



اَوْبُوْ سَيِّدِيْوُ تَنْكُوْ لُوْ يُوْنِ مَارَا
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA



PERATURAN PERTANDINGAN KEJOHANAN TENPIN BOWLING PIALA VC 2023

1.0 PERATURAN AM

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan Malaysia Ten Pin Bowling Congress (MTBC) dan juga yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Kejuhanan Tenpin Bowling Piala VC.
- 1.2. Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan bowling terkini hendaklah diikuti.

2.0 TARIKH & VENUE PERTANDINGAN

- 2.1 Tarikh Pertandingan adalah pada 8 – 11 November 2023.
- 2.2 Venue Pertandingan adalah di Lite SuperBowl JB 7 Mydin Tunjong, Kota Bharu, Kelantan.

3.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 3.1 Penyertaan pasukan adalah terbuka kepada semua staf Universiti Teknologi MARA (UiTM) di seluruh Malaysia.
- 3.2 Bagi Kategori VIP, pendaftaran pemain adalah mengikut peraturan seperti berikut:
 - 3.2.1 Pemain-pemain dalam kategori VIP adalah terbuka dan secara individu mengikut kelayakkan berikut:
 - 3.2.1.1 Ketua Jabatan (NC, TNC, Dekan, Rektor, Pengarah, Ketua Pusat, Ketua Unit dll)
 - 3.2.1.2 Kakitangan Kumpulan A (Pensyarah atau Pengawai P&P)
 - 3.2.1.3 Pemain yang menyertai acara Piala VC adalah tidak dibenarkan untuk bermain dalam kategori VIP
 - 3.2.1.4 Pemain VIP Jemputan
 - 3.2.2 Pemain untuk pasukan VIP mestilah mewakili Bahagian / Fakulti / Cawangan / Unit / Pusat masing-masing sahaja.

3.3 Senarai pendaftaran bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

Bil	Kategori	Bilangan Pemain	
		Lelaki	Wanita
1.	Kategori VIP	Terbuka untuk 16 orang pemain	
2.	Berpasukan Staf (Lelaki & Wanita)	4	4

3.4 Setiap kampus (Cawangan/ Bahagian/ PTJ) **terbuka untuk menghantar lebih daripada satu (1) pasukan** untuk setiap kategori Lelaki dan Wanita.

3.5 Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam borang pendaftaran pasukan tidak dibenarkan mengambil bahagian.

3.6 Borang pendaftaran pasukan muktamad hendaklah ditandatangani oleh pengurus pasukan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal sebelum atau selewat-lewatnya pada Mesyuarat Pengurus Pasukan yang akan ditetapkan kemudian.

4.0 SISTEM PERTANDINGAN & ACARA YANG DIPERTANDINGKAN

4.1 Kejohanan ini mempertandingkan enam (6) acara iaitu **Acara Individu, Acara Bergu (double), Acara Berpasukan (4 orang), Acara 'All Event', Acara Masters untuk kategori Lelaki dan Wanita dan Acara VIP (Individu).**

4.2 Berikut adalah jumlah permainan (game) bagi setiap acara yang dipertandingkan:

Bil	Acara	Bilangan Permainan	
		Lelaki	Wanita
1.	Individu	6	6
2.	Bergu (Double)	6	6
3.	Berpasukan (Team)	4	
4.	All Event	-	
5.	Masters	6	

* *Handicap sebanyak 15 jatuhan pin akan diberikan kepada pemain Wanita dalam kategori VIP*

4.3 Semua acara yang dipertandingkan akan menggunakan format Kejohanan (*tournament format*) dan perpindahan Lorong akan dibuat setelah selesai setiap dua (2) permainan (*games*) bagi acara Individu, Bergu, Berpasukan dan Masters.

4.4 Corak minyak (*oiling pattern*) bagi setiap acara akan disusunatur supaya

tidak sama bagi setiap acara yang dipertandingkan (bergantung kepada keupayaan teknikal 'oiling machine').

4.5 Dalam setiap acara iaitu Individu, Bergu, Berpasukan, Masters dan VIP jumlah jatuhan pin terbanyak keseluruhan bagi acara tersebut akan dikira sebagai pemenang.

4.6 Johan Keseluruhan adalah berdasarkan jumlah kutipan pingat yang diperolehi dalam **Acara Individu (Single), Acara Bergu (Double), Acara Berpasukan (Team), 'All Event' dan Masters** bagi kategori lelaki dan Wanita dan akan diistiharkan iaitu **JOHAN KESELURUHAN**.

* *All event adalah kumulatif jumlah jatuhan pin untuk setiap pemain dari acara individu (single), bergu (double) dan berpasukan (team).*

* *16 pemain lelaki dan wanita yang memperoleh kumulatif jatuhan pin tertinggi di dalam senarai All Event akan layak ke Acara Masters.*

5.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG (TIE BREAKER)

5.1 Pemenang bagi setiap acara adalah mengikut jumlah jatuhan pin terbanyak dalam acara tersebut.

5.2 Sekiranya seri peraturan berikut akan diikuti:

5.2.1 Bagi acara Individu, Bergu, Berpasukan dan Masters sekiranya seri jumlah jatuhan pin dalam permainan (*game*) terakhir akan dikira dan seterusnya.

5.2.2 Bagi acara *All-Event* sekiranya seri skor daripada acara individu akan diambil kira dan seterusnya.

6.0 YURAN

6.1 Yuran penyertaan adalah seperti berikut:

6.1.1 **RM 800.00 setiap pasukan.** Bayaran hendaklah dibuat sebelum atau pada 31 Julai 2023.

i. Bank transfer kepada:

Nama Bank : BANK ISLAM
Nama Penerima : PSKK UiTM KELANTAN
No. Akaun : 03045010004715

7.0 TATACARA DIRI

7.1 Setiap pasukan dikehendaki memakai baju yang seragam dan memakai stokin.

7.2 Pemain tidak dibenarkan memakai topi semasa bermain.

7.3 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab atas penyediaan kasut. Bagi pemain yang tidak mempunyai kasut bowling dikehendaki membuat sewaan

dikaunter. Dinasihatkan pemain supaya datang awal untuk mendapat kasut yang sesuai.

8.0 PERALATAN

- 8.1 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab di atas penyediaan peralatan seperti bola atau lain-lain peralatan permainan.
- 8.2 Hanya bola (yang mengikut syarat dan spesifikasi MTBC) dan peralatan yang diluluskan sahaja yang boleh digunakan disepanjang tempoh pertandingan.
- 8.3 Pihak pengelola berhak menimbang mana-mana bola yang didapati mencurigakan semasa kejohanan berlangsung.
- 8.4 '*Scuffing*' bola hanya dibenarkan dibuat di awal / sebelum bermula setiap acara Perseorangan, Bergu, Berpasukan dan Masters sahaja.

9.0 MENARIK DIRI DARI PERTANDINGAN (WALKOVER)

- 9.1 Pasukan atau individu yang enggan bermain pada waktu yang dijadualkan akan dianggap sebagai menarik diri (iaitu memberi '*walk-over*').
- 9.2 Pasukan atau individu hanya dibenarkan menarik diri atau berhenti bermain pada pertengahan acara jika salah seorang pesertanya telah cedera dan dinasihatkan berhenti oleh Pegawai Perubatan untuk menamatkan pertandingannya.

10.0 GANGGUAN PERMAINAN

- 10.1 Jawatankuasa Teknikal mempunyai kuasa muktamad untuk membuat arahan supaya permainan yang terganggu disambung di atas lorong baru sekiranya berlaku masalah kerosakan mesin.
- 10.2 Permainan (*game*) yang terganggu itu mesti disambung dari '*frame*' di mana gangguan berlaku.

11.0 BERMAIN DI ATAS LORONG YANG SALAH

- 11.1 Apabila seseorang pemain bermain di atas lorong yang salah dan kesalahan ini ditemui sebelum peserta lain membuat balingan, maka balingan itu dikira sebagai bola mati (*dead ball*) dan peserta tersebut dikehendaki bermain '*frame*' yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.
- 11.2 Sekiranya kesalahan itu, hanya ditemui selepas peserta kemudian membalik bolanya, maka mata yang diperolehi itu akan diambil kira dan peserta tersebut dikehendaki bermain semula '*frame*' yang kemudiannya pada lorong yang salah tadi.

12.0 MEMPERLAHANKAN PERMAINAN (SLOW BOWLING)

- 12.1 Seseorang peserta yang bersedia untuk membaling bolanya harus mengetahui tentang hak dan obligasinya seperti berikut:
 - 12.1.1 Mereka berhak untuk bermain terlebih dahulu (*right of way*) terhadap peserta yang berada di atas lorong sebelah kirinya.
 - 12.1.2 Mereka harus memberi laluan kepada peserta yang berada di lorong di sebelah kanannya.
 - 12.1.3 Semua peserta harus bersedia untuk bermain semasa gilirannya dan tidak harus melambatkan permainan itu.
 - 12.1.4 Sekiranya didapati ada peserta yang tidak mamatuhi peraturan 12.1.3 di atas, dia akan diberi amaran dengan isyarat kad putih untuk kesalahan pertama (tiada penalti) dan kad kuning untuk kesalahan kedua (tiada penalti). Untuk kesalahan yang ketiga dan berikutnya dalam sesuatu blok permainan, peserta itu akan diberikan kad merah dan sifar (0) mata untuk 'frame' tersebut.

13.0 KEHILANGAN SKOR SEMASA GANGGUAN ELEKTRIK

- 13.1 Sekiranya berlaku gangguan elektrik semasa permainan sedang berlangsung dan skor permainan hilang dan tidak dapat dipulihkan, maka peserta yang berkenaan dikehendaki bermain semula *game* tersebut. Akan tetapi, jika skor telah dicatatkan maka permainan tersebut perlu disambung dari 'frame' dimana berhenti sebelum ini.
- 13.2 Permainan yang mana skornya telah direkodkan akan dikekalkan.
- 13.3 Pasukan dan peserta tidak boleh mengambil kesempatan untuk meminta sesuatu permainan dibatalkan atau dimainkan semula pada waktu gangguan elektrik berlaku.

14.0 BANTAHAN / TATATERTIB

- 14.1 Semua bantahan harus dibuat oleh Pengurus Pasukan sahaja.
- 14.2 Bantahan bertulis bersama-sama wang bantahan sebanyak RM250.00 hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal sebelum Majlis Penyampaian Hadiah untuk acara tersebut dilakukan.
- 14.3 Bantahan selepas Majlis Penyampaian Hadiah bagi acara tersebut dilakukan tidak akan dilayan.
- 14.4 Wang bantahan sebanyak RM200.00 akan dipulangkan sekiranya bantahan tersebut dimenangi oleh pihak yang menghantar bantahan. Baki RM50.00 akan dikira sebagai wang proses bantahan.

15.0 JAWATANKUASA RAYUAN DAN TEKNIKAL

15.1 Jawatankuasa Rayuan & Teknikal terdiri daripada :

- 15.1.1 Pengerusi Kejohanan atau wakilnya
- 15.1.2 Pengarah Pertandingan atau wakilnya
- 15.1.3 Wakil Teknikal (2 orang)
- 15.1.4 Secara automatik Pengerusi Kejohanan akan menjadi Pengerusi Jawatankuasa Rayuan & Teknikal ini.

15.2 Tugas-tugas jawatankuasa ini termasuk:

- 15.2.1 Membuat keputusan atas segala rayuan/bantahan yang dikemukakan.
- 15.2.2 Membuat keputusan atas tindakan tatatertib terhadap tingkahlaku peserta-peserta dan pegawai-pegawai pasukan.
- 15.2.3 Membuat keputusan atas perkara-perkara yang berbangkit yang mana tidak dirangkumi oleh peraturan ini.

15.3 Semua ahli Jawatankuasa berhak untuk satu undi dalam semua mesyuarat. Dalam keadaan seri, Pengerusi sendiri mempunyai satu undi tambahan.

15.4 Jawatankuasa Rayuan & Teknikal ini mempunyai kuasa untuk memutuskan sesuatu keputusan perlawanan itu 'null and void' atau sebarang keputusan lain dan keputusan ini adalah muktamad dan tidak boleh dicabar oleh mana-mana pihak lagi.

15.5 Jawatankuasa Rayuan & Teknikal tidak mempunyai sebarang kuasa untuk mengubah peraturan ini dan tidak boleh menentukan jenis acara yang harus dipertandingkan. Jawatankuasa ini mesti bertindak di dalam kandungan peraturan ini, kecuali dimana perkara berbangkit itu tidak terkandung dalam peraturan ini.

16.0 KELEWATAN

- 16.1 Semua pengurus pasukan mesti memastikan semua pemain berada di venue 30 minit sebelum masa pertandingan dimulakan.
- 16.2 Setiap pasukan mestilah mencukupi 4 orang pemain apabila permainan dimulakan, sebarang kelewatan pemain tidak akan dibenarkan untuk bermain.

17.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

17.1 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan di atas akan diputuskan oleh jawatankuasa pengelola dan keputusan adalah muktamad.



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA



Dikemas kini pada 1 OKT 2023



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA



**TENTATIF KEJOHANAN TENPIN BOLING
PIALA NAIB CANSELOR UiTM 2023**

TARIKH : 17 hingga 20 Ogos 2023
TEMPAT : Lite SuperBowl JB 7 Mydin Tunjong,
Kota Bharu, Kelantan.

TARIKH	MASA	PERKARA	LORONG
7 NOV. 2023 SELASA	5.00 – 7.00 petang	Mesyuarat Pengurus Pasukan di Lite SuperBowl JB 7 Mydin Tunjong, Kota Bharu, Kelantan.	-
		Latihan Rasmi Setiap Pasukan (<i>Bergantung kepada kekosongan lorong dan berurusan sendiri dengan Lite Superbowl</i>)	
8 NOV. 2023 RABU	9.00 – 9.30 pagi	Check-in Single Lelaki	28
	9.30 – 1.30 tgh	Roll-off Single Lelaki – 6 Games	
	2.00 – 2.30 ptg	Check-in Single Wanita	28
	2.30 – 6.30 ptg	Roll-off Single Wanita – 6 Games	
9 NOV. 2023 KHAMIS	9.00 – 9.30 pg	Check-in Double Wanita	28
	9.30 pg – 1.30 tgh	Roll-off Double Wanita – 6 Games	
	2.30 – 2.30 ptg	Check-in Double Lelaki	28
	2.30 – 6.30 ptg	Roll-off Double Lelaki – 6 Games	
	6.30 – 7.30 ptg	Majlis Penyampaian Hadiah Kategori Single & Double	-
10 NOV. 2023 JUMAAT	9.00 – 9.30 pg	Check-in Berpasukan Lelaki & Wanita	28
	9.30 – 2.30 tgh	Roll-off Lelaki & Wanita – 4 Games	
11 NOV. 2023 SABTU	10.00 – 10.30 pg	Check-in Masters Lelaki & Wanita (16 lelaki & 16 wanita) & VIP's	24
	10.30 pg – 3.00 ptg	Roll-off Master Lelaki & Wanita – 6 Games	
	3.30 ptg	Majlis Penyampaian Hadiah Acara VIP, Berpasukan, Masters & Keseluruhan	-

- Sebarang pertanyaan sila berhubung terus dengan Penyelaras Permainan Tenpin Boling En. Muhammad Syahir Rasyidi Hj. Saad : 012-439 8601