



# KAROM

## PERATURAN PERMAINAN

### SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA



SBAM | 2023  
KEDAH



SADA

## PERATURAN PERMAINAN KAROM BERPASUKAN SUKAN BEKALAN AIR SE-MALAYSIA

### **Perkara 1: Nama**

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Karom Berpasukan Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 2: Undang-Undang/Peraturan**

1. Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-Undang Persatuan Karom Malaysia dan Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.
2. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Kejohanan adalah berhak meminda/mengubah peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat Penganjuran Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 3: Penyertaan**

Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi Perkara 5 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

**Perkara 4: Kategori, Pendaftaran dan Kelayakan Pemain**

1. Kategori Berpasukan Lelaki (Perseorangan, Beregu A, Beregu B). Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal Pertandingan. Setiap pasukan boleh mendaftar 1 pasukan seperti berikut:

Bil.	Perkara	Jumlah
1.	Pengurus Pasukan	1 Orang
2.	Jurulatih Pasukan	1 Orang
4.	Pemain	5 Orang
5.	Simpanan	2 Orang
<b>Jumlah</b>		<b>9 Orang</b>

2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain 1 acara sahaja di dalam sesuatu perlawanan.
3. Pengurus Pasukan hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil 15 minit sebelum perlawanan dimulakan.
4. Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan ialah 5 orang. Pasukan yang menurunkan kurang daripada bilangan tersebut dalam 1 perlawanan akan dibatalkan perlawanannya dan dikira kalah. Manakala pasukan lawan yang mempunyai cukup pemain di gelanggang akan diberikan kemenangan percuma.
5. Jika didapati seseorang pemain bermain sebanyak 2 kali untuk sesuatu perlawanan, maka kiraan kemenangan 'Walk Over' akan diberikan kepada pihak lawannya.
6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain.

### **Perkara 5: Format Pertandingan dan Penentuan Pemenang**

1. Pertandingan dijalankan secara berpasukan.
2. Susunan perlawanan.
  - Perlawanan Pertama: Perseorangan Lelaki
  - Perlawanan Ke-2: Beregu Lelaki A
  - Perlawanan Ke-3: Beregu Lelaki B
3. Penentuan pemenang kumpulan  
Penentuan Mata/Markah.
  - Menang: 3 mata
  - Kalah: 0 mata
4. Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambilkira untuk menentukan pemenang.
5. Jumlah set menang terbanyak dikira pemenang.
6. Jumlah set kalah paling sedikit dikira pemenang.
7. Pasukan yang mempunyai perbezaan jumlah set menang terbanyak akan dikira pemenang;
8. Pasukan yang mengalahkan lawannya semasa peringkat liga akan dikira pemenang.
9. Lambungan syiling.

### **Perkara 6: Pakaian Pertandingan**

Sila rujuk Perkara 9 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 7: Peralatan Pertandingan**

Board/Papan Karom.

- Ukuran papan karom '29 x 29'.
- Buah : 9 biji putih, 9 biji hitam dan 1 biji merah.
- Permukaan papan karom bukan daripada jenis yang berkilat.
- Striker boleh masuk keempat-empat poket melalui permukaan board.

### **Perkara 8: Undang-undang Permainan**

1. Membuat pukulan
  - a) Hanya pergelangan tangan dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
  - b) Siku atau badan tidak boleh melebihi Ufuk ketika membuat pukulan.
  - c) Bila menggunakan Bulatan Ufuk 'Moon' pemain mestilah menutupi Bulatan Penuh 'Full Moon' dan tidak menyentuh garisan 'Arrow'.
  - d) Kerusi tempat duduk tidak boleh dialihkan semasa membuat pukulan.
  - e) Pemain diberi masa 20 saat untuk membuat pukulan, jika melebihi masa tersebut pemain akan kehilangan giliran.
2. Semasa permainan, sekiranya terdapat buah yang terpelanting keluar, buah tersebut mestilah diletakkan di bulatan merah tengah, jika terdapat buah lain di tengah bulatan merah, buah yang terpelanting mestilah diletakkan di atas yang sedia ada.
3. Buah Karom keluar dan meniti di atas bingkai lalu jatuh semula ke dalam permukaan board dikira masih dalam permainan.
4. Jika 'Striker' masuk poket sedangkan buah pemain masih maksima 9 biji tiada denda dikenakan (jika tiada buah yang telah masuk sebelumnya dan denda dikenakan akibat mana-mana kesalahan menjadikan jumlah 9 biji semula).
- ~~5. Denda 1 biji dan giliran masih diteruskan bila memasukkan buah dan 'Striker' serentak ke dalam poket kecuali buah yang terakhir.~~

6. Denda 1 biji dan hilang giliran sekiranya striker masuk ke dalam poket.
7. Denda hendaklah diletakkan oleh pihak lawan atau pengadil dalam ruang bulatan merah.

### **Perkara 9: Lain-lain Hal**

1. Ujian 'Striker' tidak dibenarkan semasa permainan sedang berlangsung.
2. Pemain tidak dibenarkan meniup buah semasa permainan sedang dijalankan.
3. Pemain tidak dibenarkan menyentuh papan karom sekiranya bukan giliran permainan.
4. Pemain tidak dibenarkan menukar buah kecuali buah itu terpelanting keluar dari permukaan papan karom. Buah atau set yang ada di dalam permainan tidak boleh disentuh atau diubah daripada tempat asal kecuali pengadil sahaja yang berhak atas sebab-sebab tertentu.
5. Jawatankuasa Teknikal Pertandingan berhak menentukan dan meminda sebarang syarat/undang-undang/peraturan karom.

### **Perkara 10: Tempoh Masa Permainan**

1. Tempoh masa tidak dihadkan pada setiap set bagi semua perlawanan.
2. Buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan bagi setiap perlawanan.
3. Mana-mana pemain yang memasukkan buah karom ke dalam poket dan habis dahulu dikira sebagai pemenang.

### **Perkara 11: Perkara yang Boleh Membatalkan Permainan**

1. Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut:
  - a. Merokok, makan dan minum semasa perlawanan.
  - b. Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
  - c. Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
  - d. Menukar striker dalam permainan kecuali dibenarkan pengadil.
  - e. Menggerakkan/ mengalihkan kerusi semasa hendak membuat pukulan.

### **Perkara 12: Menarik Diri/Menyerah Kalah**

1. Perkara 11 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.

### **Perkara 13: Pengadil**

1. Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
2. Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bicara pengadil.
3. Keputusan pengadil adalah muktamad.

### **Perkara 14: Bantahan**

Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara 16 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia.

### **Perkara 15: Keadaan Luar Jangka**

Perkara 19 dalam Peraturan Am Sukan Bekalan Air Se-Malaysia digunapakai.