



**KOTAMADYA BANDUNG**

**SALINAN SURAT KEPUTUSAN WALIKOTA KOTAMADYA  
BANDUNG;**

Tanggal : 17 Desember 1973.  
Nomor : 23380/73.  
Perihal : Penyempurnaan Ketentuan Tata Cara Penyelenggaraan Permainan Ketangkasan dalam wilayah Kotamadya Bandung yang termuat dalam S.K. tanggal 27-4-1972 No. 7173/72.  
Lampiran : Salinan S.K. No. 7173/72.

**WALIKOTA KOTAMADYA BANDUNG;**

- Menimbang : a. bahwa maksud dikeluarkan Surat Keputusan kami tertanggal 27 April 1972 No. 71/73 adalah untuk memperoleh pengertian yang tegas tentang arti KETANGKASAN dalam permainan ketangkasan;
- b. bahwa dalam alinea kedua dari pasal 6 Lampiran Surat Keputusan kami tertanggal 27 April No. 7173/72 terdapat kalimat yang dapat menyesatkan sehingga dapat mengaburkan pengertian dari ketangkasan, sehingga karenanya dirasa perlu untuk menyempurnakan pasal 6 tersebut;
- Memperhatikan : Pendapat-pendapat dan Saran-saran dalam rapat MUSPIDA Kotamadya Bandung pada tanggal 15 Desember 1973.
- Mengingat : 1. Staatsblad No. 230 Tahun 1912;
2. Undang2 No. 13 tahun 1961, tentang Ketentuan2 Pokok Kepolisian Negara (pasal 10);
3. Undang2 No. 18 tahun 1965, tentang Pokok-pokok Pemerintahan Daerah;
4. Instruksi Presiden R.I. No. 05 tahun 1967, tentang bentuk kerjasama dan Tata Kerja Aparatur Pemerintah Daerah;
5. Surat Keputusan Walikota Kotamadya Bandung tertanggal 24 Januari 1968, No. 1576/68, tentang Larangan Penyelenggaraan perjudian gelap dalam Wilayah Kotamadya Bandung;
6. Keputusan MUSPIDA Kotamadya Bandung tertanggal 15 Desember 1973;

## MEMUTUSKAN

- Menetapkan : I. Menghapuskan alinea kedua dari pasal 6 Surat Keputusan Walikota Kota madya Bandung tertanggal 27 April 1972 No. 7173/72, sehingga pasal 6 berbunyi sebagai berikut :
- “Permainan KETANGKASAN adalah “Permainan” dengan mempergunakan suatu macam alat, yang sifat spekulasinya akan menang tergantung dari pada KEMAHIRAN sipemain/sipemasang itu sendiri dan ada cukup KEMUNGKINAN untuk melaksanakan KEMAHIRAN-nya itu.  
Hadiah diberikan oleh Bandar kepada Pemenang berupa barang (bukan uang), tetapi hadiah berupa barang ini tidak merupakan unsur penentu yang mutlak, mengingat bahwa hadiah barang tersebut dapat ditukar dengan uang.”
- II. Surat Keputusan ini mulai berlaku pada hari dan tanggal penetapannya dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan diperbaiki dan disempurnakan atau diubah apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan didalam penetapannya.

SALINAN Surat Keputusan ini disampaikan kepada :

1. Laksus PANGKOBKAMTIB di Bandung;
2. Gubernur Propinsi Jawa Barat di Bandung;
3. Para Anggota MUSPIDA Propinsi Jawa Barat di Bandung;
4. Pimpinan DPRD Kotamadya Bandung;
5. Sekretaris Daerah Kotamadya Bandung;
6. Pa POM Kota Bandung;
7. DAN DEN POM Kota Bandung;
8. DAN KOMTABES Kepolisian 8.6. Bandung;
9. Para Kepala Dinas/Kantor/Sub.Direktorat Khusus/Insp. Pengawasan Kotamadya Bandung;
10. Para Patih Kepala Pemerintahan Wilayah dan Camat Kotamadya Bandung;
11. Pers. Dan RRI/T.V. Studio Bandung.

Untuk salinan resmi :  
Sekretaris Daerah Kotamadya Bandung,



(ATENG SYAFRUDIN S.H.)

Walikota Kotamadya Bandung

ttd.

(R. ONTJE DJUNDJUNAN)

**DIPERBAIKI PADA TANGGAL 8 MEI 1972.**

**SALINAN SURAT KEPUTUSAN WALIKOTA KOTAMADYA  
BANDUNG;**



**KOTAMADYA BANDUNG**

Tanggal : 27 April 1972.  
Nomor : 7173/72.  
Perihal : Ketentuan Tata Tjara Penjelenggaraan Per-  
mainan Ketangkasan dalam Wilayah Kota-  
madya Bandung.  
Lampiran : 1 (satu)

**WALIKOTA KOTAMADYA BANDUNG;**

- Menimbang : 1. bahwa pada achir<sup>2</sup> ini dikonstatir adanja perdjudia sebagai ekses negatif pada permainan KETANGKASAN jang disalah gunakan;
2. bahwa hal tersebut pada sub 1 diatas anataro lain disebabkan oleh karena belum adatja keseragaman pendapat mengenai apa jang di maksud dengan permainan KETANGKASAN dan Tata Tjara Pejelenggaraan Permainan KETANGKASAN;
3. bahwa berhubung dengan sub 1 dan 2 diatas, sesuai dengan kewenangan jang ada di bidang keamanan/ketertiban diwilajah Kotamadya Bandung, Pemerintah Daerah menganggap perlu segera mengeluarkan suatu "KETENTUAN" jang dapat didjadikan pegangan pokok baik para petugas pelaksana maupun dan terutama bagi para penjelenggara Permainan KETANGKASAN, satu sama lain dalam rangka mengambil langkah<sup>2</sup> preventif/represif untuk mengatasi ekses<sup>2</sup> negatif jang terdjadi dan jang mungkin terdjadi;
- Mengingat : 1. Staatsblad No. 230 Tahun 1912;
2. Undang<sup>2</sup> No. 13 Tahun 1961, tentang Ketentuan<sup>2</sup> Pokok Kepolisian Negara (pasal 10);
3. Undang<sup>2</sup> No. 18 Tahun 1965, tentang Pokok Pemerintahan Daerah;
4. Instruksi Presiden R.I. No. 05, Tahun 1967, tentang bentuk Kerdja-sama dan Tata Kerdja Aparatur Pemerintah Daerah;
5. Surat Keputusan Walikota Kotamadya Bandung tertanggal 24 Djanuari 1968, No. 1968, No. 1576/68, tentang Larangan penjelenggaraan perdjudian gelap dalam wilajah Kotamadya Bandung;
- Memperhatikan : Saran<sup>2</sup> dan pertimbangan dari MUSPIDA Kotamadya Bandung;

**MEMUTUSKAN**

Dengan mendahului adanja Peraturan Daerah jang mengatur hal tersebut lebih landjut;

- Menetapkan : I. Ketentuan Tata Tjara Penjelenggaraan permainan KETANGKASAN dalam Wilayah Kotamadya Bandung sebagai pegangan pokok dalam penyelenggaraan permainan KETANGKASAN (terlampir);
- II. Walikota Kotamadya Bandung menetapkan sjarat2 dalam surat perjanjian tersendiri dengan penyelenggara permainan KETANGKASAN disamping sjarat2 jang terdjantum dalam Staatsblad No. 230 Tahun 1912;
- III. Keputusan ini mulai berlaku pada hari dan tanggal penetapannya dengan ketentuan bahwa segala sesuatunja akan diperbaiki dan disempurnakan atau diubah apabila dikemudian hari ternjata terdapat kekurangan atau kekeliruan dalam menetapkanja.

SALINAN Surat-keputusan ini disampaikan kepada :

1. Panglima PANGKOPKAMTIB/ Ketua MUSPIDA Djawa-Barat, di Bandung;
2. Gubernur Propinsi Djawa-Barat, di Bandung;
3. Para anggota MUSPIDA Propinsi Djawa-barat, di Bandung;
4. Pimpinan DPRD Kotamadya Bandung;
5. Sekretaris Kotamadya Bandung;
6. Pa POM DAM VI/ Siliwangi, di Bandung;
7. DAN DEN POM Kota Bandung;
8. Para DAN KOMSIKO KOMTABES KEPOL 8.6. Bandung;
9. Para Kepala Dinas /Biro/ Sub Dir Sus;
10. Para Patih Kepala Wilayah Kotamadya Bandung;
11. Para Tjamat Kotamadya Bandung;
12. Pers. Dan RRI/T.V. Studio Bandung.

Untuk salinan resmi :  
Sekretaris Daerah Kotamadya Bandung,



(ATENG SYAFRUDIN S.H.)

Walikota Kotamadya Bandung

ttd.

(R. ONTJE DJUNDJUNAN)

## LAMPIRAN SURAT KEPUTUSAN WALIKOTA KOTAMADYA BANDU

Tanggal : 27 April 1972.  
Nomor : 7173/72.

---

### KETENTUAN TATA TJARA PENJELENGGARAAN PERMAINAN KETANKASAN DALAM WILAJAH KOTAMADYA BANDUNG

#### PENDAHULUAN

Sebagaimana dimaklumi bahwa achir2 ini dikonstatir adanja Permainan DJUDI sebagai ekses negatif dari pada permainan KETANGKASAN jang disalah gunakan.

Dilain fihak keseragaman pendapat mengenai apa jang dimaksud dengan permainan KETANGKASAN pun belum ada dan dalam kenjataanja memang antara permainan DJUDI dan permainan KETANGKASAN seperti jang sekarang ada, dirasakan sangat kabur batas2-nja sehingga mudah sadja disalah-gunakan.

Berhubung dengan hal2 tersebut diatas, dengan mendahului Peraturan Daerah jang akan mengatur nja lebih landjut, sesuai dengan kewenangan jang ada dibidang keamanan/ketertiban di wilayah Kotamadya Bandung, Pemerintah Daerah menganggap perlu segera mengeluarkan suatu KETENTUAN” jang dapat dijadikan pegangan pokok baik bagi para petugas pelaksana maupun dan terutama bagi para penyelenggara permainan KETANGKASAN, satu sama lain dalam rangka mengambil langkah2 pengamanan baik preventif maupun represif untuk mebatasi/mengatasi ekses2 negatif jang terdjadi dan jang mungkin terdjadi.

#### B A B I KETETNTUAN UMUM Pasal 1.

Dalam Wilayah Kotamadya Bandung dilarang melakukan/menjelenggarakan atau membantu menjelenggarakan Permainan KATANGKASAN tanpa izin Walikota Kepala Daerah.

#### Pasal 2.

Permainan KETANGKASAN hanja dapat diadakan di Pasar2 Malam, Night Club, Membership Club dan Bazzar, setjara tertutup dan djauh dari tempat2 peribadatan, rumah2 sakit dan rumah2 sekolah.

#### Pasal 3.

Untuk keperluan termaksud PENJELENGGARA menjapaikan permohonan izin tertulis di atas kertas bermaterai Rp. 25,-

#### Pasal 4.

Jang dimaksud PENJELENGGARA ialah Orang atau Badan atau Panitia jang menjelenggarakan atjara tersebut dalam BAB I Pasal 2.

#### Pasal 5.

Izin Permainan KETANGKASAN dalam bentuk Surat-keputusan Walikota, diberikan kepada PENJELENGGARA jang berkepentingan setelah memperhatikan pertimbangan/pendapat dari unsur2 pimpinan (Tritunggal) Ketjamatan setempat, KOMTABES Kepolisian 8.6 Bandung sesuai dengan apa jang tertjantum didalamnja.

#### Pasal 6

Permainan KETANGKASAN adalan “Permainan” dengan mempergunakan suatu matjam alat jang (sifat spekulasinya) akan memang terutama tergantung dari pada KEMAHIRAN si pemain/sipemasang itu sendiri dan ada tjukup KEMUNGKINAN untuk melaksanakan KEMAHIRAN-nja itu.

Permainan KETANGKASAN dilakukan oleh seorang demi seorang (sebagai pemasang) untuk kepentingan/keuntungan pribadinja.

Hadiah, diberikan oleh Bandar kepada pemenang berupa barang (bukan uang), tapi hadiah berupa barang tidak merupakan unsur penentu jang mutlak, mengingat bahwa hadiah barang tersebut dapat ditukar dengan uang.

#### Pasal 7

Tidak termasuk pengertian dalam BAB II Pasal 6 diatas, segala matjam Permainan Sport dan segala bentuk permainan jang dapat digolongkan kepada Sport jang dipertaruhkan.

### B A B II KETENTUAN CHUSUS.

Permainan KETANGKASAN jang dimaksud dalam ketentuan ini ialah :

#### Pasal 8

##### (1) Permainan Lempar Paser Bulu Ajam:

Alat2-nja :

- a. Paser,
- b. Sasaran (Skip)
- c. Djarak Lemparan.

Ad (a) Paser, terdiri dari sebatang kaju dengan ukuran pandjang 8 – 10 cm.  
Pada bagian balakangnja diikatkan 3 – 4 lembar ekor bulu ayam (untuk keseimbangan).  
Pada bahagian depannja dipasangkan paku/kawat yang diruntjingkan dengan ukuran pandjang 2 – 3 cm.  
Berat keseluruhan Paser 1½ ons.

Ad (b) Sasaran (Skip), terdiri dari papan budjur sangkar dengan ukuran 40 – 50 cm (tidak bergerak).

Skip ini seterusnya di bagi dalam kolom2 persegi empat ukuran 1 – 2 cm.

Kolom2 ini ditandai kadang2 dengan warna2 jang berbeda tapi ada kalanja pula dengan angka.

Warna dan angka mewudjudkan hadiah barang yang bersangkutan.

Djumlah kolom2 dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Tinggi Skip diatas permukaan lantai kira2 setinggi bahu, dapat digantungkan didinding tapi dapat pula dengan perantaraan sebuah tiang dipantjangkan pada lantai.

Djumlah djuring dibuat sesuai dengan kebutuhan. Tinggi Skip diatas permukaan lantai kira2 setinggi bahu, dapat digantungkan didinding tapi dapat pula dengan perantaraan sebuah tiang dipantjangkan pada lantai.

Ad (c) Djarak lemparan, jaitu jarak antara pelempar (pemasang) dan sasaran (Skip)  $3\frac{1}{2}$  -  $4\frac{1}{2}$  m, bervariasi menurut kebutuhan.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu membeli kupon. Kupon dipasangkan/diletakan pada angka/warna jang diinginkanja. Kemudian barulah dia melemparkan paser pada sasaran.skip.

(2) Main lempar gelang2-an;

Alat2-nja :

- a. Gelang2-an,
- b. Sasaran
- c. Djarak Lemparan.

Ad (a) Gelang2an, terbuat dari rotan dengan diameter 10 – 15 cm.

Ada djuga gelang2-an terbuat dari logam dengan diameter 3 – 4 cm.

Ad (b) Sasaran, untuk gelang2an rotan sasarannja adalah hadiah barang (sabun, sisir, odol, minjak rambut dan sebaginja).

Kadang2 djuga balok2 kaju ataupun silinder kaju jang ditandai dengan angka dan angka mewudjudkan hadiahnja.

Sasaran ini diletakkan diatas medja dengan tinggi 660 cm tapi djuga adakalanja diletakan dilantai/tanah.

Djarak antara sasaran jang satu dengan jang lainja dibuat sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan bandar.

Untuk gelang2an logam, sasarannja adalah paku2 (tiang kawat) setinggi 2 – 3 cm yang ditanamkan diatas medja setinggi 660 cm. Paku2 menundjukkan angka dan angka menundjukkan hadiahnja. Djarak antara paku jang satu dengan jang lainnja dibuat sedemikian rupa sesuai dengan Kebutuahn bandar.

Ad (c) Djarak lemparan, adalah jarak antara pelempar/pemasang sasarannja kira2  $1\frac{1}{2}$ -2m.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu membeli sejumlah gelangan kemudian dilemparkan pada sasarannja.

(3) Main pantjing2-an:

Alat2-nja :

- a. alat pantjing,
- b. ikan2-an

Ad (a) Alat2 pantjing, terdiri dari tangkai bambu/kaju sepanjang 660 cm.  
Benang plastik/katun 660 cm diikatkan pada salah satu ujung tangkai.  
Mata kail dari logam diikatkan pada ujung benang jang satunja lagi.

Ad (b) Ikan2-an adalah ikan2-an jang terbuat dari pada plastik dengan ukuran kira2 sebesar korek api. Pada salah satu bahagian dari tubuh ikan2-an tersebut melekat logam berbentuk lingkaran maksdunja supaja dapat dipantjing dan selain itu juga ikan2-an diberi bernomor.  
Nomor ikan2-an menundjukan hadiah jang bersangkutan. Selandjutnya ikan2-an dimasukan ke dalam kolam/bak/ember jang diberi air dengan ukuran luas 61 M2.  
Air di dalam bak setjara tehnik diusahakan demikian rupa agar dapat terus bergerak sehingga ikan2-an didalanja se-oalh2 berenang kian kemari.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu mejewa alat pantjing selama waktu tertentu. Kemudian mulai memantjing.

(4) Menembak dengan senapan angin:

Alat2-nja :

- a. Senapan angin,
- b. Sasaran/Skip,
- c. Djarak Tembakan.

Ad (a) Senapan angin jang dipergunakan berukuran/berkaliber 4½ mm.

Ad (b) Sasaran/Skip, ada ber-matjam2 variasinja antara lain ada jang terbuat dari papan berbentuk lingkaran dengan diameter 650 cm.  
Sasaran tembakan jang tepat ialah tengah2 lingkaran dengan diameter 5 – 10 cm.  
Papan Skip dapat digantungkan didinding atau kandang2 djuga dengan perantara sebuah tiang kaju dipantjangkan diatas lantai/tanah kira2 setinggi bahu.  
Untuk dapat melihat bekas2 tembakan dijelas, maka sehabis ekali permainan bekas2 tembakan ditutup kembali dengan plester jang warnanja sama dengan warna papan sehingga untuk memulai dengan permainan jang baru skip tetap bersih dari bekas tembakan  
Variasi lain dari pada sasaran tembakan dapat djuga beruoa silinder2 kaju ketjil dengan panjang 10 – 15 cm kemudian disusun berdiri diatas medja kira2 setinggi bahu dari atas lantai/tanah.  
Silinder2 kajun kadang2 diberi bernomor dan nomor menindjukan hadiah.  
Djuga kadang2 nomor dengan perantaran benang digantungkan ber-djadjar2 dan benangnja inilah jang harus ditembak. Semu sasaran ini dalam keadaan tak bergerak.



Ad (c) Djarak antara penembak dan sasaran 5 – 6 M.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu menjewa senapan dan membeli pelurunya. Kemudian menembak sasaran yang ditudju.

(5) Menembak dengan panah:

Alat2-nja :

- a. Alat penembak,
- b. Sasaran/Skip,
- c. Djarak Tembakan.

Ad (a) Alat penembak, terdiri dari busur panah yang diletakan pada sebilah papan yang dikonstruksi menyerupai senapan, sehingga dapat dibidikkan dengan tepat.

Ad (b) Sasaran/Skip, terbuat dari papan berbentuk lingkaran dengan diameter 650cm. Sasaran tembakan yang tepat ialah lingkaran tengah skip dengan diameter 5 – 10 cm. Papan skip dapat digantungkan didinding atau kadang2 juga dengan perantara-an sebuah tiang kayu dipantjangkan diatas lantai/tanah kira2 setinggi bahu.

Ad (c) Djarak tembakan kira2 3½ - 4½ M. Sasaran/Skip tidak bergerak.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu menjewa anak panah dengan alat penembakannya. Kemudian menembak sasaran yang ditudju.

(6) Main panah2-an:

Alat2-nja :

- a. Alat pemanah,
- b. Sasaran/Skip,
- c. Djarak Panahan.

Ad (a) Alat pemanah, terdiri dari busur dan anak panah, selanjutnja idem BAB II Pasal 8 (5) Ad a.

Ad (b) dan Ad (c) idem keterangan BAB II Pasal 8 (5) Ad (b) dan Ad (c).

(7) Main Lempar Bola:

Alat2-nja :

- a. Bola,
- b. Sasaran,
- c. Djarak Lemparan.

Ad (a) Untuk satu kali main dipergunakan 3 – 5 buah bola tenis. Variasi djumlah bola untuk satu kali main tergantung dari pada bandarnya.

Ad (b) Sasaran terdiri dari dari balok2/Silinder2 kayu dengan ukuran 10 – 15 cm. Atau bekas kaleng susu.  
10 – 15 balok/Silinder2 kayu tersebut diatas disusun setjara bertingkat diatas sebuah meja setinggi kira2 60 cm diatas lantai/tanah.

Ad (c) Djarak lemparan 6 – 7 M dari sasaran.

Tjantjatan : untuk dapat bermain orang lebih dulu menjewa 3 – 5 buah bola, kemudian melempar dan berusaha membubuhkan seluruh susunan balok2/silinder kayu diatas meja.

(8) Main lempar bola:

Alat2-nja :

- a. Bola Tennis,
- b. Sasaran,
- c. Djarak Luntjuran.

Ad (a) Bola jang dipergunakan adalah bola tennis atau bola lain jang besarnja kira2 sama dengan bola tennis.

Untuk satu kali main/pasang dipergunakan sebuah bola.

Ad (b) Sasarannya, adalah sebuah meja setinggi kira2 100cm dari atas lantai/tanah. Pandjangnja kira 75 cm dan lebarnja kira 75cm2 djuga. Pada keempat sisinja dipasangkan penghalang demikian rupa agar bola jang diluntjurkan diatas meja tadi tidak djatuh kebawah.

Selain dari pada itu pada daun meja dibuat tjekungan2 (tembereng bola tennis) dimana dalamnja tjekungan (tinggi dari pada tembereng bola tennis) sedikitnja sama dengan  $\frac{1}{4}$  kali djari2-nja.

Djumlah tjekungan sama dengan pangkat dua daripada bajaknja nomor jang dipergunakan adalah dari angka 1 s/d angka 12 maka djumlah tjekungan sama dengan  $12^2$  jaitu 144.

Tjekungan 2 ini ditjat berwarna-warni supaja menarik perhatian dan diberi bernomor seperti tersebut diatas.

Dengan demikian untuk masing2 nomor terdapat 12 buah dan tersebar diatas meja pada tjekungan2-nja setjara tidak teratur/berurut. Nomor menunjukkan hadiah barang jang minimal nilainja 10 kali harga pembelian kupon.

Ad (c) Pada salah satu sisi media disediakan saluran untuk meluntjurkan bola jang pandjangnja kira2 50 – 75 cm.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu membeli kupon jang telah tersedia. Lalu pemain/pemasang meminta bola kepada bandar untuk diluntjurkan. Apabila bola berhenti pada nomor jang tempat maka ia berhak menerima hadiahnja.

(9) Main Luntjur Tiga Bola Pimpong:

Alat2-nja :

- a. Bola Pingpong,
- b. Sasaran,
- c. Djarak luntjuran.

Ad (a) Bola pingpong jang dipergunakan untuk 1 kali main sebanjak 3 (kali) buah.

Ad (b) Sasarantja, adalah sebuah medja setinggi kira2 100 cm dari atas lantai/tanah. Pandjangnja kira2 50 cm dan lebarnja kira2 50 cm djuga. Pada keempat sisinja dipasangkan penghalang demikian rupa agar bola pingpong jang diluntjurkan diatas medja tadi tidak djatuh kebawah. Selain dari itu pada daun medja dibuat tjekungan2 (tembereng bola pingpong) dimana dalamnja tjekungan (tinggi dari pada tembereng bola pingpong) sedikitnja  $\frac{1}{2}$  kali dari22-nya.

Djumlah tjekungan sama dengan pangkat dua dari pada banjaknja nomor jang dipergunakan.

Karena nomor jang dipergunakan adalah dari angka 1 s/d angka 6 maka djumlah tjekungan sama dengan  $6^2$  jaitu 36.

Tjekungan2 ini ditjat berwarna-warni supaja menarik perhatian dan diberi bernomor seperti tersebut diatas. Dengan demikian untuk masing2 nomor terdapat 6 buah dan tersebar diatas medja pada tjekungan2-nja setjara tidak teratur/berurut.

Nomor menundjukkan hadiah barang jang minimal nilainja sama dengan harga pembelian kupon.

Ad (c) Pada salah satu sisi medja disediakan saluran untuk meluntjurkan bola jang panjangnja kira2 25 – 50 cm.

Tjantjatan : Untuk dapat bermain orang lebih dulu membeli kupon jang kemudian diletakkan pada nomor jang ditudju diatas medja pasangan jang telah tersedia.

Lalu pemain/pemasang meminta 3 buah bola pingpong kepada bandar untuk diluntjurkan setjara sekaligus atau setjara satu2

Apabila bola2 tadi berhenti pada nomor2 jang tepat (tiga angka jang sama) maka ia berhak menerima hadiah barang jang nilainja sama dengan harga pembelian kupon.

Selain dari pada itu, apabila djumlah angka ketiga bola itu lebih ketjil dari pada 10, diberi djuga hadiah barang jang nilainja sama dengan harga pembelian kupon.

LAIN2

Pasal 9  
KERAGUAN.

Dalam keadaan KERAGUAN yang ditimbulkan oleh adanya variasi baru dari pada permainan tersebut dalam BAB II Pasal 8 atau oleh adanya bentuk baru dari pada permainan KETANGKASAN , Walikota atau Pejabat yang ditunjuk olehnya mengambil/menentukan kebijaksanaan.

Pasal 10  
LAPORAN

PENJELenggara menjamaikan Laporan berkala kepada Walikota/Pejabat yang ditunjuk segala sesuatunya mengenai penjelenggaraan setjara seperti tersebut dalam BAB I Pasal 2 yang sistimatika penjusunannya akan ditentukan kemudian.

Pasal 11  
FASILITAS

PENJELenggara memberikan fasilitas seperlunya kepada para petugas yang bersangkutan untuk kepentingan pengontrolan dalam pelaksanaan atjara seperti tersebut dalam BAB I Pasal 2.

B A B IV.  
SANGSI

Pasal 12

Penjimpangan/pelanggaran dari pada KETENTUAN ini akan ditindak setjara tegas dan dikenakan sangsi sesuai dengan Hukum2 yang berlaku.

B A B V.  
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 13

Hal2 yang belum diatur dalam KETENTUAN ini, akan diatur kemudian.

Untuk salinan resmi :  
Sekretaris Daerah Kotamadya Bandung,



(ATENG SYAFRUDIN S.H.)

Walikota Kotamadya Bandung

ttd.

(R. ONTJE DJUNDJUNAN)