

PERATURAN PERTANDINGAN KAROM

1. AM

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Karom Penjara Malaysia 2006

2. PENGANJUR / PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh Penjara Kluang, Johor

3. SYARAT-SYARAT PENYERTAAN / PENDAFTARAN

- 3.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia.
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai enam (6) orang pemain lelaki dan dua (2) orang pemain wanita. Pendaftaran pemain hendaklah menggunakan **Borang** yang telah disediakan.
- 3.3 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan pasukan tersebut akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.

4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 4.1 Perlawanan akan diadakan ditetapkan kemudian.
- 4.2 Perlawanan ini akan dijalankan dalam tempoh dua hari bermula pada 9 Disember 2006 dan berakhir pada 10 Disember 2006. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut jadual yang telah disediakan oleh jawatankuasa penganjur.
- 4.3 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawanan bermula. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawan gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan.
- 4.4 Bagi pengurus dan ketua pasukan mereka hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil rasmi sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.5 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan ialah enam (6) orang. Pasukan yang menurunkan kurang daripada 6 orang pemain dalam satu perlawanan akan dibatalkan perlawanannya dan dikira kalah. Pasukan lawan yang mempunyai cukup pemain di gelanggang akan diberi kemenangan percuma.

5. FORMAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan sebanyak tiga (3) regu (2 beregu lelaki dan 1 bergu campuran) yang dijalankan secara serentak seperti berikut :-
 - i. Dua (2) Beregu Lelaki
 - ii. Satu (1) Beregu Campuran
- 5.2 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja.
- 5.3 Jika didapati seseorang pemain bermain sebanyak dua (2) kali dalam beregu untuk sesuatu perlawanan, maka kiraan kemenangan "Walk Over" akan diberikan kepada pihak lawannya.
- 5.4 Pertukaran atau penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
- 5.5 Semua pertandingan di peringkat awal akan dijalankan secara liga di mana setiap pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu A dan B.
 - 5.5.1 Johan dan Naib Johan kumpulan sahaja yang layak ke pusingan separuh akhir dan bertemu secara menyilang dan kalah mati. Perlawanan akan berakhir apabila salah satu pasukan memperolehi kemenangan dengan kiraan 3-0, 2-1.
 - JOHAN KUMPULAN A LAWAN N/JOHAN KUMPULAN B.
 - JOHAN KUMPULAN B LAWAN N/JOHAN KUMPULAN A

- 5.5.2 Pemenang-pemenang bagi kedua-dua perlawanan tersebut layak ke pusingan akhir bagi menentukan johan dan naib johan pertandingan Karom Sukan NRE 2005.
- 5.5.3 Pasukan yang tewas akan bertanding untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.

5.6 CARA BERMAIN

- 5.6.1 Undang-undang International Carom akan digunakan dalam pertandingan ini.
- 5.6.2 Permainan menggunakan 18cm + qcm.
- 5.6.3 Pemain yang memulakan permainan menggunakan 9 buah c/m putih. Lawannya menggunakan 9 buah c/m hitam.
- 5.6.4 Setiap perlawanan ada lapan (8) frame. Pemain akan menggunakan c/m putih dan c/m hitam secara giliran.
- 5.6.5 Pemain yang hendak memasukkan (confirm) qc/m (buah merah) perlu memasukkan sekurang-kurangnya 1 c/m terlebih dahulu. Pemain yang memasukkan qc/m bersama c/m pihak lawan dalam satu pukulan adalah tidak dikira (confirm) tetapi boleh meneruskan pukulan untuk cubaan memasukkan q c/mnya (confirm).
- 5.6.6 C/m (buah putih/hitam) atau qc/m (buah merah) perlu diletakkan di bulatan tengah warna merah (tindakan pengadil) apabila dalam keadaan berikut :
- Buah carom (c/m) melambung keluar dari papan karom.
 - Jika pemain tidak dapat memasukkan c/mnya setelah qc/m (buah merah) telah dimansuhkan.
 - Buah karom (c/m) yang terkeluar dari papan karom dan termasuk semula.
 - Sekiranya terdapat c/m lain di bulatan merah tengah, maka c/m yang perlu diletakkan di kawasan bulatan merah yang ada atau letak secara bertentangan pihak lawan.
- 5.6.7 Pemain yang cuba memasukkan c/mnya yang terakhir tetapi termasuk sekali gundu (striker) maka permainan masih belum ditamatkan kecuali 2 c/m denda dapat dimasukkan.

5.7 LARANGAN, KESALAHAN DAN DENDA.

- 5.7.1 Pengadil akan mendenda 1 biji c/m apabila pemain melakukan kesalahan seperti berikut:
- Pemain yang memasukkan gundu (striker) ke dalam lubang semasa pukulan dibuat (hilang peluang meneruskan pukulan lagi kecuali perkara di para 5.7.4).
 - Pemain membuat pukulan (jentik), lengan dan siku melebihi kawasan pemisah pada papan karom atau memasuki kawasan permainan.
 - Gundu (striker) tidak menyentuh kedua-dua garisan yang ada semasa pukulan dibuat.
 - Gundu (striker) tidak berada dalam bulatan (full moon) semasa membuat pukulan.
 - Pemain tersentuh c/m dalam permainan yang menyebabkan kedudukan lain berubah.
 - Pemain mengambil gundu (striker) yang masih bergerak dalam permainan.
- 5.7.2 Pemain lawan perlu meletakkan denda c/m dalam keadaan sukar bertentangan (disadvantage position) di kawasan bulatan.
- 5.7.3 Pemain boleh menyusun denda c/m pihak lawan bersama c/mnya tetapi tidak boleh terus memukul c/m tersebut sebelum menyentuh c/m yang lain terlebih dahulu tetapi perkara ini dikecualikan jika c/m denda dan c/m yang akhir.
- 5.7.4 Pemain yang memasukan c/m bersama gundu (striker) boleh meneruskan permainan tetapi denda perlu dikeluarkan terlebih dahulu. Pihak lawan akan memasukkan 2 buah c/m di bulatan tengah. Keadaan meletakkan adalah cara yang menyulitkan pihak lawan (disadvantage).
- 5.7.5 Gundu (striker) yang sukar diambil perlulah dilakukan oleh pengadil. Jika pemain yang mengambil dan tersentuh c/m denda akan dikenakan.

6. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 6.1 Pemain yang berjaya memasukkan semua c/mnya lebih dahulu dikira pemenang untuk setiap frame perlawanan. Semua buah (c/m) tiada mati (nodead seed) walaupun menyentuh anak panah atau garisan.
- 6.2 Pemenang perlawanan ialah pemain yang mengumpul mata tertinggi dalam 8 frame atau yang berjaya memperolehi 25 mata (point) terlebih dahulu.
- 6.3 Mata maksima yang boleh diperolehi oleh seseorang pemain dan setiap frame adalah 12 mata (point) kerana 9 mata(c/m) + 3 mata untuk (qc/m).
- 6.4 Mata setiap frame adalah berdasarkan jumlah bilangan c/m pihak lawan yang tinggal di atas papan karom. Tiga (3) mata tambahan diperolehi jika pemenang yang memasukkan qc/m (buah merah).
- 6.5 Pemain yang memasukkan c/m terakhir (belum confirm), maka ia kalah dalam frame itu. Mata dikira berdasarkan bilangan c/m yang tinggal bersama qc/m (buah merah) .
- 6.6 Dalam sistem liga, pemberian mata adalah seperti berikut:
 - i. Menang - 2 mata
 - ii. Kalah - 0 mata
- 6.7 Pasukan yang memperolehi mata terbanyak akan diistiharkan sebagai johan kumpulan. Sekiranya terdapat persamaan jumlah mata, maka penentuan pasukan yang layak ke separuh akhir adalah berdasarkan turutan berikut :
 - 6.7.1 Perbezaan bilangan set menang dan kalah
 - 6.7.2 Perbezaan bilangan mata menang dan kalah
 - 6.7.3 Cabutan undi

7. KEMENANGAN PERCUMA

- 7.1 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan, jika pasukan lawannya melakukan kesalahan seperti berikut:
 - 7.1.1 Menyenaikan pemain yang tidak didaftarkan dalam mana-mana perlawanan seperti dinyatakan dalam perkara 3.3.
 - 7.1.2 Gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dan perlawanan sepatutnya dimulakan seperti dinyatakan dalam perkara 4.3.
 - 7.1.3 Gagal menyediakan sekurang-kurangnya enam (6) pemain dalam sesuatu perlawanan seperti dinyatakan dalam perkara 4.5.
 - 7.1.4 Tidak mahu meneruskan perlawanan.
- 7.2 Pasukan yang diberi kemenangan percuma akan menang dengan mata 2-0
- 7.3 Pasukan yang bertanding tidak dibenarkan memberi kemenangan percuma kepada pasukan lawan. Jika berlaku juga keadaan sedemikian pasukan tersebut secara automatik terkeluar dari kejohanan dan perlawanan sebelumnya dibatalkan.

7.4 PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut ;

- 7.4.1 Merokok, makan atau minum.
- 7.4.2 Membuat bising atau mengganggu semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
- 7.4.3 Menunjuk ajar pemain lawan atau rakan dalam permainan beregu.
- 7.4.4 Bangun semasa pihak lawan hendak membuat pukulan.
- 7.4.5 Menukar gundu (striker) dalam permainan kecuali dibenarkan oleh pengadil.
- 7.4.6 Menggerakkan/mengalihkan kerusi semasa hendak membuat pukulan.

8. ETIKA BERPAKAIAN.

Semua pemain mestilah memakai pakaian sukan yang sesuai. Pakaian menjolok mata mata adalah dilarang sama sekali.

9. PENGADILAN

- 1.1 Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.

- 1.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bicara pengadil.
- 1.3 Keputusan pengadil adalah muktamad
- 1.4 Pengadil yang mengadili perlawanan adalah pengadil yang dilantik oleh urusetia pengelola.

10. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DICATAT

Mana-mana yang tidak diperuntukan adalah dalam bidang kuasa Jawatankuasa Pertandingan dan akan dirujuk kepada Jawatankuasa Pengelola.

11. BANTAHAN

Segala bantahan boleh dibuat dengan merujuk kepada **Jawatankuasa Bantahan** yang dilantik oleh pihak penganjur kejohanan ini.