

## PERATURAN PERTANDINGAN CONGKAK

### 1. AM

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Congkak Penjara Malaysia

### 2. PENGANJUR / PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh \_\_\_\_\_

### 3. PENDAFTARAN PEMAIN

- 3.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar pemain seramai empat (4) orang pemain wanita sahaja (termasuk seorang pemain simpanan) menggunakan **Borang** yang disediakan.
- 3.3 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. TARIKH, MASA DAN TEMPAT PERLAWANAN

Tarikh pertandingan dijadualkan pada \_\_\_\_\_. Tempat dan masa perlawanan akan ditentukan kemudian.

### 5. SISTEM DAN SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan serentak setelah undian dibuat.
- 5.2 Pemain-pemain dibenarkan berlatih selama 5 minit sebelum pertandingan bermula.
- 5.1 Papan congkak yang mengandungi sekampung tujuh (7) rumah anak serta satu (1) rumah ibu.
- 5.2 Syarat-syarat dan undang-undang permainan adalah seperti yang disediakan oleh penganjur kejohanan.
- 5.3 Jika berlaku sebarang pertikaian, Peraturan Am Kejohanan akan digunakan.

### 6. PERATURAN PERTANDINGAN

- 6.1 Dua (2) orang pemain yang bertanding akan berkedudukan secara mengadap.
- 6.2 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.
- 6.3 Permainan dimulakan dengan mengambil semua buah/guli dari rumah anak di kampung sendiri, kemudian jalan/menapak dari kanan ke kiri; lalu
- 6.4 Masukkan buah/guli satu demi satu ke dalam rumah dengan mengelilingi kampung rumah papan congkak dalam keadaan tangan genggam terngadah. Ikut giliran menapak/jalan.
- 6.5 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.
- 6.6 Buah/guli terakhir yang masuk ke rumah isi mestilah dilepaskan genggam dulu sebelum mengambil buah/guli yang ada di rumah tersebut dan kembali menapak/jalan.
- 6.7 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.

- 6.8 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.
- 6.9 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.

## 7. KESALAHAN

- a. Bermain dengan genggam terlungkup dan tidak memasukkan buah/guli ke rumah ibu atau rumah anak.
- b. Sentuhan buah/guli yang tidak berjalan/menapak.
- c. Berfikir melebihi lima (5) saat.
- d. Buah/guli akhir digenggam 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.

## 8. PENENTUAN KEMENANGAN

- a. Menang tapak (pihak lawan telah ketiadaan buah/guli di rumah anak) tiap papan. Pemenang ialah pemain yang memenangi dua (2) papan/pusingan, atau
- b. Pihak lawan membuat tiga (3) kali kesalahan yang sama atau dibuang gelanggang.
- c. Pemenang adalah pasukan yang mengalahkan dua/tiga pemain pasukan lawan.

## 9. BANTAHAN

Segala bantahan boleh dibuat dengan merujuk kepada **Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan** yang dilantik oleh pihak penganjur kejohanan ini.