

**1.0 PENJENISAN : PERMAINAN ANJUNG**

- 1.1 Nama : Dam Aji atau Dam Petak
- 1.2 Tujuan : Melumpuhkan langkah lawan

**2.0 PERATURAN 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:
  - 4.1.1 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**

- 5.1 Sila rujuk Peraturan Am (9.0) IIF

## 6.0 CARA PERMAINAN

- 6.1 Dua (2) orang pemain berhadapan.
- 6.2 Undian dijalankan untuk menentukan atau yang menang jalan dulu.
- 6.3 Pergerakan tir (buah dam) ke sendeng pada petak yang sama, kiri atau kanan; setelah diberi aba-aba.
- 6.4 Pemain bergilir-gilir jalan, satu tir sahaja bagi setiap langkah. Tir tidak boleh undur6 sebelum mendapat "Aji".
- 6.5 Sewaktu permainan sedang berjalan, pemain ditegah memegang atau menyentuh tir kecuali tiba giliran untuk jalan. Tangan pemain hendaklah sentiasa berada diluar Papan Dam.
- 6.6 Tir yang disentuh hendaklah "jalan", tidak dibenarkan ditarik balik walaupun tangan tidak dilepaskan.
- 6.7 Dalam satu-satu pergerakan, had masa untuk mengerakkan tir diberi lima (5) saat sahaja. Pemain boleh meminta lawannya membuat gerak jalan selepas lima (5) saat sebanyak dua kali. Sekiranya gerak jalan tidak juga dilakukan, pemain bolehlah merujuk kepada pengadil. Pengadil mestilah mengarahkan pemain untuk membuat gerak jalan tirnya dan jika enggan ia akan diumumkan kalah untuk papan berkenaan.
- 6.8 Tir diiktiraf Aji setelah berada atau masuk pada baris pertama petak dam lawan. Aji boleh jalan atau makan dengan melangkau tetepi diatas petak sendeng mengikut peluang atau umpanan yang ada dalam semua arah. Sebaik sahaja tir mendapat Aji maka gilir jalan jatuh kepada pihak lawan.
- 6.9 Pilihan cara makan adalah yang paling menguntungkan dengan melompat satu tir lawan ke petak sendeng dihadapan kiri atau kanan mengikut peluang yang ada. Makan hendaklah pada jumlah yang maksimum. Pihak lawan boleh tangkap "Dam" tir/Aji pihak lawan jika tidak makan dalam jumlah yang maksimum termasuk umpanan.
- 6.10 Pemain, tidak boleh tidak mesti makan tir yang diumpan oleh pijhak lawan dengan menunjukkannya supaya makan tir umpanan tersebut. Jika pemain enggan makan tir umpanan walaupun telah ditunjukkan oleh pihak lawan; salahlaku ini mestilah diadukan kepada pengadil. Jika disabit kesalahan, pihak yang enggan makan tir umpanan akan diumumkan kalah oleh pengadil untuk papan berkenaan.
- 6.11 Sebaliknya, jika pihak lawan disebabkan kecuaiannya yang mana merugikan diri sendiri, tidak makan mana- mana tir umpanan maka tir atau buah dam lawan itu boleh di "Dam" / cekup tangkap oleh pengumpan.
- 6.12 Dalam situasi di mana pemain mempunyai dua pilihan untuk makan (aji atau dam/tir biasa), maka ia hendaklah makan tir lawannya yang terbanyak. Dalam keadaan begini, pemain boleh meminta lawannya sama ada makan buah dam/tir yang terbanyak ataupun cekup tangkap dam/tir lawannya, mengikut budi bicaranya mana yang lebih memberi untung dalam kedudukan permainannya.

- 6.13 Permainan dikira seri jika saling tidak dapat mengepung lazimnya tiga lawan satu. Pada peringkat ini masa hanya diberikan selama tiga (3) minit untuk mengepung tir pihak lawan.
- 6.14 Permainan akan dijalankan dalam dua (2) papan. Masa maksimum yang dibenarkan adalah lima belas (15) minit bagi setiap papan. Papan ketiga sahaja diberikan masa rehat tidak melebihi tiga (3) minit jika berlaku seri.

## 7.0 PENENTUAN KEMENANGAN

- 7.1 Pertandingan dijalankan mengikut kaedah dua (2) papan / perlawanan terbaik. Jika kedudukan seri pada kedua-dua papan, perlawanan papan ketiga akan dilangsungkan dan jika ianya berkeputusan seri, kemenangan akan ditentukan dengan kiraan tir/Aji di papan ketiga sahaja. Pihak yang mempunyai tir terbanyak dianggap menang dengan mengambil satu (1) tir Aji = tiga tir biasa.
- 7.2 Pihak lawan lumpuh langkah, iaitu dikacip atau tiada lagi tir.
- 7.3 Memenangi dua papan berturut-turut atau dalam istilah "best of the two" sekiranya perlawanan berlanjutan ke papan ketiga.
- 7.4 Memenangi satu papan dan seri pada papan yang berikutnya.
- 7.5 Pihak lawan dibuang gelanggang.
- 7.6 Jika situasi masih seri atau perlawanan telah melangkaui tempoh masa yang dibenarkan; pelaksanaan Pintas Maut (sudden death) iaitu dengan saling mengatur tir dibarisan paling belakang dan mula jalan bergilir-gilir setelah diberi aba-aba oleh pengadil. Pemain yang dapat makan semua tir lawan atau mematikan langkah lawan atau dam atau AJI dulu; dianggap sebagai pemenang.

## 8.0 LARANGAN DAN DENDAAN

- 8.1 Satu kesalahan (Batal)
  - 8.1.1 Menunjuk/mengarah jalan pihak lawan.
  - 8.1.2 Undur sebelum Aji.
  - 8.1.3 Mengerakkan tir lawan.
  - 8.1.4 Pegang atau sentuh tir sebelum giliran.
  - 8.1.5 Undan (melengu) lebih dari (5) saat.
  - 8.1.6 Sentuh tapi tidak jalan, enggan makan: boleh tangkap cekup /dam atau dianggap kalah.

- 8.2 Buang gelanggang
- 8.2.1 Pemain yang melakukan tiga(3) kali mana-mana kesalahan seperti 5.1 diatas atau berbuat tidak sopan.
  - 8.2.2 Mana-mana pemain yang berbuat bukan dalam permainan.

## 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.