

PERTANDINGAN BERBALAS PANTUN UNDANG-UNDANG PERINGKAT KEBANGSAAN

25-27 Oktober 2024
Fakulti Syariah dan Undang-Undang
Universiti Sains Islam Malaysia

KATEGORI A

1. Terbuka kepada semua pelajar prasiswazah undang-undang.
2. Setiap institusi dihadkan menghantar maksimum dua pasukan sahaja.

KATEGORI B

1. Terbuka kepada pelatih dalam kamar dan peguam muda (maksimum tujuh tahun pengalaman).
2. Setiap Jawatankuasa Badan Peguam Negeri dihadkan menghantar hanya satu pasukan sahaja.

HADIAH

RM2,000	Johan
RM1,500	Naib Johan
RM1,000	Tempat Ketiga
RM700	Hadiah Sagu Hati (3 pemenang)
RM300	Pemantun Terbaik

YURAN PENYERTAAN RM100 (SATU PASUKAN)



Untuk maklumat lanjut dan borang penyertaan, sila imbas kod QR.
Tarikh tutup penyertaan:
10 Oktober 2024

Anjuran Bersama



Untuk sebarang pertanyaan:
Mohd Khairul Azam Abdul Aziz: 012-977 0412
G Shagela Nair: 03-2050 2099





Garis Panduan Pertandingan Berbalas Pantun Undang-Undang

1. SYARAT-SYARAT PERTANDINGAN

- 1.1 Pertandingan ini terbuka kepada pelajar jurusan undang-undang daripada universiti awam / universiti swasta.
- 1.2 Terbuka kepada lapan pasukan terawal mendaftar.
- 1.3 Setiap pasukan hendaklah terdiri daripada tiga (3) orang pemantun termasuk seorang pemantun simpanan dan penyertaan berbilang kaum amat digalakkan.
- 1.4 Pemantun digalakkan memakai pakaian tradisional / kostum yang bersesuaian.
- 1.5 Pemantun dilarang menggunakan perkataan yang kurang sopan, menyentuh isu perkauman, menggunakan dialek, bahasa pasar, slanga, singkatan atau bahasa asing.
- 1.6 Pemantun tidak dibenarkan berbincang dengan anggota pasukan yang lain semasa membeli dan menjual pantun.
- 1.7 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati.
- 1.8 Penganjur berhak menukar sebarang format pertandingan mengikut kesesuaian semasa.

2. FORMAT PERTANDINGAN

2.1. TEMA PANTUN

- a) Tema pantun berkaitan undang-undang.

i.	Mematuhi undang-undang	vi.	Juvana
ii.	Jenayah	vii.	Alam Sekitar
iii.	Sivil	viii.	Kehakiman
iv.	Masyarakat Berdisiplin	ix.	Rukun Negara
v.	Bahasa Melayu	x.	Malaysia Madani

- b) Peringkat Saringan / Suku Akhir / Separuh Akhir — Pantun bagi pusingan pertama kedua dan ketiga disediakan terlebih dahulu.
- c) Peringkat Akhir — Pantun bagi pusingan pertama dan kedua disediakan terlebih dahulu, pusingan ketiga secara cabutan tema.

2.2 JENIS PANTUN

- a) Pantun yang dibenarkan hanyalah jenis empat (4) kerat iaitu pantun empat (4) baris yang mempunyai dua (2) baris pembayang dan dua (2) baris maksud.
- b) Rima akhir “a, b, a, b”.
- c) Pantun yang dijual merupakan soalan dan pantun yang dibeli merupakan jawapan.

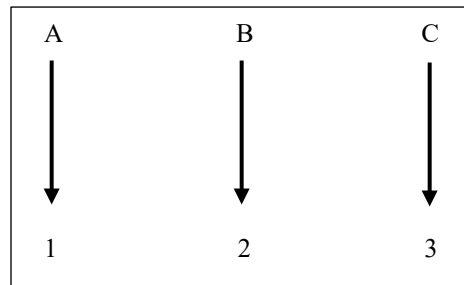
2.3 TEMPOH MASA

- a) Masa untuk menjual pantun adalah 30 saat.
- b) Masa untuk membeli pantun adalah 90 saat.
- c) Loceng akan dibunyikan dua kali apabila masa yang diberikan telah tamat bagi menjual dan membeli pantun.

2.4 JUAL-BELI PANTUN

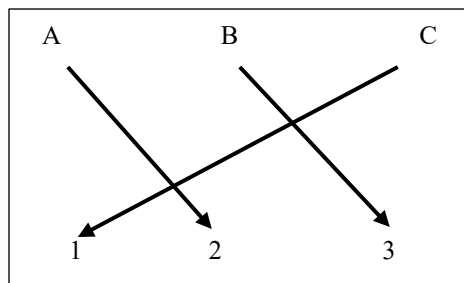
Pusingan pertama

A menjual kepada 1 dan 1 membeli
 1 menjual kepada A dan A membeli
 B menjual kepada 2 dan 2 membeli
 2 menjual kepada B dan B membeli
 C menjual kepada 3 dan 3 membeli
 3 menjual kepada C dan C membeli



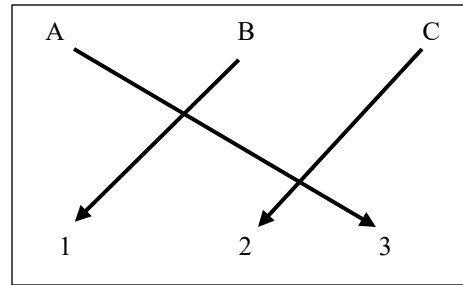
Pusingan Kedua

A menjual kepada 2 dan 2 membeli
 2 menjual kepada A dan A membeli
 B menjual kepada 3 dan 3 membeli
 3 menjual kepada B dan B membeli
 C menjual kepada 1 dan 1 membeli
 1 menjual kepada C dan C membeli



Pusingan Ketiga

A menjual kepada 3 dan 3 membeli
3 menjual kepada A dan A membeli
B menjual kepada 1 dan 1 membeli
1 menjual kepada B dan B membeli
C menjual kepada 2 dan 2 membeli
2 menjual kepada C dan C membeli



3. PERMARKAHAN DAN PENGHAKIMAN

3.1 Pertandingan ini akan dihakimi dalam tiga aspek iaitu aspek isi, bahasa dan persembahan.

3.2 Pembahagian Markah Pantun

3.2.1 Isi (40 markah)

- Ketepatan soalan / jawapan adalah jelas dan sesuai dengan tema.
- Pantun yang dijual mestilah mempunyai satu soalan yang jelas dan bukan terdiri daripada ayat penyataan.
- Pantun yang mempunyai lebih daripada dua soalan tidak akan diberikan markah.
- Jualan pantun yang terkeluar daripada tema akan ditolak markah.
- Pantun yang berupa pelarian iaitu tidak menjawab soalan juga akan ditolak markah.

3.2.2 Bahasa (40 markah)

- Bahasa padat dan jitu serta bernilai susila.
- “Padat dan jitu” bermaksud pantun yang dijual dan dibeli hendaklah mempunyai pemilihan kosa kata yang tepat tanpa kesalahan bahasa serta susunan kata yang betul.
- “Bernilai susila” bermaksud pantun yang dijual dan dibeli dapat dijadikan panduan / pedoman dalam kehidupan seharian.
- Mempunyai pola rima “a, b, a, b”
- Mempunyai 8 ke 12 suku kata dalam setiap baris

3.2.3 Persembahan (20 markah)

- a) Elemen pakaian tradisional / kostum.
- b) Gerak fizikal yang seimbang dengan pantun, intonasi serta kelancaran.
- c) Tiada kegagapan dan perulangan dalam percakapan

3.3. Pemenang akan dinilai berdasarkan kepada markah tertinggi. Jika berlaku seri, pasukan yang mendapat markah tertinggi dari aspek isi akan dikira sebagai pemenang. Sekiranya berlaku seri sekali lagi, markah dari aspek bahasa akan diambil kira.

4. KEPUTUSAN PERTANDINGAN

4.1. Keputusan akan diumumkan pada hari yang sama setelah pengadilan selesai dilaksanakan.

4.2. Keputusan hakim adalah muktamad