



PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN TENPIN BOLING
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan tenpin boling dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **9 Oktober 2026 (Jumaat)**

Masa : **bermula 3.00 petang**

Lokasi : **IOI Wangsa Bowls Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta: 12 orang peserta
 - (b) Kategori Acara Berpasukan:
 - i. 1x pasukan lelaki (4 orang pemain);
 - ii. 1x pasukan wanita (4 orang pemain); dan
 - iii. 1 pasukan VIP (2 lelaki & 2 wanita di Gred 12 dan ke atas).
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus pasukan hendaklah memastikan pasukan VIP didaftarkan dengan pegawai di Gred 12 dan ke atas seperti ketetapan pada para II(1)(b)(iii).
4. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
5. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.
6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
7. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.

8. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Permainan akan diadakan secara serentak melibatkan semua kategori acara iaitu berpasukan lelaki dan wanita.
2. Setiap pemain diwajibkan bermain hanya sebanyak tiga (3) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Penganjur.
3. Pemenang akan ditentukan dengan jumlah jatuhan pin terbanyak untuk empat (4) orang pemain dalam pasukan bagi tiga (3) permainan yang dipertandingkan.
4. Sekiranya dua (2) orang atau lebih pasukan yang mempunyai jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat mata tertinggi pada *game* terakhir akan diberikan kemenangan. Jika masih seri, jumlah jatuhan pin permainan kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Peraturan Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan peraturan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SMK26'.
2. Pemain hanya boleh bermain tiga (3) permainan dan tidak boleh membaling bagi pihak pemain lain.
3. Pasukan yang tidak mempunyai pemain yang mencukupi (4 pemain) akan diberikan markah *blind points* kepada pemain yang tiada dengan jumlah mata sebanyak 30 mata bagi satu (1) permainan. Bagi tiga (3) permainan akan mendapat jumlah 90 mata.
4. Peserta boleh menggunakan peralatan sendiri atau peralatan yang sedia ada yang telah disewa oleh Jawatankuasa Penganjur.
5. Keputusan yang telah disahkan hanya boleh diubah jika terdapat perbezaan dengan catatan komputer dan mestilah mendapat kebenaran Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Jawatankuasa Pengelola Perlawanan.
6. Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Jawatankuasa Pengelola Perlawanan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baharu sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung menghadapi masalah yang sukar diatasi.

7. Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan berlaku.
8. 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 frame yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
9. Sekiranya kesalahan tadi hanya disedari selepas pemain kemudian daripadanya membuat balingan, maka mata yang diperolehi akan diambil kira dan pemain tersebut dikehendaki menyambung permainan frame berikutnya di lorong yang salah tadi.
10. 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.
11. Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan. Pasukan dan tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu '*black out*' seumpama ini.
12. Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketua pengadil.
13. Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.
14. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak meminda/ mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

VI. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

VIII. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26)