



KAROM BERPASUKAN

### **1.0 PENGANJURAN & PENGELOLAAN**

- 1.1 Kejohanan ini dianjurkan dan dikelolakan bersama oleh Kelab Sukan dan Kebajikan Veterinar (KESUVET) Ibu Pejabat (DVS) dan Kelab Sukan dan Kebajikan Veterinar (KSKV) Negeri Perak

### **2.0 PERATURAN AM**

- 2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Persatuan Karom Malaysia (KAROMAS).
- 2.2 Jika timbul perselisihan penafsiran, undang-undang semasa akan digunakan.
- 2.3 Sebarang kejadian dan perselisihan akan diputuskan berdasarkan kepada:
  - 2.3.1 Sebarang kejadian perkara-perkara bukan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.
  - 2.3.2 Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan berasaskan kepada undang-undang Persatuan Karom Malaysia (KAROMAS).
- 2.4 Selain daripada peraturan diatas, Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.
- 2.5 Mematuhi Peraturan Tetap dan Peraturan Am KONVENSYEN KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN JABATAN.
- 2.6 Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan adalah **MUKTAMAD**.

### **3.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PESERTA**

- 3.1 Setiap kontinjen hendaklah mendaftarkan tidak lebih daripada **tujuh (7) orang** pemain termasuk **seorang (1)** pegawai lelaki/wanita.
- 3.2 Pendaftaran nama-nama pemain, pegawai/jurulatih hendaklah dilakukan dengan menggunakan borang pendaftaran yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.
- 3.3 Hanya pemain-pemain berdaftar sahaja dibenarkan untuk mengambil bahagian.
- 3.4 **Seorang (1)** pemain hanya boleh bermain dalam **satu (1)** acara sahaja dalam setiap perlawanan.
- 3.5 Kelayakan pemain (peserta) adalah seperti dalam **Peraturan Am Perkara 11**.
- 3.6 Pengurus pasukan atau ketua pasukan mestilah menyerahkan borang pemain kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan **tiga puluh (30) minit** sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak boleh dilakukan.
- 3.7 Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas **lima (5) minit** panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.

### **4.0 SISTEM PERTANDINGAN**

- 4.1 Sebagaimana terkandung didalam **PERATURAN AM PERKARA 15**.



## 5.0 MATA / KEPUTUSAN PERLAWANAN

### 5.1 Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar kepada format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- 5.1.1** Jumlah '**game**' menang dan kalah;
- 5.1.2** Jumlah '**Points**' menang dan kalah;
- 5.1.3** Perlawanan semasa liga;
- 5.1.4** Cabutan undi.

## 6.0 CARA PERTANDINGAN

- 6.1 Pengundian akan dibuat untuk memulakan pertandingan dengan cara pengundian buah karom (*seed*) putih. Wakil pemain yang berjaya mengundi buah karom putih akan memulakan jentikan permainan bagi pasukannya dengan susunan buah karom (*seed*) cara sendiri. Pecah mula akan diberikan kepada pemain sebanyak 2 kali jika pecah mula kali pertama tidak menyentuh langsung buah karom. Jika kali kedua juga tidak mengenai buah karom, maka giliran akan berpindah kepada pihak lawan. Buah karom yang tersusun tidak boleh diubah. Semasa pemain melakukan pecah mula pertama dan strikernya masuk ke dalam karung/pocket ianya tidak melakukan kesalahan dan tiada denda. Peluang diberikan sekali lagi untuk melakukan pecahan mula. Jika kali kedua berlaku perkara yang sama juga, maka giliran berpindah kepada pihak lawan tanpa denda dikeluarkan.
- 6.2 Selepas *break* dilakukan, **BUAH KAROM MERAH** akan dikeluarkan dan permainan sudah dianggap *confirm*. Permainan diteruskan sehingga tamat.
- 6.3 Semua pemain hendaklah menyediakan *strikernya* sendiri dan tidak dibenarkan menggunakan lebih dari satu *striker* dalam satu-satu set perlawanan. Pertukaran *striker* dibenarkan untuk set seterusnya dengan persetujuan pengadil, penganjur tidak menyediakan *striker*. Pemain dibenarkan menukar *striker* dalam set tersebut sekiranya *striker* tersebut retak/sumbing/pecah. Saiz *striker* yang dibenarkan adalah *striker* yang boleh memasuki lubang (darisisi)
- 6.4 Pemain tidak dibenarkan menguji *striker* semasa permainan sedang dijalankan.
- 6.5 *Striker* hendaklah diletakkan diatas kedua-dua garisan semasa jentikan hendak dibuat, begitu juga semasa membuat jentikan *fullmoon*, *striker* hendaklah menutupi keseluruhan bulatan tanpa kena garisan *arrows*.



KAROM BERPASUKAN

- 6.6 Semasa jentikan dibuat *striker* mesti berada dikedua-dua garisan hitam dan siku atau mana-mana anggota tubuh badan tidak melebihi garisan pemisah/bingkaipapan karom.
- 6.7 Jika *striker* pemain itu terlepas atau tercuik samaada sengaja atau tidak sengaja semasa membuat jentikan dan melepasi kedua garisan ia dianggap sudah melakukan dan tidak boleh menjentiklagi.
- 6.8 Tidak dibenarkan meletak apa-apa barang diatas bingkai papan/rim board semasa permehandijalankan.
- 6.9 Jika semasa permainan buah karom terkeluar dari *board* ia hendaklah diletakkan dibulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil. Jika kedua-duanya terkeluar sekali (iaitu buah karom putih dan hitam) buah karom pemain yang mengeluarkan hendaklah diletakkan diatas sekali dalam susunan bertingkat dibulatan tengah kecil(merah).
- 6.10 Jika buah karom sendiri dan buah karom pihak lawan termasuk "serentak" (*follow*) jentikan boleh diteruskan.
- 6.11 Jika buah karom terlompat dan meniti atas bingkai papan (*rim board*) dan jatuh semula kedalam/ termasuk lubang, ia dianggap keluar dan diletakkan kembali dibulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil. Sekiranya kedua-dua pemain melakukan perkara yang sama secara berselang, buah yang keluar akan diletakkan kembali dibulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil dengan membuat susunan bertingkat.
- 6.12 Jika buah karom berdiri atau bertindih dengan *striker* maka dikira rasmi kecuali terusik oleh pemain. Hanya pengadil yang boleh membetulkan kedudukan buah karom.
- 6.13 Dalam acara **BERGU**, perbincangan dengan pasangan sahaja dibenarkan apabila tiba giliran pasangantersebut.
- 6.14 Perlawanan akan ditentukan mengikut '*Best Of ThreeMatches*'.
- 6.15 Permainan ditamatkan dengan kesemua buah karomnya dipocketkan ke dalam lubang mendahului pihaklawan.
- 6.16 Sekiranya buah terakhir pemain yang menjentik termasuk serentakbersama*striker*, pemain dikira memenangi perlawanan tersebut.
- 6.17 Sekiranya buah terakhir pemain yang menjentik termasuk serentak bersama *striker* dan buah pemain lawan, pemain tersebut dikira memenangi perlawanan tersebut.
- 6.18 Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk tanpa memasukkan buah terakhir sendiri, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan tersebut.
- 6.19 Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk serentak dengan *striker* tanpa memasukkan buah terakhir sendiri, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan tersebut.
- 6.20 Jika bermain didalam set ketiga (*rubberset*), pengadil akan membuat undian semula dan pemain yang mendapat buah putih akan memulakan pukulan. Susunan semula buah karom berbentuk Y terbalik akan dilakukan oleh pengadil.





**KAROM BERPASUKAN**

- 6.21 Pemain adalah dilarang meminta nasihat/ bantuan dari jurulatih/ penyokong semasa permainan sedang dijalankan.
- 6.22 Pemain adalah dilarang mengganggu konsentrasi pihak lawan dengan apa cara sekalipun semasa permainan sedangdijalankan.
- 6.23 Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketuapengadil.
- 6.24 Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yangbertugas.

**7.0 LARANGAN, KESALAHAN DAN DENDA**

- 7.1 Pemain tersentuh buah karom semasa perlawanan (buah sendiri atau pihak lawan), akan dikenakan denda tambahan sebiji buah.
- 7.2 Semasa pukulan dibuat hanya sebelah tangan sahaja diatas papan karom. Tangan sebelah lagi tidak dibenarkan menyentuh papan karom atau meja untuk membantu semasa membuat jentikan. Sekiranya kesalahan ini dilakukan, pemain akan dikenakan denda sebiji buah.
- 7.3 Sekiranya striker pemain termasuk kedalam lubang, denda sebiji buah karom dan pemain tersebut hilanggiliran.
- 7.4 Jika pemain memasukkan buah karom sendiri dan strikernya sekali serentak dalam satu pukulan dan tidak kira yang mana masuk dahulu pemain itu hilang giliran dan ia juga didenda satu biji buah karom.
- 7.5 Jika pemain memasukkan buah karom lawan dan kemudian diikuti striker dalam satu pukulan, ia akan kehilangan giliran dan denda satu biji buahkarom.
- 7.6 Pemain memukul buah karom secara terus semasa buah karom tersebut berada digarisan larangan (seed mati) pemain itu sendiri didenda satu biji buah karom dan hilanggiliran.
- 7.7 Tangan/ jari pemain terkena buah karom atau striker yang sedang bergerak dengan sengaja atau tidak sengaja didenda satu biji buah karom dan hilang giliran.
- 7.8 Semasa meletak striker untuk jentikan, pemain telah terkena/ terubah kedudukan buah karom diatas papan, pemain didenda sebiji buah karom dan hilang giliran. Buah karom yang telah terubah itu harus diletakkan semula ditem- pat asalnya atau paling hampir olehpengadil.
- 7.9 Jika sekiranya pemain menjentik buah karom terbelah dua, cara berikut menentukan kedudukan:-
  - 7.9.1 Sebelah buah karom berada diatas papan dan sebelah lagi masuk (poket) buah karom tersebut dikira masuk dan boleh meneruskanjentikan.
  - 7.9.2 Kedua belah buah karom diatas papan, buah karom akan ditukarkan dan diletakkan dibulatan tengah oleh pengadil dan pemain tidak boleh mem- buat pukulansemula.



## SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

KONVENSYEN KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN

JABATAN PERKHIDMATAN VETERINAR MALAYSIA

KEMENTERIAN PERTANIAN DAN INDUSTRI ASAS TANI



### KAROM BERPASUKAN

- 7.10 Buah denda haruslah diletakkan dibulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil. Buah lompatan keluar juga hendaklah diletakkan dibulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil.
- 7.11 Sekiranya striker pemain termasuk ke dalam lubang atau pemain tersentuh buah karom dengan sengaja atau tidak sengaja sebelum sebarang buah dimasukkan, hutang denda sebiji buah karom dan pemain tersebut hilang giliran. Buah denda diletakkan selepas habis giliran oleh pengadil.
- 7.12 Peserta adalah dilarang makan, minum dan merokok semasa perlawanan dijalankan (termasuk gula-gula, gula-gula getah atau ubat hisap). Peserta hanya dibenarkan minum setelah tamat setiap perlawanan. Sekiranya pemain makan atau minum, pemain akan dikenakan denda sebiji buah.
- 7.13 Ketika pertandingan dijalankan, telefon bimbit pemain hendaklah dipadamkan atau berada dalam mood senyap. Sekiranya berbunyi sewaktu perlawanan, pemain akan dikenakan denda sebiji buah.
- 7.14 Pemain tidak dibenarkan memegang meja, atau papan permainan semasagiliran.
- 7.15 Pemain yang melanggar (samada sengaja atau tidak sengaja) papan karom sewaktu permainan dan menyebabkan buah karom beralih dari tempat asal akan dikira kalah dalam set permainan tersebut.
- 7.16 Pemain yang dikenakan denda secara automatik akan hilang giliran.
- 7.17 Pemain yang sedang bermain hendaklah mendapat kebenaran Pengadil apabila hendak meninggalkan gelanggang permainan. (Jika perlu sahaja dan atas budi bicara Pengadil).

### 8.0 PERTUKARAN PEMAIN

- 8.1 Pertukaran pemain semasa pertandingan sedang berjalan adalah tidak dibenarkan.

### 9.0 SUSUNAN PERTANDINGAN

- 9.1.1 Perseorangan Lelaki
- 9.1.2 Beregu Lelaki
- 9.1.3 Beregu Campuran

### 10.0 MEMULAKAN PERLOWANAN

- 10.1 Setiap pasukan mestilah mempunyai lapan (8) orang pemain termasuk dua (2) orang pemainsimpanan.
- 10.2 Sekiranya pasukan yang bertanding tidak hadir, tempoh masa menunggu yang dibenarkan adalah **sepuluh (10) minit** daripada masa perlawanan yang dijadualkan dan mana-mana pasukan yang melanggar peraturan ini akan dikenakan tindakan seperti berikut:
  - 10.2.1 Jika selepas **sepuluh (10) minit** mana-mana pasukan tidak dapat hadir maka pasukan itu dikira menarik diri dan terkeluar daripada kejohanan ini.
  - 10.2.2 Pasukan lawan yang hadir dan berada di gelanggang akan diberikan kemenangan percuma.



**KAROM BERPASUKAN**

**10.2.3** Mana-mana pemain yang gagal atau lewat hadir ke gelanggang setelah lima (5) minit namanya dipanggil, set tersebut akan dikira *walk over*(dua(2) - kosong (0)).

10.3 Walau bagaimanapun, tiada sebab bagi pasukan/pemain memberikan kemenangan percuma kepada pasukan lawan. Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan akan mengambil tindakan dengan melaporkan kepada Ketua Kontinjen agar mengambil tindakan tegas kepada pihak yang terlibat dan bertanggungjawab.

**11.0 WAKTU BERMULA SESUATUPERLAWANAN**

11.1 Waktu bermula sesuatu perlawanan adalah seperti yang tercatat di dalam jadual pertandingan rasmi dan hanya boleh dipinda dengan kelulusan Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan atau Jawatankuasa Pengelola.

**12.0 PAKAIANSUKAN**

12.1 Semua pasukan hendaklah memakai pakaian seragam pasukan serta kemas sepanjang pertandingan. Pemakaian kemeja-t tanpa lengan, seluar pendek, 'jeans' dan selipar tidak dibenarkan samasekali.

**13.0 PERALATANPERTANDINGAN**

13.1 Pertandingan ini adalah menggunakan papan karom 'Karung Lubang Luar atau *Outer Pockets*' dan *Carom Powder/ Spray* yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola.

**14.0 PENGADIL**

14.1 Jawatankuasa Pengelola akan melantik para pegadil / Pegawai Pertandingan yang berkelayakan setelah berunding dengan Pegawai Teknikal yang bertauliah dan tertakluk kepada Peraturan Am.

14.2 Laporan perlawanan akan dibuat oleh pengadil di dalam borang yang disediakan selepas perlawanan dijalankan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

**15.0 DISIPLIN PASUKAN**

15.1 Setiap pengurus pasukan dan jurulatih adalah bertanggungjawab menjaga disiplin para pemain. Sekiranya terdapat sebarang salah laku atau pelanggaran disiplin yang menyebabkan kelancaran perlawanan terganggu, tindakan tatatertib akan dikenakan kepada pasukan tersebut berpandukan kepada laporan pegawai perlawanan dan pengadil perlawanan.

15.2 Lain-lain adalah sebagaimana terkandung didalam Peraturan Am

**16.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIHENTIKAN / MENARIK DIRI / MENYERAH KALAH / MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA**

16.1. Sebagaimana terkandung didalam Peraturan Am Perkara 18.

**17.0 JAWATANKUASA TATATERTIB / JURIRAYUAN**

17.1 Sila rujuk Peraturan Am Perkara 21, Perkara 22 dan Perkara 23.



**SYARAT-SYARAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN**  
KONVENSYEN KECEMERLANGAN DAN KECERGASAN  
JABATAN PERKHIDMATAN VETERINAR MALAYSIA  
KEMENTERIAN PERTANIAN DAN INDUSTRI ASAS TANI



**KAROM BERPASUKAN**

**18.0 JADUALPERLAWANAN**

18.1 Jawatankuasa Pengelola akan menetapkan jadual perlawanan mana-mana pasukan tidak dibenarkan meminda mana-mana jadualperlawanan

**19.0 UPACARA PENYAMPAIANHADIAH**

19.1 Sila rujuk **Peraturan Tetap Perkara12.**

**20.0 PEGAWAI YANG DIHUBUNGI**

NAMA	:	NORMAH BINTI ABDUL KADIR
JAWATAN	:	PENGURUS PERTANDINGAN KAROM BERPASUKAN
NO. H/P	:	
EMEL	:	

NAMA	:	HENDRI BIN ERI
JAWATAN	:	TIMBALAN PENGURUS PERTANDINGAN KAROM BERPASUKAN
NO. H/P	:	
EMEL	:	

NAMA	:	
JAWATAN	:	SETIAUSAHA PERTANDINGAN KAROM BERPASUKAN
NO. H/P	:	
EMEL	:	