



**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN KAROM
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)**



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan karom dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Bilik Ping Pong, Kompleks Kejiranan Presint 8, Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta :
10 orang peserta: Lapan (8) pemain dan dua (2) pemain simpanan
 - (b) Kategori Acara Berpasukan:
 - i. 1 x Perseorangan lelaki (terbuka);
 - ii. 1 x Perseorangan wanita (terbuka);
 - iii. 1 x Beregu lelaki (terbuka);
 - iv. 1 x Beregu wanita (terbuka); &
 - v. 1 x Beregu campuran (**diwajibkan salah seorang pemain adalah dari kalangan pegawai P&P Gred 9 atau ke atas**).
2. Seorang pemain hanya dibenarkan bermain satu (1) acara sahaja dalam setiap perlawanan.
3. Pengurus Pasukan hendaklah mendaftarkan seorang pemain di Gred 9 dan ke atas bagi kategori yang telah ditetapkan. Pemain tersebut diwajibkan berada di gelanggang mengikut ketetapan seperti di para 1(b)(v).
4. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
5. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.
6. Pertukaran dan penggantian tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.

7. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
8. Setiap pasukan perlu menyediakan sekurang-kurangnya dua (2) set jersi yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Sistem Liga

Setiap pasukan yang bertanding akan diberi mata berdasar format berikut:-

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Kalah	0

Sekiranya setelah semua perlawanan diperingkat liga selesai, dua pasukan atau lebih didapati memperolehi jumlah mata yang sama, maka tatacara mengikut susunan kaedah berikut akan diambil kira untuk menentukan pemenang.

- (a) Jumlah *game* menang dan kalah;
 - (b) Jumlah *points* menang dan kalah;
 - (c) Perlawanan semasa liga (*head-to-head*);
 - (d) Cabutan undi.
2. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.
 3. Sistem perlawanan adalah (1) satu set sahaja atau 30 minit yang mana lebih awal bagi setiap pertemuan (Best of 1)

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

1. Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Persatuan Karom Malaysia.
2. Pengundian akan dibuat untuk memulakan pertandingan dengan cara pengundian buah karom (*seed*) putih. Wakil pemain yang berjaya mengundi buah karom putih akan memulakan jentikan permainan bagi pasukannya dengan susunan buah karom (*seed*) cara sendiri. Pecah mula akan diberikan kepada pemain sebanyak dua (2) kali jika pecah mula kali pertama tidak menyentuh langsung buah karom. Jika kali kedua juga tidak mengenai buah karom, maka giliran akan berpindah kepada pihak lawan.

3. Buah karom yang tersusun tidak boleh diubah. Semasa pemain melakukan pecah mula pertama dan strikernya masuk ke dalam karung (*pocket*), ianya tidak melakukan kesalahan dan tiada denda. Peluang diberikan sekali lagi untuk melakukan pecahan mula. Jika kali kedua berlaku perkara yang sama juga, maka giliran berpindah kepada pihak lawan tanpa denda dikeluarkan.
4. Selepas *break* dilakukan, buah karom MERAH akan dikeluarkan dan permainan sudah dianggap sah untuk bertanding. Permainan diteruskan sehingga tamat.
5. Semua pemain hendaklah menggunakan strikernya sendiri dan tidak dibenarkan menggunakan lebih dari satu striker dalam satu-satu set perlawanan. Hanya saiz striker berdiameter kurang daripada 45mm yang dibenarkan adalah striker yang boleh memasuki lubang (dari sisi).
6. Pemain tidak dibenarkan menguji striker semasa permainan sedang dijalankan.
7. Striker hendaklah diletakkan di atas kedua-dua garisan semasa jentikan hendak dibuat, begitu juga semasa membuat jentikan *fullmoon*, striker hendaklah menutupi keseluruhan bulatan tanpa kena garisan *arrows*.
8. Semasa jentikan dibuat striker mesti berada di kedua-dua garisan hitam dan siku atau mana-mana anggota tubuh badan tidak melebihi garisan pemisah/ bingkai papan karom.
9. Jika striker pemain itu terlepas atau tercuik sama ada sengaja atau tidak sengaja semasa membuat jentikan dan melepasi kedua garisan ia dianggap sudah melakukan dan tidak boleh menjentik lagi.
10. Tidak dibenarkan meletak apa-apa barang di atas bingkai papan (*board*) semasa permainan dijalankan.
11. Jika semasa permainan, buah karom terkeluar dari papan, ia hendaklah diletakkan di bulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil. Jika kedua-duanya terkeluar sekali (iaitu buah karom putih dan hitam) buah karom pemain yang mengeluarkan hendaklah diletakkan di atas sekali dalam susunan bertingkat di bulatan tengah kecil (merah).
12. Jika buah karom sendiri dan buah karom pihak lawan termasuk "serentak" (*follow*) jentikan boleh diteruskan.
13. Jika buah karom terlompat dan meniti atas bingkai papan (*rim board*) dan jatuh semula ke dalam atau termasuk lubang, ia masih dikira dalam permainan.
14. Jika buah karom berdiri atau bertindih dengan striker maka dikira rasmi kecuali terusik oleh pemain. Hanya pengadil yang boleh membetulkan kedudukan buah karom.
15. Dalam acara BEREGU, perbincangan dengan pasangan sahaja dibenarkan apabila tiba giliran pasangan tersebut.

16. Permainan ditamatkan dengan kesemua buah karomnya dipocketkan ke dalam lubang mendahului pihak lawan.
17. Sekiranya buah terakhir pemain yang menjentik termasuk serentak bersama striker, pemain dikira memenangi perlawanan tersebut.
18. Sekiranya buah terakhir pemain yang menjentik termasuk serentak bersama striker dan buah pemain lawan, pemain tersebut dikira memenangi perlawanan tersebut.
19. Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk tanpa memasukkan buah terakhir sendiri, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan tersebut.
20. Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk serentak dengan striker tanpa memasukkan buah terakhir sendiri, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan tersebut.
21. Jika bermain didalam set ketiga (*rubberset*), pengadil akan membuat undian semula dan pemain yang mendapat buah putih akan memulakan pukulan. Susunan semula buah karom berbentuk Y terbalik akan dilakukan oleh pengadil.
22. Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketua pengadil.
23. Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.
24. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak meminda/ mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

VI. LARANGAN, KESALAHAN DAN DENDA

1. Pemain tersentuh buah karom semasa perlawanan (buah sendiri atau pihak lawan), akan dikenakan denda tambahan sebiji buah.
2. Semasa pukulan dibuat hanya sebelah tangan sahaja di atas papan karom. Tangan sebelah lagi tidak dibenarkan menyentuh papan karom atau meja untuk membantu semasa membuat jentikan. Sekiranya kesalahan ini dilakukan, pemain akan dikenakan denda sebiji buah karom.
3. Sekiranya striker pemain termasuk ke dalam lubang, denda sebiji buah karom dan pemain tersebut hilang giliran.
4. Jika pemain memasukkan buah karom sendiri dan strikernya sekali serentak dalam satu pukulan dan tidak kira yang mana masuk dahulu pemain itu hilang giliran dan ia juga didenda satu biji buah karom.
5. Jika pemain memasukkan buah karom lawan dan kemudian diikuti striker dalam satu pukulan, ia akan kehilangan giliran dan denda satu biji buah karom.

6. Pemain memukul buah karom secara terus semasa buah karom tersebut berada di garisan larangan (seed mati) pemain itu sendiri didenda satu biji buah karom dan hilang giliran.
7. Tangan/ jari pemain terkena buah karom atau striker yang sedang bergerak dengan sengaja atau tidak sengaja didenda satu biji buah karom dan hilang giliran.
8. Semasa meletak striker untuk jentikan, pemain telah terkena atau terubah kedudukan buah karom di atas papan, pemain didenda sebiji buah karom dan hilang giliran. Buah karom yang telah terubah itu harus diletakkan semula ditempat asalnya atau paling hampir oleh pengadil.
9. Pemain adalah dilarang meminta nasihat/ bantuan dari jurulatih/ penyokong semasa permainan sedang dijalankan.
10. Pemain adalah dilarang mengganggu konsentrasi pihak lawan dengan apa cara sekalipun semasa permainan sedang dijalankan.
11. Pemain-pemain adalah dilarang meninggalkan meja permainan tanpa izin pengadil.

VII. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah, di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VIII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

IX. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.