) orang pemain sahaja akan diambilkira bagi setiap blok untuk dijumlahkan kepada skor jatuhan pin keseluruhan pasukan.

6.0 SUSUNAN PEMAIN (ORDER OF PLAY)

- 6.1 Susunan pemain adalah terletak pada budi bicara Pengurus Pasukan masing-masing.

- 6.2 Pasukan lain tidak dibenarkan melakukan sebarang bantahan terhadap susunan bermain pasukan lain.
- 6.3 Pemain dikehendaki bermain mengikut susunan yang didaftarkan oleh Pengurus Pasukan.
- 6.4 Susunan pemain hanya boleh diubah pada blok seterusnya.
- 6.5 Sekiranya terdapat pasukan yang menukar pemain semasa pertandingan dijalankan, pasukan tersebut akan hilang kelayakan bertanding tanpa apa-apa amaran lagi.

7.0 PENENTUAN PEMENANG

- 7.1 Pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
- 7.2 Sekiranya terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin keseluruhan yang sama, jumlah jatuhan pin tertinggi (pasukan) bagi blok terakhir dianggap sebagai penentuan tempat. Sekiranya masih seri, penentuan yang sama dibuat terhadap blok kedua terakhir hingga seterusnya (sebelumnya).
- 7.3 Tiada *handicap* diberikan kepada mana-mana pemain.
- 7.4 Perkara (22.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia adalah digunapakai.

8.0 WAKTU MELAPOR DIRI / KELEWATAN

- 8.1 Semua pemain dikehendaki melapor diri selewat-lewatnya 30 minit sebelum acara dimulakan. Pemain yang lewat hanya akan dibenarkan bermain sebelum frame keempat bermula.
- 8.2 Jika pemain yang lewat itu tiba dan boleh mula bermain sebelum frame keempat dimainkan, pemain dibenarkan membuat balingan mulai frame pertama dan seterusnya (mengikut giliran / arrow).
- 8.3 Jika pemain yang lewat itu tiba setelah frame keempat dimulakan, pemain itu tidak dibenarkan bermain dan akan diberikan blind score
- 8.4 Blind Score akan diberikan kepada pemain yang gagal memulakan / menghabiskan mana-mana game iaitu 100 bagi pemain lelaki dan 80 bagi pemain wanita walaupun skor pada papan skor lebih tinggi sewaktu pemain itu gagal meneruskan permainan.
- 8.5 Tiada pacer akan disediakan oleh pihak penganjur bagi menggantikan pemain yang gagal memulakan / meneruskan permainan sepanjang pertandingan ini dijalankan.

9.0 MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN (WALK-OVER)

- 9.1 Pasukan yang tidak hadir atau enggan bermain seperti dijadualkan akan dianggap sebagai menarik diri iaitu memberi *walk-over*.
- 9.2 Pasukan yang hilang kelayakan bertanding pada bila-bila masa, tidak akan diambil jumlah jatuhan pin termasuklah game yang telah dimainkan / dihabiskan sebelumnya.
- 9.3 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

10.0 GANGGUAN PERMAINAN

- 10.1 Pengerusi pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk member arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sebarang lorong baru sekiranya lorong di aman permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.
- 10.2 Pemain yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

11.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 11.1 Sekiranya berlaku sebarang *black-out* dalam tv monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula permainan tersebut. Jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari *frame* di mana ia berhenti sebelum ini.
- 11.2 Permainan yang mana skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 11.3 Pasukan dan pemain tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu *black-out* seumpama ini.

12.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 12.1 Apabila seseorang pemain itu bermain di lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum pemain seterusnya membuat balingan, maka balingan itu akan dianggap sebagai 'bola mati' (*dead ball*) dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 12.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas pemain kemudiannya membuat balingan, maka mata yang diperolehi itu akan diambilkira dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

13.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 13.1 Seseorang pemain yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hal dan obligasinya seperti berikut:
 - 13.1.1 Pemain berhak untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya. Pemain harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong kanannya;
 - 13.1.2 Semua pemain harus bersedia untuk bermain apabila tiba gilirannya dan tidak seharusnya melambatkan permainan itu;
 - 13.1.3 Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan di

atas, ia akan dikenakan amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti) dan kad kuning atas kesalahan kedua (tiada penalti); dan

13.1.4 Bagi kesalahan ketiga dan seterusnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberikan kad merah dan sifar (0) mata untuk *frame* tersebut.

14.0 PAKAIAN

14.1 Semua pemain dikehendaki memakai pakaian seragam dengan nama / logo agensi masing-masing dicetak pada baju.

14.2 Pemain hendaklah memakai seluar panjang (selain *jeans*).

15.0 HADIAH

15.1 Hadiah diberikan kepada pasukan yang mendapat tempat pertama, kedua dan ketiga sahaja serta diserahkan selepas tamat pertandingan.

16.0 NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG

16.1 Semua pemain akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut agensi yang ditetapkan.

16.2 Semua pemain dikehendaki mempamerkan nombor kod masing-masing di belakang baju. Pemain tanpa nombor kod ini tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dalam pertandingan ini.

16.3 Peruntukan lorong juga akan ditetapkan terlebih dahulu mengikut nombor kod agensi.

17.0 LARANGAN

17.1 Pemain adalah dilarang merokok (termasuk penggunaan apa-apa alat

yang mengeluarkan asap dan/atau bau yang seumpamanya) atau meminum minuman keras atau berada dalam keadaan di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.

17.2 Sekiranya didapati terdapat pemain yang melanggar peraturan ini, ia akan diarahkan supaya berhenti bermain dari pertandingan ini. Pengerusi Pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal Pertandingan supaya pemain ini digantung daripada keseluruhan pertandingan.

17.3 Makanan dan/atau tepung (*powder*) serta sebagainya tidak dibenarkan ditinggalkan di atas meja konsol (*console*).

18.0 KEADAAN LUAR JANGKA

- 18.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.