



PERATURAN PERTANDINGAN
CONGKAK
PESUMA KE-30

1. AM

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

2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Congkak 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 [termasuk satu (1) pemain simpanan]. Pendaftaran pemain pasukan hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-CK** 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 / PERATURAN 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.
- 5.3 Pertandingan akan dijalankan serentak setelah undian dibuat.
- 5.4 Pemain-pemain dibenarkan berlatih selama lima (5) minit sebelum pertandingan bermula.
- 5.5 Papan congkak yang mengandungi sekampung tujuh (7) rumah anak serta satu (1) rumah ibu. Bagi tujuan pertandingan ini papan congkak yang digunakan mengandungi 14 rumah anak dan 2 rumah ibu.
- 5.6 Dua (2) orang pemain yang bertanding akan berkedudukan secara mengadap.
- 5.7 Kedua-dua pemain yang bertanding akan memulakan permainan dengan jalan/menapak secara serentak untuk pusingan pertama. Pemenang pusingan pertama akan jalan/menapak dahulu untuk permainan pusingan kedua. Pusingan ketiga akan dimainkan jika seri, kedua-dua pemain akan mula jalan/menapak secara serentak.
- 5.8 Pemainan dimulakan dengan mengambil semua buah/guli dari rumah anak di kampung sendiri, kemudian jalan/menapak dari kanan ke kiri; lalu
- 5.9 Masukkan buah/guli satu demi satu ke dalam rumah dengan mengelilingi kampung rumah papan congkak dalam keadaan tangan genggam tengadah. Ikut giliran menapak/jalan.

- 5.10 Pemain tidak dibenarkan untuk melangkau atau memintas. Setiap kali tiba di rumah ibu sendiri hendaklah dimasukkan juga satu biji guli/buah tetapi tidak untuk rumah lawan. Buah/guli yang telah dimasukkan ke rumah ibu lawan adalah menjadi kepunyaan pihak lawan.
- 5.11 Buah/guli terakhir yang masuk ke rumah isi mestilah dilepaskan genggaman dulu sebelum mengambil buah/guli yang ada di rumah tersebut dan kembali menapak/jalan.
- 5.12 Pemain dikira mati giliran menapak/jalan ialah jika buah/guli akhir masuk ke mana-mana rumah kosong. Pemain lawan akan mendapat giliran menapak/jalan kecuali jika naik rumah maka pemain hidup boleh meneruskan jalan/ menapak semula.
- 5.13 Pemain hanya boleh menikam setelah melalui kampung lawan sahaja. Tikam layar adalah ditegah. Setiap buah/guli yang telah disentuh hendaklah diambil untuk menapak/jalan. Pemain-pemain hanya dibenarkan untuk berfikir selama lima (5) saat sahaja.
- 5.14 Mana-mana rumah terbakar tidak boleh ditanda. Baki disimpan di rumah ibu sendiri. Buah/guli yang masuk ke rumah terbakar hendaklah dibawa menapak/jalan semula. Sebagai gantinya sejumlah buah/guli yang masuk ke rumah terbakar diambil ganti dari rumah ibu sendiri ke pihak lawan.
- 5.15 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. KESALAHAN

- 6.1 Bermain dengan genggam terlungkup dan tidak memasukkan buah/guli ke rumah ibu atau rumah anak.
- 6.2 Sentuhan buah/guli yang tidak berjalan/menapak.
- 6.3 Berfikir melebihi lima (5) saat.
- 6.4 Buah/guli akhir di genggam tidak dilepaskan sebelum mengambil bawa buah/guli yang baru atau memasukkan buah/guli di mana-mana rumah anak dan ibu lebih dari satu (1) butir.

7. PENENTU KEMENANGAN

- 7.1 Menang tapak (pihak lawan telah ketiadaan buah/guli di rumah anak) tiap papan. Pemenang ialah pemain yang memenangi dua (2) papan/pusingan atau

7.2 Pihak lawan membuat tiga (3) kali kesalahan yang sama atau dibuang gelanggang.

7.3 Pemenang adalah pasukan yang mengalahkan dua/tiga pemain pasukan lawan.

8. BANTAHAN DAN RAYUAN

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



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

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 :