

SUKAN MALAYSIA IX, 2002
PERATURAN PERTANDINGAN TENPIN BOLING
(LELAKI DAN WANITA)

1.0 PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan FIQ.
- 1.2 Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, Undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
 - 1.3.1 Semua kejadian am akan diputuskan berasas kepada **PERATURAN AM SUKAN MALAYSIA IX, 2002.**
 - 1.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasas kepada Peraturan FIQ.
- 1.4 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC) SUKAN MALAYSIA IX, 2002 adalah muktamad.

2.0 TARIKH PERTANDINGAN

04 Sept hingga 10 Sept, 2002.

3.0 TEMPAT PERTANDINGAN

CPS Bowl Centre Point,
Kota Kinabalu
Sabah

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan Negeri, Polis Di Raja Malaysia (PDRM), Universiti-Universiti Malaysia (MASUM) dan Majlis Sekolah-sekolah Malaysia (MSSM). Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan masing-masing.
- 4.2 Setiap Negeri, PDRM, MASUM dan MSSM hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan Lelaki dan satu (1) pasukan Wanita terdiri daripada :-

	Lelaki	Wanita
Pengurus Pasukan	1 orang	-
Jurulatih Pasukan	1 orang	1 orang
Pengadil	-	-
Peserta	4 orang	4 orang
	<hr/>	<hr/>
	6 orang	5 orang
	=====	=====

5.0 KELAYAKAN PESERTA

- 5.1 Hanya peserta yang lahir pada tahun 1981 dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 5.2 Semua pasukan hendaklah mengemukakan dua (2) salinan Kad Pengenalan dan tiga (3) keping gambar berukuran Pasport Antarabangsa bagi setiap peserta bersama dengan Borang Pendaftaran Peserta. Bagi peserta PDRM kesahihan tarikh lahir hendaklah disahkan oleh Pengerusi/Setiausaha Majlis Sukan PDRM. Peserta yang dipilih daripada anggota Angkatan Tentera Di Raja Malaysia hendaklah menggunakan kad pengenalan BAT C 10 sebagai pengenalan rasmi masing-masing. Semua peserta yang menggunakan dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 mestilah disahkan oleh Jabatan Pendaftaran Negara, Petaling Jaya sahaja.

- 5.3 Hanya peserta yang didaftarkan dengan Yuran Pendaftaran RM 20.00 seorang mengikut Peraturan Am perkara 6.2 sahaja yang layak menyertai pertandingan ini.
- 5.4 Peserta-peserta gantian yang dikemukakan selepas tarikh tutup pendaftaran/semasa taklimat Pengurus Pasukan akan dikenakan yuran Pendaftaran RM 20.00 seorang. Gantian peserta hanya boleh dilakukan kepada peserta yang telah didaftarkan sebelum tarikh tutup pendaftaran. Semua Yuran Pendaftaran peserta tidak akan dikembalikan.
- 5.5 Tertakluk kepada Peraturan Am perkara 20.7, peserta yang berkhidmat dengan PDRM serta pelajar-pelajar yang sedang menuntut di Pusat Pengajian Tinggi yang bergabung dengan MASUM tidak boleh mewakili mana-mana kontinjen/negeri kecuali mendapat kebenaran bertulis daripada Majlis Sukan masing-masing.
- 5.6 Atlet-atlet yang sedang menuntut di pusat-pusat pengajian tinggi yang mendapat dermasiswa/biasiswa daripada Kerajaan negeri hendaklah dibenarkan mewakili negeri yang menaja mereka.
- 5.7 Seseorang pemain kebangsaan hanya dibenarkan menyertai seperti mengikut Peraturan Am Perkara 4.6.
- 5.8 Taraf permastautin peserta adalah tertakluk kepada Peraturan Am perkara 20.11.

6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.
- 6.2 Pengurus-Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau Pasport Antarabangsa dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 yang asal untuk disahkan.

- 6.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad. Selepas Taklimat Pengurus Pasukan, sebarang permohonan/pertukaran/gantian tidak dibenarkan.

7.0 CARA PERMAINAN (STYLE OF PLAY)

- 7.1 Tiap-tiap satu permainan (game) akan dilangsungkan di atas sepasang lorong. Individu atau pasukan akan mengikut susunannya bermain satu frame pada satu lorong dan frame yang berikutnya pada lorong yang di sebelahnya. Cara permainan ini akan digunakan sehingga permainan itu tamat.

8.0 ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 8.1 Acara-acara yang akan dipertandingkan dalam SUKAN MALAYSIA IX, 2002 adalah :-

Lelaki

- 8.1.1 Acara Perseorangan
- 8.1.2 Acara Bergu
- 8.1.3 Acara Berpasukan Bertiga
- 8.1.4 Acara Pasukan Berempat
- 8.1.5 Acara 'All Events'
- 8.1.6 Acara Masters

Wanita

- 8.1.7 Acara Perseorangan
- 8.1.8 Acara Bergu
- 8.1.9 Acara Berpasukan Bertiga
- 8.1.10 Acara Pasukan Berempat
- 8.1.11 Acara 'All Events'
- 8.1.12 Acara Masters
- 8.1.13 Acara bergu campuran

- 8.2 Acara Perseorangan (Singles)

8.2.1 Setiap negeri dibenarkan menghantar empat (4) orang peserta Lelaki dan empat (4) orang peserta Wanita dalam acara ini.

8.2.2 Peserta-peserta diwajibkan bermain enam (6) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong dan peserta dengan mata tertinggi adalah pemenang.

- 8.3 Acara Bergu (Doubles)

- 8.3.1 Setiap negeri dibenar menghantar dua (2) pasangan bergu Lelaki dan dua (2) pasukan Bergu Wanita dalam acara ini.
- 8.3.2 Setiap bergu diwajib bermain dua belas (12) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong berasingan dan bergu dengan mata tertinggi adalah pemenang.
- 8.4 Acara Pasukan Bertiga (Trios)
 - 8.4.1 Setiap negeri dibenar menghantar satu (1) pasukan bertiga lelaki dan satu (1) pasukan bertiga wanita dalam acara ini.
 - 8.4.2 Setiap pasukan akan bermain lapan belas (18) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong yang berasingan. Pasukan dengan mata tertinggi adalah pemenang.
- 8.5 Acara Pasukan Berempat
 - 8.5.1 Setiap negeri dibenar menghantar satu (1) pasukan berempat Lelaki dan satu (1) pasukan berempat Wanita dalam acara ini.
 - 8.5.2 Setiap pemain akan bermain dua puluh empat (24) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong yang berasingan dan pasukan dengan mata tertinggi adalah pemenang.
- 8.6 Acara 'All Events'
 - 8.6.1 Setiap peserta yang telah mengambil pertandingan dalam acara perseorangan, bergu, pasukan bertiga, pasukan berempat dan bergu campuran dilayak dalam acara ini.
 - 8.6.2 Kiraan mata yang diperolehi oleh setiap peserta yang telah bermain tiga puluh (30) games dengan mata tertinggi adalah pemenang.
- 8.7 Acara Masters

- 8.7.1 16 peserta lelaki dan 16 peserta wanita dengan mata tertinggi di acara All-Events adalah layak dimasukkan dalam acara ini.
- 8.7.2 Permainan akan diadakan mengikut sistem 'Match Play Round Robin' dimana setiap peserta dikehendaki bermain sejumlah enam belas (16) games, tiap-tiap satu games dengan pemain yang berlainan di atas sepanjang lorong yang berasingan juga mengikut jadual yang telah ditetapkan. Games ke-16 adalah permainan kedudukan (position play).
- 8.7.3 Kedudukan dalam acara Masters akan dikira mengikut sistem mata yang berikut :-
- a) Satu (1) mata untuk setiap jatuhan pin
 - b) Sepuluh (10) mata untuk setiap perlawanan yang dimenangi.
 - c) Lima (5) mata untuk setiap perlawanan yang seri.
- 8.7.4 Peserta dengan jumlah mata tertinggi selepas acara Masters ini adalah pemenang.
- 8.7.5 Sekiranya dua (2) orang peserta mempunyai jumlah mata yang sama juga adalah mata tertinggi di antara peserta-peserta itu (tempat ke-16 di acara All Events), maka satu (1) permainan (game) tambahan akan diadakan untuk menentukan siapa akan berlayak ke acara Masters.

8.8 Acara Bergu Campuran (Mixed Doubles)

- 8.8.1 Setiap negeri dibenar menghantar empat (4) pasangan bergu campuran dalam acara ini.
- 8.8.2 Setiap bergu campuran diwajibkan bermain dua belas (12) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong berasingan dan bergu

campuran dengan mata tertinggi adalah pemenang.

9.0 PERUBAHAN DALAM SUSUNAN PERMAINAN (ORDER OF PLAY)

- 9.1 Peserta-peserta acara bergu atau berpasukan mesti bermain mengikut susunan yang didaftarkan dalam permainan (game) yang pertama.
- 9.2 Akan tetapi, susunan peserta itu boleh diubah dalam permainan (game) kedua dan berikutnya. Aturan baru ini mesti juga mengandungi pemain-pemain asal dan pasukan tidak boleh menggunakan peluang ini untuk menukar pemainnya.
- 9.3 Sekiranya di dapati ada pasukan yang menukar peserta semasa pertukaran lorong, pasukan itu akan hilang kelayakannya tanpa apa-apa amaran lagi.

10.0 MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN (WALK-OVER)

- 10.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi 'walk-over').
- 10.2 Pasukan atau individu yang menarik diri atau memberi 'walk-over' dalam suatu permainan akan hilang kelayakannya untuk bermain dalam acara-acara kemudian dan segala kedudukan atau hadiah yang telah dimenangi olehnya terlebih dahulu akan menjadi luput.
- 10.3 Pasukan atau peserta individu hanya dibenar menarik diri atau berhenti permainan pada pertengahan suatu acara jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingannya.
- 10.4 Pasukan atau peserta individu yang menarik diri dari sesuatu acara tanpa sebab yang baik akan dirujukkan

kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal untuk tindakan disiplin.

11.0 PENDAFTARAN BOLA

- 11.1 Semua peserta dikehendaki mendaftarkan bola masing-masing bagi memastikan bahawa berat dan spesifikasi lain mematuhi kehendak-kehendak peraturan. Peserta yang bermain dengan bola tanpa daftar akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
- 11.2 Sekiranya ada peserta yang membuat perubahan pada bolanya atau membuat 'plugging' semula pada bola yang telah diluluskan sebelum ini, bola tersebut harus juga didaftar semula dan disahkan sekali lagi sebelum ia boleh digunakan.

12.0 PENGESAHAN KEPUTUSAN

- 12.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanannya dalam skor yang disediakan.
- 12.2 Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengarah Pertandingan.

13.0 GANGGUAN PERMAINAN

- 13.1 Pengarah Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa masalah kerosakan mesin.
- 13.2 Permainan (game) yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

14.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 14.1 Bila seseorang peserta bermain dalam lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingannya, maka balingan itu akan dianggap sebagai 'bola mati' (Dead Ball) dan peserta tersebut dikehendaki bermain frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 14.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas peserta kemudian membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan peserta tersebut dikehendaki bermain semula frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

15.0 WAKTU MELAPOR DIRI

- 15.1 Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang terlewat akan hilang kelayakan dalam sesuatu acara itu.
- 15.2 Peraturan ini akan dikuatkuasakan dalam semua acara, termasuk acara Masters.

16.0 'PACER'

- 16.1 Pihak Penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seseorang 'pacer' sekiranya ada 'walk-over' dalam suatu acara atau bilangan peserta dalam acara itu tidak mencukupi.

17.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

17.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membalik bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut :-

17.1.1 Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu (right of way) terhadap peserta yang berada di atas lorong sebelah kirinya.

17.1.2 Mereka harus memberi laluan kepada peserta yang berada di atas lorong di sebelah kanannya.

17.1.3 Semua peserta harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.

17.1.4 Sekiranya didapati ada peserta yang tidak mematuhi peraturan 17.1.3 di atas, dia akan diberi amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan yang pertama (tiada penalti), dan kad kuning atas kesalahan yang kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan yang ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, peserta tersebut akan diberi kad merah dan sifar (0) mata untuk frame tersebut.

Nota : Definasi untuk suatu blok permainan adalah 6 games dalam acara bergu dan pasukan. Permainan Separuh Akhir dan Akhir itu juga dianggap sebagai blok yang berasingan. Amaran yang diberikan itu tidak akan dibawa dari satu blok ke satu blok yang lain.

18.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN LETRIK

18.1 Sekiranya berlaku sebarang 'black out' dalam TV Monitor dimana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulih, maka peserta-peserta yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Akan tetapi, jika skor telah dicatatkan maka ia akan bersambung dari frame mana ia berhenti sebelum ini.

18.2 Game-game yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan.

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

19. PAKAIAN

19.1 Semua peserta dari negeri-negeri tertentu mesti memakai pakaian-pakaian seragam dengan nama negerinya dicetak dibahagian belakang baju.

19.2 Peserta-peserta perempuan haruslah memakai skirt atau seluar panjang yang seragam untuk setiap negeri dan bukan kombinasi kedua-duanya.

19.3 Baju atau seluar/skirt sesuatu pasukan haruslah mempunyai warna yang sama.

20. NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG

20.1 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut negeri yang ditetapkan.

20.2 Semua peserta mesti pameran kodnya dibahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor ini tidak akan dibenarkan untuk mengambil bahagian.

20.3 Peruntukan lorong juga akan ditetapkan terlebih dahulu mengikut nombor kod sebuah negeri.

21. LARANGAN (PROHIBITION)

21.1 Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau dibawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.

21.2 Sekiranya didapati ada peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan diarah supaya berhenti dari pertandingan ini.

- 21.3 Sekiranya berlaku perkara seperti ini, Pengarah Pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal supaya peserta ini digantung dari seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.
- 21.4 Minuman bukan alkohol adalah dibenarkan.
- 21.5 Minuman dan tepung serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja konsole.

22. BANTAHAN/TATATERTIB

- 22.1 Semua pasukan dibenarkan membuat bantahan. Hanya Pengurus Pasukan sahaja dibenarkan membuat bantahan. Bantahan hendaklah dibuat secara bertulis dan disertakan dengan wang pertaruhan sebanyak RM 200.00 tunai.
- 22.2 Wang pertaruhan akan luput jika bantahan yang dikemukakan itu didapati tidak wajar.
- 22.3 Bantahan hendaklah dihantar kepada Pengarah/Pegawai Pertandingan dalam masa dua (2) jam selepas pertandingan itu tamat.

23. JAWATANKUASA RAYUAN DAN TEKNIKAL

- 23.1 Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal ini terdiri ahli-ahli berikut :-
 - 23.1.1 Pengerusi Kejohanan
 - 23.1.2 Pengarah Pertandingan
 - 23.1.3 Wakil Teknikal MTBC (2)
 - 23.1.4 Secara automatik Pengerusi Kejohanan akan menjadi Pengerusi kepada Jawatankuasa Rayuan & Teknikal ini.
- 23.2 Tugas-tugas jawatankuasa ini termasuk :-

- a. Membuat keputusan atas segala rayuan/bantahan yang dikemukakan.
 - b. Membuat keputusan atas tindakan tata tertib terhadap tingkahlaku peserta-peserta dan pegawai-pegawai pasukan.
 - c. Membuat keputusan atas perkara-perkara yang berbangkit yang mana tidak dirangkumi oleh peraturan ini.
- 23.3 Semua ahli Jawatankuasa berhak untuk satu undi dalam semua mesyuaratnya. Dalam keadaan dimana undi itu seri, Pengerusi sendiri mempunyai satu undi tambahan.
- 23.4 Jawatankuasa Rayuan & Teknikal ini mempunyai kuasa untuk memutuskan sesuatu keputusan perlawanan itu 'null and void' atau sebarang keputusan lain dan keputusan ini adalah muktamad dan tidak boleh dicabar oleh mana-mana pihak lagi.
- 23.5 Jawatankuasa Rayuan & Teknikal tidak mempunyai sebarang kuasa untuk mengubah peraturan ini. Ia juga tidak boleh menentukan jenis acara yang harus diadakan. Jawatankuasa ini mesti bertindak di dalam kandungan peraturan ini, kecuali dimana perkara berbangkit itu tidak terkandung dalam peraturan ini.

24. HADIAH-HADIAH

24.1 Pingat-pingat akan disediakan seperti berikut :-

	EMAS	PERAK	GANGSA
Acara Lelaki			
Perseorangan	1	1	1
Bergu	1	1	1
Pasukan Bertiga	1	1	1
Pasukan Berempat	1	1	1
Acara All Events	1	1	1

Acara Masters	1	1	1
Acara Wanita			
Perseorangan	1	1	1
Bergu	1	1	1
Pasukan Bertiga	1	1	1
Pasukan Berempat	1	1	1
Acara All Events	1	1	1
Acara Masters	1	1	1
Bergu campuran	1	1	1
JUMLAH	13	13	13

24.2 Pemberian pingat kemenangan adalah tertakluk kepada Peraturan Tetap 14.3.

Disediakan oleh :-
 Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan
 SUKAN MALAYSIA IX, 2002
peraturan am sukma 2002)/bowling1/200301/azhar