



**MLB TIGERS GRAND SLAM 2024**  
**ARENA LAWN BOWLS BUKIT KIARA, KUALA LUMPUR**

**1. PERATURAN AM**

Selain daripada peraturan-peraturan yang terkandung, pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang **World Bowls dan Peraturan Am Persekutuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM)**.

- 1.1 Sekiranya timbul sebarang perselisihan dari segi pentafsirannya, maka undang-undang dalam Bahasa Inggeris yang terkini akan dipatuhi.
- 1.2 Kejadian di luar dugaan dan tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan seperti berikut :-
  - 1.2.1 Sebarang kejadian am akan diputuskan berasaskan kepada **PERATURAN AM 'MLB TIGERS GRAND SLAM 2024**.
  - 1.2.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-undang The Laws of Sport of Bowls – Crystal Mark 4 Edition.
  - 1.2.3 Sebarang keputusan lain yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

**2. ANJURAN**

MLB Tigers dengan kerjasama Persekutuan Lawn Bowls Malaysia (PLBM).

**3. TARIKH DAN TEMPAT PERTANDINGAN**

- 3.1 10 - 13 Oktober 2024
- 3.2 Arena Lawn Bowls, Bukit Kiara, Kuala Lumpur.

#### 4. TRIAL END

- 4.1. Sesi trial end adalah pada 9 Oktober 2024 bermula 2.00 petang hingga 6.00 petang.

#### 5. PENYERTAAN

- 5.1. Penyertaan pasukan adalah terbuka namun terhad kepada **96 pasukan** (Open Pairs) dan **16 pasukan** (Open Fours B12).
- 5.2. Bayaran penyertaan adalah sebanyak RM550 satu pasukan dan dibayar pada atau sebelum 24 September 2024 melalui akaun bank **CIMB BANK MLB TIGERS SDN. BHD. ac 8011301774**.
- 5.3. Deposit atau wang pendahuluan sebanyak RM100 bagi satu pasukan adalah wajib untuk menempah slot.

#### 6. PAKAIAN PESERTA

- 6.1. Baju atau jersi berkolar setiap peserta mestilah seragam.
- 6.2. Pemain dibenarkan untuk memakai seluar slack, seluar track panjang berwarna seragam pasukan.
- 6.3. Hanya kasut bowls yang tidak bertumit dibenarkan.

#### 7. SISTEM PERTANDINGAN

##### 7.1. OPEN PAIRS

- 7.1.1 Sistem diguna pakai bagi **Open Pairs adalah dalam kiraan set (5-5-1)**.
- 7.1.2 Permainan bagi set 1 dan set 2 adalah 3 bowls pairs.
- 7.1.3 Tiada pemain boleh membuat balingan melebihi 3 bowls.
- 7.1.4 Sekiranya perlawanan terikat dengan keputusan set 1-1, maka satu end tie-breaker akan menjadi penentu pemenang.
- 7.1.5 Setiap pemain akan bermain dengan 3 bowls dalam tie-breaker.

##### 7.2. OPEN FOURS U12

- 7.2.1. Sistem diguna pakai bagi Open Fours B12 adalah 10 ends atau satu jam 15 minit, mana yang terdahulu.
- 7.2.2. Permainan adalah menggunakan 2 bowls fours.
- 7.2.3. Tiada pemain boleh membuat balingan melebihi 2 bowls.

## 8. FORMAT PERTANDINGAN (OPEN PAIRS)

- 8.1. Pertandingan akan dilaksanakan secara 'ROUND ROBIN' dalam kumpulan. Empat pasukan teratas daripada setiap kumpulan akan mara ke pusingan kalah mati. Kedudukan keseluruhan ranking pasukan akan dibuat mengikut keutamaan kedudukan dalam kumpulan.
- 8.2. Pertandingan ini akan menggunakan sistem set, tertakluk kepada perubahan seperti di bawah.
  - 8.2.1 Setiap perlawanan terdiri daripada **2 set**, yang mengandungi sebanyak **5 ends**.
  - 8.2.2 Pemenang set adalah pasukan yang mempunyai bilangan mata tertinggi apabila tamat end ke-5.
  - 8.2.3 Jika pungutan mata adalah sama selepas end ke-5, maka set tersebut dikira seri.
- 8.3 Situasi apabila tiada pemenang dalam satu set
  - 8.3.1 Kumpulan: Kesemua 5 ends harus dihabiskan kerana akan memberi impak dalam carta kumpulan.
  - 8.3.2 Kalah mati, set pertama: Jika satu pasukan secara kiraan matematik tidak mampu menyamakan kedudukan mata, maka set tersebut akan tamat serta merta.
  - 8.3.3 Kalah mati, set kedua: Jika satu pasukan secara kiraan matematik tidak mampu menyamakan kedudukan set kedua, atau dalam kes telah tewas set pertama, menang set kedua, maka set tersebut tamat serta merta. Jika perlawanan seri kiraan set satu sama, maka perlawanan diteruskan ke tie-breaker.
- 8.4 Tie-breaker
  - 8.4.1 Jika perlawanan seri selepas dua set (setiap pasukan menang satu set atau kedua-dua set berkesudahan seri), **satu end tie-breaker akan dimainkan untuk menentukan pemenang**. Format tie-breaker adalah seperti dimaklumkan dalam peraturan 7.1.

- 8.4.2 **Pemenang tie-breaker akan dikira sebagai pemenang perlawanan.**
- 8.4.3 Jika satu end tie-breaker juga seri, pasukan-pasukan akan teruskan lagi perlawanan sehingga satu pemenang berjaya dinobat.
- 8.5 Kiraan mata (Kumpulan/Round Robin)
- 8.5.1 Tiga (3) mata perlawanan diberikan setiap kemenangan perlawanan. Tiada mata diberikan untuk kekalahan perlawanan.
- 8.5.2 Satu (1) mata set diberikan untuk setiap kemenangan set. Separuh (0.5)
- 8.5.3 Jika satu pasukan menarik diri, tidak bertanding atau 'bye' dalam satu perlawanan, pasukan yang menang akan menerima 3 mata kemenangan, 2 mata set dan 6 jumlah shots. (3-0, 3-0).
- 8.5.4 **Susunan kedudukan kumpulan adalah seperti berikut:**
- 8.5.4.1 Pertama, jumlah mata kemenangan tertinggi (3 mata untuk satu kemenangan dan tiada keputusan seri)**
- 8.5.4.2 Jika mata kemenangan sama, pasukan yang mempunyai mata set tertinggi akan berada di ranking lebih tinggi (1 mata untuk kemenangan set, 0.5 untuk set seri).**
- 8.5.4.3 Jika mata kemenangan & mata set sama, pasukan yang punyai margin shots lebih banyak akan berada di ranking lebih tinggi (jumlah shots diperolehi ditolak dengan jumlah shots diberi kepada pihak lawan) atau erti kata lain 'shots margin'.**
- 8.5.4.4 Jika mata kemenangan, mata set & shots margin juga sama, peratus shot atau 'shot percentage' akan diguna pakai. Pasukan yang punyai shot percentage tertinggi akan berada di ranking lebih tinggi.**
- 8.5.4.5 Jika kesemua di atas adalah sama, maka 'who beat who' atau 'head to head' menentukan pasukan yang menang akan berada di ranking lebih tinggi.**

## 8.6 **First to Play**

8.6.1 Set pertama: 'Toss coin' akan dilakukan bagi menentukan pasukan yang akan membuat balingan pertama.

8.6.2 Set kedua: pemenang set pertama akan memulakan set kedua. Jika set pertama berkesudahan seri, pasukan yang memenangi end ke-5 di set pertama akan memulakan set kedua.

8.6.3 Tie-breaker: Sama seperti peraturan 8.6.1.

8.7 **Re-spotting the jack:** Jika jack terkeluar daripada rink, jack akan diletakkan pada 'T-spot' yang terletak pada 2 meter dari hujung ditch.

8.8 Skip **dibenarkan naik ke 'head'** selepas balingan bowls kedua.

## 9. **FORMAT PERTANDINGAN (OPEN FOURS B12)**

9.1 Pertandingan akan dilaksanakan secara 'ROUND ROBIN' dalam kumpulan. Dua pasukan teratas daripada setiap kumpulan akan mara ke pusingan kalah mati.

9.2 Pertandingan ini akan menggunakan sistem end, tertakluk kepada perubahan seperti di bawah.

9.2.1 Setiap perlawanan akan berlangsung **10 ends** atau satu jam 15 minit, mana yang terdahulu.

9.2.2 Pemenang adalah pasukan yang mempunyai bilangan mata tertinggi apabila tamat perlawanan.

9.2.3 Jika pungutan mata adalah sama selepas end ke-10, maka perlawanan tersebut dikira seri.

9.2.4 Tambahan satu end bakal diadakan jika perlawanan berkesudahan seri bagi menentukan pemenang dalam pusingan kalah mati.

9.3 Kiraan mata (Kumpulan/Round Robin)

9.3.1 Tiga (3) mata perlawanan diberikan setiap kemenangan perlawanan, satu (1) mata untuk keputusan seri dan tiada mata diberikan untuk kekalahan perlawanan.

9.3.2 Jika satu pasukan menarik diri, tidak bertanding atau 'bye' dalam satu perlawanan, pasukan yang menang akan menerima 3 mata kemenangan dan 7 jumlah shots (7-0).

9.3.3 **Susunan kedudukan kumpulan adalah seperti berikut:**

**9.3.3.1 Pertama, jumlah mata kemenangan tertinggi (3 mata untuk satu kemenangan dan satu mata untuk keputusan seri).**

**9.3.3.2 Jika mata kemenangan sama, pasukan yang mempunyai margin shots tertinggi akan berada di ranking lebih tinggi (jumlah shots diperolehi ditolak dengan jumlah shots diberi kepada pihak lawan).**

**9.3.3.3 Jika mata kemenangan & margin shots sama, pasukan yang punyai jumlah shots diperolehi lebih banyak akan berada di ranking lebih tinggi.**

**9.3.3.4 Jika mata kemenangan, margin shots & jumlah mata diperolehi juga sama, peratus shot atau 'shot percentage' akan diguna pakai. Pasukan yang punyai shot percentage tertinggi akan berada di ranking lebih tinggi.**

**9.3.3.5 Jika kesemua di atas adalah sama, maka 'who beat who' atau 'head to head' menentukan pasukan yang menang akan berada di ranking lebih tinggi.**

## 10. GANTI RUGI

- 10.1. Penganjur **tidak akan bertanggungjawab** atas sebarang kerosakkan/kehilangan harta benda serta kecelakaan/kemalangan kepada mana-mana pasukan/peserta dan pegawai semasa simulasi ini berlangsung termasuk perjalanan dari tempat penginapan ke venue pertandingan dan sebaliknya.

## 11. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 11.1. Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam Peraturan AM ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa dan keputusan adalah **MUKTAMAD**.

Disediakan oleh:  
MLB Tigers



Daeng Dhadyry Dahasry  
Urusetia Kejohanan