



UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN KEJOHANAN TENPIN BOWLING MASUM 2025

1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am, Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini dan mengikut undang-undang Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC) dan Federation Internationale des Quilleurs (FIQ).
- 1.2. Sekiranya timbul perselisihan dari segi penafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3. Tiap-tiap universiti dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada:
 - 1.3.1. 8 org pemain lelaki
 - 1.3.2. 8 org pemain Wanita
- 1.4. Acara-acara yang dipertandingkan
 - 1.4.1 Perseorangan (Single)
 - 1.4.2 Beregu Campuran (Mix Doubles)
 - 1.4.3 Empat (4) Sepasukan Campuran (Team of Four Mix)
 - 1.4.4 Staff Open (Trio)

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Acara Perseorangan (Single) Lelaki dan Wanita

- 2.1.1 Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 8 orang peserta lelaki dan 8 orang peserta Wanita. **(Penyertaan Terhadap kepada 80 orang terawal setiap acara lelaki dan wanita)**
- 2.1.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak Enam (6) permainan (games) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.1.3 Setiap peserta perlu menukar lorong selepas Dua (2) permainan (games)
- 2.1.4 Jika terdapat peserta yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, peserta yang mencatatkan jumlah jatuhan pin tertinggi (High Game) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

2.2 Acara Beregu Campuran (Mix Doubles)

- 2.2.1 Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 2 pasukan. **(Penyertaan terhadap kepada 40 pasukan terawal)**

- 2.2.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak Empat (4) permainan (games) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.2.3 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas Dua (2) permainan (games).
- 2.2.4 Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (Team High Game) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

2.3 Acara Empat (4) Sepasukan Campuran (Team of Four Mix)

- 2.3.1 Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 2 pasukan campuran **(Team of Four Mix-2 Lelaki & 2 Wanita). Penyertaan Terhadap kepada 20 pasukan terawal mendaftar.**
- 2.3.2 Setiap pasukan diwajibkan bermain sebanyak Empat (4) permainan (games) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.3.3 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas Dua (2) permainan (games).
- 2.3.4 Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (Team High Game) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

2.4 Acara Staf Open Tiga (3) TRIO (Staff Open Trio)

- 2.4.1 Setiap universiti boleh mendaftar sebanyak mana pasukan terbuka staf trio **(Staff TRIO- 2 Lelaki & 1 Wanita / 1 Lelaki & 2 Wanita). Penyertaan Terhadap kepada 20 pasukan terawal mendaftar.**
- 2.3.2 Setiap pasukan diwajibkan bermain sebanyak Empat (4) permainan (games) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.3.3 Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas Dua (2) permainan (games).
- 2.3.4 Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (Team High Game) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

2.4 Pengesahan Keputusan

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

2.5 Gangguan Permainan

- 2.5.1 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.
- 2.5.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan berlaku.

2.6 Bermain di atas lorong yang salah

- 2.6.1 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 di frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 2.6.2 Sekiranya kesalahan tadi hanya disedari selepas pemain kemudian daripadanya membuat balingan, maka mata yang diperolehi akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki menyambung permainan di frame berikutnya di lorong yang salah tadi.

2.7 Kelewatan dan Blind Score

- 2.7.1 Semua pemain dikehendaki melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara dimulakan.
- 2.7.2 Sekiranya permainan telah dimulakan dan terdapat pemain yang datang lewat, pemain tersebut dibolehkan bermain dengan syarat pemain-pemain lain belum menghabiskan frame yang Ke-3 dalam game yang pertama. Frame pertama dan kedua bagi pemain ini akan diberi skor kosong.
- 2.7.3 Sekiranya pemain-pemain telah membaling bola dalam frame Ke-3 untuk game pertama pemain ini tidak dibenar untuk bermain bagi game pertama dan blind score akan diguna pakai. Pemain ini hanya dibenarkan bermain untuk game kedua dan seterusnya.

2.7.4 Tetapi jika pemain ini sampai selepas game pertama selesai, beliau tidak lagi boleh bertanding dan blind score akan diberikan kepada pasukan nya.

2.8 Kehilangan skor semasa gangguan elektrik

2.8.1 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.

2.8.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.

2.8.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu 'black out' seumpama ini.

2.9 Etika Pakaian

2.9.1 Lelaki

2.9.1.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.

2.9.1.2 Semua peserta hendaklah memakai seluar panjang sahaja. (Long Slack atau Khakis)

2.9.2 Perempuan

2.9.2.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.

2.9.2.2 Memakai seluar slack, seluar trek, skirt atau Bermuda

2.10 Hadiah Pemenang

Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam setiap acara yang dipertandingkan.

2.11 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

Sila rujuk Peraturan Am MASUM

3. RINGKASAN PENYERTAAN

ACARA	SINGLE		MIX DOUBLES	MIX FOURS	STAFF OPEN (TRIO)
	LELAKI	WANITA			
JUMLAH PEMAIN	MIN 1 / MAK 8	MIN 1 / MAK 8	MIN 1 TEAM / MAK 2 TEAM	MIN 1 TEAM / MAK 2 TEAM	MIN 1 TEAM / MAK 2 TEAM
JUMLAH JURULATIH	2	2	2	2	2
PENYERTAAN ACARA DIATAS AKAN DI TUTUP SEHINGGA : SINGLE LELAKI : 80 ORANG SINGLE WANITA : 80 ORANG MIX DOUBLES : 40 PASUKAN MIX FOURS : 20 PASUKAN STAFF OPEN TRIO : 20 PASUKAN					