



PERATURAN PERTANDINGAN

DAM AJI

PESUMA KE-30

1. AM

Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Dam Aji Pesta Sukan UKUR Se Malaysia Ke 30 Tahun 2015" atau disebut sebagai **Pertandingan Dam Aji PESUMA KE-30**.

2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Dam Aji yang berkuatkuasa terkini, serta **PERATURAN-PERATURAN AM PESUMA KE-30**.
- 2.2 Semua keputusan oleh Jawatankuasa Pengelola atau Jawatankuasa Pertandingan adalah muktamad.

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari empat (4) orang pemain [tiga (3) pemain + satu (1) simpanan]. Pendaftaran pemain pasukan hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-DA** dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada atau sebelum **15 MAC 2015**. Sebarang rayuan pertukaran senarai nama pemain hanya boleh diterima sebelum atau pada hari Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 3.2 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan Pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan.

4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 4.1 Semua perlawanan akan dijalankan di lokasi yang akan ditentukan kemudian.

- 4.2 Setiap perlawanan hendaklah mengikut jadual yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 4.3 Pasukan yang akan bermain hendaklah berada di tempat pertandingan sepuluh **10 minit** sebelum perlawanan dimulakan. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawan gagal berada di tempat pertandingan selepas sepuluh **10 minit** dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan.
- 4.4 Segala peralatan pertandingankan disediakan oleh Penganjur/Pengelola.

5. SISTEM / FORMAT PERTANDINGAN

- 5.1 **PERATURAN 11, Peraturan-Peraturan Am PESUMA 30** yang disediakan oleh penganjur kejohanan akan digunakan kepada sistem pertandingan ini.
- 5.2 Perlawanan akan dijalankan secara liga (*round-robin*) pada peringkat kumpulan dan kalah mati pada peringkat separuh akhir dan akhir. Seorang pengawas pertandingan akan bertanggungjawab kepada pengadil-pengadil yang terdiri daripada pemain yang berdaftar dan pengadil bebas yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pertandingan.
- 5.3 Pertandingan akan dijalankan berpandukan kepada undang-undang dan peraturan yang ditetapkan. Dalam keadaan tertentu di mana tidak dinyatakan oleh peraturan dalam kejohanan ini, jika terdapat kekeliruan dan masalah maka keputusan pihak Jawatankuasa Pengelola adalah dikira muktamad.

6. PERATURAN PERMAINAN

- 6.1 **Papan**
Papan permainan dibahagi menjadi 12 X 12 kotak, dengan warna-warna hitam dan merah berganti-ganti. Permukaan yang dapat dimainkan terdiri atas tujuh puluh dua (72) kotak hitam sahaja. Akibatnya, dari perspektif masing-masing pemain, sudut-sudut kiri dan kanan menuntut strategi-strategi yang berbeza.
- 6.2 **Buah permainan**
Buah-buah permainan biasanya dibuat dari kayu, berbentuk bulat dan pipih. Biasanya warna buah dibahagi menjadi buah yang berwarna gelap dan yang lebih terang. Biasanya, warna merah dan putih. Ada dua jenis buah permainan iaitu "orang" dan "raja". "Raja" dibezakan dengan "orang" dengan cara menumpukkan dua buah permainan yang berwarna sama.

6.3 Posisi awal

Masing-masing pemain mulai dengan tiga puluh (30) buah permainan yang ditempatkan dalam lima (5) barisan yang terdekat dengan mereka. Baris terdekat dengan pemain disebut "kepala mahkota" atau "barisan raja". Buah hitam (atau yang berwarna lebih gelap) membuka permainan dahulu.

7. PERATURAN PERTANDINGAN

- 7.1 Pasukan yang bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawaan dimulakan. Kemenangan percuma mengikut budi bicara pihak pengajur akan diberikan kepada mana-mana pihak lawan jika gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit masa perlawaan sepatutnya dimulakan.
- 7.2 Setiap buah dam yang disentuh oleh pemain mesti digerakkan atau didenda. Jika jari telah dilepaskan maka pergerakan itu adalah diambil kira dan pergerakan buah dam itu tidak boleh ditarik balik.
- 7.3 Buah dam hanya boleh disorong semasa membuat pergerakan ataupun 'diangkat' apabila 'memakan' buah dam lawan dan tidak boleh dipegang lama-lama semasa membuat pergerakan atau 'memakan'.
- 7.4 Pihak lawan mesti memakan buah dam yang diumpan oleh pemain. Pemain perlu memaklumkan 'umpanan' dengan cara menunjukkannya sama ada pihak lawan sengaja atau tidak, tidak memakan buah dam yang diumpan.
- 7.5 Jika pihak lawan cuai atau terlupa memakan mana-mana buah dam pemain maka buah dam pihak lawan boleh dirampas oleh pemain.
- 7.6 Dalam keadaan di mana pemain mempunyai dua (2) pilihan untuk memakan, maka hendaklah makan bilangan buah lawan yang terbanyak. Pihak lawan boleh meminta pemain sama ada memakan bilangan buah terbanyak atau mengedam buah lawannya mengikut budi bicaranya jika pemain tidak makan bilangan buah yang banyak.
- 7.7 Sekiranya buah dam yang hendak dimakan itu sama banyaknya, maka tanpa mengira mana buah Aji atau dam biasa, pemain boleh memakan mengikut budi bicaranya.
- 7.8 Buah dam tidak boleh diangkat semasa memakan sehingga pergerakan selesai. Ini adalah untuk memastikan tindakan memakan balik buah dam lawan di atas garisan yang sama tidak dilakukan oleh pemain.

- 7.9 Memakan buah dam di atas garisan yang sama hanya boleh dilakukan sekiranya ia tidak melanggar / makan balik buah dam yang telah dimakan.
- 7.10 Masa berfikir satu-satu pergerakkan adalah dihadkan selama lima belas (15) saat. Pengadil akan memberi amaran jika tempoh yang dihadkan hampir tamat.
- 7.11 Setiap perlawanannya dihadkan masa tidak melebihi tiga puluh (30) minit.
- 7.12 Semasa perlawanannya sedang berjalan, semua pemain tidak dibenar menggunakan telefon bimbit. Amaran akan diberi oleh pengadil kepada pemain yang terlibat.

8. PEMBERIAN MATA DAN PENENTU KEMENANGAN

- 8.1 Pertandingan yang dijalankan adalah mengikut kaedah ‘dua (2) perlawanannya yang terbaik’ (*the best two games*) dan kemenangan ditentukan mengikut sistem mata yang diperolehi oleh pemain-pemain tersebut. Perkiraan mata adalah seperti berikut:

9.1.1 Menang	-	2 mata (berlawan atau ‘ <i>walk over</i> ’)
9.1.2 Seri	-	1 mata
9.1.3 Kalah	-	0 mata
- 8.2 Pemain yang berjaya memungut tiga (3) mata minima dalam dua (2) perlawanannya adalah dikira memenangi perlawanannya tersebut. Jika kedudukan mata adalah seri 1-1, 2-2, 3-3, maka perlawanannya seterusnya dijalankan. Penentuan seri ialah apabila pihak pengadil berpuas hati tidak ada pihak yang bertanding dapat menewaskan lawannya di akhir pertandingan secara muktamad.
- 8.3 Bagi perlawanannya yang tiada kesudahan yang mana disebabkan kedudukan buah dam pemain dan dam lawan tidak dapat menewaskan antara satu sama lain dalam tempoh yang ditetapkan, maka keputusan adalah mengikut bilangan buah yang tinggal. Dalam penentuan kemenangan kemenangan ini dua (2) mata akan diberikan pada buah Aji dan satu (1) mata pada buah yang tidak Aji.
- 8.4 Jika mata adalah sama maka perlawanannya itu adalah dikira seri.

9. PERTUKARAN PEMAIN

- 9.1 Pertukaran pemain tidak boleh dibuat semasa perlawanannya sedang dijalankan. Pertukaran hanya boleh dibuat dengan peserta yang berdaftar sahaja.

10. KEMENANGAN PERCUMA

10.1 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika lawannya didapati melakukan kesalahan seperti berikut :

- 10.1.1 Menyenaraikan pemain yang tidak didaftar.
- 10.1.2 Gagal berada di gelanggang lima (5) minit selepas masa perlawanan dimulakan.
- 10.1.3 Tidak mahu meneruskan perlawanan.
- 10.1.4 Gagal menyediakan sekurang-kurangnya tiga (3) orang pemain dalam sesuatu perlawanan.

11. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DICATATKAN

- 11.1 Pihak pengajur akan membuat keputusan sekiranya terdapat peraturan yang tidak dicatatkan.
- 11.2 Pihak pengajur berhak untuk menangguhkan atau mengubah sesuatu pertandingan dengan memberitahu atau diputuskan serta-merta.
- 11.3 Pihak pengajur juga berhak menetapkan semula masa pertandingan yang ditangguhkan.
- 11.4 Mana-mana peruntukan yang berada di luar bilang kuasa pihak pengajur akan dirujuk kepada Jawatankuasa Pengelola.
- 11.5 Pihak pengajur berhak membuat sebarang pindaan kepada peraturan-peraturan pertandingan ini bila-bila masa diperlukan. Juga berhak menolak mana-mana penyertaan yang tidak mengikuti garis panduan yang ditetapkan.
- 11.6 Segala keputusan pihak pengajur adalah muktamad.

12. PENGADILAN

Pengadilan akan dibuat oleh pengadil yang dilantik oleh pihak pengajur.

13. BANTAHAN DAN RAYUAN

Segala bantahan atau rayuan boleh dibuat dengan merujuk kepada **PERATURAN 16, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh pengajur kejohanan.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
KEJOHANAN PESUMA KE-30**

DAM AJI

PASUKAN (JABATAN) :

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		

Nama Pengurus Pasukan :

No. Kad Pengenalan :

Tandatangan Ketua Jabatan :

Nama :

Tarikh :

Cop Jabatan :