



## **KEJOHANAN SUKAN SELANGOR (SUKSES) KE-13, 2019 PERATURAN PERTANDINGAN TENPIN BOWLING (LELAKI/WANITA)**

### **1. PERATURAN AM**

- 1.1. Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, maka pertandingan ini akan mengikut peraturan **Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC) dan WTBA.**
- 1.2. Sekira timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirnya, maka Undang-Undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.3. Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan berkenaan akan di putuskan seperti berikut :-
  - 1.3.1. Sebarang kejadian akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM SUKAN SELANGOR KE-13, 2019.**
  - 1.3.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan **WTBA.**
- 1.4. Sebarang keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan Tenpin Bowling SUKAN SELANGOR 2019 adalah **muktamad.**

### **2. TARIKH PERTANDINGAN.**

- 2.1. **5hb hingga 9hb Ogos 2019**

### **3. TEMPAT PERTADINGAN**

- 3.1. **WANGSA BOWL, IOI CITY MALL PUTRAJAYA**

### **4. PENYERTAAN.**

- 4.1. Penyertaan adalah terbuka kepada semua pasukan daerah di Negeri Selangor. Penyertaan hendaklah dibuat melalui Majlis Sukan Daerah masing-masing.
- 4.2. Setiap daerah hanya boleh mendaftarkan satu (1) pasukan lelaki dan satu (1) pasukan wanita terdiri daripada berikut :-

<b>PERKARA</b>	<b>LELAKI</b>	<b>WANITA</b>
Pengurus Pasukan	1 orang	-
Jurulatih	1 orang	1 orang
Peserta	6 orang	6 orang
<b>JUMLAH</b>	<b>8 orang</b>	<b>7 orang</b>

## 5. KELAYAKAN PESERTA.

- 5.1. Hanya warganegara Malaysia yang bermastautin atau bekerja atau belajar di Negeri Selangor sahaja yang layak menyertai SUKAN SELANGOR ini.
- 5.2. Semua peserta setiap daerah hendaklah berdaftar dengan Persatuan Tenpin Bowling Negeri Selangor bagi melayakkan menyertai kejohanan ini.
- 5.3. Hanya peserta yang lahir pada tahun 1999 dan selepasnya sahaja yang layak didaftarkan oleh sesuatu pasukan.
- 5.3. Semua pasukan hendaklah mengemukakan dua (2) salinan kad pengenalan.

## 6. MESYUARAT PENGURUS PASUKAN.

- 6.1. Taklimat Pengurus Pasukan akan diadakan sebelum pertandingan pertama dijalankan.

Tarikh : **4hb Ogos 2019**  
Masa : **2.30 petang**  
Venue : **Wangsa Bowl, IOI City Mall, Putrajaya**

- 6.2. Pengurus-Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai nama Peserta berserta dengan Kad Pengenalan, yang asal untuk disahkan. Tambahan kepada bilangan peserta yang telah didaftarkan tidak dibenarkan.
- 6.3. Senarai peserta yang disahkan semasa Mesyuarat Pengurus Pasukan adalah **muktamad**.

## 7. SISTEM PERTANDINGAN.

- 7.1. Setiap satu permainan (game) akan berlangsung di atas sepasang lorong. Individu atau pasukan akan mengikut susunannya bermain satu frame pada satu lorong dan frame yang berikutnya pada lorong yang lain di sebelahnya.

## 8. ACARA-ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

- 8.1. Acara-acara yang akan di pertandingan adalah seperti berikut :-

Kategori Lelaki		Kategori Wanita	
BIL	ACARA	BIL	ACARA
1	Perseorangan	1	Perseorangan
2	Bergu	2	Bergu
3	Berpasukan Berlima	3	Berpasukan Berlima
4	Masters	4	Masters
5	Beregu Campuran		

## 8.2. **Acara Perseorangan (Single)**

8.2.1. Setiap daerah dibenarkan menghantar enam (6) orang peserta Lelaki dan enam (6) 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 Beregu (Doubles)**

8.3.1. Setiap daerah dibenarkan menghantar tiga (3) pasukan Beregu Lelaki dan tiga (3) pasukan Beregu Wanita dalam acara ini.

8.3.2. Setiap beregu diwajibkan bermain dua belas (12) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong dan peserta dengan mata tertinggi adalah pemenang.

## 8.4. **Acara Pasukan Berlima**

8.4.1. Setiap daerah dibenarkan menghantar satu (1) pasukan bertiga Lelaki dan satu (1) pasukan berlima Wanita dalam acara ini.

8.4.2. Setiap Pasukan akan bermain tiga puluh (30) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong yang berasingan. Pasukan dengan mata tertinggi adalah pemenang.

## 8.5. **Acara Masters**

8.5.1. 16 peserta lelaki dan 16 peserta Wanita dengan mata tertinggi di kiraan All-Events akan layak dimasukkan dalam acara ini.

8.5.2. Setiap peserta akan bermain sebanyak (sepuluh) (24) games dengan menyeberangi dua belas (12) lorong yang berasingan. Peserta dengan jumlah mata tertinggi adalah pemenang.

## 8.6. **Acara Beregu Campuran (Mixed Doubles)**

8.6.1. Setiap daerah dibenarkan menghantar enam (6) pasangan beregu campuran dalam acara ini.

8.6.2. Setiap beregu diwajibkan bermain dua belas (12) games menyeberangi dua belas (12) lorong yang berasingan. Peserta dengan jumlah mata tertinggi adalah pemenang.

## **9. PERUBAHAN DALAM SUSUNAN PERMAINAN (ORDER OF PLAY)**

- 9.1. Peserta-peserta acara beregu atau berpasukan mesti mengikut susunan yang didaftarkan dalam permainan (game) yang pertama.
- 9.2. Akan tetapi, susunan dan senarai peserta untuk acara Pasukan Berempat boleh diubah untuk permainan blok ke 2 (jika ada), pertukaran hendaklah didaftarkan dengan sekretariat/urusetia pertandingan dalam masa 1 jam selepas permainan blok pertama tamat.
- 9.3. Sekiranya didapati ada pasukan menukar semasa pertukaran lorong, pasukan itu akan **hilang kelayakannya** tanpa apa-apa amaran lagi.

## **10. MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN (WALK-OVER)**

- 10.1. Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan itu dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi Walk-Over).
- 10.2. Pasukan atau individu yang menarik diri atau Walk-Over dalam suatu permainan akan hilang kelayakannya untuk bermain dalam acara-acara kemudian dan segala kedudukan atau hadiah yang dimenangi olehnya terlebih dahulu akan menjadi luput.
- 10.3. Pasukan atau individu hanya dibenarkan menarik diri atau berhenti bermain semasa 'game'/acara sedang berlangsung jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan oleh pegawai perubatan untuk menamatkan pertandingan.
- 10.4. Pasukan atau peserta individu yang menarik diri dari sesuatu acara tanpa sebab yang baik akan dirujuk kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal untuk tindakan disiplin..

## **11. 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 yang tidak didaftar 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. PENGESAHAN KEPUTUSAN**

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

### 13. GANGGUAN PERMAINAN

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

### 14. 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 selesai membaling bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira. Jika peserta tersebut masih belum selesai melakukan balingannya bagi 'frame' tersebut, dia dikehendaki bermain semula frame itu di lorong yang betul.

### 15. WAKTU MELAPOR DIRI

- 15.1. Semua peserta mesti melapor diri selewat-lewatnya 30 minit sebelum sesuatu acara bermula. Peserta yang terlewat akan hilang kelayakannya dalam sesuatu acara itu.
- 15.2. Peraturan ini akan dikuatkuasakan dalam semua acara, termasuk acara Masters.

### 16. '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. MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 17.1. Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling 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 (**amaran pertama bukan tiada penalti**), dan kad kuning atas kesalahan yang kedua (**amaran kedua bukan 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:**

*Definisi bagi satu blok permainan ialah enam (6) game bagi acara perseorangan (lelaki/wanita), beregu (lelaki/wanita), beregu campuran (lelaki/wanita). Bagi acara pasukan, satu blok terdiri dari tiga (3) game. Dalam acara 'Masters' satu blok permainan ialah sepuluh (10) game.*

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

- 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 setiap daerah mesti memakai pakaian seragam dengan nama daerahnya dicetak dibahagian belakang baju.
- 19.2. Peserta perempuan adalah digalakkan memakai seluar panjang yang seragam untuk setiap daerah semasa pertandingan ini.
- 19.3. Baju atau seluar sesuatu pasukan haruslah mempunyai warna yang sama.

## **20. NOMBOR KOD DAN PERUNTUKAN LORONG**

- 20.1. Semua peserta akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut daerah yang ditetapkan.
- 20.2. Semua peserta mesti mempamerkan 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 daerah.

## 21. LARANGAN (PROHIBITION)

- 21.1. Peserta-peserta adalah dilarang dari merokok, memakan atau meminum minuman keras atau dibawah pengaruh alcohol 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 alcohol adalah dibenarkan.
- 21.5. Minuman dan tepung/bedak serta sebagainya tidak boleh ditinggalkan di atas meja '**console**'.

## 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 sebanyak **RM 500.00 tunai**.
- 22.2. Wang bantahan tidak akan dikembalikan samada rayuan berjaya atau tidak. Wang tersebut akan digunakan sebagai kos pentadbiran untuk proses rayuan.
- 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. Secara 'automatic' Pengerusi Kejohanan akan menjadi Pengerusi kepada Jawatankuasa Rayuan dan Teknikal ini.
- 23.2. Tugas-tugas jawatankuasa ini termasuk:-
  - 23.2.1. Membuat keputusan atas segala rayuan/bantahan yang dikemukakan.
  - 23.2.2. Membuat keputusan atas tindakan tatatertib terhadap tingkahlaku peserta-peserta dan pegawai-pegawai pasukan.
  - 23.2.3. 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 dan 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 dan 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 diberikan kepada pasukan seperti berikut :-

BIL	ACARA	EMAS	PERAK	GANGSA
1.	Perseorangan ( L )	1	1	1
2.	Perseorangan ( W )	1	1	1
3.	Bergu ( L )	1 (2)	1 (2)	1 (2)
4.	Bergu ( W )	1 (2)	1 (2)	1 (2)
5.	Bergu ( Campuran )	1 (2)	1 (2)	1 (2)
6.	Pasukan Berlima (L)	1 (6)	1 (6)	1 (6)
7.	Pasukan Belima (W)	1 (6)	1 (6)	1 (6)
8.	Masters ( L )	1	1	1
9.	Masters ( W )	1	1	1
Jumlah		9 (22)	9 (22)	9 (22)

## BAHAGIAN PEMBANGUNAN SUKAN MAJLIS SUKAN NEGERI SELANGOR

( Pengurusan Acara : KEJOHANAN SUKAN SELANGOR (SUKSES) ke-13, 2019)