



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 semua IPTA dan IPTS yang dijemput oleh MASUM

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. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- | | | | |
|-----|---------------|---|--|
| 4.1 | Singles | - | 6 permainan |
| 4.2 | Doubles | - | 6 permainan |
| 4.3 | Mixed Double | - | 6 permainan |
| 4.4 | Teams Of Four | - | 4 permainan |
| 4.5 | All Events | - | Jumlah jatuhan pin keseluruhan dalam semua acara diatas (22 permainan) |
| 4.6 | Masters | - | 12 permainan dan empat (4) tempat teratas yang mengumpul jatuhan pin keseluruhan tertinggi akan ke peringkat kalah mati separuh akhir & akhir. |

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Singles

Terbuka kepada semua pemain dalam setiap kumpulan. Setiap pemain perlu bermain enam (6) permainan dalam satu sesi menyeberangi lorong-lorong seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

5.2 Doubles

Enam (6) permainan dalam satu sesi dengan menyeberangi lorong-lorong seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Setiap permainan perlu bermain di setiap lorong yang berbeza. 2 bergu lelaki dan 2 bergu wanita setiap universiti.

5.3 Mixed Doubles

Enam (6) permainan dalam satu sesi dengan menyeberangi lorong-lorong seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Empat (4) bergu setiap universiti.

5.4 Teams Of Four

Enam (6) permainan dalam satu sesi dengan menyeberangi lorong-lorong seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.

5.5 Masters

16 pemain lelaki dan 16 pemain wanita dengan jatuhan pin keseluruhan tertinggi akan layak ke peringkat ini berdasarkan jumlah jatuhan 22 permainan(enam dari setiap singles, doubles, mixed doubles, teams of four). Dalam peringkat ini, pemain akan bermain 12 permainan dalam 2 keadaan oiling pattern yang berbeza (6 permainan dalam short-oil dan 6 permainan dalam long-oil). Empat pemain teratas selepas 12 permainan akan layak ke separuh akhir. Dalam peringkat separuh akhir, pemain akan bermain satu permainan sahaja dan pemenang akan layak ke peringkat akhir. Dalam peringkat akhir, satu lagi permainan akan dijalankan dan pemenang akan diisytiharkan emas dan kalah sebagai silver dan begitu juga dengan tempat ketiga.

6. PENGESAHAN KEPUTUSAN

6.1 Adalah menjadi tanggungjawab peserta untuk mengesahkan jumlah jatuhan pin yang dilakukannya dengan menandatangani borang keputusan yang disediakan

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

7. GANGGUAN PERMAINAN

- 7.1 Pengerusi Teknikal dan Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasanglorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung menghadapi masalah yang sukar diatasi.
- 7.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku

8. BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 8.1 Bila seorang pemain bermain dilorong 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.
- 8.2 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.

9. KELEWATAN

- 9.1 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.
- 9.2 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.

10. KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 10.1 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.
- 10.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 10.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu 'black out' seumpama ini.

11. PAKAIAN

11.1. Lelaki

- 11.1.1 Memakai pakaian yang sesuai dengan permainan boling
- 11.1.2 Memakai seluar slack atau seluar trek
- 11.1.3 Memakai t-shirt berkolar
- 11.1.4 Dilarang memakai seluar pendek atau 'bermuda'

11.2 Perempuan

- 11.2.1 Memakai pakaian yang sesuai dengan permainan boling
- 11.2.2 Memakai seluar slack, seluar trek, skirt atau 'bermuda'.
- 11.2.3 Memakai t-shirt berkolar

12. HADIAH PEMENANG

Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam setiap acara.

13. BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (14) STM.

14. JURI RAYUAN

Sila rujuk Peraturan Am (16) STM.

15. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Peraturan Am (22) STM.