



PERATURAN AM PERMAINAN

TENPIN BOLING

**KARNIVAL SUKAN KOLEJ
PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA
2026
[KASUKMA (XVI)]**

**KOLEJ PROFESIONAL MARA
SERI ISKANDAR, PERAK.**

TENPIN BOLING
INDIVIDU LELAKI , WANITA & MIX DOUBLE

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 PENYERTAAN

- 1.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan dua (2) orang pemain lelaki dan dua (2) orang pemain wanita beserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.
- 1.2 Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam undang-undang dan Peraturan Am Karnival Sukan Kolej Profesional MARA dan Kolej MARA 2026.

2.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 2.1 Setiap pasukan dibenarkan menghantar dua (2) pemain lelaki dan dua (2) pemain wanita. Acara ini menawarkan tiga (3) Pingat Emas. Kategori yang dipertandingkan ialah:
 - 2.1.1 Single Lelaki
 - 2.1.2 Single Wanita
 - 2.1.3 Mix Double
- 2.2 Setiap pemain bagi setiap kategori diwajibkan bermain tiga (3) permainan (games) di atas lorong yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola. Pemain dengan jumlah jatuhan pin terbanyak dari tiga (3) permainan (games) keseluruhan adalah pemenang.

3.0 CARA MENENTUKAN KEPUTUSAN

- 3.1 Adalah tanggungjawab setiap pemain untuk mengesahkan keputusan perlawanan dalam borang skor rasmi yang disediakan pada setiap game.
- 3.2 Keputusan setelah disahkan hanya boleh diubah dengan kebenaran Jawatankuasa Teknikal Tenpin atau wakilnya.
- 3.3 Kategori Individu: Pemain membuat jatuhan pin terbanyak dikira sebagai pemenang. Sekiranya seri, maka keputusan ditentukan

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

berdasarkan jumlah jatuhan pin permainan terakhir. Jika masih seri, jumlah jatuhan pin tertinggi bagi permainan kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.

- 3.4 Kategori MIX: Pasukan membuat jatuhan pin terbanyak dikira sebagai pemenang. Sekiranya seri, maka keputusan ditentukan berdasarkan jumlah jatuhan pin permainan terakhir. Jika masih seri, jumlah jatuhan pin tertinggi bagi permainan kedua terakhir diambil kira dan seterusnya.

4.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 4.1 Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis) jam 3.00 petang.**

5.0 PAKAIAN

- 5.1 Semua pasukan dan pemain mesti memakai pakaian seragam pasukan.
- 5.2 Pemain-pemain dikehendaki memakai seluar panjang slack (jeans tidak dibenarkan), baju berkolar (tuck-in bagi peserta Lelaki), berstoking dan kasut yang sesuai untuk permainan boling.
- 5.3 Pemain dikehendaki untuk berpenampilan kemas, sopan dan menutup aurat semasa pertandingan.
- 5.4 Stoking dan kasut khusus untuk permainan boling tidak disediakan oleh pihak penganjur.

6.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBATALKAN

- 6.1 Setiap pasukan mestilah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum masa yang ditetapkan untuk pertandingan.
- 6.2 Jika satu-satu pasukan datang sepuluh (10) minit selepas masa yang telah dijadualkan untuk pertandingan tanpa memberi sebarang alasan yang munasabah, maka pasukan-pasukan tersebut dikira memberi kemenangan pada pihak lawan.
- 6.3 Menarik diri dari pertandingan tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku pasukan berkenaan dianggap menarik diri dari keseluruhan

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

pertandingan. Semua mata yang diperolehi sebelum itu tidak akan diambil kira.

7.0 GANGGUAN PERMAINAN

- 7.1 Jawatankuasa Teknikal Tenpin mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan permainan yang terganggu disambung pada sepasang lorong baru sekiranya lorong di mana permainan itu berlangsung mengalami kerosakan mesin.
- 7.2 Permainan (game) yang terganggu itu mesti disambung dari frame di mana gangguan itu berlaku.

8.0 MEMPERLAHAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 8.1 Seseorang pemain yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut:
 - 8.1.1 Seseorang pemain untuk bermain terlebih dahulu (right of way) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya. Mereka harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong sebelah kanannya. Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
 - 8.1.2 Sekiranya didapati ada pemain yang tidak mematuhi peraturan di atas, dia akan diberi amaran dengan syarat kad Putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti) dan kad Kuning atas kesalahan kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, pemain tersebut akan diberi kad Merah dan sifar (0) mata untuk frame tersebut.

9.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 9.1 Sekiranya berlaku sebarang "black out" dalam tv monitor di mana skor sesuatu permainan yang sedang berlangsung itu hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka pemain-pemain yang berkenaan dikehendaki bermain semula game tersebut. Jika skor telah dicatatkan, maka permainan akan

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

bersambung dari frame di mana permainan tersebut berhenti sebelum ini.

- 9.2 Game-game yang mana skornya telah direkodkan itu akan dikekalkan. Pasukan dan pemain tidak boleh mengambil kesempatan ini untuk meminta sesuatu permainan itu dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu "black out" seumpama ini.

10.0 LARANGAN

- 10.1 Semua pemain adalah DILARANG untuk merokok, menghisap vape, minum minuman keras atau berada dibawah pengaruh alkohol semasa pertandingan berlangsung.
- 10.2 Pemain TIDAK DIBENARKAN membawa sebarang makanan atau minuman dari luar semasa pertandingan berlangsung. Minuman atau makanan HANYA boleh dibeli di vendor yang berada dalam pusat boling sahaja.
- 10.3 Minuman, makanan dan sebagainya tidak boleh ditinggalkan di meja console.
- 10.4 Pengurus dan pemain tidak boleh mengganggu pemain dari pasukan lain.
- 10.5 Sekiranya terdapat pemain yang melanggar larangan ini, pemain akan diarah berhenti dari pertandingan ini.

11.0 PERUNTUKAN LORONG

- 11.1 Peruntukan lorong akan ditetapkan terlebih dahulu oleh pihak penganjur dan akan dimaklum semasa taklimat pengurus pasukan.

12.0 PENANGGUHAN

- 12.1 Jawatankuasa teknikal tenpin boling berhak mengubah sistem pertandingan jika masa tidak mencukupi akibat daripada penangguhan permainan.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

13.0 BANTAHAN

- 13.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestilah dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima dalam tempoh 30 minit selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.
- 13.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara-perkara fakta yang dibuat oleh tuan rumah.

14.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 14.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.