



PERATURAN PERMAINAN KAROM
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-undang Persatuan Karom Kebangsaan dan Peraturan Am Karnival Sukan Staf (KARiSTA) UiTM.

2.0 JENIS PERTANDINGAN

Pertandingan dijalankan secara **BERPASUKAN**.

3.0 FORMAT PERTANDINGAN

3.1 Pertandingan Berpasukan

3.1.1 Tiap-tiap pasukan tidak melebihi 7 orang pemain dengan komposisi 4 orang lelaki dan 3 orang wanita.

3.1.2 Susunan perlawanan sesuatu pertandingan adalah seperti berikut:

3.1.2.1 Perseorangan Lelaki

3.1.2.2 Beregu Wanita

3.1.2.3 Beregu Lelaki

3.2 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja di dalam sesuatu perlawanan.

3.3 Jika didapati seseorang pemain bermain sebanyak dua (2) kali untuk sesuatu perlawanan, maka kiraan kemenangan Walk Over akan diberikan kepada pihak lawannya.

3.4 Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan.

3.5 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan sekurang-kurangnya (5) orang. Pasukan yang menurunkan kurang daripada bilangan tersebut dalam satu (1) perlawanan akan dibatalkan perlawanannya dan dikira kalah. Manakala pasukan lawan yang mempunyai cukup pemain di gelanggang akan diberikan kemenangan percuma.

3.6 Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.

4.0 PAKAIAN

Baju berkolar, berseluar panjang dan berkasut.

5.0 PERALATAN

Board/Papan Karom:

- 5.1 Ukuran papan karom '29 x 29'
- 5.2 Buah : 9 biji putih, 9 biji hitam dan 1 biji merah
- 5.3 Permukaan papan karom bukan DARIPADA JENIS YANG BERKILAT.

6.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 6.1 Membuat pukulan:
 - 6.1.1 Hanya pergelangan tangan dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
 - 6.1.2 Siku atau badan tidak boleh melebihi UFUK ketika membuat pukulan.
 - 6.1.3 Bila menggunakan bulatan UFUK (MOON) pemain mestilah menutupi bulatan penuh (FULL MOON) dan tidak menyentuh garisan ARROW.
 - 6.1.4 Kerusi tempat duduk tidak boleh dialihkan semasa membuat pukulan.
 - 6.1.5 Pemain diberi masa 20 saat untuk membuat pukulan, jika melebihi masa tersebut pemain akan kehilangan giliran.
- 6.2 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.
- 6.3 Buah Karom keluar dan meniti di atas bingkai lalu jatuh semula ke dalam permukaan board dikira masih dalam permainan.
- 6.4 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 sembilan biji semula).
- 6.5 Denda 1 biji dan giliran masih diteruskan bila memasukkan buah dan striker serentak ke dalam poket kecuali buah yang terakhir.
- 6.6 Denda satu biji dan hilang sekiranya striker masuk ke dalam poket.
- 6.7 Denda satu biji dan hilang giliran jika memukul buah yang sedia ada MATI dengan tiada 'connection'.
- 6.8 Denda satu biji dan hilang giliran jika tersentuh mana-mana buah sama ada hidup atau mati semasa dalam permainan.
- 6.9 Denda hendaklah diletakkan oleh pihak lawan atau pengadil dalam ruang bulatan MERAH.
- 6.10 Striker boleh masuk keempat-empat poket melalui permukaan board.
- 6.11 Tidak boleh diletakkan benda bagi menambahkan berat timbangan kecuali sebagai tanda dengan syarat mendapat kebenaran daripada pengadil/penganjur pertandingan.
- 6.12 Cara bermain dinamakan 'SABOTAJ' atau mematikan buah lawan secara terus atau sebaliknya.

7.0 LAIN-LAIN HAL

- 7.1 Penggunaan Power Karom dibenarkan semasa dalam perlawanan dijalankan dengan persetujuan pihak lawan.
- 7.2 UJIAN STRIKER tidak dibenarkan semasa permainan sedang berlangsung.
- 7.3 Pemain tidak dibenarkan meniup buah semasa permainan sedang dijalankan.
- 7.4 Ketika pemain membuat pukulan didapati STRIKERnya terlepas tetapi tidak melebihi DUA GARISAN UFUK ia diberi peluang sekali lagi untuk meneruskan gilirannya.

- 7.5 Pemain tidak dibenarkan menukar buah kecuali buah itu terpelanting keluar dari permukaan board. Buah atau set yang ada di dalam permainan tidak boleh disentuh atau diubah daripada tempat asal kecuali pengadil sahaja yang berhak membuat begitu atas sebab-sebab tertentu.

8.0 HAD MASA PERMAINAN

- 8.1 Had masa tidak dihadkan pada setiap set bagi semua acara.
8.2 Buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan bagi setiap permainan.
8.3 Mana-mana pemain yang memasukkan buah karam ke dalam poket dan habis dahulu dikira sebagai pemenang.

9.0 PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

- 9.1 Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut:
- 9.1.1 Merokok, makan dan minum.
 - 9.1.2 Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
 - 9.1.3 Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
 - 9.1.4 Menukar gundu (striker) dalam permainan kecuali dibenarkan pengadil.
 - 9.1.5 Menggerakkan/ mengalihkan kerusi semasa hendak membuat pukulan.
 - 9.1.6 Sila rujuk Perkara 9.0 Peraturan Am.

10.0 PENGADILAN

- 10.1 Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanda sebarang amaran atau teguran.
- 10.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bacara pengadil.
- 10.3 Keputusan pengadil adalah muktamad.
- 10.4 Pengadil yang mengadili perlawanan adalah pengadil yang dilantik oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.

11.0 UNDIAN

Undian untuk perlawanan ini akan dibuat semasa mesyuarat Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan.

12.0 BANTAHAN

Sila rujuk Perkara 14.0 Peraturan Am.

13.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk Perkara 15.0 Peraturan Am.

14.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARiSTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.