



# BOWLING

## PERATURAN PERMAINAN

### SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA



SBAM | 2023  
KEDAH



**SADA**

## PERATURAN PERMAINAN BOWLING BERPASUKAN SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA

### **Perkara 1: Nama**

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Bowling Berpasukan Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 2: Undang-Undang/Peraturan**

Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-Undang Pertandingan Kongres Tenpin Bowling Malaysia (MTBC) dan Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 3: Penyertaan**

Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi Perkara 5 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 4: Kategori Permainan**

Bowling Berpasukan (Trio Campuran A, Trio Campuran B, Beregu Campuran, Individu Lelaki, Individu Wanita).

### **Perkara 5: Pendaftaran dan Kelayakan Pemain**

1. Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan. Setiap pasukan boleh mendaftar 1 pasukan seperti berikut.

Bil.	Perkara	Jumlah
1.	Pengurus Pasukan	1 Orang
2.	Jurulatih Pasukan	1 Orang
3.	Pemain Lelaki	6 Orang
4.	Pemain Wanita	4 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>12 Orang</b>

2. Setiap pemain dikehendaki bermain sebanyak 5 frame mengikut kategori yang dipertandingkan.
3. Tiap-tiap satu frame akan dilangsungkan di atas sepasang lorong (lane). Pemain akan bermain secara cross lane. Cara permainan ini akan digunakan sehingga tamat.
4. Jumlah jatuhan pin setiap kategori perlawanan akan dijumlahkan bagi penentuan keseluruhan pasukan.

Perlawanan Pertama	Perseorangan Lelaki	Blok 1
Perlawanan Ke-2	Perseorangan Wanita	
Perlawanan Ke-3	Beregu Campuran	Blok 2
Perlawanan Ke-4	Trio Campuran A	Blok 3
Perlawanan Ke-5	Trio Campuran B	

### **Perkara 6: Susunan Pemain 'Order of Play'**

1. Susunan pemain adalah mengikut Pengurus Pasukan masing-masing.
2. Pasukan lain tidak dibenarkan melakukan sebarang bantahan terhadap susunan bermain pasukan lain.
3. Pemain dikehendaki bermain mengikut susunan yang didaftarkan oleh Pengurus Pasukan.
4. Susunan pemain hanya boleh diubah pada blok seterusnya.
5. Sekiranya terdapat pasukan yang menukar pemain semasa pertandingan dijalankan, pasukan tersebut akan hilang kelayakan bertanding tanpa sebarang amaran.

### **Perkara 7: Penentuan Pemenang**

1. Pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi akan dikira sebagai pemenang.
2. Sekiranya terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin keseluruhan yang sama, jumlah jatuhan pin tertinggi (pasukan) bagi blok terakhir dianggap sebagai penentuan pemenang. Sekiranya masih seri, penentuan yang sama dibuat terhadap blok kedua terakhir hingga seterusnya (sebelumnya).
3. Tiada handicap diberikan kepada mana-mana pemain.

### **Perkara 8: Waktu Melapor Diri/Kelewatan**

1. Semua pemain dikehendaki melapor diri selewat-lewatnya 30 minit sebelum acara dimulakan.
2. Jika pemain yang lewat itu tiba semasa permainan dijalankan, pemain itu tidak dibenarkan bermain dan akan diberikan blind score bagi frame itu sahaja dan boleh meneruskan bermain bagi frame seterusnya seperti biasa.

### **Perkara 9: Menarik Diri dari Pertandingan**

1. Pasukan yang tidak hadir atau enggan bermain seperti dijadualkan akan dianggap sebagai menarik diri.
2. Pasukan yang hilang kelayakan bertanding pada bila-bila masa, tidak akan diambil jumlah jatuhan pin termasuklah frame yang telah dimainkan sebelumnya.
3. Perkara 11 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai

### **Perkara 10: Gangguan Permainan**

1. Jawatankuasa Teknikal Pertandingan mempunyai kuasa untuk memberi arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sebarang lorong baru sekiranya lorong permainan sedia ada bermasalah.
2. Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

### **Perkara 11: Gangguan Kehilangan Skor**

1. Sekiranya berlaku gangguan kehilangan skor (black-out dalam tv monitor) di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula untuk frame tersebut. Jika skor telah dicatatkan, maka ia akan bersambung dari frame di mana ia berhenti sebelum ini.
2. Permainan yang mana skornya telah direkodkan akan dikekalkan.

### **Perkara 12: Bermain di atas Lorong yang Salah**

Apabila seseorang pemain itu bermain di lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum pemain seterusnya membuat balingan, maka balingan itu akan dianggap sebagai Bola Mati 'Dead Ball' dan pemain tersebut dikehendaki bermain semula frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

### **Perkara 13: Memperlahankan Permainan 'Slow Bowling'**

1. Seseorang pemain yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hal dan obligasinya seperti berikut:
  - a) Pemain di lorong kanan berhak untuk bermain terlebih dahulu 'right of way' terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya. Pemain di lorong sebelah kiri harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong kanannya.
  - b) Semua pemain harus bersedia untuk bermain apabila tiba gilirannya dan tidak seharusnya melambatkan permainan itu.
  - c) Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan di atas, ia akan dikenakan amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti) dan kad kuning atas kesalahan kedua (tiada penalti).
  - d) Bagi kesalahan ketiga dan seterusnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberikan kad merah dan 0 mata untuk frame tersebut.
2. Setiap pasukan yang bermain dikehendaki berada digelanggang 30 minit sebelum masa perlawanan bermula.

### **Perkara 14: Pakaian**

1. Sila rujuk Perkara 9 Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.
2. Seluar Jeans tidak dibenarkan.

### **Perkara 15: Nombor Kod dan Peruntukan Lorong**

1. Semua pemain akan diberikan nombor kod masing-masing mengikut agensi yang ditetapkan.
2. Semua pemain dikehendaki mempamerkan nombor kod masing-masing di belakang baju. Pemain tanpa nombor kod ini tidak akan dibenarkan mengambil bahagian dalam pertandingan ini.
3. Peruntukan lorong juga akan ditetapkan terlebih dahulu mengikut nombor kod agensi.

### **Perkara 16: Larangan**

1. Pemain adalah dilarang merokok (termasuk penggunaan apa-apa alat yang mengeluarkan asap dan/atau bau yang seumpamanya) atau meminum minuman keras atau berada dalam keadaan di bawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.
2. Sekiranya didapati terdapat pemain yang melanggar peraturan ini, ia akan diarahkan supaya berhenti bermain dari pertandingan ini.
3. Makanan atau tepung 'powder' serta sebagainya tidak dibenarkan ditinggalkan di atas meja konsol 'console'.

### **Perkara 17: Keadaan Luar Jangka**

Perkara 19 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.