

**1.0 PENJENISAN : PERMAINAN ANJUNG**

- 1.1 Nama : Congkak.
- 1.2 Tujuan : Mengumpul dan giliran menapak akhir.
- 1.3 Gelanggang : Sebuah Papan Congkak yang mengandungi sekampung tujuh (7) Rumah Anak serta satu (1) Rumah Ibu.  
: Setiap Rumah Anak diisi Cakak sebanyak tujuh (7) butir.
- 1.4 Alatan : Papan Congkak.  
: Cakak.

**2.0 JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Peraturan Am Pertandingan 'INTER-VARSITY INDIGENOUS SPORTS FESTIVAL (IIF), IIUM'.

**3.0 JENIS PERTANDINGAN**

Pertandingan IIF ini dikelola oleh International Islamic University Malaysia (IIUM) dengan kerjasama dari semua Institusi Pengajian Tinggi dibawah naungan Kementerian Pengajian Tinggi (KPT).

**4.0 PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN**

- 4.1 Bilangan Pemain:
  - 3.1.1 Pasukan mestilah terdiri daripada tiga (3) orang pemain sepasukan.
- 4.2 Pendaftaran hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan dimulakan.
- 4.3 Senarai nama pemain mengikut susunan hendaklah diserahkan kepada Pengadil Kehormat pertandingan 30 minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.4 Hanya nama pemain yang namanya didaftarkan dalam borang penyertaan sahaja akan bermain dalam pertandingan ini.
- 4.5 Tidak dibenarkan pertukaran pemain selepas perlawanan dimulakan.

**5.0 SISTEM PERTANDINGAN**

Sila rujuk Peraturan Am (9.0) IIF.

## 6.0 CARA PERMAINAN

- 6.1 Dua (2) orang peserta berhadapan.
- 6.2 Permainan dilaksanakan dalam dua (2) papan (*set*). Kedua-dua pemain jalan/menapak serempak (*serentak*) untuk papan pertama. Pemenang akan ambil giliran jalan dulu pada papan kedua. Papan ketiga (jika seri memulakan permainan menapak serempak).
- 6.3 Setelah diberi aba-aba (arahan mula):
  - 6.3.1 Mula permainan dengan mengambil semua cakak (*guli*) dari mana-mana rumah anak di kampung sendiri; kemudian
  - 6.3.2 Menapak dari kanan ke kiri; lalu
  - 6.3.3 Masukkan cakak sebutir demi sebutir ke dalam rumah; dengan
  - 6.3.4 Mengelilingi kampung rumah papan congkak; dalam keadaan tangan genggam terngadah; ikut giliran jalan/menapak.
- 6.4 Boleh memintas. Langkau atau layar adalah ditegah. Apabila tiba di rumah ibu sendiri hendaklah dimasukkan juga sebutir cakak, tetapi tidak dirumah ibu lawan. Cakak yang masuk ke rumah ibu lawan adalah menjadi kepunyaan pihak lawan.
- 6.5 Cakak terakhir masuk ke rumah isi mestilah dilepaskan genggaman dulu, sebelum mengambil cakak untuk kembali menapak.
- 6.6 Peserta mati giliran jalan/menapak ialah jika cakak akhir masuk ke mana-mana rumah kosong. Peserta lawan akan mendapat giliran jalan/menapak.
- 6.7 Jika naik rumah maka peserta hidup, boleh meneruskan jalan semula.
- 6.8 \* Hanya boleh tikam setelah melalui kampung lawan. Tikam layar adalah ditegah (langkah ini tidak digalakkan).
- 6.9 Setiap sentuhan cakak mesti mulakan jalan. Undan (tempoh masa) diberikan hanya lima (5) saat.
- 6.10 Mana-mana rumah terbakar tidak boleh ditanda. Baki disimpan dirumah ibu. Ia hendaklah dikosongkan bermula dari hujung kampung kanan dan berurutan. Cakak yang masuk ke rumah ibu hendaklah dibawa menapak semula.

## 7.0 CARA MEMUTUSKAN PEMENANG

- 7.1 Pemenang dari setiap perlawanan akan diputuskan jika pemain tersebut menang tapak (pihak lawan telah ketiadaan cakak dirumah anak) setiap papan.
- 7.2 Menang dua (2) papan.
- 7.3 Pihak lawan membuat tiga (3) kali kesalahan serupa; atau dibuang gelanggang.
- 7.4 Catatan:
  - 7.4.1 Jumlah cakak sebuah rumah adalah mengikut jumlah rumah anak sekampung. Contoh – Jika tuijuh (7) rumah anak sekampung, jumlah cakak ialah (7 butir x 7 rumah x 2 kampung) = 98 butir

- 7.4.2 Pola-pola lain kemenangan ialah:
  - 7.4.2.1 Menang buah iaitu dapat mengumpul cakak terbanyak.
  - 7.4.2.2 Abu atau Goreng iaitu langsung tiada cakak dan habis hangus semua sekampung rumah terbakar.
- 7.4.3 Jika bermain beberapa papan, maka menapak serempak hanya pada mula permainan. Pemenang akan jalan dulu pada papan yang seterusnya.

## 8.0 LARANGAN DAN DENDAAN

- 8.1 Satu kesalahan
  - 8.1.1 Mendahului arahan mula menapak jalan serempak;
  - 8.1.2 Bermain dengan genggam terlungkup;
  - 8.1.3 Tidak masukkan cakak ke rumah ibu atau rumah anak;
  - 8.1.4 Sentuhan cakak yang tidak berjalan/menapak;
  - 8.1.5 Dikira berfikir melebihi lima (5) saat;
  - 8.1.6 Cakak akhir digenggam tidak dilepaskan sebelum mengambil bawa cakak yang Baru;
  - 8.1.7 Masukkan cakak di mana-mana rumah anak dan ibu lebih dari sebutir.

## 9.0 PAKAIAN

Sila rujuk Peraturan Am (7.0) IIF.

## 10.0 KELEWATAN

Hanya 10 minit sahaja akan diberikan kepada seseorang pemain/pasukan yang lewat dan selepas masa itu, sekiranya pemain/pasukan tersebut tidak dapat hadir maka perlawanan tersebut secara rasminya terbatal dan semua keputusan perlawanan yang melibatkan pasukan tersebut tidak diambil kira dalam pungutan mata. Pasukan tersebut dikira menarik diri daripada pertandingan.

## 11.0 BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (13.0) IIF.

**12.0 RAYUAN/BANTAHAN**

Sila rujuk Peraturan Am (14.0 & 15.0) IIF.

**13.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

Sila rujuk Peraturan Am (20.0) IIF.