



# PERATURAN TENPIN BOLING



## 1. UNDANG – UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Sukan Teras MASUM (STM). Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini dan mengikut undang-undang Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan Federation Internationale des Quilleurs (FIQ)
- 1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi petafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :
  - 1.3.1 Semua masalah akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Am MASUM
  - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan Peraturan FIQ
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan MASUM adalah muktamad.

## 2. PENYERTAAN

Penyertaan adalah terbuka kepada pelajar di semua IPTA di Malaysia

## 3. PENDAFTARAN

- 3.1 Tiap-tiap universiti dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada :
  - 3.1.1 4 orang pemain lelaki
  - 3.1.2 4 orang pemain wanita

## 4. SISTEM RANKING & KELAYAKAN KE GRAND FINAL

### 4.1 Sistem Ranking

BIL	POSITIONS	POINTS	BIL	POSITIONS	POINTS
1	Champion	155	9	9-12	40
2	2nd	125	10	13-16	35
3	3rd	105	11	17-20	30
4	4th	95	12	21-24	25
5	5th	85	13	25-36	20
6	6th	75	14	37-48	15
7	7th	65	15	Participation	5
8	8th	55			

### 4.2 Grand Final Finalis

- 4.2.1 Peserta yang layak ke GP Finals akan ditentukan berdasarkan jumlah keseluruhan pungan mata melalui Sistem Ranking.
- 4.2.2 Hanya empat puluh lapan (48) pemain lelaki dan empat puluh lapan (48) pemain wanita yang mencatat jumlah keseluruhan pungan mata melalui Ranking Sistem tertinggi akan layak ke GP Finals.
- 4.2.3 Sekiranya pemain yang telah layak ke GP Finals tidak dapat hadir atau tidak boleh bermain akibat kecederaan, tiada pemain gantian akan dipanggil.

## 5. SISTEM PERTANDINGAN

### 5.1 Acara Perseorangan Peringkat 1

- 5.1.1 Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 4 orang peserta lelaki dan 4 orang peserta wanita
- 5.1.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak lapan (8) permainan dalam peringkat 1 di lorong-lorong seperti di lorong-lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola
- 5.1.3 Peserta perlu menukar lorong selepas empat (4) permainan.
- 5.1.4 Tiga puluh dua (32) orang peserta lelaki dan 32 orang peserta wanita yang mencatatkan jumlah tertinggi jatuhan

pin tertinggi di peringkat 1 adalah layak untuk bertanding di peringkat 2

5.1.5 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir dan seterusnya di peringkat pertama akan dikira sebagai pemenang.

## 5.2 Acara Perseorangan Peringkat 2

5.2.1 Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak enam (6) permainan dalam peringkat 2 di lorong-lorong seperti di lorong-lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

5.2.2 Peserta perlu menukar lorong selepas tiga (3) permainan

5.2.3 Tiada pengantian pemain dibenarkan.

5.2.4 Jumlah skor di peringkat 1 akan ditambah dengan jumlah skor di peringkat 2 bagi menentukan lapan (8) peserta lelaki & (8) peserta wanita yang layak ke Peringkat Kalah Mati.

5.2.5 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam permainan akhir dan seterusnya di peringkat pertama akan dikira sebagai pemenang.

## 5.3 Peringkat Kalah Mati

5.3.1 Peserta perlu bermain sebanyak 2 permainan setiap pusingan.

5.3.2 Peserta yang mencatat jumlah jatuhan pin tertinggi selepas 2 permainan akan dikira sebagai pemenang. Sekiranya, peserta mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, satu (1) "ball throw" akan diadakan sehingga pemenang diketahui.

5.3.3 Kedudukan lorong peserta di peringkat ini akan ditentukan oleh Jawatankuasa Pengelola.

### 5.3.4 Tiga (3) stages di Peringkat Kalah Mati

#### 5.3.4.1 Peringkat Suku Akhir

- Perlawanan 1 : Seeded 1 vs Seeded 8
- Perlawanan 2 : Seeded 4 vs Seeded 5
- Perlawanan 3 : Seeded 3 vs Seeded 6
- Perlawanan 4 : Seeded 2 vs Seeded 7
- Pemenang setiap perlawanan akan layak ke Peringkat Separuh Akhir.
- Peserta yang kalah akan diberikan ranking (5-8) berdasarkan jumlah jatuhan pin tertinggi.

#### 5.3.4.2 Peringkat Separuh Akhir

- Perlawanan 5 : Highest Seeded vs Lowest Seeded
- Perlawanan 6 : 2nd Highest Seeded vs 2nd Lowest Seeded
- Pemenang setiap perlawanan akan layak ke Peringkat Akhir.
- Peserta yang kalah akan diberikan ranking (3-4) berdasarkan jumlah jatuhan pin tertinggi.

#### 5.3.4.2 Peringkat Akhir

- Perlawanan 7 : 2 permainan
- Peserta yang kalah akan menduduki tangga kedua
- Peserta yang menang akan menduduki tangga pertama

## 6. GRAND PRIX FINALS

- 6.1 Seramai tiga puluh dua (32) orang peserta lelaki dan 32 orang peserta wanita yang mencatatkan jumlah pungutan mata tertinggi di dalam 2 Sirkuit akan layak ke pusingan GP Finals.
- 6.2 Setiap peserta perlu bermain sebanyak dua belas (12) permainan (6 permainan dalam 1st block and 6 permainan dalam 2nd block).
- 6.3 Peserta perlu menukar lorong setiap 2 permainan
- 6.4 Lapan (8) peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi akan layak ke Peringkat Kalah Mati

6.5 Sila rujuk peraturan 5.3.4 untuk Peringkat Kalah Mati

## **7. PENGESAHAN KEPUTUSAN**

- 7.1 Adalah menjadi tanggungjawab peserta untuk mengesahkan jumlah jatuhan pin yang dilakukannya dengan menandatangani borang keputusan yang disediakan
- 7.2 Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah jika terdapat perbezaan dengan catatan komputer dan mestilah mendapat kebenaran Pengerusi Teknikal dan Pertandingan atau wakilnya.

## **8. GANGGUAN PERMAINAN**

- 8.1 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 diatasi.
- 8.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku

## **9. BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH**

- 9.1 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.
- 9.2 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.

## **10. KELEWATAN**

- 10.1 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.

- 10.2 Dalam acara final jika terdapat pemain yang disahkan tidak hadir selepas tiga kali panggilan dibuat maka pemain yang berada di kedudukan berikutnya adalah layak untuk bertanding.

## **11. KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK**

- 11.1 Sekiranya berlaku sebarang 'black out' dalam monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta-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.
- 11.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 11.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu 'black out' seumpama ini.

## **12. PAKAIAN**

### **12.1 Lelaki**

- 12.1.1 Memakai pakaian yang sesuai dengan permainan boling
- 12.1.2 Memakai seluar slack atau seluar trek
- 12.1.3 Memakai t-shirt berkolar
- 12.1.4 Dilarang memakai seluar pendek atau 'bermuda'

### **12.2 Perempuan**

- 12.2.1 Memakai pakaian yang sesuai dengan permainan boling
- 12.2.2 Memakai seluar slack, seluar trek, skirt atau 'bermuda'.
- 12.2.3 Memakai t-shirt berkolar

## **13. HADIAH PEMENANG**

- 13.1 Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam setiap acara.

## **14. BANTAHAN**

Sila rujuk Peraturan Am (14) Sukan Prestasi Tinggi MASUM (SPTM).

**15. JURI RAYUAN**

Sila rujuk Peraturan Am (16) Sukan Prestasi Tinggi MASUM (SPTM).

**16. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Sila rujuk Peraturan Am (22) STM.