

**PERATURAN PERMAINAN TENPIN BOLING
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)**

1.0 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 1.1 Kejohanan ini dijalankan mengikut peraturan terbaru dari International Bowling Federation (IBF) dan Malaysia Tenpin Bowling Association (MTBC) dan Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan Tenpin Boling, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

- 4.1 Setiap pasukan boleh membuat pendaftaran tidak lebih daripada :
- 4.1.1. Empat (4) orang pemain lelaki, seorang (1) pemain simpanan lelaki
 - 4.1.2. Empat (4) orang pemain wanita, seorang (1) pemain simpanan wanita
- 4.2 Sekiranya universiti hanya mendaftar 1 hingga 3 orang pemain, maka hanya layak untuk menyertai acara single sahaja.

5.0 ACARA PERTANDINGAN

- 5.1 Acara-acara yang dipertandingkan:
- 5.1.1. Perseorangan (*Single*)
 - 5.1.2. Empat (4) Sepasukan (*Team of Four*)

- 5.2 Bilangan Pendaftaran Pasukan

	LELAKI	WANITA
JUMLAH PEMAIN	5	5
JUMLAH PEGAWAI / JURULATIH	1	1

6.0 PERATURAN PERTANDINGAN

6.1 Acara Perseorangan (*Single*)

- 6.1.1. Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 4 orang peserta lelaki dan 4 orang peserta wanita.
- 6.1.2. Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak Lima (5) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah di tetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 6.1.3. 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.

6.2 Acara Empat (4) Sepasukan (Team of Four)

- 6.2.1. Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 1 pasukan lelaki dan 1 pasukan wanita.
- 6.2.2. Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak Lima (5) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah di tetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 6.2.3 Jumlah jatuhan pin bagi Acara Empat (4) Sepasukan (*Team Of Four*) di ambil kira jumlah jatuhan pin terkumpul Acara Perseorangan (*Single*).

6.3 Gangguan Permainan

- 6.3.1. 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.
- 6.3.2. Pemainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan berlaku.

6.4 Bermain di atas lorong yang salah

6.3.1. 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.

6.3.2. 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.

7.0 PENGESAHAN KEPUTUSAN

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

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

8.0 KELEWATAN DAN *BLIND SCORE*

8.1 Semua pemain dikehendaki melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara dimulakan.

8.2 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.

8.3 Sekiranya pemain-pemain telah membalik 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.

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

9.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 9.1 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.
- 9.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 9.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu 'black out' seumpana ini.

10.0 PAKAIAN

- 10.1 Lelaki
 - 10.1.1. Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.
 - 10.1.2. Semua peserta hendaklah memakai seluar panjang sahaja (Long Slack atau Khakis).
- 10.2 Wanita
 - 10.2.1. Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.
 - 10.2.2. Memakai seluar slack, seluar trek, skirt atau bermuda.

11.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 11.1 Rujuk Perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

- 12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 JURI RAYUAN

- 13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

