

# UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN TENPIN BOWLING SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-8, 2019

---

## 1. PERATURAN AM

- 1.1 Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, peraturan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Peraturan Pertandingan **Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC)**.
- 1.2 Sekiranya berlaku sebarang perselisihan dari segi pentafsirnya, maka Undang-Undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3 Kejadian di luar dugaan dan dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan diputuskan seperti berikut:
  - 1.3.1 Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Peraturan Tetap dan Peraturan Am SIPMA.
  - 1.3.2 Sebarang persoalan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC).
- 1.4 Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah muktamad.

## 2. PENYERTAAN

- 2.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.
- 2.2 Lelaki /Wanita
  - 2.2.1 Perseorangan
  - 2.2.2 Beregu
  - 2.2.3 Pasukan Berempat
  - 2.2.4 *All Event*
  - 2.2.5 *Masters*
- 2.3 Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan berikut:
  - 2.3.1 Majlis Sukan Sekolah Malaysia
  - 2.3.2 Majlis Sukan Institut Pendidikan Guru Malaysia
  - 2.3.3 Majlis Sukan Matrikulasi Malaysia
  - 2.3.4 Majlis Sukan Universiti Malaysia
  - 2.3.5 Majlis Sukan Politeknik Malaysia
  - 2.3.6 Majlis Sukan Kolej Komuniti Malaysia
  - 2.3.7 Majlis Sukan Institusi Pengajian Tinggi Swasta
  - 2.3.8 Majlis Sukan Kolej Vokasioanal Malaysia (MASKoV)
- 2.4 Pendaftaran pemain setiap pasukan mengandungi lima (5) orang pemain lelaki dan lima (5) orang pemain wanita dengan menggunakan **Borang Pendaftaran Pasukan**. Pendaftaran Pegawai setiap pasukan adalah menggunakan **Borang**

**Pendaftaran Pegawai** yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola. Bagi acara Persorangan, lima (5) pemain dibenarkan bermain dan empat (4) pemain bagi acara beregu dan pasukan berempat. Butir-butir tentang seseorang peserta hendaklah dilengkapkan dan disahkan oleh Setiausaha Agung Majlis Sukan Pasukan masing-masing.

2.5 Pegawai dan pemain WAJIB membawa '**Kad Akreditasi**' sebagai pengeshan bagi setiap perlawanan sepanjang SIPMA berlangsung.

2.6 Huruf-Huruf Dan Nombor Pengenalan Pasukan.

2.6.1 Huruf dan Nombor Peserta

BIL	MSS NEGERI	HURUF	NO.LELAKI	NO WANITA
1	MSSM	S	S 001 – S 005	S 006 - S010
2	MASUM	U	U011 – U015	U016 - U020
3	MSIPGM	G	G021 – G025	G026 - G030
4	MSPM	P	P031 – P035	P036 – P040
5	MSMM	M	M041 – M045	M046 – M050
6	MASKOM	K	K051 – K055	K056 – K060
7	MASISWA	T	T061 – T065	T066 – T070
8	MASKoV	V	V071 – V075	V076 – V080

### 3 KELAYAKAN

3.1 Rujuk Perkara 4 Peraturan Am SIPMA.

### 4 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

4.1 Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan sekurang – kurangnya satu (1) hari sebelum pertandingan pertama dijalankan.

4.2 Pengurus-pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama peserta beserta dengan Kad Pengenalan atau dokumen pendaftaran JPN 1/9 atau 1/11 yang asal untuk disahkan dan No. Kad Matrik (untuk yang berkenaan).

4.3 Senarai peserta yang disahkan semasa Taklimat Pengurus Pasukan adalah muktamad.

4.4 Selepas taklimat pengurus pasukan, sebarang permohonan pertukaran/gantian peserta tidak dibenarkan.

### 5 JADUAL PERTANDINGAN

5.1 Jadual pertandingan akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

## 6 SISTEM PERTANDINGAN

### 6.1 ACARA

#### 6.1.1 Acara Perseorangan

- 6.1.1.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar lima (5) orang peserta lelaki dan lima (5) orang peserta wanita bagi acara ini.
- 6.1.1.2 Peserta–peserta diwajibkan bermain enam (6) *games* dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan dan peserta dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

#### 6.1.2 Acara Beregu

- 6.1.2.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar dua (2) pasangan beregu lelaki dan dua (2) pasangan beregu wanita bagi acara ini.
- 6.1.2.2 Pemain simpanan bagi setiap pasukan akan bermain sebagai “make-up” team dan jumlah jatuhan pin akan diambil kira bagi melayakkan ke Acara Masters
- 6.1.2.2 Peserta–peserta diwajibkan bermain enam (6) *games* dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan dan peserta dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

#### 6.1.3 Acara Berpasukan

- 6.1.3.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar satu (1) pasukan berempat lelaki dan satu (1) pasukan berempat wanita bagi acara ini.
- 6.1.3.2 Pemain simpanan bagi setiap pasukan akan bermain sebagai “make-up” team dan jumlah jatuhan pin akan diambil kira bagi melayakkan ke Acara Masters
- 6.1.3.3 Peserta–peserta diwajibkan bermain enam (6) *games* dengan menyeberangi enam (6) lorong berasingan dan pasukan dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

#### 6.1.4 Acara Masters

- 6.1.4.1 Lapan (8) peserta lelaki dan lapan (8) wanita dengan jumlah jatuhan pin tertinggi dalam lapan belas (18) *games* adalah layak menyertai acara ini.
- 6.1.4.2 Permainan akan diadakan mengikut sistem “*Match Play Round Robin*” di mana setiap peserta dikehendaki bermain sejumlah tujuh (7) *games*, tiap- tiap satu *game* dengan pemain

yang berlainan di lorong yang berasingan juga mengikut jadual yang telah ditetapkan. Game ke-8 adalah permainan kedudukan (*position play*).

6.1.4.3 Kedudukan dalam acara Masters akan dikira mengikut sistem mata berikut :-

6.1.4.3.1 Satu (1) mata untuk setiap jatuhan pin. Sepuluh (10) mata untuk setiap perlawanan yang dimenangi.

6.1.4.3.2 Lima (5) mata untuk setiap perlawanan yang seri.

6.1.4.3.3 Peserta dengan jumlah mata tertinggi selepas acara *master* ini adalah pemenang.

6.1.5 Acara *All Event*

6.1.5.1 Setiap peserta yang telah mengambil bahagian dalam acara perseorangan, beregu dan berpasukan layak menyertai dalam acara ini.

6.1.5.2 Jatuhan Pin yang diperolehi oleh setiap peserta yang telah bermain lapan belas (18) *games* (*perseorangan/ beregu/ berpasukan*) dengan jumlah jatuhan Pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.

## 6.2 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

6.2.1 Adalah tanggungjawab setiap peserta untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam skor yang disediakan.

6.2.2 Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Pengerusi Teknik Pertandingan atau wakilnya.

6.2.3 Individu atau pasukan yang membuat jatuhan pin terbanyak dikira sebagai pemenang. Sekiranya seri, maka keputusan ditentukan berdasarkan jumlah jatuhan pin permainan terakhir. Jika masih seri jumlah jatuhan pin permainan kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.

## 6.3 PAKAIAN

6.3.1 Semua pasukan dan peserta mesti memakai pakaian seragam pasukannya.

6.3.2 Peserta-peserta dikehendaki memakai seluar panjang slack (jeans tidak dibenarkan) dan baju berkolar (*tuck-in*) dan kemas untuk setiap pasukan masing-masing.

6.3.3 Baju dan seluar sesuatu pasukan haruslah mempunyai warna yang seragam.

## 6.4 ALATAN

- 6.4.1 Semua peserta diwajibkan mendaftarkan bola masing-masing bagi memastikan berat dan spesifikasi lain mematuhi peraturan. Peserta yang bermain dengan bola tanpa daftar akan mengakibatkan keputusannya tidak diiktiraf.
- 6.4.2 Sekiranya ada peserta yang membuat perubahan pada bolanya atau membuat *Plugging* semula pada bola yang telah diluluskan sebelum ini, bola tersebut mesti didaftarkan semula sebelum digunakan.

## 6.5 KELEWATAN

- 6.5.1 Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang lewat akan kehilangan kelayakan dalam sesuatu acara itu.
- 6.5.2 Peraturan ini berkuatkuasa dalam semua acara.

## 6.6 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 6.6.1 Pihak penganjur mempunyai kuasa untuk melantik seorang "*Pacer*" sekiranya ada "*Walk Over*" dalam sesuatu acara atau bilangan peserta dalam sesuatu acara itu tidak mencukupi.

## 6.7 GANGGUAN PERMAINAN

- 6.7.1 Pengerusi Teknik Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung ditimpa kerosakan mesin.
- 6.7.2 Permainan (*game*) yang terganggu itu mesti disambung dari *frame* di mana gangguan itu berlaku.

## 6.8 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 6.8.1 Bila seseorang pemain bermain diatas lorong yang salah dan kesalahan ini 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.

- 6.8.2 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui selepas pemain kemudian membalik bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula *frame* yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 6.8.3 Sekiranya kesalahan itu hanya ditemui sebelum pemain kedua membalik skor akan dibatalkan dan pemain tersebut dikehendaki membalik semula pada lorong yang sebenar.

## 6.9 **MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (*SLOW BOWLING*)**

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

- 6.9.1.1 Seseorang peserta untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap pemain yang berada diatas lorong sebelah kirinya. Mereka harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong sebelah kanannya. Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.

- 6.9.1.2 Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan diatas, dia akan diberi amaran dengan isyarat kad Putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti), dan kad Kuning atas kesalahan kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberi kad Merah dan sifar (0) mata untuk *frame* tersebut.

## 6.10 **KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK**

- 6.10.1 Sekiranya berlaku sebarang “*black out*” dalam tv monitor dimana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain-pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Akan tetapi jika skor telah dicatatkan, maka permainan akan bersambung dari *frame* dimana permainan tersebut berhenti sebelum ini.
- 6.10.2 *Game-game* yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan.

6.10.3 Pasukan dan pemain tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu “*black out*” seumpama ini.

#### 6.11 **NOMBOR KOD DAN PERUNTUKKAN LORONG**

6.11.1 Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut pasukan.

6.11.2 Semua peserta mesti mempamerkan kodnya di bahagian belakang baju. Peserta tanpa nombor ini tidak akan dibenarkan untuk mengambil bahagian.

6.11.3 Peruntukan lorong akan ditetapkan terlebih dahulu secara undian.

#### 6.12 **LARANGAN ( *PROHIBITION* )**

6.12.1 Peserta-peserta adalah dilarang daripada merokok, minum minuman keras atau di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan.

6.12.2 Sekiranya didapati ada peserta yang melanggar peraturan ini, beliau akan dibatalkan penyertaannya daripada kejohanan ini.

6.12.3 Sekiranya berlaku perkara seperti ini, Pengerusi Teknik Pertandingan harus membawa kes ini kepada Jawatankuasa Teknikal supaya peserta ini digantung daripada seluruh pertandingan. Beliau juga akan dikenakan tindakan disiplin lain yang dianggap sesuai.

6.12.4 Minuman dan tepung serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja *console*.

#### 6.13 **PENANGGUHAN PERLAWANAN**

6.3.1 Tarikh, masa dan tempat perlawanan yang telah ditetapkan dan dijadualkan tidak boleh diminta atau ditangguh atau diubah oleh pasukan-pasukan yang mengambil bahagian.

6.3.2 Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah mempunyai kuasa mutlak untuk menangguh atau mengubah jadual dengan diberitahu atau diputuskan serta-merta.

**7 JURI RAYUAN TERTINGGI**

Rujuk Perkara 15 Peraturan Am SIPMA.

**8 RAYUAN / BANTAHAN**

Rujuk Perkara 16 Peraturan Am SIPMA.

**9 JAWATANKUASA DISIPLIN**

Rujuk Perkara 17 Peraturan Am SIPMA.

**10 HADIAH-HADIAH**

Rujuk Perkara 18 Peraturan Am SIPMA.

**11 KEWANGAN**

Rujuk Perkara 19 Peraturan Am SIPMA.

**12 PERKARA AM**

Rujuk Perkara 20 Peraturan Am SIPMA.

**13 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

13.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan dan keputusan adalah muktamad.

15 Apr. 2019