

## PERATURAN PERTANDINGAN DAM AJI

### 1. AM

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Dam Aji Penjara Malaysia 2006

### 2. PENGANJUR / PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh Penjara Kluang, Johor.

### 3. PENDAFTARAN

- 3.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia.
- 3.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari empat (4) orang pemain (3 pemain + 1 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. SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN

Pemain yang didapati tiada dalam borang pendaftaran tidak dibenarkan bermain. Sekiranya berlaku sedemikian, maka penyertaan pasukan tersebut akan terbatal secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut akan dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.

### 5. TEMPAT DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 5.1 Perlawanan akan diadakan di lokasi yang akan ditentukan kemudian.
- 5.2 Perlawanan akan dilangsungkan pada 9 – 10 Disember 2006.
- 5.3 Segala peralatan pertandingan akan disediakan oleh jawatankuasa pertandingan.

### 6. FORMAT PERTANDINGAN

- 6.1 Pasukan-pasukan yang bertanding akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu Kumpulan A dan Kumpulan B (jika penyertaan pasukan melebihi enam (6) pasukan).
- 6.2 Enam puluh (60) buah (30 sebelah) akan digunakan dalam pertandingan ini dan perlawanan akan dijalankan secara liga (round-robin). Seorang pengawas pertandingan akan bertanggungjawab kepada pengadil-pengadil yang terdiri daripada pemain yang berdaftar dan pengadil bebas yang ditetapkan oleh jawatankuasa pertandingan.
- 6.3 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**.

### 7. PERATURAN PERTANDINGAN

- 7.1 Pasukan yang bertanding hendaklah berada di gelanggang sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan. Kemenangan percuma mengikut budibicara pihak penganjur akan diberikan kepada mana-mana pihak lawan jika gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit masa perlawanan sepatutnya dimulakan.
- 7.2 Setiap buah dam yang disentuh oleh pemain mesti digerakkan atau didenda. Jika jari telah dilepaskan maka pergerakan itu adalah diambilkira 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 dimana pemain mempunyai dua (2) pilihan untuk memakan, maka hendaklah makan bilangan buah lawan yang terbanyak. Pihak lawan boleh meminta pemain samada memakan bilangan buah terbanyak atau mengedam buah lawannya mengikut budibicaranya jika pemain tidak makan bilangan buah yang banyak.
- 7.7 Sekiranya buah dam yang hendak dimakan itu sama banyaknya, maka tanpa mengira masa buah Aji dan dam biasa pemain boleh memakan mengikut budibicaranya.
- 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 pergerakan adalah dihadkan selama 15 saat. Pengadil akan memberi amaran jika tempoh yang dihadkan hampir tamat.
- 7.11 Setiap perlawanan dihadkan masa tidak melebihi 30 minit.

## **8. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN**

- 8.1 Pertandingan yang dijalankan adalah mengikut kaedah '2 perlawanan yang terbaik' (the best two games) dan kemenangan ditentukan mengikut sistem mata yang diperolehi oleh pemain-pemain tersebut. Perkiraan mata adalah seperti berikut;
- |      |          |                                 |
|------|----------|---------------------------------|
| i.   | Menang - | 2 mata (berlawan atau walkover) |
| ii.  | Seri     | - 1 mata                        |
| iii. | Kalah    | - 0 mata                        |
- 8.2 Pemain yang berjaya memungut 3 mata minima dalam dua perlawanan adalah dikira memenangi perlawanan tersebut. Jika kedudukan mata adalah seri 1-1, 2-2, 3-3 maka perlawanan seterusnya dijalankan. Penentuan "seri" ialah apabila pihak pengadil berpuas hati tidak ada pihak yang bertanding dapat menewaskan lawannya diakhir pertandingan secara muktamad.
- 8.3 Bagi perlawanan 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 bolangan buah yang tinggal. Dalam penentuan 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 perlawanan itu adalah dikira "SERI"

## **9. PERTUKARAN PEMAIN**

Pertukaran pemain tidak boleh dibuat semasa perlawanan sedang dijalankan. Pertukaran hanya boleh dibuat dengan peserta yang berdaftar sahaja.

## **10. KEMENANGAN PERCUMA**

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

- i. Menyenaikan pemain yang tidak didaftarkan.
- ii. Gagal berada di gelanggang 5 minit selepas masa perlawanan dimulakan.
- iii. Tidak mahu meneruskan perlawanan.
- iv. Gagal menyediakan sekurang-kurangnya tiga (3) orang pemain dalam sesuatu perlawanan.

## **11. PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DICATATKAN**

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

## **12. PENGADILAN**

Pengadilan akan dibuat oleh pengadil yang dilantik oleh pihak penganjur.

## **13. BANTAHAN DAN RAYUAN**

- 13.1 Pasukan yang bertanding boleh membuat bantahan atau rayuan kepada sesuatu keputusan yang telah dibuat secara bertulis dan dikemukakan kepada Urusetia Pertandingan dalam tempoh lima belas (15) minit selepas sesuatu perlawanan tamat.
- 13.2 Setiap bantahan dan rayuan hendaklah disertakan dengan wang tunai sebanyak RM300.00 (Ringgit Malaysia Tiga Ratus Sahaja) sebagai deposit. Wang ini akan dikembalikan jika bantahan atau rayuan diterima dan tidak akan dikembalikan jika ditolak.
- 13.3 Keputusan akan diberikan dalam tempoh 30 minit selepas bantahan dibuat oleh Juri Bantahan dan Rayuan dan segala keputusan adalah muktamad.