



KAROM CAMPURAN



PERATURAN DAN SYARAT PERMAINAN

KAROM CAMPURAN

1.0. NAMA

1.1 Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN KAROM CAMPURAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”.

2.0. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 30 Ogos 2026 - 1 September 2026

Tempat : **Dewan MRSM Arau, Perlis**

3.0. PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa Penganjuran akan menganjurkan pertandingan ini. Sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian kepada permainan menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan dan syarat kejohanan.

4.0. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-undang dan peraturan acara sukan ini akan merujuk kepada Peraturan dan Undang-undang Persekutuan Karom Kebangsaan dan **Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.**
- 4.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada peraturan-peraturan yang dinyatakan di para 4.1. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0 PENYERTAAN

- 5.1. Setiap pasukan dibenarkan mendaftar dua belas (12) orang pemain (enam (6) pemain lelaki dan enam (6) pemain wanita) termasuk pemain simpanan.

6.0. TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0. ACARA PERTANDINGAN

- 7.1. Pertandingan akan dipertandingkan dalam lima (5) kategori seperti berikut:
 - 7.1.1. Beregu Lelaki Pertama
 - 7.1.2. Beregu Wanita Pertama
 - 7.1.3. Beregu Lelaki Kedua
 - 7.1.4. Beregu Wanita Kedua
 - 7.1.5. Beregu Campuran
- 7.2. Setiap pemain hanya dibenarkan bermain untuk satu (1) kategori sahaja bagi setiap perlawanan.

8.0. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 8.1. Penentuan Mula
 - 8.1.1. Untuk menentukan siapa yang membuat pemecahan buah, duit syiling akan dilambungkan atau cara lain yang difikirkan sesuai. Cara yang sama akan dilakukan jika perlawanan penentuan berlaku.
 - 8.1.2. Pemain yang membuat pemecahan pertama akan menggunakan biji karom berwarna putih manakala lawannya menggunakan biji berwarna hitam. Penggunaan biji karom akan bertukar pada pusingan kedua. Jika permainan berterusan kepada rubber set, undian semula akan dibuat bagi memulakan pemecahan untuk menggunakan biji karom putih.
- 8.2. Kedudukan Pemain
 - 8.2.1. Tempat duduk pemain akan bertukar di pusingan kedua dan perlawanan penentuan. Kaedah yang sama digunapakai dalam permainan bergu.

8.3. Giliran Memukul

- 8.3.1. Khusus untuk acara bergu, giliran memukul adalah mengikut sebelah kanan (arah lawan jam).

8.4. Ukuran Pemukul (Striker)

- 8.4.1. Pemain dibenar menggunakan satu atau lebih pemukul sepanjang perlawanan. Pemain berhak untuk meminjam atau tidak meminjam kepada pemain lain. Ukuran tebal pemukul ialah **0.6 cm** dengan garis pusat tidak melebihi 4cm. Jawatankuasa kejohanan berhak memeriksa pemukul dan menolak penggunaannya yang tidak mematuhi peraturan.

8.5. Denda

- 8.5.1. Pemain yang melakukan kesalahan ketika bermain, akan diberi amaran serta merta oleh pengadil dan boleh dikenakan denda dengan sebiji buah karom. Biji karom yang didenda akan diletakkan didalam moon besar papan karom oleh pengadil. Kesalahan-kesalahan yang dimaksudkan adalah:

- 8.5.1.1. Merokok semasa perlawanan berjalan.
- 8.5.1.2. Pemain merehatkan tangan di atas papan karom dan melintas garisan penjuru (anak-anak panah kedua-dua belah) ketika membuat pukulan.
- 8.5.1.3. Pengalihan biji karom dengan cara tidak sengaja (akan diletakkan semula oleh pengadil dan tindakannya adalah muktamad).
- 8.5.1.4. Mengganggu pihak lawan ketika permainan berjalan.
- 8.5.1.5. Mengalihkan kerusi semasa permainan kecuali dengan izin.
- 8.5.1.6. Kedudukan pemukul di atas segaris dan separuh bulatan (moon) apabila membuat pukulan.

8.6. Denda Serta Merta

- 8.6.1. Kehilangan pemukul dan denda sebiji karom yang akan diletak di dalam bulatan besar tetapi bukan di pusat bulatan oleh pihak lawan akan dibuat dalam keadaan berikut:
 - 8.6.1.1. Pemukul masuk kedalam lubang.
 - 8.6.1.2. Memukul biji karom di dalam keadaan tidak boleh dipukul secara terus iaitu yang terletak di atas garis panah / bulatan bulan di bawah garisan pemukul pemain yang mengambil giliran.

- 8.6.1.3. Pemukul / tangan / pakaian / mana-mana bahagian badan pemain menyentuh biji karom semasa mengambil keluar pemukul sendiri.

8.7. Biji Karom Terkeluar daripada Papan Karom

- 8.7.1. Jika biji karom terkeluar daripada papan karom tidak kira samada biji karom itu milik pihak lawan atau biji karom pihak yang membuat pukulan, biji karom itu akan dimasukkan semula dan diletakkan di pusat bulatan. Jika biji karom lain sudah berada di pusat bulatan maka biji karom itu akan diletakkan di atas biji karom tersebut.

8.8. Biji Karom Berpusing

- 8.8.1. Jika terdapat biji karom dalam keadaan berpusing (rolling position) atau keadaan-keadaan lain di atas papan karom, biji karom itu hendaklah dibiarkan seperti dalam keadaan ia berada.

9.0. PERMAINAN BIJI KAROM HITAM / PUTIH / MERAH

- 9.1. Pada setiap pusingan samada pusingan satu, kedua atau ketiga, pemain yang dibenarkan membuat pemecahan pertama akan menggunakan biji karom berwarna putih, manakala lawannya menggunakan biji karom berwarna hitam.
- 9.2. Biji karom merah tidak akan digunakan di mana ia akan dikeluarkan sebaik sahaja selepas pemecahan pertama dilakukan pada setiap pusingan, samada pusingan pertama, kedua atau ketiga.

10.0. SISTEM DAN FORMAT PERTANDINGAN

- 10.1. ** Sila rujuk para 9 dan 10 dalam Peraturan Am KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026.
- 10.2. Keseluruhan perlawanan akan ditentukan mengikut format 'Best of 3 Sets'.
- 10.3. Kesemua lima (5) perlawanan hendaklah ditandingi walaupun pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan (peringkat kumpulan).
- 10.4. Di peringkat Suku Akhir, Separuh Akhir dan Akhir, perlawanan akan diisytiharkan menang sekiranya mana-mana pasukan telah mendahului dengan kemenangan tiga (3) perlawanan (Best of 5 Games).

11.0. SISTEM PEMBERIAN MATA / MENENTUKAN KEMENANGAN

- 11.1. Pertandingan dalam kumpulan yang dijalankan secara liga, sistem pemberi mata adalah seperti berikut:

MENANG	3 Mata
KALAH	0 Mata

11.2. Sekiranya setelah semua perlawanan di peringkat liga selesai, dua (2) atau lebih pasukan memperoleh jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan berikut akan diambil kira untuk menentukan kemenangan:

11.2.1. Jika berlaku seri pada jumlah mata maka keputusan akan ditentukan berdasarkan **kiraan jumlah set yang menang (semua perlawanan) dan jumlah set yang kalah (semua perlawanan)**.

11.2.2. Jika masih sama, **pasukan yang menang** di peringkat kumpulan antara kedua-dua pasukan tersebut akan diambil kira sebagai pemenang.

12.0. TINDAKAN TATATERTIB

12.1. Hukuman berikut adalah merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:

12.1.1. Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan daripada gelanggang permainan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadap, pemain tersebut akan digantung satu perlawanan berikutnya.

13.0. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN

Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.



BORANG PENDAFTARAN PEMAIN KAROM CAMPURAN

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			
JURULATIH			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		

Ketua Kontinjen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh



BORANG PENDAFTARAN PERLAWANAN KAROM CAMPURAN

KONTIGEN : _____

KONTIGEN LAWAN : _____

	NAMA	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN		
JURULATIH		

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
BEREGU LELAKI PERTAMA		
1.		
2.		
BEREGU WANITA PERTAMA		
1.		
2.		
BEREGU LELAKI KEDUA		
1.		
2.		
BEREGU WANITA KEDUA		
1.		
2.		
BEREGU CAMPURAN		
1.		
2.		

BIL.	NAMA PEMAIN SIMPANAN	NO. GAJI
1.		
2.		

.....

Pengurus Pasukan

.....

Tarikh