



**PERATURAN PERTANDINGAN**  
**KAROM LELAKI / WANITA**  
**PESUMA KE-30**

**1. AM**

Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Karom Lelaki / Wanita Pesta Sukan Ukur Se Malaysia Ke **30** Tahun 2015" atau disebut sebagai **Pertandingan Karom Lelaki / Wanita PESUMA KE-30**.

**2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN**

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Undang-Undang *International Karom* serta **PERATURAN-PERATURAN AM PESUMA KE-30**.

**3. SYARAT-SYARAT PENYERTAAN / PENDAFTARAN**

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar enam (6) orang pemain lelaki dan enam (6) pemain wanita. Pendaftaran pemain hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-CR(L)** dan **Borang PESUMA-CR(W)** yang disediakan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada atau sebelum **15 MAC 2015**. Sebarang rayuan pertukaran senarai nama pemain hanya boleh diterima sebelum atau pada hari Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 3.2 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan Pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.

**4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN**

- 4.1 Perlawanan akan diadakan di lokasi yang akan ditetapkan kemudian.
- 4.2 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di gelanggang **sepuluh (10) minit sebelum** perlawanan bermula. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana Pasukan jika Pasukan lawan gagal berada di gelanggang selepas **lima (5) minit** dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan.

- 4.3 Bagi Pengurus dan Ketua Pasukan mereka hendaklah menyerahkan nama susunan Pemain-pemain kepada Pengadil Rasmi **sepuluh (10) minit sebelum** perlawaan dimulakan.
- 4.4 Jumlah Pemain dalam satu Pasukan bagi setiap perlawaan ialah lima (5) orang. Pasukan yang menurunkan kurang daripada lima (5) orang pemain dalam satu perlawaan akan dibatalkan perlawanannya dan dikira kalah. Pasukan lawan yang mempunyai cukup pemain di gelanggang akan diberi kemenangan percuma.

## 5. FORMAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan sebanyak satu (1) perseorangan dan dua (2) beregu yang dijalankan secara serentak.
- 5.2 Setiap Pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja.
- 5.3 Jika didapati seorang Pemain bermain sebanyak dua (2) kali dalam sesuatu perlawaan, maka kiraan kemenangan 'Walk Over' akan diberikan kepada pihak lawannya.
- 5.4 Pertukaran atau penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan Pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada Pengatur.
- 5.5 Semua pertandingan di peringkat awal akan dijalankan secara liga di mana setiap Pasukan akan dibahagikan kepada dua (2), tiga (3) atau empat (4) kumpulan. **PERATURAN 14, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** digunakan.
- 5.6 Perlawaan akan berakhir apabila salah satu Pasukan memperolehi kemenangan dengan kiraan 3-0, 2-1.

### 5.7 Cara Bermain

- 5.7.1 Undang-undang International Karom akan digunakan dalam pertandingan ini.
- 5.7.2 Permain menggunakan 18cm + qcm.
- 5.7.3 Gundu (*striker*) mestilah mempunyai ukur lilit (diameter) tidak melebihi dari 4.13 cm dan timbang berat tidak melebihi 15 gram.
- 5.7.4 Tepung kentang digunakan sebagai powder.
- 5.7.5 Pemain yang memulakan Permainan menggunakan sembilan (9) buah c/m putih. Lawannya menggunakan sembilan (9) buah c/m hitam.

- 5.7.6 Setiap perlawanan ada lapan (8) ‘frame’. Pemain akan menggunakan c/m putih dan c/m hitam secara giliran.
- 5.7.7 Pemain yang hendak memasukkan (*confirm*) qc/m (buah merah) perlu memasukkan qc/m bersama c/m terlebih dahulu. Pemain yang memasukkan qc/m bersama c/m pihak lawan dalam satu pukulan adalah tidak dikira (*confirm*) tetapi boleh meneruskan pukulan untuk cubaan memasukkan qc/m-nya (*confirm*).
- 5.7.8 C/m (buah putih / hitam) atau qc/m (buah merah) perlu diletakkan di bulatan tengah warna merah (tindakan Pengadil) apabila dalam keadaan berikut :
- 5.7.8.1 Buah Karom (c/m) melambung keluar dari papan karom.
  - 5.7.8.2 Jika pemain tidak dapat memasukkan c/m nya setelah qc/m (buah merah) telah dimansuhkan.
  - 5.7.8.3 Buah Karom (c/m) yang terkeluar dari papan Karom dan termasuk semula.
  - 5.7.8.4 Sekiranya terdapat c/m lain dibulatan merah tengah, maka c/m yang perlu diletakkan di kawasan bulatan merah yang ada atau tidak secara bertentangan pihak lawan.
- 5.7.9 Pemain yang cuba memasukkan c/m-nya yang terakhir tetapi termasuk sekali Gundu (*striker*) maka permainan masih belum ditamatkan kecuali dua (2) c/m denda dapat dimasukkan.

## 5.8 Larangan, Kesalahan dan Denda

- 5.8.1 Pengadil akan mendenda satu (1) biji c/m apabila pemain melakukan kesalahan seperti berikut :
- 5.8.1.1 Pemain yang memasukkan Gundu (*striker*) ke dalam lubang semasa pukulan dibuat (hilang peluang meneruskan pukulan lagi kecuali perkara di **para 5.7.9**).
  - 5.8.1.2 Pemain membuat pukulan (jentik), lengan dan siku melebihi kawasan pemisah pada papan Karom atau memasuki kawasan permainan.
  - 5.8.1.3 Gundu (*striker*) tidak menyentuh kedua-dua garisan yang ada semasa pukulan dibuat.

- 5.8.1.4 Gundu (*striker*) tidak berada dalam bulatan (*full moon*) semasa membuat pukulan.
- 5.8.1.5 Pemain tersentuh c/m dalam permainan yang menyebabkan kedudukan lain berubah.
- 5.8.1.6 Pemain mengambil gundu (*striker*) yang masih bergerak dalam permainan.
- 5.8.2 Pemain lawan perlu meletakkan denda c/m dalam keadaan sukar bertentangan (*disadvantage position*) di kawasan bulatan.
- 5.8.3 Pemain boleh menyusun denda c/m pihak lawan bersama c/m-nya tetapi tidak boleh terus memukul c/m tersebut sebelum menyentuh c/m yang lain terlebih dahulu tetapi perkara ini dikecualikan jika c/m denda dan c/m yang akhir.
- 5.8.4 Pemain yang memasukkan c/m bersama gundu (*striker*) boleh meneruskan permainan tetapi denda perlu dikeluarkan terlebih dahulu. Pihak lawan akan memasukkan dua (2) buah c/m di bulatan tengah. Keadaan meletakkan adalah cara yang menyulitkan pihak lawan (*disadvantage*).
- 5.8.5 Gundu (*striker*) yang sukar diambil perlulah dilakukan oleh Pengadil. Jika Pemain yang mengambil dan tersentuh c/m denda akan dikenakan.
- 5.8.6 Pemain diberi masa dua puluh (20) saat untuk membuat pukulan, jika melebihi masa tersebut pemain akan kehilangan giliran

## **6. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN**

- 6.1 Pemain yang berjaya memasukkan semua c/m nya terlebih dahulu dikira Pemenang untuk setiap '*frame*' perlawanan. Semua buah (c/m) tiada mati (*no dead seed*) walaupun menyentuh anak panah atau garisan.
- 6.2 Pemenang perlawanan ialah pemain yang mengumpul mata tertinggi dalam lapan (8) '*frame*' atau yang berjaya memperolehi dua puluh lima (25) mata (*point*) terlebih dahulu.
- 6.3 Mata maksimum yang boleh diperolehi oleh sesaorang pemain dan setiap '*frame*' adalah dua belah (12) mata (*point*) kerana sembilan (9) mata (c/m) + tiga (3) mata untuk (qc/m).

- 6.4 Mata setiap ‘frame’ adalah berdasarkan jumlah bilangan c/m pihak lawan yang tinggal di atas papan Karom. Tiga (3) mata tambahan diperolehi jika pemenang yang memasuki qc/m (buah merah).
- 6.5 Pemain yang memasuki c/m terakhir (belum *confirm*), maka kalah dalam ‘frame’ itu. Mata dikira berdasarkan bilangan c/m yang tinggal bersama qc/m (buah merah).
- 6.6 Dalam sistem liga, pemberian mata adalah seperti berikut :
- Menang - 2 mata
  - Kalah - 0 mata
- 6.7 Pasukan yang memperolehi mata terbanyak akan diisytiharkan sebagai Johan Kumpulan. Sekiranya terdapat persamaan jumlah mata, maka penentuan pasukan yang layak ke separuh akhir adalah berdasarkan turutan berikut :
- 6.7.1 Perbezaan bilangan set menang dan kalah.
  - 6.7.2 Perbezaan bilangan mata menang dan kalah.
  - 6.7.3 Cabutan undi.

## 7. KEMENANGAN PERCUMA

- 7.1 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana Pasukan jika Pasukan lawannya didapati melakukan kesalahan seperti berikut :
- 7.1.1 Menyenaraikan pemain yang tidak didaftarkan dalam mana-mana perlawanan seperti dinyatakan dalam Perkara 3.2.
  - 7.1.2 Gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa perlawanan sepatutnya dimulakan seperti dinyatakan dalam perkara 4.2.
  - 7.1.3 Gagal menyediakan sekurang-kurangnya lima (5) Pemain dalam sesuatu perlawanan seperti dinyatakan dalam perkara 4.4.
  - 7.1.4 Tidak mahu meneruskan perlawanan.
- 7.2 Pasukan yang diberikan kemenangan percuma akan menang dengan mata 2 - 0.
- 7.3 Pasukan yang bertanding tidak dibenarkan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawan. Jika berlaku keadaan sedemikian, pasukan tersebut secara automatik terkeluar dari kejohanan ini dan perlawanan sebelumnya dibatalkan.

7.4 Perkara Yang Boleh Membatalkan Permainan. Pengadil boleh membatalkan permainan jika Pemain berada dalam keadaan berikut :

- 7.4.1 Merokok, makan atau minum.
- 7.4.2 Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
- 7.4.3 Menunjuk ajar Pemain lawan atau rakan dalam permainan beregu.
- 7.4.4 Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
- 7.4.5 Menukar gundu (*striker*) dalam permainan kecuali dibenarkan oleh Pengadil.
- 7.4.6 Menggerakkan / mengalihkan kerusi semasa hendak membuat pukulan.

## **8. ETIKA BERPAKAIAN**

Semua Pemain mestilah memakai pakaian sukan yang sesuai. Pakaian menjolok mata adalah dilarang sama sekali.

## **9. PENGADILAN**

- 9.1 Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda Pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
- 9.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bicara Pengadil.
- 9.3 Keputusan Pengadil adalah muktamad.
- 9.4 Pengadil yang mengadili perlawanan adalah Pengadil yang dilantik oleh Urusetia Pengelola.

## **10. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK TERCATAT**

Mana-mana yang tidak diperuntukkan adalah dalam bidang kuasa Jawatankuasa Pertandingan dan akan dirujuk kepada Jawatankuasa Pengelola PESUMA KE-30.

## **7. BANTAHAN DAN RAYUAN**

- 7.1 Segala bantahan atau rayuan boleh dibuat dengan merujuk kepada **PERATURAN 16, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh pengajur kejohanan.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN  
KEJOHANAN PESUMA KE-30**

**KAROM LELAKI**

**PASUKAN (JABATAN) :** .....

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Nama Pengurus Pasukan : .....

No. Kad Pengenalan : .....

Tandatangan Ketua Jabatan : .....

Nama : .....

Tarikh : .....

Cop Jabatan :



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN  
KEJOHANAN PESUMA KE-30**

**KAROM WANITA**

**PASUKAN (JABATAN) :** .....

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Nama Pengurus Pasukan : .....

No. Kad Pengenalan : .....

Tandatangan Ketua Jabatan : .....

Nama : .....

Tarikh : .....

Cop Jabatan :