

PERATURAN PERTANDINGAN KAROM LELAKI & WANITA

1.0 UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut **Undang–Undang Pertandingan Karom KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS 2017.**

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

2.1 Acara yang dipertandingkan adalah:

2.1.1 Individu lelaki

2.1.2 Individu wanita

2.1.3 Bergu lelaki

2.1.4 Bergu wanita

2.2 Kategori Lelaki

Jumlah maksimum pemain setiap rumah sukan yang dibenarkan mendaftar adalah seperti berikut:

2.2.1 Perseorangan Lelaki 2 orang

2.1.2 Bergu Lelaki 4 orang (2 regu)

2.3 Kategori Wanita

Jumlah maksimum pemain setiap rumah sukan yang dibenarkan mendaftar adalah seperti berikut:

2.3.1 Perseorangan Wanita 2 orang

2.3.2 Bergu Wanita 4 orang (2 regu)

3.0 BOARD/PAPAN KAROM

3.1 Ukuran papan karom “29 x 29”.

3.2 Buah: 9 biji putih, 9 biji hitam dan 1 biji merah.

3.3 Permukaan papan karom bukan **DARIPADA JENIS YANG BERKILAT.**

3.4 Striker boleh masuk keempat-empat poket melalui permukaan board:

3.4.1 Tidak boleh diletakkan benda bagi menambahkan berat timbangan kecuali sebagai tanda dengan syarat mendapat kebenaran daripada pengadil/penganjur pertandingan.

3.5 Cara bermain dinamakan '**SABOTAJ**' atau mematikan buah lawan secara terus atau sebaliknya.

4.0 UNDANG – UNDANG PERMAINAN

4.1 Membuat Pukulan

- 4.1.1 **Hanya pergelangan tangan** dibenarkan berada di atas bingkai tetapi tidak memasuki permukaan board.
- 4.1.2 Siku atau badan tidak boleh melebihi UFUK ketika membuat pukulan.
- 4.1.3 Bila menggunakan bulatan UFUK (MOON) pemain mestilah menutupi bulatan penuh (FULL MOON) dan tidak menyentuh garisan ARROW.
- 4.1.4 **Kerusi tempat duduk dan punggung tidak boleh dialihkan** semasa membuat pukulan.
- 4.1.5 Pemain diberi masa 20 saat untuk membuat pukulan setelah striker diletak dia atas papan, jika melebihi masa tersebut pemain akan kehilangan giliran.
- 4.1.6 Dalam acara bergu, giliran memukul adalah mengikut arah kanan (lawan jam).

4.2 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 buah yang sedia ada.

4.3 Buah Karom keluar dan meniti di atas bingkai lalu jatuh semula ke dalam permukaan board dikira masih dalam permainan.

4.4 **Jika striker masuk poket** sedangkan buah pemain masih maksima (9 biji), **denda hilang giliran** dikenakan.

4.5 **Jika striker dan buah masuk serentak:**

- 4.5.1 Denda dua biji dan giliran masih diteruskan kecuali buah yang terakhir.
- 4.5.2 Jika buah 8 biji, denda sebiji buah dan hilang giliran.
- 4.5.3 Jika buah setiap pihak 9 biji, denda sebiji dan buah yang masuk diletakkan kembali ke ruang bulatan merah (jika masuk buah sendiri). Jika memasukkan buah lawan, denda hilang giliran dan buah yang masuk tetap dikira.

4.6 **Denda satu biji dan hilang giliran** sekiranya **striker masuk ke dalam** poket.

4.7 **Denda satu biji dan hilang giliran jika memukul buah yang sedia ada MATI dengan tiada 'connection'.**

4.8 **Denda satu biji dan hilang giliran jika tersentuh mana-mana buah** sama ada hidup atau mati semasa dalam permainan.

4.9 **Denda hendaklah diletakkan oleh pihak lawan** di dalam ruang bulatan MERAH tetapi tidak ditengah bulatan merah. Jarak meletak buah DENDA adalah sekadar tidak menyentuh buah lain yang sedia ada di ruang tengah.

5.0 LAIN-LAIN HAL

- 5.1 Penggunaan Powder Karom dibenarkan semasa dalam perlawanan dijalankan dengan persetujuan pihak lawan.
- 5.2 UJIAN STRIKER tidak dibenarkan semasa permainan sedang berlangsung.
- 5.3 Pemain tidak dibenarkan meniup buah semasa permainan sedang dijalankan.
- 5.4 Ketika pemain membuat pukulan didapati STRIKERnya terlepas tetapi tidak melebihi DUA GARISAN UFUK ia diberi peluang sekali lagi untuk meneruskan gilirannya.
- 5.5 Pemain tidak dibenarkan menukar buah kecuali buah itu terpelanting keluar dari permukaan board.
- 5.6 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.
- 5.7 Jawatankuasa Pertandingan berhak menentukan dan meminda sebarang SYARAT/UNDANG-UNDANG/PERATURAN KAROM, maka keputusan akan dirujuk kepada jemaah pengadil yang mana keputusannya adalah muktamad.

6.0 HAD MASA PERMAINAN

6.1 Perlawanan peringkat kumpulan dan suku akhir:

- 6.1.1 Setiap perlawanan ditetapkan 3 set. Pemain akan menggunakan buah putih dan hitam secara bergilir.
- 6.1.2 Had masa ditetapkan bagi setiap set adalah 7 minit.
- 6.1.3 Buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan bagi setiap permainan.
- 6.1.4 Mana-mana pemain yang memasukkan buah karom ke dalam poket paling banyak ketika masa tamat atau buah habis dahulu dikira sebagai pemenang.

6.2 Perlawanan separuh akhir dan akhir

- 6.2.1 Setiap perlawanan ditetapkan 3 set. Pemain akan menggunakan buah putih dan hitam secara bergilir.
- 6.2.2 Had masa tidak dihadkan pada setiap set bagi semua acara.
- 6.2.3 Buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan bagi setiap permainan.
- 6.2.4 Mana-mana pemain yang memasukkan buah karom ke dalam poket dan habis dahulu dikira sebagai pemenang.
- 6.2.5 **Buah karom yang terakhir** hendaklah dimasukkan dengan cara pukulan ke dinding papan (**back stroke/fancy**).
 - 6.2.5.1 Jika buah yang terakhir dimasukkan secara pukulan terus, denda satu biji dan buah di dalam poket diletakkan ke ruang bulatan merah (jika buah sendiri). Jika memasukkan buah terakhir lawan, ianya tetap dikira masuk.

7.0 DISIPLIN PARA PEMAIN

- 7.1 Pemain tidak dibenarkan makan, minum dan merokok semasa perlawanan berlangsung.
- 7.2 Pemain tidak dibenarkan mengganggu pihak lawan semasa membuat pukulan.
- 7.3 Pemain tidak dibenarkan berdiri/meninggalkan tempat duduknya semasa pihak lawan hendak membuat pukulan, begitu juga pemain sendiri tidak dibenarkan berbuat demikian dalam bentuk apa jua keadaan dan tujuan tanpa kebenaran pengadil.
- 7.4 Pemain mestilah mengikut arahan pengadil.
- 7.5 Pemain dilarang berbincang semasa **lawan** membuat pukulan bagi acara beregu tanpa keizinan pengadil.
- 7.6 Tunjuk ajar dari penyokong adalah dilarang.
- 7.7 **DENDA** akan dikenakan kepada pemain-pemain yang melakukan setiap kesalahan.

8.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

- 8.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 14.0

9.0 BANTAHAN

- 9.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 15.0

10.0 PERKARA TIDAK DINYATAKAN

- 10.1 Rujuk Peraturan Am Perkara 20.0