

PERATURAN KEJOHANAN BOLING KESKEP 2008

1. TARIKH DAN MASA PERTANDINGAN

31 Mei 2008 (Sabtu), 2.00 – 4.30 petang
(Pendaftaran pemain bermula 1.30pm)

2. TEMPAT PERTANDINGAN

Flamingo Bowl, Ampang

3. YURAN PENYERTAAN

RM 15.00 seorang

4. PENYERTAAN

- 4.1. Penyertaan adalah terbuka kepada semua warga KESKEP sahaja
- 4.2. Bagi kakitangan KPKT yang belum menjadi ahli KESKEP boleh mendaftar selewatnya 23 Mei 2008
- 4.3. Penyertaan adalah secara individu bagi mengelak pembentukan pasukan yang terlalu kuat dari Jabatan/Bahagian.
- 4.4. Terhadap kepada **80 orang terawal mendaftar sahaja.**
- 4.5. Tarikh tutup penyertaan adalah pada **23 Mei 2008 (Jumaat), jam 3.00 petang.**
- 4.6. Pembentukan pasukan (Lelaki & Perempuan) yang terdiri dari 4 orang akan dilakukan secara undian terbuka pada satu tarikh yang akan ditetapkan.

5. PERATURAN PERMAINAN

- 5.1. Setiap pemain di wajib bermain tiga (3) *games* dengan menyeberangi (*cross lane*) satu (1) lorong yang sama
- 5.2. Setiap pemain diminta mendaftar kehadiran selewatnya 15 minit sebelum perlawanan dimulakan
- 5.3. Pemain diminta bersedia di '*lane*' masing-masing 5 minit sebelum perlawanan dimulakan
- 5.4. Setiap pemain diwajibkan memakai stoking (tidak disediakan) dan boleh menggunakan kasut dan bola boling sendiri
- 5.5. Pasukan yang mendapat jumlah jatuhan pin terbanyak dikira sebagai Johan Kumpulan
- 5.6. Pemain yang mendapat jumlah jatuhan pin terbanyak dikira sebagai Johan Individu

6. KELEWATAN DAN MENARIK DIRI

- 6.1. Pemain yang terlewat lima belas (15) minit daripada masa pertandingan bermula akan dianggap memberi kemenangan tanpa bertanding, kecuali dengan alasan yang munasabah
- 6.2. Menarik diri (*walk-over*) sama sekali tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, bayaran pendaftaran yang telah dibuat oleh pemain yang menarik diri itu tidak akan dikembalikan
- 6.3. Pemain boleh menukar dengan memaklumkan kepada Urus setia selewatnya 27 Mei 2008 (Selasa), jam 3.00 petang

7. PENGESAHAN KEPUTUSAN

Keputusan permainan akan diperoleh dari cetakan komputer oleh pusat boling

8. GANGGUAN PERMAINAN

- 8.1. Pengurus Pertandingan mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu di sambung pada lorong baru sekiranya berlaku kerosakan kepada mesin. Permainan hendaklah di sambung dari *frame* di mana gangguan itu berlaku.
- 8.2. Sekiranya berlaku "*black out*" dalam TV monitor di mana skor sesuatu permainan sedang berlangsung hilang dan tidak dapat di

pulihkan. Maka peserta-peserta berkenaan dikehendaki bermain semula *game* tersebut. Akan tetapi jika skor telah di catatkan maka ia akan bersambung dari *frame* di mana ia berhenti sebelum ini.

8.3. *Game-game* yang mana skornya telah direkodkan akan dikekalkan

8.4. Pemain adalah dilarang dari mengganggu permainan pasukan lain

9. MEMPERLAHAN PERMAINAN (*SLOW BOWLING*)

Seseorang pemain yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut :-

9.1. Pemain berhak untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap pemain yang berada di atas lorong sebelah kirinya.

9.2. Pemain harus memberi laluan kepada pemain yang berada di atas lorong di sebelah kanannya.

9.3. Semua pemain harus bersedia untuk bermain bila sampai gilirannya dan tidak boleh melambatkan permainan itu.

10. TATATERTIB

Semua pemain dikehendaki menyertainya dengan penuh semangat kesukanan dan muhibah, di samping menghormati dan mematuhi segala Undang-undang dan Peraturan yang ditentukan

11. BANTAHAN / RAYUAN

11.1. Semua bantahan / rayuan hendaklah dikemukakan secara bertulis oleh pemain yang berdaftar sahaja kepada Pengurus Pertandingan tidak lewat daripada 15 minit selepas tamat perlawanan berkaitan.

11.2. Setiap bantahan / rayuan hendaklah disertakan dengan wang tunai sebanyak RM50.00 (Ringgit Malaysia : Lima Puluh Sahaja).

11.3. Wang bantahan ini akan luput jika bantahan/rayuan dikemukakan itu didapati tidak wajar.

Disediakan oleh :-

Jawatankuasa Khas Kejohanan Boling KESKEP 2008