

1.0 PENJENISAN : PERMAINAN ANJUNG

- 1.1 Nama : Seremban / Selambut
- 1.2 Tujuan : Memungut mata timbangan terbanyak
- 1.3 Gelanggang : Permukaan rata
- 1.4 Alatan : Lima (5) uncang (3 – 4 sm setiap butir)

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 PERATURAN

- 6.1 Pada masa mengambil cakak, pemain tidak boleh menyentuh mana-mana cakak yang lain.
- 6.2 Pemain hendaklah menyambut cakak yang dilambung sebelum cakak jatuh ke lantai.
- 6.3 Setiap kali pada satu-satu tahap, semua cakak dikumpulkan dan diserahkan untuk peringkat yang lain pula.
- 6.4 Pemain lain akan mengambil gilirannya apabila sesuatu kesilapan/kesalahan telah dilakukan oleh pemain terdahulu.
- 6.5 Dalam nagam selepas itu, seorang pemain menyambung permainannya di peringkat dia telah melakukan kesalahan.
- 6.6 Permainan dalam tiga (3) nagam. Undi diadakan untuk menentukan giliran jalan.

7.0 CARA PERMAINAN

- 7.1 Tahap Satu (Buah Satu)
- 7.1.1 Serakkan cakak di lantai, ambil satu lambung.
- 7.1.2 Sebelum cakak jatuh ke lantai, pungut satu cakak di lantai dan terus sambungan cakak yang dilambung dengan tangan yang sama.
- 7.1.3 Ulang semula perlakuan tadi sehingga habis cakak letakkan setiap cakak yang dipungut ditangan kiri (perlakuan sebaliknya untuk mereka yang kidal).
- 7.1.4 Dan dengan sekali lambung pindahkan cakak yang terkumpul di tangan kiri ke tangan kanan (sebaliknya untuk mereka yang kidal).
- 7.2 Tahap Dua (Buah Dua)
- 7.2.1 Sama seperti tahap satu, cuma pungut dua cakak pada setiap kali lambungan.
- 7.3 Tahap Tiga (Buah Tiga)
- 7.3.1 Sama seperti tahap satu dan dua, bezanya sekali lambung pungut satu atau tiga dan lambungan kedua pungut tiga atau satu.
- 7.4 Tahap Empat (Buah Empat)
- 7.4.1 Sama seperti di atas, cuma pungut keempat-keempat cakak dengan sekali lambung.

- 7.5 Tahap Lima (Buah Lima)
 - 7.5.1 Serakkan cakak, ambil tiga cakak di tangan kanan dan dua cakak di tangan kiri.
 - 7.5.2 Lambung satu cakak yang ada di tangan kanan, sambil meletakkan ke lantai cakak-cakak yang berada dikedua-dua tangan dan segera sambut cakak yang dilambung.
 - 7.5.3 Sekali lagi lambung dan terus pungut semula cakak yang berada dilantai dengan dua tangan (dua di tangan kiri dan dua tangan kanan).
 - 7.5.4 Sambut cakak yang dilambung dan sekali lambung pindahkan semua cakera ke tangan kanan.
- 7.6 Tahap Enam (Buah Sentuh)
 - 7.6.1 Seperti buah satu, cuma satu sahaja setia cakak di lantai; dan
 - 7.6.2 Dengan sekali lambung pungut kesemua cakak yang telah disentuh.
- 7.7 Tahap Tujuh (Buah Pungut)
 - 7.7.1 Pungut satu cakak dan masukkan di tangan kiri setiap kali lambung hingga habis cakak di atas lantai; dan
 - 7.7.2 Sekali lagi lambung kumpulkan cakak ke tangan kanan.
- 7.8 Tahap Lapan (Buah Tukar)
 - 7.8.1 Serakkan cakak; ambil satu lambung dan pungut satu cakak.
 - 7.8.2 Sekali lagi lambung sambil menukar cakak di tangan dengan satu cakak di lantai.
 - 7.8.3 Ulang sehingga kesemua cakak telah ditukar.
 - 7.8.4 Akhir sekali sambal lambung meletakkan cakak yang ditangan ke lantai dan.
 - 7.8.5 Dengan sekali lambung pungut semua cakak.
- 7.9 Tahap Sembilan (Buah Lambung)
 - 7.9.1 Sama seperti buah tukar, bezanya kedua-dua cakak dilambung dan tangan kiri akan menyambut satu cakak daripada dua cakak yang dilambung tadi.
 - 7.9.2 Tangan kanan pungut satu cakak di atas lantai dan sambut satu lagi cakak yang telah dilambung.
 - 7.9.3 Ulang perlakuan itu sehingga habis cakak di atas lantai.
 - 7.9.4 Akhirnya dengan sekali lambung kumpulkan semua cakak.
- 7.10 Tahap Sepuluh (Buah Timbang)
 - 7.10.1 Untuk menentukan mata, timbangkan cakak ke belakang tapak tangan.
 - 7.10.2 Sekiranya dapat lima cakak dan disambut semula kedalam tapak tangan dengan jumlah lima juga; mata dikira lima.

8.0 PENENTUAN KEMENANGAN

- 8.1 Pemenang dari setiap perlawanan akan diputuskan jika pemain tersebut telah mengumpul mata yang terbanyak.
- 8.2 Pihak lawan dibuang gelanggang.
- 8.3 Jika seri, buat tiga (3) kali lambungan.
Jika seri lagi, tambah tiga (3) lagi buah timbang.
Jika masih seri, undi penentu dijalankan.

9.0 LARANGAN DAN DENDAAN

- 9.1 Mati
 - 9.1.1 Jika pemain tidak dapat menyambut cakak yang dilambung.
 - 9.1.2 Rantuk (sentuh) iaitu ketika memungut cakak di lantai, tersentuh cakak lain atau cakak-cakak yang berhimpit bergerak.
 - 9.1.3 Pada tahap sepuluh (buah timbang) jumlah cakak tidak sama ketika ditimbang semula ke dalam tapak tangan.
 - 9.1.4 Pemain terlupa tahap dia berada ketika menyambung semula jalan.
 - 9.1.5 Dikira tiga (3) kali undan/berfikir lebih dari lima (5) saat.
 - 9.1.6 Tidak dibenarkan bergerak dari tempat duduk asal/mengesot/menganjak punggung setiap kali cakak diserak.
 - 9.1.7 Dogang/dukung anak dan kemam tangan tidak dibenarkan.
- 9.2 Buang Gelanggang
 - 9.2.1 Tiga (3) kali berbuat perlakuan yang kurang sopan.
 - 9.2.2 Mana-mana pemain yang berbuat sesuatu yang buakn dalam permainan.

10.0 PAKAIAN

Sila rujuk Peraturan Am (7.0) IIF.

11.0 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.

12.0 BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (13.0) IIF.

13.0 RAYUAN/BANTAHAN

Sila rujuk Peraturan Am (14.0 & 15.0) IIF.

14.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Sila rujuk Peraturan Am (20.0) IIF.