



## PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOWLING BERPASUKAN

### 1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC). dan akan diakui sepanjang masa kejohanan ini serta menggunakan Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf Antara Jabatan Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah (Inter PTJ).
- 1.2 Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Selain dari peraturan di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran Inter PTJ.
- 1.4 Semua bantahan berkaitan dengan perkara teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan atau Teknikal Delegat dan sebarang keputusan adalah muktamad.

### 2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Pendaftaran nama-nama pemain hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola dan hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja dibenarkan untuk bermain.
- 2.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak melebihi empat (4) orang bagi setiap pasukan lelaki dan wanita.
- 2.3 Borang Pendaftaran Atlet hendaklah dihantar seperti yang ditetapkan pengelola.

### 3. SISTEM PERTANDINGAN

- 3.1 Acara Empat (4) Sepasukan (*Team of Four*)
  - 3.1.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar maksima 1 pasukan lelaki dan 1 pasukan wanita sahaja.
  - 3.1.2 Setiap pasukan diwajibkan bermain sebanyak tiga (3) permainan (games) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
  - 3.1.3 Pemenang akan ditentukan dengan jumlah jatuhan pin terbanyak untuk empat (4) orang pemain dalam pasukan bagi tiga (3) permainan yang dipertandingkan.
  - 3.1.4 Sekiranya dua (2) orang atau lebih pasukan yang mempunyai jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat mata tertinggi pada game terakhir akan diberikan kemenangan.

### 4. PAKAIAN & ALATAN

- 4.1. Semua peserta mesti memakai pakaian seragam dengan pasukan masing-masing
- 4.2. Semua peserta hendaklah memakai baju yang kemas dan berseluar panjang.
- 4.3. Peserta boleh menggunakan peralatan sendiri dan peralatan yang sediada.

## 5. PENGESAHAN KEPUTUSAN

- 5.1 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah jika terdapat perbezaan dengan catatan komputer dan mestilah mendapat kebenaran Pengerusi Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.

## 6. GANGGUAN PERMAINAN

- 6.1 Pengerusi Teknikal dan Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung menghadapi masalah yang sukar di atasi.
- 6.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari *frame* di mana gangguan berlaku.

## 7. BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 7.1 Bila seorang pemain bermain di lorong yang salah dan kesalahan itu 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.
- 7.2 Sekiranya kesalahan tadi hanya disedari selepas pemain kemudian daripadanya membuat balingan, maka mata yang diperolehi akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki menyambung permainan *frame* berikutnya di lorong yang salah tadi.

## 8. KELEWATAN

- 8.1 Semua peserta dikehendaki melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara dimulakan. Peserta yang lewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu dan peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

## 9. KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

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

## 10. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
LELAKI	1 (4)	1 (4)	2 (8)
WANITA	1 (4)	1 (4)	2 (8)