

**KEJOHANAN  
SUKAN GEMAPUTERA KE-XV  
PERLIS 2018**

**28 - 31 MAC 2018**



**PERBADANAN KEMAJUAN EKONOMI NEGERI PERLIS  
(PKEmps)**

# KEJOHANAN SUKAN GEMAPUTERA XV PERLIS 2018

ANJURAN  
PERBADANAN KEMAJUAN EKONOMI NEGERI PERLIS (PKENPs)

## PERATURAN/UNDANG – UNDANG DAN FORMAT PERTANDINGAN BAGI ACARA KAROM

### 1. NAMA

1.1 Pertandingan ini dinamakan “**KEJOHANAN KAROM SUKAN GEMAPUTRA XV PERLIS 2018**”.

### 2. PENGANJURAN

- 2.1. Jawatankuasa Penganjur akan mengatur serta menganjurkan pertandingan ini dan sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 2.2. Jawatankuasa ini juga berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan dalam kejohanan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 2.3. Jawatankuasa ini juga berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan tanpa memberi sebarang sebab.

### 3. TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

3.1 Pertandingan akan diadakan di **DEWAN WARISAN, KANGAR PERLIS** yang mana akan dijalankan dalam tempoh dua (2) hari iaitu 28 Mac 2018 hingga 29 Mac 2018. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut jadual yang disediakan oleh pihak penganjur.

#### **4. PENYERTAAN DAN PENDAFTARAN PEMAIN**

- 4.1. Terbuka kepada pegawai dan kakitangan lantikan PKEN dan anak syarikat sahaja yang telah disahkan membuat caruman KWSP oleh Jabatan berkaitan.
- 4.2. Setiap pasukan hendaklah mendaftarkan semua pemain dengan menggunakan borang rasmi yang disediakan oleh pihak Penganjur.
- 4.3. Setiap kontinjen dibenarkan menghantar hanya SATU (1) pasukan ke Kejohanan ini.
- 4.4. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar sepuluh (12) orang pemain terdiri daripada Tujuh (7) pemain kategori Lelaki, Lima (5) pemain Wanita (Jumlah ini adalah termasuk pemain simpanan) dan 2 orang pegawai.
- 4.5. Senarai pendaftaran hendaklah disertakan dengan butiran dan maklumat seperti berikut :-
  - 4.5.1. Nama penuh pemain dan pegawai
  - 4.5.2. Salinan kad pengenalan pemain dan pegawai
  - 4.5.3. Gambar pemain dan pegawai (bersaiz passport)
  - 4.5.4. Acara yang akan diwakili oleh pemain.
- 4.6. Borang Pendaftaran mestilah **DITANDATANGANI** oleh Pengurus Pasukan/Jurulatih Pasukan.
- 4.7. Sebarang pertukaran penyertaan nama-nama pemain boleh dilakukan semasa mesyuarat pengurus-pengurus pasukan yang akan diadakan sehari sebelum pertandingan.

#### **5. TUTUP PENDAFTARAN DAN YURAN PERTANDINGAN**

- 5.1. Tarikh tutup pendaftaran ialah sebelum atau pada **31 Disember 2017**.
- 5.2. Yuran penyertaan adalah sebanyak **RM1,000.00** (Ringgit Malaysia : Seribu Ringgit sahaja) bagi setiap pasukan.
- 5.3. Bayaran hendaklah dibuat secara tunai atau cek di atas nama **PERBADANAN KEMAJUAN EKONOMI NEGERI PERLIS**. Sila pastikan resit rasmi diperolehi dari pihak Penganjur kejohanan.

## **6. ACARA-ACARA YANG AKAN DIPERTANDINGKAN**

- 6.1. Pertandingan karom akan dijalankan dalam acara berpasukan dengan acara-acara seperti berikut:-
  - 6.1.1. Perseorangan Lelaki Pertama (Terbuka)
  - 6.1.2. Perseorangan Lelaki Kedua (Terbuka)
  - 6.1.3. Bergu Lelaki (Terbuka)
  - 6.1.4. Bergu Wanita (Terbuka)
  - 6.1.5. Bergu Campuran (Terbuka)
- 6.2. Pemain-pemain simpanan : 2 Orang Lelaki dan 2 Orang Wanita.
- 6.3. Tiap-Tiap pasukan dibenarkan mendaftar Tidak Melebihi dari DUA BELAS (12) orang pemain termasuk pemain simpanan.
- 6.4. Setiap pemain hanya dibenarkan menyertai satu acara sahaja.

## **7. FORMAT PERTANDINGAN**

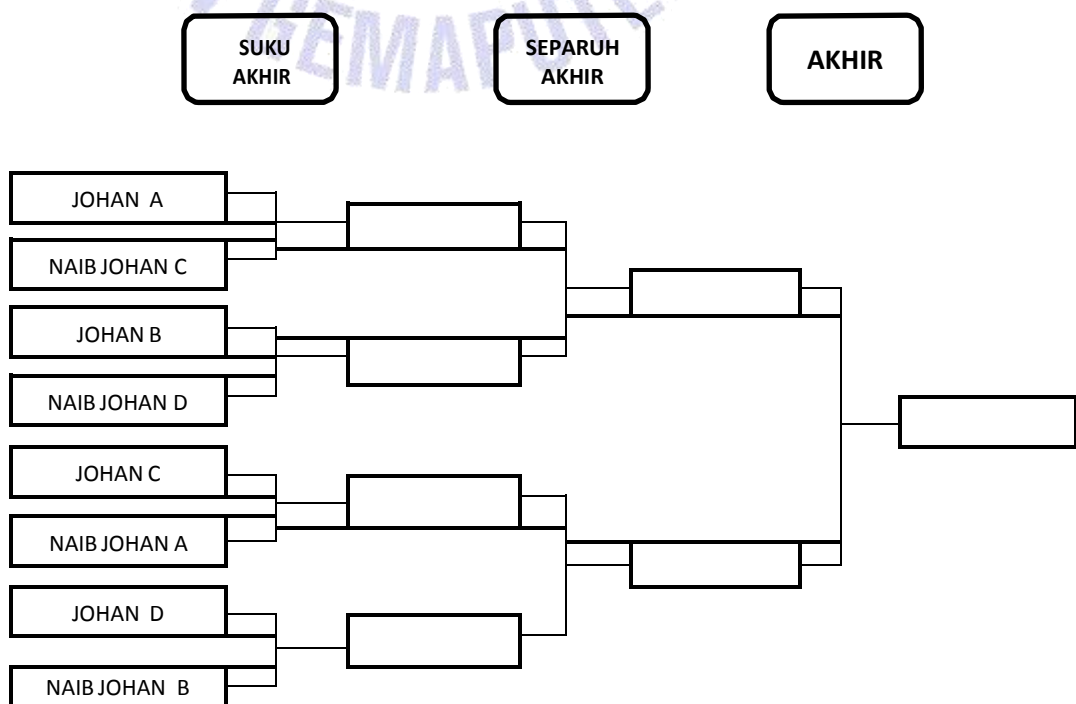
- 7.1. Semua perlawanan Pusingan Awal akan dijalankan secara liga dalam 4 kumpulan. Johan dan Naib Johan Kumpulan akan layak ke Peringkat Suku Akhir.
- 7.2. Kedudukan pasukan dalam kumpulan adalah ditentukan melalui ranking PASUKAN PILIHAN (SEEDDED) dan melalui undian.
- 7.3. Pasukan yang mendapat Johan /Naib Johan dan Tempat Ketiga dalam Pesta Sukan Gemaputera yang lalu akan menjadi pasukan pilihan PERTAMA hingga KEEMPAT. Kedudukan pasukan pilihan adalah seperti berikut;
  - 7.3.1. Pasukan Pilihan Pertama : Johan Kejohanan Lalu.
  - 7.3.2. Pasukan Pilihan Kedua : Naib Johan Kejohanan Lalu.
  - 7.3.3. Pasukan Pilihan Ketiga : Tempat Ke-3 Kejohanan Lalu.
  - 7.3.4. Pasukan Pilihan Keempat : Tempat Ke-4 Kejohanan Lalu.
- 7.4. Pasukan Pilihan Pertama akan diletakkan mengetuai Kumpulan A, Pilihan Kedua mengetuai Kumpulan B, Pasukan Pilihan Ketiga mengetuai Kumpulan C dan Pilihan Keempat mengetuai Kumpulan D.

- 7.5. Pasukan-pasukan yang lain akan diundi secara bergilir-gilir untuk mengisi baki kekosongan tempat dalam semua kumpulan sehingga jumlah pasukan dalam setiap kumpulan adalah seimbang.
- 7.6. Jika berlaku lebihan pasukan (nombor ganjil). Tuan Rumah BERHAK memutuskan untuk meletakkan pasukan tersebut dalam mana-mana kumpulan yang difikirkan sesuai.
- 7.7. Kedudukan pasukan pilihan adalah seperti berikut:-

KUMPULAN A		KUMPULAN B	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	

KUMPULAN C		KUMPULAN D	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	

- 7.8. Johan dan Naib Johan kumpulan akan layak ke pusingan Suku Akhir dan akan bertemu SECARA BERSILANG (CROSS OVER) dan seterusnya dijalankan secara KALAH MATI.
- 7.9. Kedudukan pasukan-pasukan yang layak ke pusingan Suku Akhir akan ditentukan seperti carta di bawah:



- 7.10. Pasukan-pasukan yang menang dalam perlawanan separuh akhir akan bertemu dalam pusingan akhir untuk merebut gelaran Johan dan Naib Johan sementara pasukan-pasukan yang kalah dalam perlawanan Johan dan Naib Johan sementara pasukan-pasukan yang kalah dalam perlawanan separuh akhir akan bertemu untuk menentukan tempat ketiga dan keempat.

## **8. UNDANG-UNDANG**

### **8.1. Penentuan Mula**

Untuk menentukan siapa yang membuat pemecahan buah terlebih dahulu, duit syiling akan dilambungkan atau cara lain yang difikirkan sesuai. Proses yang sama akan dilakukan jika perlawanan penentuan berlaku.

### **8.2. Permainan Biji Karom Hitam/Putih/Merah**

Pemain yang dibenarkan membuat pemecahan pertama akan menggunakan biji karom berwarna putih, manakala lawannya menggunakan biji karom berwarna hitam. Biji karom merah tidak akan digunakan dan akan dikeluarkan sebaik saja selepas pemecahan pertama dilakukan. Pada pusingan kedua, pihak lawan akan membuat pemecahan seterusnya menggunakan biji karom berwarna putih. Jika permainan berterusan kepada rubber set, undian semula akan dibuat untuk menentukan pemain yang akan memulakan pemecahan menggunakan biji karom putih.

### **8.3. Kedudukan Pemain**

Dalam acara perseorangan, pemain hendaklah duduk bertentangan dan dalam acara beregu pula pemain dari pasukan yang sama hendaklah duduk bertentangan. Tempat duduk hendaklah bertukar dipusingan kedua & perlawanan penentuan. Dalam permainan beregu, pemain menukar tempat duduknya mengikut sebelah kanan



#### 8.4. Giliran Memukul

Dalam acara beregu, giliran memukul adalah mengikut sebelah kanan (arah lawan jam).

#### 8.5. Ukuran Pemukul (Striker)

9.5.1 Seorang pemain dibenarkan menggunakan satu atau lebih pemukul sepanjang perlawanan dan ia berhak untuk meminjam atau tidak pemukulnya kepada pemain lain.

9.5.2 Ukuran tebal ialah 0.6cm. Jawatankuasa Kejohanan berhak memeriksa pemukul dan menolak penggunaan pemukul yang tidak mematuhi peraturan dan keputusannya muktamad.

9.5.3 Berat striker tidak melebihi **15 gram**.

9.5.4 Garis pusat tidak melebihi 4.13 cm.

9.5.5 Boleh memasuki keempat-empat poket melalui permukaan papan karom.

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

9.5.7 Jawatankuasa Kejohanan berhak memeriksa pemukul dan menolak penggunaan pemukul yang tidak mematuhi peraturan dan keputusannya muktamad.

#### 9.6 Denda Beramaran

Pemain yang melakukan kesalahan ketika bermain, akan diberikan amaran serta denda oleh pengadil. Pemain yang telah diberi amaran sekali oleh pengadil boleh dikenakan denda dengan sebiji karom. Biji karom yang didenda akan diletakkan di tengah-tengah bulatan papan karom oleh pengadil. Kesalahan yang dimaksudkan adalah seperti berikut:

- i. Merokok semasa perlawanan berjalan
- ii. Pemain merehatkan tangan di atas papan karom atau melintas garisan penjuru (anak-anak panah kedu-dua belah) ketika membuat pukulan.
- iii. Pengalihan biji karom dengan cara tidak sengaja (akan diletakkan semula oleh pengadil dan tindakannya adalah muktamad).
- iv. Mengganggu pihak lawan ketika permainan berjalan.
- v. Mengalihkan kerusi semasa permainan.

#### 9.7 Denda Serta Merta

Kehilangan giliran dan denda sebiji karom yang akan diletakkan dipusat bulatan oleh pihak lawan atau pengadil akan dibuat dalam keadaan berikut:

- i. Pemukul (Striker) masuk ke dalam lubang.
- ii. 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
- iii. Pemukul / tangan / pakaian / mana-mana bahagian badan pemain menyentuh biji karom semasa mengambil keluar pemukul sendiri.

#### 9.8 Biji Karom Terkeluar Daripada Papan Karom

Jika biji karom terkeluar daripada papan karom tidak kira samada biji karom itu pihak lawan atau biji karom pihak yang membuat pukulan, biji karom itu akan dimasukkan semula & diletakkan di pusat bulatan. Jika biji karom lain berada dibulatan ini maka biji karom itu akan diletakkan di atas biji karom itu. Maksud keluar meliputi atas bingkai papan karom.

#### 9.9 Biji Karom Berpusing (Rolling Seed)

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



9.10 Undang-undang lain bagi Kejohanan Karom Sukan GEMAPUTERA XV Perlis 2018 seperti berikut :-

- i. Papan Karom (Carrom Board)
  - a. Mengikut piawaian yang telah disahkan oleh Persekutuan Karom Malaysia.
  - b. Ukuran papan karom 29" X 29"
  - c. Permukaan papan karom daripada plywood atau kayu.
- ii. Buah Karom (Carrommen)
  - a. Buah putih atau hitam – Carrommen (c/m).
  - b. Buah merah – Queen Carrommen (qc/m).

## 10. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

10.1 Bagi perlawanan yang dijalankan secara LIGA, mata dikira seperti berikut:-

- i. Menang - 3 mata
- ii. Kalah - 0 mata

10.2 Sekiranya setelah semua perlawanan di peringkat LIGA selesai, DUA (2) pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan keadah berikut akan diambilkira untuk menentukan pemenang:-

- i. 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)
- ii. Jika masih sama, pasukan yang menang perlawanan di antara kedua-dua pasukan yang terlibat dikira sebagai pemenang.

## 11. MASA PERMAINAN

- 11.1 Setiap pasukan hendaklah berada ditempat perlawanan pada masa yang ditetapkan. Kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan jika sesuatu pasukan yang bertanding didapati tidak hadir selepas 15 MINIT pada masa yang ditetapkan.
- 11.2 Sebelum sesuatu permainan bermula. Ketua Pasukan/Pengurus Pasukan hendaklah menyerahkan kepada Pengadil (Ho. Ref.) satu senarai pemain-pemain mengikut borang susunan bermain seperti para 4.2

## 12. PENGADIL

- 12.1 Satu pasukan Pengadil Bebas akan disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur untuk mengadili pertandingan. Semua keputusan pengadil adalah muktamad.

## 13. BANTAHAN DAN DISIPLIN

- 13.1. Semua bantahan hendaklah dikemukakan oleh Pengurus Pasukan kepada Pengerusi Penganjur/Pengerusi Jawatankuasa Kecil Bantahan dan Disiplin secara bertulis dalam tempoh lima belas (15) minit selepas sesuatu permainan tamat. Tiap-tiap bantahan hendaklah disertai dengan bayaran **RM2,000.00** (tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu ditolak oleh Jawatankuasa, sepertimana yang dinyatakan dalam Perkara 6.1, Undang-Undang dan Peraturan Am, Kejohanan Sukan Gemaputera Ke-XV, Perlis 2018.
- 13.2. Keahlian Jawatankuasa Kecil Bantahan dan Disiplin adalah sepertimana yang dinyatakan dalam Perkara 6.3, Undang-undang dan Peraturan AM, Kejohanan Sukan GEMAPUTERA Ke-XV, Perlis 2018.
- 13.3. Mana-mana pasukan yang tidak berpuas hati dengan keputusan Jawatankuasa Kecil Bantahan dan Disiplin boleh merujuk bantahan kepada Jawatankuasa Teknikal dan Rayuan SATU (1) jam selepas

keputusan dimaklumkan oleh Jawatankuasa Kecil Bantahan dan Disiplin.

#### **14. TINDAKAN TATATERTIB**

14.1 Mana-mana pemain yang dikenakan tindakan tatatertib secara automatik digantung daripada bermain dalam perlawanan-pelawanan seterusnya sehingga keputusan dibuat oleh Jawatankuasa Teknikal dan Rayuan.

#### **15. MELANGGAR PERATURAN**

15.1. Mana-mana pasukan yang terbukti menurunkan pemain yang tidak sah secara automatik dikira kalah dan penyertaan pasukan itu dianggap batal dalam pertandingan.

15.2. Tindakan tersebut boleh diambil oleh Jawatankuasa Penganjur mengikut budi bicara.

15.3 Lain-lain kesalahan melanggar peraturan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur.

#### **16. TAFSIRAN PERATURAN**

16.1 Tafsiran peraturan pertandingan ini hendaklah dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusannya adalah muktamad.

#### **17. HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKAN**

17.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan dibawah peraturan-peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur dimana keputusannya adalah muktamad.

#### **18. KEMALANGAN**

18.1 Jawatankuasa Penganjur tidak boleh dipertanggungjawabkan ke atas sebarang KECEDERAAN atau KEMALANGAN yang berlaku sepanjang Kejohanan diadakan.

18.2 Jawatankuasa Penganjur tidak boleh dipertanggungjawabkan ke atas sebarang KEHILANGAN harta benda peserta, pengawal atau pasukan yang berlaku sepanjang Kejohanan diadakan.

## 19. PIALA / HADIAH

19.1 Kejohanan ini adalah bagi merebut Piala Pusingan Karom yang dihadiahkan oleh Perbadanan Kemajuan Ekonomi Negeri Perlis dan piala ini adalah hakmilik dan harta GEMAPUTERA.

19.2 Pihak Jawatankuasa Penganjur juga menyediakan hadiah perseorangan seperti berikut:-

- a. Johan 14 Medal termasuk pengurus pasukan & jurulatih
- b. Naib Johan 14 Medal termasuk pengurus pasukan & jurulatih
- c. Ketiga 14 Medal termasuk pengurus pasukan & jurulatih

***SELAMAT BERTANDING KEPADA SEMUA PASUKAN DAN TERIMA KASIH  
DIATAS KERJASAMA YANG DIBERIKAN***

**BORANG PENDAFTARAN PASUKAN KAROM  
GEMAPUTERA XV PERLIS  
2018**



PERMAINAN/SUKAN : KAROM  
PASUKAN : \_\_\_\_\_

BIL	NAMA PEGAWAI	JAWATAN	NO. PEKERJA/KWSP
1		Pengurus	
2		Jurulatih	

BIL	NAMA PEMAIN	NO. K/P	KATEGORI PERMAINAN	NO. PEKERJA/KWSP
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

\* Kelayakan peserta adalah berdasarkan yang dinyatakan di dalam syarat/peraturan-peraturan pertandingan Karom & Peraturan-Peraturan Am Kejohanan Gemaputera Perlis 2018.

\*\* Pengurus dan jurulatih didaftarkan juga sebagai pemain jika hendak bermain.

**TARIKH TUTUP PENYERTAAN : 31 DISEMBER 2017**

**Kami telah membaca dan fahami serta akan mematuhi syarat-syarat dan undang-undang kejohanan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Penganjur**

**Mengesahkan bahawa segala maklumat yang dinyatakan di atas adalah benar seperti dalam borang pendaftaran individu**

**Pengurus Pasukan**

Nama : \_\_\_\_\_  
No. KP : \_\_\_\_\_  
No. Tel : \_\_\_\_\_

**Disahkan oleh**

\_\_\_\_\_  
(Tandatangan dan Cop Ketua  
Jabatan/Eksekutif)

Tarikh :

**Sediakan 2 Keping  
gambar berukuran  
passport dan 1 keping  
dilekatkan di sini**

**BORANG PENDAFTARAN INDIVIDU  
KEJOHANAN KAROM  
GEMAPUTERA XV PERLIS  
2018**

NAMA PENUH : \_\_\_\_\_

NO. K/P : \_\_\_\_\_

TARIKH LAHIR : \_\_\_\_\_

ALAMAT : \_\_\_\_\_

(Tempat Bertugas) : \_\_\_\_\_

NO. PEKERJA : \_\_\_\_\_

TARAF JAWATAN : TETAP / KONTRAK

JAWATAN DALAM PASUKAN :

<b>PENGURUS</b>	
<b>JURULATIH</b>	
<b>PEMAIN</b>	

NO. TEL : \_\_\_\_\_

Adalah menjadi tanggungjawab pengurus pasukan untuk memastikan semua maklumat/ dokumen yang dikemukakan adalah benar dan lengkap.

Sertakan :

- Salinan Kad Pengenalan
- Salinan Penyata KWSP/KWAP
- Gambar dua (2) keping berukuran passport