



**SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA  
(SIPMA) EDISI KALI KE-10  
TAHUN 2025**

---

**UNDANG-UNDANG DAN  
PERATURAN  
TENPIN BOLING**

---



## UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN TENPIN BOLING SUKAN INSTITUSI PENDIDIKAN MALAYSIA (SIPMA) KE-10, 2025

---

### 1. PERATURAN TEKNIKAL

- 1.1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Majlis Sukan Universiti Malaysia (MASUM) yang dikuatkuasakan sepanjang kejohanan ini dan mengikut undang-undang Pertandingan Kongres Tenpin Boling Malaysia (MTBC) dan *Federation Internationale des Quilleurs (FIQ)*.
- 1.2. Sekiranya timbul perselisihan dari segi pentafsirannya, undang-undang dalam Bahasa Inggeris akan dipatuhi.
- 1.3. Tiap-tiap universiti dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada:
  - 1.3.1. Empat ( 4 ) org pemain lelaki
  - 1.3.2. Empat ( 4 ) org pemain wanita
- 1.4. Acara-acara yang dipertandingkan
  - 1.4.1. Perseorangan (*Single*)
  - 1.4.2. Beregu (*Doubles*)
  - 1.4.3. Empat (4) Sepasukan (*Team Of Four*)
  - 1.4.4. Acara Master (*Masters Event*)

### 2. PERATURAN PERTANDINGAN

#### 2.1 Acara Perseorangan (*Single*)

- 2.1.1. Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima empat (4) orang peserta lelaki dan empat (4) orang peserta Wanita.
- 2.1.2. Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak **Enam (6) permainan (*games*)** di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.1.3. Setiap peserta perlu menukar lorong selepas **Dua (2) permainan (*games*)**
- 2.1.4. 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.



## 2.2 Acara Bergu (*Doubles*)

- 2.2.1. Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 2 pasukan lelaki dan 2 pasukan wanita.
- 2.2.2. Peserta-peserta diwajibkan bermain sebanyak Enam (6) permainan (*games*) di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.2.3. Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas **Dua 2 permainan (*games*)**.
- 2.2.4. Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (*Team High Game*) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

## 2.3 Acara Empat (4) Sepasukan (*Team Of Four*)

- 2.3.1. Setiap universiti dibenarkan mendaftar maksima 1 pasukan lelaki dan 1 pasukan wanita.
- 2.3.2. Setiap pasukan diwajibkan bermain sebanyak **Enam (6) permainan (*games*)** di lorong seperti yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 2.3.3. Setiap pasukan perlu menukar lorong selepas **Dua (2) permainan (*games*)**.
- 2.3.4. Jika terdapat pasukan yang mempunyai jumlah jatuhan pin yang sama, pasukan yang mencatatkan jumlah jatuhan pin terkumpul tertinggi (*Team High Game*) dalam permainan akhir akan dikira sebagai pemenang begitulah seterusnya.

## 2.4 Acara Master (*Masters Event*)

- 2.4.1. Peserta yang berjaya menduduki 10 tempat teratas berdasarkan 18 permainan (*games*) setiap kategori.
- 2.4.2. Setiap peserta akan bermain sebanyak **8 permainan (*games*)**.
- 2.4.3. Setiap peserta perlu menukar lorong selepas Empat (**4) permainan (*games*)**.
- 2.4.4. Pemenang akan ditentukan melalui jatuhan tertinggi dalam 8 permainan.
- 2.4.5. Peserta dengan mata tertinggi layak ke pusingan *Step-Ladder* Akhir Manakala peserta-peserta di ranking ke-2 dan ke-3 layak ke pusingan *Step-Ladder* Separuh Akhir.



## 2.4.6 Pusingan *Step-Ladder* Separuh Akhir dan Akhir.

### 2.4.6.1 *Step-Ladder* Separuh Akhir:

Permainan diperingkat separuh akhir diantara peserta diranking ke-2 dan ranking ke-3 akan dijalankan secara “1 *game Match Play*”.

Pemenang dari pusingan separuh akhir layak ke peringkat akhir

### 2.4.6.2 *Step-Ladder* Akhir :

Permainan diantara peserta diranking pertama dan pemenang dari peringkat separuh akhir akan dijalankan secara “1+1 *game Match Play*”. Sekiranya peserta diranking pertama memenangi *game* pertama, beliau adalah pemenang pusingan akhir. Sekiranya pemenang dari pusingan separuh akhir memenangi *game* pertama, “*sudden death play-off*” sebanyak 1 *game* akan dijalankan. Peserta yang memenangi *game* ini adalah pemenang.

2.4.7 Sekiranya Dua (2) orang atau lebih peserta mempunyai mata yang sama juga adalah mata tertinggi di antara peserta-peserta itu (tempat Ke-16 di acara *All-Events*), pemain yang mendapat mata yang lebih di *game* yang terakhir akan ditempatkan di kedudukan yang diatas.

2.4.8 Sekiranya kedua-dua peserta “*Step-Ladder Match Play*” mempunyai mata yang sama dalam *game* penentuan kedudukan pingat, “1 *ball roll-off*” akan diadakan sehingga pemenang dapat ditentukan.

## 2.5 Pengesahan Keputusan

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

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



## 2.6 Gangguan Permainan

- 2.6.1 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.
- 2.6.2 Permainan yang terganggu itu mesti disambung dari *frame* di mana gangguan berlaku.

## 2.7 Bermain di atas lorong yang salah

- 2.7.1 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.
- 2.7.2 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.

## 2.8 Kelewatan dan *Blind Score*

- 2.8.1 Semua pemain dikehendaki melaporkan diri selewat-lewatnya 15 minit sebelum sesuatu acara dimulakan.
- 2.8.2 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.
- 2.8.3 Sekiranya pemain-pemain telah membaling 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.
- 2.8.4 Tetapi jika pemain ini sampai selepas *game* pertama selesai, beliau tidak lagi boleh bertanding dan *blind score* akan diberikan kepada pasukan nya.



## 2.9 Kehilangan skor semasa gangguan elektrik

2.9.1 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.

2.9.2 Permainan yang skornya telah direkodkan akan dikekalkan.

2.9.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu '*black out*' seumpama ini.

## 2.10 Etika Pakaian

### 2.10.1 Lelaki

2.10.1.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.

2.10.1.2 Semua peserta hendaklah memakai seluar panjang sahaja. (*Long Slack* atau Khakis)

### 2.10.2 Perempuan

2.10.2.1 Semua peserta dimestikan memakai pakaian seragam dengan nama IPTA masing-masing dicetak di bahagian belakang baju.

2.10.2.2 Memakai seluar slack, seluar trek, skirt atau Bermuda

## 2.11 Hadiah Pemenang

2.11.1. Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam setiap acara untuk Kedua-dua kategori.

2.11.2. Johan, Naib Johan dan Ketiga dalam acara *Masters* untuk Kedua-dua kategori

2.11.3. *All-Events* untuk Kedua-dua kategori (Ditentukan melalui jatuhan pin yang diperolehi oleh setiap peserta yang telah bermain lapan belas (18) *games* dengan jumlah jatuhan pin keseluruhan tertinggi adalah pemenang.)



## 2.12 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

Sila rujuk Peraturan Am MASUM

### 3. RINGKASAN PENYERTAAN

	LELAKI	WANITA
JUMLAH PEMAIN	4	4
JUMLAH JURULATIH	1	1
PENGURUS	1	