



PERTANDINGAN KAROM (BEREGU) TERTUTUP NEGERI KEDAH 2020



ANJURAN:

TUAN PEGAWAI DAERAH PADANG TERAP

DENGAN KERJASAMA:

**KELAB SUKAN, KEBUDAYAAN DAN KEBAJIKAN (KSKK)
MAJLIS DAERAH PADANG TERAP**

FORMAT PERTANDINGAN KAROM

- i. Acara dipertandingkan : BEREGU TERTUTUP
- ii. Pertandingan dijalankan secara '**KALAH - MATI**'

1.0 CARA – CARA PERMAINAN

1. Undian akan dibuat & pemain yang memulakan pecahan akan menggunakan buah putih (*9 biji*) dan lawannya menggunakan buah hitam (*9 biji*). Begitu juga untuk set ke-2 pihak lawan akan memulakan pecahan dengan menggunakan buah Putih. Setiap perlawanan ada 2 frame (Best of - 3). Jika berlaku seri (perlawanan terikat 1 - 1), perlawanan penentuan (frame - 3) akan diadakan untuk menentukan pemenang. Undian semula akan di buat dan susunan buah (putih) dalam bentuk 'Y'.
2. Bagi setiap set, buah merah akan dikeluarkan oleh pengadil selepas pecahan pertama dimulakan.
3. Giliran pemain adalah mengikut arah lawan jam.
4. Pukulan kepada buah sendiri atau lawan pemain boleh dilakukan secara terus (*Direct*) atau (*Indirect*).
5. Pemain yang memasukkan 'buah' yang terakhir tetapi termasuk sekali striker atau buah lawan atau mana-mana yang berkenaan, permainan untuk set tersebut dikira tamat dan pemain yang membuat pukulan akan diberi kemenangan.
6. Semasa melakukan pukulan, lengan dibenarkan berada di atas bingkai papan karom tetapi tidak di atas permukaan karom. Dan siku juga tidak dibenarkan melebihi bucu bingkai papan karom serta lubang yang berdekatan.
7. Semasa membuat pukulan, Striker mestilah menyentuh kedua – dua garisan di permukaan papan dan begitu juga di atas bulatan merah, striker hendaklah menutupi keseluruhan bulatan tersebut (*fullmoon*). Buah putih atau hitam, sendiri atau lawan yang terkena anak panah di kawasan sendiri tidak boleh dipukul kecuali secara tidak langsung (*indirect*).
8. Semasa membuat pukulan, pemain lain tidak dibenarkan menyentuh papan karom.

9. Semasa permainan dijalankan, sekiranya terdapat buah yang terpelanting keluar, ataupun buah yang dikenakan denda, buah tersebut mestilah diletakkan di bulatan merah dan sekiranya ada buah lain di bulatan merah, buah yang keluar itu ditindih atas buah yang sedia ada.
10. Buah karom yang keluar dan meniti atas bingkai karom lalu jatuh ke dalam lubang atau ke dalam padang permainan masih dikira sah.
11. Pelicin yang digunakan adalah jenis serbuk 'kristal halus' & penambahan serbuk karom semasa dalam permainan karom dibenarkan dengan persetujuan pihak lawan.
12. Jika pemain terlepas Strikernya ketika hendak membuat pukulan tetapi tidak melepasi 2 garisan ufuk, pemain diberi peluang sekali lagi untuk membuat pukulan.
13. Tidak dibenarkan menukar buah karom atau menterbalikkan buah karom kecuali buah itu terpelanting keluar dari permukaan papan karom.
14. Buah karom atau set yang ada di dalam permainan tidak boleh disentuh atau diubah daripada tempat asal kecuali pengadil sahaja yang berhak berbuat begitu atas sebab tertentu.
15. Mana – mana pemain yang memasukkan buah karom ke dalam poket dan habis dahulu dikira sebagai pemenang bagi frame tersebut.

2.0 LARANGAN, KESALAHAN & DENDA

1. Semasa membuat pukulan, lengan dan siku tidak boleh melebihi kawasan pemisah bucu papan karom, melebihi lubang yang berdekatan atau memasuki kawasan permainan.
2. Striker tidak menyentuh kedua – dua garisan semasa membuat pukulan.
3. Striker tidak berada dalam bulatan (*fullmoon*) semasa membuat pukulan.
4. Pemain yang strikernya masuk ke dalam lubang semasa pukulan atau buah dan striker masuk sekaligus dalam lubang akan dikenakan denda (1) buah dan hilang gilirannya.
5. Striker yang sukar diambil perlulah dilakukan oleh pengadil. Jika pemain yang mengambil & tersentuh buah (*hitam atau putih*) akan dikenakan denda dan hilang giliran.
6. Pemain tidak boleh mengambil striker yang masih bergerak dalam permainan.
7. Jika striker masuk ke dalam lubang sedangkan buah pemain masih maksima (9) denda tetap dikenakan kemudian.
8. Tidak dibenarkan membuat pukulan percubaan selepas permainan dimulakan.
9. Pengurus / Jurulatih / Rakan / Penonton sepasukan tidak dibenarkan memberi tunjuk ajar kepada pemain semasa perlawanan sedang berlangsung.
10. Denda (1) buah dan hilang giliran jika pemain memukul buah karom yang mati dengan tiada '*connection*'.
11. Denda (1) buah dan hilang giliran jika tersentuh mana – mana buah sama ada hidup atau mati semasa dalam permainan.
12. Menggerak atau mengalih kerusi semasa hendak membuat pukulan.

3.0 PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

Petugas / Pengadil berhak membatalkan permainan atau mengenakan denda (disqualified) untuk set permainan berkenaan (kemenangan percuma untuk pemain lawan) jika pemain berada dalam keadaan berikut :

1. Merokok dan makan.
2. Membuat bising atau mengganggu sama ada secara langsung atau tidak langsung semasa pemain lawan hendak membuat pukulan, pemain yang sedang bermain juga tidak boleh menerima atau meminta bantuan atau nasihat daripada penyokong dan sebagainya.
3. Bangun (*berdiri*) atau melakukan sebarang reaksi keterlaluan semasa pemain lawan hendak membuat pukulan yang boleh mengganggu atau menjejaskan tumpuan permainan.
4. Menggerakkan meja dengan sengaja sehingga menyebabkan kedudukan buah di atas papan berubah kedudukan.
5. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana – mana peserta yang lawannya melakukan kesalahan berikut:
 - Gagal berada di gelanggang selepas lima belas (15) minit dari masa perlawanan.
 - Tidak mahu meneruskan perlawanan / tarik diri.

Pemain yang diberikan kemenangan percuma akan menang dengan mata 2 – 0.

Petugas / Pengadil seharusnya memberi amaran terlebih dahulu sebelum apa – apa tindakan atau hukuman diputuskan.

4.0 PEMBERIAN MATA & PENENTUAN KEMENANGAN

1. Pemain yang berjaya menghabiskan buahnya terlebih dahulu dikira sebagai pemenang.
2. Pemenang perlawanan ialah pemain yang memenangi (2) set daripada (3) set maksimum bagi setiap perlawanan.
3. Jawatankuasa Pertandingan tidak berhak menentukan dan meminda sebarang syarat / undang – undang karom, maka keputusan akan dirujuk kepada jemaah pengadil yang mana keputusannya adalah muktamad.

5.0 PENGADILAN

1. Pengadil mempunyai kuasa mutlak dalam membuat keputusan bagi apa – apa pertikaian berkaitan permainan termasuk mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
2. Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bicara pengadil dan pemain haruslah mematuhi kerana keputusan pengadil 'Muktamad'.
3. Pengadil yang mengadili adalah yang dilantik oleh jawatankuasa pengelola pertandingan.

4. Perkara – perkara yang tidak dicatat atau bantahan akan dirujuk pada jawatankuasa pertandingan dan sekiranya masih tidak dapat diselesaikan perkara tersebut akan dirujuk kepada Jawatankuasa Pengelola. Keputusan adalah muktamad.
5. Had masa permainan
 - Tiada had masa ditetapkan untuk setiap set permainan.

6.0 STRIKER

Striker yang dibenarkan hendaklah mempunyai berat tidak melebihi 15 g dan boleh masuk keempat – empat lubang karom.



**PERTANDINGAN KAROM (BEREGU)
TERTUTUP
NEGERI KEDAH 2020**



ANJURAN:

TUAN PEGAWAI DAERAH PADANG TERAP

DENGAN KERJASAMA:

**KELAB SUKAN, KEBUDAYAAN DAN KEBAJIKAN (KSKK)
MAJLIS DAERAH PADANG TERAP**

NAMA PASUKAN :

NAMA PENGURUS : (NO. TEL:)

BIL.	NAMA PESERTA	NO. KP	CATATAN
1.			
2.			
1.			
2.			
1.			
2.			

TANDATANGAN
WAKIL PASUKAN : _____

- Borang Pendaftaran perlu diserahkan sebelum atau pada **26 MAC 2020** dan perlu disertakan bersama – sama bukti / resit pembayaran atas nama:

**KELAB SUKAN, KEBUDAYAAN DAN KEBAJIKAN
MAJLIS DAERAH PADANG TERAP
NO AKAUN: CIMB 80-0647037-3**

- Penyertaan terhad kepada 72 Beregu sahaja termasuk pasukan (beregu) jempunan.
- Perlawanan akan bermula pada jam 9.00 pagi dan masa menunggu pihak lawan adalah 15 minit sahaja.
- Setiap peserta dikehendaki berpakaian kemas dan berkasut, selipar adalah dilarang.