

**PERATURAN PERTANDINGAN
KAROM BERPASUKAN
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Karom Berpasukan Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia

2.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

- 2.1 Semua pertandingan hendaklah mengikut Undang-Undang Pertandingan Karom Sukan Persatuan Badan Berkanun dan Kebangsaan.

3.0 PERATURAN TAMBAHAN

- 3.1 Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Pengajar adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat Penganjuran Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

4.0 PENYERTAAN

- 4.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia

5.0 YURAN PENYERTAAN

- 5.1 Perkara (7.0) dalam Peraturan Am Sukan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

6.0 PENDAFTARAN DAN KELAYAKAN PEMAIN

- 6.1 Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam pertandingan ini mestilah mengisi borang penyertaan yang disediakan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan.
- 6.2 Setiap pasukan boleh mendaftar satu (1) pasukan seperti berikut :

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus pasukan	1 orang
2	Jurulatih Pasukan	1 orang
3	Pemain Lelaki	8 orang
4	Pemain Wanita	4 orang
JUMLAH		14 orang

- 6.3 Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja di dalam sesuatu perlawanan.
- 6.4 Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 6.5 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan ialah lapan (8) 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.
- 6.6 Jika didapati seseorang pemain bermain sebanyak dua (2) kali untuk sesuatu perlawanan, maka kiraan kemenangan Walk Over akan diberikan kepada pihak lawannya.
- 6.7 Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.

7.0 ACARA PERTANDINGAN

- 7.1 Pertandingan dijalankan secara berpasukan.
- 7.2 Susunan perlawanan:
 - 7.2.1 Perlawanan Pertama : Perseorangan Lelaki
 - 7.2.2 Perlawanan Kedua : Beregu lelaki Veteran
 - 7.2.3 Perlawanan Ketiga : Beregu Wanita
 - 7.2.4 Perlawanan Keempat : Beregu Lelaki
 - 7.2.5 Perlawanan Kelima : Beregu Campuran

8.0 PAKAIAN PERTANDINGAN

- 8.1 Sila rujuk Perkara (10.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

9.0 PERALATAN PERTANDINGAN

- 9.1 Board/Papan Karom:
 - 9.1.1 Ukuran papan karom '29 x 29'
 - 9.1.2 Buah : 9 biji putih, 9 biji hitam dan 1 biji merah
 - 9.1.3 Permukaan papan karom bukan DARIPADA JENIS YANG BERKILAT
 - 9.1.4 Striker boleh masuk keempat-empat poket melalui permukaan board:
 - 9.1.4.1 Tidak boleh diletakkan benda bagi menambahkan berat timbangan kecuali sebagai tanda dengan syarat mendapat kebenaran daripada pengadil/penganjur pertandingan.

10.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 10.1 Membuat Pukulan
 - 10.1.1 Hanya pergelangan tangan dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
 - 10.1.2 Siku atau badan tidak boleh melebihi UFUK ketika membuat pukulan
 - 10.1.3 Bila menggunakan bulatan UFUK (MOON) pemain mestilah menutupi bulatan penuh (FULL MOON) dan tidak menyentuh garisan ARROW.
 - 10.1.4 Kerusi tempat duduk tidak boleh dialihkan semasa membuat pukulan.
- 10.2 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.
- 10.3 Buah Karom keluar dan meniti di atas bingkai lalu jatuh semula ke dalam permukaan board dikira masih dalam permainan.
- 10.4 Jika striker masuk poket semasa pukulan pertama (break) tiada denda dikenakan atau hutang sekiranya buah tidak masuk. Denda hanya dikira selepas pukulan pertama (break) sahaja.
- 10.5 Denda 1 biji dan giliran masih diteruskan bila memasukkan buah dan striker serentak ke dalam poket kecuali buah yang terakhir.
- 10.6 Denda satu biji dan hilang giliran sekiranya striker masuk ke dalam poket.
- 10.7 Denda satu biji dan hilang giliran jika memukul buah yang sedia ada MATI dengan tiada 'connection'.
- 10.8 Denda satu biji dan hilang giliran jika tersentuh mana-mana buah sama ada hidup atau mati semasa dalam permainan.
- 10.9 Denda hendaklah diletakkan oleh pihak lawan atau pengadil dalam ruang bulatan MERAH.

11.0 LAIN-LAIN HAL

- 11.1 Penggunaan Power Karom dibenarkan semasa dalam perlawanan dijalankan dengan persetujuan pihak lawan.
- 11.2 UJIAN STRIKER tidak dibenarkan semasa permainan sedang berlangsung.
- 11.3 Pemain tidak dibenarkan meniup buah semasa permainan sedang dijalankan.
- 11.4 Ketika pemain membuat pukulan didapati STRIKERnya terlepas tetapi tidak melebihi DUA GARISAN UFUK ia diberi peluang sekali lagi untuk meneruskan gilirannya.
- 11.5 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.

- 11.7 Jawatankuasa Pertandingan berhak menentukan dan meminda sebarang SYARAT/UNDANG-UNDANG/PERATURAN KAROM, maka keputusan akan dirujuk kepada jemaah pengadil yang mana keputusannya adalah muktamad.

12.0 HAD MASA PERMAINAN

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

13.0 PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

- 13.1 Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut:
13.1.1 Merokok, makan dan minum.
13.1.2 Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
13.1.3 Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
13.1.4 Menukar gundu (striker) dalam permainan kecuali dibenarkan pengadil.
13.1.5 Menggerakkan/ mengalihkan kerusi semasa hendak membuat pukulan.

14.0 PERTUKARAN PEMAIN

- 14.1 Perkara (6.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

15.0 MENARIK DIRI ATAU MENYERAH KALAH

- 15.1 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

16.0 PENGADILAN

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

17.0 BANTAHAN

- 17.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana-mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (17.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

18.0 KEADAAN LUAR JANGKA

- 18.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.