PESTA SUKAN KEMENTERIAN KEWANGAN (PSKK) 2026

KALI KE-47

PERATURAN PERTANDINGAN

ACARA SUKAN:

KAROM

1. PENGENALAN

1.1. Nama Pertandingan

1.1.1. Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Karom Pesta Sukan Kementerian Kewangan Kali Ke-47 Tahun 2026 (PSKK 2026) yang dikelolakan oleh Kumpulan Wang Simpanan Pekerja (KWSP).

1.2. Kategori Pertandingan

1.2.1. Pertandingan Karom PSKK 2026 dipertandingkan dalam lima (5) kategori seperti berikut:

No.	Kategori
1.	Perseorangan Lelaki (L) Kategori Terbuka
2.	Perseorangan Campuran (C) Kategori Pegawai
3.	Beregu Lelaki (L) Kategori Terbuka
4.	Beregu Lelaki (L) Kategori Veteran/Pegawai
5.	Beregu Campuran (C)

2. PERATURAN UMUM

2.1. Selain daripada peraturan pertandingan ini, pertandingan ini adalah tertakluk kepada Peraturan Am Pesta Sukan Kementerian Kewangan Kali Ke-47 Tahun 2026 (PSKK 2026), Peraturan Pertandingan Karom PSKK 2026 serta undang-undang dan peraturan pengamal permainan karom tempatan yang sedang berkuat kuasa.

2.2. Sekiranya terdapat percanggahan antara Peraturan Pertandingan ini dengan Peraturan Am PSKK 2026, maka Peraturan Am PSKK 2026 hendaklah diguna pakai.

2.3. Sebarang perkara yang tidak diperuntukkan dalam Peraturan Pertandingan ini hendaklah diputuskan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 dengan mengambil kira Peraturan Am PSKK 2026, serta undang-undang dan peraturan pengamal permainan karom tempatan yang sedang berkuat kuasa.

3. TARIKH DAN TEMPAT PERTANDINGAN

3.1. Tarikh dan tempat pertandingan Karom PSKK 2026 adalah seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 seperti berikut:

Tarikh	20 hingga 22 November 2026 (Jumaat - Ahad)
Tempat	SUK Banquet, Dewan Jubli Perak, Selangor

3.2. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak membuat pindaan terhadap tarikh, masa, tempat atau jadual pertandingan sekiranya perlu atas faktor keselamatan, teknikal, operasi atau sebab-sebab munasabah yang lain. Sebarang pindaan akan dimaklumkan kepada semua agensi dengan kadar segera.

4. PENDAFTARAN PEMAIN

4.1. Setiap agensi yang menyertai acara ini hendaklah mendaftarkan penyertaan bagi semua kategori yang dipertandingkan di bawah acara tersebut. Kegagalan mematuhi syarat ini boleh menyebabkan penyertaan agensi berkenaan ditolak atau dibatalkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

4.2. Setiap pasukan hendaklah mendaftarkan bilangan pemain mengikut syarat penyertaan bagi setiap acara sukan. Bilangan pemain, pemain simpanan, Pengurus Pasukan dan Jurulatih yang dibenarkan adalah seperti yang diperincikan dalam jadual bagi setiap acara (Perkara 3.0 Peraturan Am Pesta Sukan Kementerian Kewangan Ke-47, 2026).

No.	Kategori	Pemain	Simpanan	Pengurus	Jurulatih
1.	Perseorangan Lelaki (L) Kategori Terbuka	1	Tiada Simpanan	1	1
2.	Perseorangan Campuran (C) Kategori Pegawai	1			
3.	Beregu Lelaki (L) Kategori Terbuka	2	2 Lelaki 1 Wanita		

4.	Beregu Lelaki (L) Kategori Veteran/Pegawai	2			
5.	Beregu Campuran (C)	2			

4.3. Semua pemain hendaklah berdaftar dengan agensi masing-masing mengikut syarat yang ditetapkan dalam Peraturan Am PSKK 2026.

4.4. Setiap pemain hanya dibenarkan berdaftar dan menyertai satu (1) kategori sahaja bagi setiap acara sukan yang dipertandingkan. Setiap kategori hendaklah disertai oleh pemain yang berbeza dan pemain yang sama tidak dibenarkan menyertai lebih daripada satu kategori dalam acara sukan yang sama.

4.5. Pasangan bagi kategori Beregu Lelaki (L) Kategori Veteran/Pegawai boleh terdiri daripada mana-mana kombinasi berikut:

4.5.1. Seorang pemain Veteran dan seorang pemain Pegawai;

4.5.2. Dua orang pemain Veteran; atau

4.5.3. Dua orang pemain Pegawai.

4.6. Hanya pemain yang berdaftar dan disahkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 layak mengambil bahagian dalam pertandingan.

4.7. Sebarang pendaftaran pemain yang diterima selepas tarikh tutup pendaftaran tidak akan dipertimbangkan, melainkan mendapat kelulusan Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

4.8. Sebarang permohonan pindaan pendaftaran pemain selepas tarikh tutup hendaklah mendapat kelulusan Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 tertakluk kepada Peraturan Am PSKK 2026.

4.9. Setiap agensi perlu mendaftarkan tidak lebih dari sebelas (11) orang pemain, dan seorang pengurus, pengurus boleh bermain sekiranya berdaftar sebagai pemain. Seorang pengurus dibenarkan mengurus lebih daripada satu pasukan daripada agensi yang sama. Setiap agensi boleh mendaftarkan (8) orang pemain utama dan tidak melebihi tiga (3) orang pemain gantian.

4.10. Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah mengemukakan senarai pemain kepada Jawatankuasa Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Masa menunggu akan diberikan selama sepuluh (10) minit sahaja bagi memulakan sesuatu perlawanan. Sekiranya tempoh masa ini gagal dipatuhi setelah nama pemain/pasukan dipanggil. Kemenangan percuma ***(walk over)*** akan diberi kepada pasukan lawan.

4.11. Sekiranya terdapat mana-mana pasukan menurunkan pemain yang tidak berdaftar atau tidak mematuhi peraturan kelayakan pemain seperti mana yang ditetapkan, penyertaan pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan terbatal secara automatik dan semua perlawanan sebelumnya yang telah disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah.

5. FORMAT PERTANDINGAN

5.1. Format pertandingan hendaklah mengikut Peraturan Am PSKK 2026, Perkara 11.0 (Pertandingan) dan jadual pertandingan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

5.2. Mulai edisi PSKK 2026, pertandingan Karom akan dipertandingkan mengikut kategori secara **berasingan** sebagaimana yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

5.3. Acara Karom tidak mempunyai sebarang pasukan *seeded* kerana ianya tidak dipertandingkan pada Pesta Sukan Kementerian Kewangan Kali Ke-46 (Tahun 2024) .

5.4. Umur pemain veteran adalah sebagaimana perkara 4.1.3 Peraturan Am Pesta Sukan Kementerian Kewangan Ke-47, 2026.

5.5. Semua jadual pertandingan adalah tertakluk kepada ketetapan Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

5.6. *WALK-OVER* adalah tidak dibenarkan kecuali kerana kecederaan atau sebab lain tertakluk kepada budi bicara Ketua Pengadil. Jika mana-mana pasukan memberi kemenangan *WALK-OVER*, kategori tersebut akan dimenangi oleh pihak lawan sama ada sebelum atau selepas permainan dimulakan.

5.7. Pengurus atau Ketua Pasukan hendaklah mengesahkan senarai pemain kepada Ketua Pengadil 30 minit sebelum setiap perlawanan bermula.

5.8. Pertukaran nama pemain selepas penyerahan senarai susunan permainan tidak akan dilayan.

5.9. Semua perlawanan hendaklah berjalan sebagaimana dijadualkan. Permohonan untuk penangguhan tidak akan dilayan kecuali atas sebab-sebab yang telah dinyatakan.

6. PERALATAN

6.1. Pertandingan ini menggunakan papan karom jenama **My Board** 'Karung Lubang Luar' atau 'Outer Pockets' dan **Carom Powder/Spray** yang disediakan oleh Jawatankuasa Pertandingan dan Teknikal.

7. WAKTU PERLAWANAN DAN PENANGGUHAN PERTANDINGAN

7.1. Semua perlawanan hendaklah dijalankan mengikut jadual yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

7.2. Semua pemain hendaklah melaporkan diri kepada pegawai pertandingan sekurang-kurangnya tiga puluh (30) minit sebelum waktu perlawanan yang dijadualkan.

7.3. Mana-mana pemain atau pasukan yang gagal melaporkan diri mengikut masa yang ditetapkan boleh dianggap gagal hadir dan tindakan lanjut hendaklah diambil mengikut Peraturan Pertandingan ini serta keputusan Ketua Pengadil.

7.4. Semua pasukan hendaklah bersedia untuk memulakan perlawanan mengikut jadual yang telah ditetapkan. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026

berhak memulakan perlawanan lebih awal atau lewat daripada jadual yang ditetapkan sekiranya keadaan memerlukan.

7.5. Sekiranya sesuatu perlawanan tidak dapat diteruskan akibat kegagalan hadir atau sebab-sebab lain yang dibenarkan di bawah Peraturan Pertandingan ini, keputusan hendaklah dibuat oleh Ketua Pengadil.

7.6. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak menangguhkan, memberhentikan atau menjadualkan semula sesuatu perlawanan sekiranya berlaku keadaan yang boleh menjejaskan kelancaran atau keselamatan pertandingan, termasuk tetapi tidak terhad kepada kerosakan peralatan, gangguan teknikal, bencana, cuaca, arahan pihak berkuasa atau keadaan luar jangka yang lain.

7.7. Sebarang perubahan terhadap jadual pertandingan hendaklah dimaklumkan kepada semua agensi secepat mungkin.

8. PEGAWAI TEKNIKAL

8.1. Semua Pegawai Teknikal pertandingan hendaklah dilantik oleh Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 dengan kerjasama pengamal permainan karom tempatan.

8.2. Pengadil dan pegawai teknikal bertanggungjawab memastikan setiap perlawanan dijalankan dengan adil, teratur dan mengikut Peraturan Pertandingan Karom PSKK 2026 serta undang-undang pengamal permainan karom tempatan yang sedang berkuat kuasa.

8.3. Semua pemain, Pengurus Pasukan dan Jurulatih hendaklah mematuhi arahan serta keputusan Pegawai Teknikal sepanjang pertandingan berlangsung.

8.4. Keputusan Pegawai Teknikal berkaitan pengendalian sesuatu perlawanan adalah muktamad, tertakluk kepada peruntukan rayuan yang ditetapkan dalam Peraturan Am PSKK 2026, jika berkenaan.

9. SISTEM PERTANDINGAN DAN PERATURAN TEKNIKAL

9.1. Pengurus Pasukan hendaklah mengemukakan senarai susunan pemain kepada Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 sekurang-kurangnya tiga puluh (30) minit sebelum sesuatu perlawanan bermula.

9.2. Pertandingan pusingan awal akan dijalankan secara liga kumpulan yang mana kedudukan 2 pasukan teratas kumpulan akan mara ke pusingan kalah mati. Permainan akan dimainkan secara *'best of three sets'* di semua peringkat.

9.3. Sistem kiraan mata yang digunakan bagi menentukan pemenang adalah seperti berikut:

Menang	3 Mata
Kalah	0 Mata

9.4. Sekiranya di akhir perlawanan di dalam sesuatu kumpulan terdapat lebih dari satu (1) pasukan yang memperoleh mata yang sama, maka keputusan akan ditentukan seperti berikut:

9.4.1. Jika berlaku dua (2) pasukan yang terlibat, pasukan yang telah mengalahkan lawannya diperingkat kumpulan akan dikira sebagai pemenang.

9.4.2. Jika lebih dari dua (2) pasukan yang terlibat, pemenang akan ditentukan dengan kiraan perbezaan jumlah set menang/kalah.

9.4.3. Jika kedudukannya masih sama, keputusan perlawanan terakhir antara pasukan terbabit akan digunakan.

9.4.4. Jika dua (2) atau lebih pasukan memperoleh jumlah mata yang sama selepas pengiraan berdasarkan kaedah asas penentuan kedudukan, kaedah *Penalty Shoot-Out* akan dilaksanakan bagi menentukan kedudukan pasukan-pasukan tersebut dalam kumpulan berkenaan.

10. PAKAIAN PERTANDINGAN

10.1. Semua pemain hendaklah berpakaian kemas, sopan dan bersesuaian untuk pertandingan Karom.

10.2. Pemain daripada agensi yang sama hendaklah memakai pakaian pertandingan yang seragam.

10.3. Pemakaian kemeja-T tanpa lengan, seluar pendek dan pakaian yang mencolok mata atau selipar (kecuali atas nasihat perubatan) tidak dibenarkan sama sekali.

10.4. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak mengarahkan mana-mana pemain untuk menukar pakaian yang didapati tidak mematuhi peraturan pertandingan sebelum dibenarkan meneruskan penyertaan.

11. SYARAT PERTANDINGAN

11.1. Pengundian akan dibuat untuk memulakan pertandingan dengan cara undian 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.

11.2. 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.

11.3. Buah karom yang tersusun tidak boleh diubah.

11.4. Sekiranya pemain melakukan pecah mula dan *striker* memasuki lubang, pemain tersebut dianggap melakukan kesalahan. Denda hendaklah dilaksanakan dengan memasukkan semula satu buah penalti sebaik sahaja pemain berjaya memasukkan buah telak.

11.5. Peluang diberikan sekali lagi untuk melakukan pecah mula, jika kali kedua berlaku perkara yang sama juga, maka giliran berpindah kepada pihak lawan tanpa denda dikeluarkan.

11.6. Penekanan ayat berikut akan diguna pakai sepanjang kejohanan berjalan. **"STRIKER HENDAKLAH BERADA DI ATAS DUA GARISAN DAN MENUTUPI KESELURUHAN BULATAN "MOON", BERGERAK KE HADAPAN, SELEPAS MELEPASI 2 GARISAN, STRIKER BOLEH MENUJU KE MANA-MANA ARAH".**

11.7. Selepas break dilakukan, **BUAH KAROM MERAH** akan dikeluarkan dan permainan telah dianggap ***bermula secara rasmi.*** Permainan diteruskan hingga tamat.

11.8. Semua pemain hendaklah menyediakan ***striker-nya*** sendiri dan tidak dibenarkan menggunakan lebih dari satu (1) ***striker*** dalam satu-satu set perlawanan. Pertukaran ***striker*** dibenarkan untuk set seterusnya dengan persetujuan pengadil.

11.9. Pihak pengelola tidak menyediakan ***striker*** untuk semua pemain yang bertanding.

11.10. Pemain dibenarkan menukar ***striker*** dalam set tersebut sekiranya ***striker*** didapati retak/sumbing/pecah.

11.11. Saiz ***striker*** yang dibenarkan adalah ***striker*** yang boleh memasuki lubang (dari sisi) tanpa mengira berat dan ketebalan ***striker.***

11.12. Pemain tidak dibenarkan menguji ***striker*** semasa permainan sedang dijalankan.

11.13. ***Striker*** hendaklah diletakkan di atas kedua-dua garisan semasa jentikan dibuat, begitu juga semasa membuat jentikan ***full-moon*** dan ***striker*** hendaklah menutupi keseluruhan bulatan tanpa kena garisan ***arrows.***

11.14. 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.

11.15. Jika ***striker*** pemain itu terlepas atau tercuit sama ada sengaja atau tidak sengaja semasa hendak membuat jentikan dan melepasi kedua garisan, ia dianggap sudah melakukan jentikan dan tidak boleh menjentik lagi.

11.16. Tidak dibenarkan meletak apa-apa barang di atas bingkai papan/rim ***board*** semasa permainan dijalankan.

11.17. Jika semasa permainan buah karom terkeluar dari ***board*** ia hendaklah diletakkan di bulatan tengah kecil (merah oleh) pengadill. 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).

11.18. Jika buah karom sendiri dan buah karom pihak lawan termasuk **"serentak"** ***(follow)*** jentikan boleh diteruskan.

11.19. Jika buah karom terlompat dan meniti atas bingkai papan ***(rim board)*** dan jatuh semula ke dalam/termasuk lubang, ia dianggap keluar dan diletakkan kembali di bulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil.

11.20. Sekiranya kedua-dua pemain melakukan perkara yang sama secara berselang, buah yang keluar akan diletakkan kembali di bulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil dengan membuat susunan bertingkat.

11.21. Jika buah karom berdiri atau bertindih dengan ***striker***, maka dikira rasmi kecuali terusik oleh pemain. Hanya pengadil sahaja yang boleh membetulkan kedudukan buah karom.

11.22. Dalam acara BEREGU, perbincangan dengan pasangan sahaja dibenarkan apabila tiba giliran pasangan tersebut. Perbincangan hendaklah tidak mengambil masa yang terlalu lama, sekiranya pengadil mengarahkan jentikan dibuat, pemain mempunyat 20 saat bagi melaksanakan jentikan, kegagalan akan mengakibatkan giliran jentikan ditamatkan dengan perkataan "*TIME OUT*".

11.23. Permainan ditamatkan dengan kesemua buah karomnya dipoketkan ke dalam lubang mendahului pihak lawan.

11.24. Sekiranya buah karom terakhir yang dijentik oleh pemain termasuk serentak bersama ***striker***, pemain dikira memenangi perlawanan tersebut.

11.25. Sekiranya buah karom terakhir yang dijentik oleh pemain termasuk serentak bersama ***striker*** dan buah permain lawan, pemain dikira memenangi perlawanan tersebut.

11.26. Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk tanpa memasukkan buah terakhir sendiri, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan berkenaan.

11.27. Sekiranya buah terakhir pihak lawan termasuk serentak dengan ***striker*** tanpa memasukkan buah terakhir, pemain tersebut dikira kalah dalam perlawanan berkenaan.

11.28. Pemain adalah dilarang meminta nasihat/bantuan daripada jurulatih/penyokong semasa permainan sedang dijalankan.

11.29. Pemain adalah dilarang mengganggu konsentrasi pihak lawan dengan apa cara sekalipun semasa permainan sedang dijalankan.

11.30. Taklimat oleh ketua pengadil akan diberikan sebelum pertandingan dijalankan.

11.31. Segala kesulitan/masalah semasa pertandingan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.

12. KESALAHAN DAN DENDA

12.1. Pemain yang tersentuh buah karom semasa perlawanan (buah sendiri atau pihak lawan), akan dikenakan denda tambahan sebiji buah.

12.2. Semasa jentikan 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.

12.3. Sekiranya ***striker*** pemain termasuk ke dalam lubang, denda sebiji buah karom dan pemain tersebut hilang giliran.

12.4. Jika pemain memasukkan buah karom sendiri dan ***striker-nya*** sekali secara serentak dalam satu jentikan (dan tidak kira yang mana masuk dahulu), pemain itu hilang giliran dan ia juga didenda sebiji buah karom.

12.5. Jika pemain memasukkan buah karom lawan dan kemudian diikuti ***striker*** dalam satu jentikan, ia akan kehilangan giliran dan denda sebiji buah karom.

12.6. Pemain yang menjentik buah karom secara terus semasa buah karom tersebut berada di garisan larangan (***seed*** mati), pemain itu sendiri didenda sebiji buah karom dan hilang giliran.

12.7. Tangan/jari pemain terkena buah karom atau ***striker*** yang sedang bergerak dengan sengaja atau tidak sengaja, akan didenda sebiji buah karom dan hilang giliran.

12.8. Semasa meletak ***striker*** untuk jentikan, pemain telah terkena/terubah kedudukan buah karom di atas papan, pemain akan didenda sebiji buah karom dan hilang giliran. Buah karom yang telah terubah itu harus diletakkan semula di tempat asalnya atau paling hampir oleh pengadil.

12.9. Sekiranya pemain menjetik buah karom terbelah dua (2), cara berikut akan menentukan kedudukan:

12.9.1. Sebelah buah karom berada di atas papan dan sebelah lagi masuk (poket), buah karom tersebut dikira masuk dan boleh meneruskan jentikan.

12.9.2. Kedua belah buah karom di atas papan, buah karom akan ditukarkan dan diletakkan di bulatan tengah oleh pengadil dan pemain tidak boleh membuat jentikan semula.

12.10. Buah karom yang didenda haruslah diletakkan di bulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil. Buah karom yang melompat keluar juga hendaklah diletakkan di bulatan tengah kecil (merah) oleh pengadil.

12.11. Sekiranya ***striker*** pemain termasuk ke dalam lubang atau pemain tersentuh buah karom dengan sengaja atau tidak sengaja sebelum sebarang buah karom dimasukkan, hutang denda sebiji buah karom dan pemain tersebut hilang giliran. Buah karom yang didenda diletakkan selepas habis giliran oleh pengadil.

12.12. Peserta dilarang makan (termasuk menghisap gula-gula, mengunyah gula-gula getah atau menghisap ubat hisap), merokok atau menggunakan *vape* sepanjang perlawanan berlangsung. Minum hanya dibenarkan ketika giliran sendiri untuk

menjentik. Mana-mana peserta yang melanggar peraturan ini akan dikenakan penalti satu (1) buah karom.

12.13. Ketika perlawanan dijalankan, telefon bimbit pemain hendaklah dimatikan atau berada dalam mod senyap. Sekiranya berbunyi sewaktu perlawanan, pemain akan dikenakan denda sebiji buah karom.

12.14. Pemain tidak dibenarkan memegang meja atau papan permainan semasa giliran melakukan jentikan.

12.15. Pemain yang melanggar (sama ada sengaja atau tidak sengaja) papan karom sewaktu permainan, membuat jentikan tidak sah *(foul stroke)* dan menyebabkan lebih dari 3 buah karom beralih dari tempat asal dan tidak dapat dikenalpasti kedudukan asal akan dikira kalah dalam set permainan tersebut.

12.16. Pemain yang dikenakan denda secara automatik akan hilang giliran.

13. PERTUKARAN PEMAIN

13.1. Pertukaran pemain semasa pertandingan sedang berjalan adalah tidak dibenarkan.

13.2. Pertukaran kedudukan pemain hanya boleh dibuat pada awal semasa serahan borang susun atur pemain. Pertukaran pemain hanya dibenarkan sebelum sesuatu perlawanan bermula. Sebaik sahaja sesuatu perlawanan dimulakan, sebarang pertukaran pemain tidak dibenarkan sehingga perlawanan tersebut tamat.

13.3. Pertukaran pemain hanya dibenarkan melibatkan pemain simpanan yang telah didaftarkan dan disahkan semasa pendaftaran rasmi pertandingan.

13.4. Penggantian menggunakan pemain yang tidak didaftarkan adalah tidak dibenarkan.

13.5. Sebarang pertukaran pemain hendaklah dipohon dan mendapat kelulusan Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 sebelum perlawanan bermula.

13.6. Pemain simpanan hanya boleh digunakan sekali sahaja. Setelah didaftarkan sebagai pemain, pemain tersebut hendaklah kekal bermain dalam kategori berkenaan sehingga tamat pertandingan.

13.7. Pemain yang telah digantikan tidak dibenarkan mengambil bahagian semula dalam kategori tersebut sepanjang baki pertandingan.

13.8. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak meminta dokumen atau maklumat sokongan sebelum meluluskan sesuatu pertukaran pemain.

13.9. Pertukaran pemain hanya dibenarkan atas faktor kecederaan, masalah kesihatan atau sebab-sebab lain yang munasabah dan mendapat kelulusan Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026.

14. HAK JAWATANKUASA PERTANDINGAN

14.1. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 akan menjalankan undian perlawanan mengikut amalan dan format pengamal permainan karom tempatan yang terpakai.

14.2. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 adalah berhak mengambil / membuat sebarang keputusan jika timbul sesuatu kemusykilan / masalah dalam kejohanan ini yang tidak tercatat dalam Peraturan Pertandingan ini dan keputusan yang diambil adalah muktamad.

15. KESELAMATAN

15.1. Pihak penganjur menyediakan perkhidmatan ambulans dan paramedik di tempat pertandingan bagi sebarang kecederaan atau kecemasan yang berlaku ketika pertandingan berlangsung.

15.2. Semua pemain, pegawai pasukan dan peserta hendaklah mematuhi arahan Pegawai Teknikal, petugas pertandingan serta pihak keselamatan sepanjang pertandingan berlangsung.

15.3. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak menangguhkan, memberhentikan atau membatalkan sesuatu perlawanan sekiranya keadaan didapati boleh menjejaskan keselamatan pemain, pegawai atau orang awam.

15.4. Semua peserta bertanggungjawab memastikan keadaan fizikal masing-masing sesuai untuk mengambil bahagian dalam pertandingan serta mematuhi semua keperluan keselamatan yang ditetapkan.

16. PERKARA-PERKARA LAIN

16.1. Semasa permainan berlangsung, pemain tidak dibenarkan meninggalkan gelanggang tanpa kebenaran pengadil.

16.2. Jawatankuasa Pengelola tidak akan bertanggungjawab di atas sebarang kehilangan harta benda, kecederaan atau kemalangan yang menimpa pemain / pasukan yang mengambil bahagian sepanjang kejohanan ini diadakan.

16.3. Semua peserta hendaklah menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi selain mengekalkan nilai-nilai murni bagi memastikan perjalanan pertandingan PSKK 2026 dilaksanakan dengan baik.

16.4. Jawatankuasa Pertandingan & Teknikal PSKK 2026 berhak pada bila-bila masa mengesahkan identiti dan kelayakan mana-mana pemain sebelum, semasa atau selepas sesuatu perlawanan berlangsung.