



PENETAPAN GARIS PANDUAN DAN PERATURAN PERMAINAN KONDA KONDI



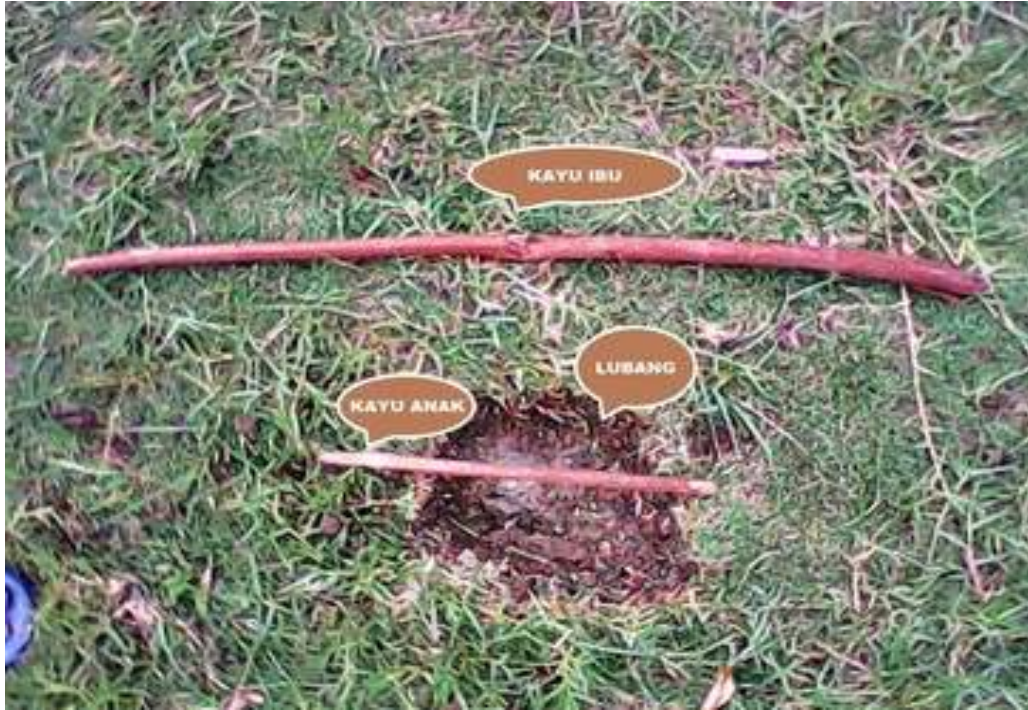
“Bijak Laksana Tuah, Berani Laksana Jebat”

PENGENALAN

- Konda Kondi adalah permainan rakyat yang dah lama wujud dalam kalangan masyarakat kita.
- Permainan ini bermula di negeri Melaka dan terus berkembang ke negeri-negeri seluruh Malaysia.
- Asal usul permainan ini berasal dari estet dan dimainkan oleh kanak-kanak masyarakat India mahupun Melayu di Malaysia.
- Permainan ini popular dikalangan kanak-kanak dengan menggunakan satu unit kayu panjang, satu unit kayu pendek dan di main sekitar halaman rumah atau padang dengan mengorek lubang.
- Konda Kondi ini juga dikenali dengan nama lain seperti Perik Mata, Kaunda Kaundi, Gilli Danda atau Kili Kiththi.



PERMAINAN KONDA KONDI DULU VS KINI



Cara Tradisional - Mengorek lubang di tanah / padang dan menggunakan 2 batang kayu yang berbeza panjang.



Permainan Konda Konda telah diinovasikan dari segi rekabentuk material, peralatan, peraturan, struktur permainan dan juga aspek keselamatan agar permainan ini menjadi lebih menarik dan relevan untuk generasi muda serta boleh dimainkan dimana sahaja.

INOVASI KONDA KONDI



1. Peluncur Mudah Alih

Sebelum ini konda kondi dimainkan hanya di padang di mana perlu menggali lubang di tanah sebagai peluncur. Dengan adanya inovasi Peluncur Mudah Alih, permainan ini boleh dimainkan dimana-mana sahaja samada di padang atau kawasan tertutup (dewan) dan boleh dimainkan pada bila-bila masa.

2. Disiplin Permainan

Disiplin permainan Konda Konda mempunyai **3 Disiplin Permainan** supaya permainan sesuai dijadikan format pertandingan secara berkumpulan.

3. Buku Panduan Syarat-Syarat Permainan

Inovasi Konda Konda disertai dengan Buku Panduan Permainan yang lengkap dengan cara bermain, sistem permarkahan, syarat-syarat pertandingan dan aspek keselamatan. Ini memudahkan pemain merujuk sistem peraturan yang jelas dan mudah difahami.

SET PERALATAN KONDA KONDI



Kayu Panjang - Kayu Ibu 01

Kayu ini digunakan sebagai pemukul (penyungkit). Kayu ini berbentuk lurus, bulat, jenis kayu yang keras dan ringan.

Kayu Pendek - Kayu Anak 02

Kayu ini dikuis oleh pemain ke udara. Kayu ini juga berbentuk lurus, bulat dan jenis kayu yang keras serta ringan.

Peluncur 03

Peluncur dibuat dengan menggunakan kayu yang keras dan mudah alih. Ianya berfungsi sebagai peluncur bagi mengetuk / mencungkil Kayu Anak dengan lebih konsisten dan selamat.

Pita Pengukur 04

Untuk mengukur jarak kawasan petak permainan dan juga jarak yang diperolehi oleh kedua-dua kumpulan.

Tiang Bendera / Corner Flag 05

Digunakan sebagai penanda bagi menentukan had kawasan yang ditetapkan dan diletakkan di empat penjuru kawasan permainan.

Borang Pemarkahan & Borang Pendaftaran 06

Sebelum memulakan pertandingan, semua peserta perlu membuat pendaftaran dalam "Borang Pendaftaran Pemain". Manakala jumlah kutipan mata jarak yang diperolehi akan dicatit dalam Borang Pemarkahan bagi menentukan pemenang.

SET PERALATAN LENGKAP KONDA KONDI

Kayu Anak

Peluncur

Kayu Ibu

Buku Panduan
Permainan

Tiang Bendera / *Corner Flag*



Pita Pengukur



UKURAN DAN SAIZ SET PERALATAN KONDA KONDI

PERKARA		PANJANG KAYU	BERAT KAYU	DIAMETER
1.	KAYU IBU 	1. Kategori A (13 tahun ke atas) - 60 cm 2. Kategori B (12 tahun ke bawah) - 50 cm	1. 400 – 500 gram (profesional) 2. 350 - 400 gram (amatur)	2 CM
2.	KAYU ANAK 	1. Kategori A (13 tahun ke atas) - 30 cm 2. Kategori B (12 tahun ke bawah) - 30 cm	1. 200 - 250 gram (profesional) 2. 150 – 200 gram (amatur)	
3.	PELUNCUR 	1. Panjang - 30 cm 2. Lebar - 15 cm	800 - 1,000 gram	-

SAIZ KAWASAN PERMAINAN

Keluasan kawasan permainan yang dicadangkan seperti berikut:

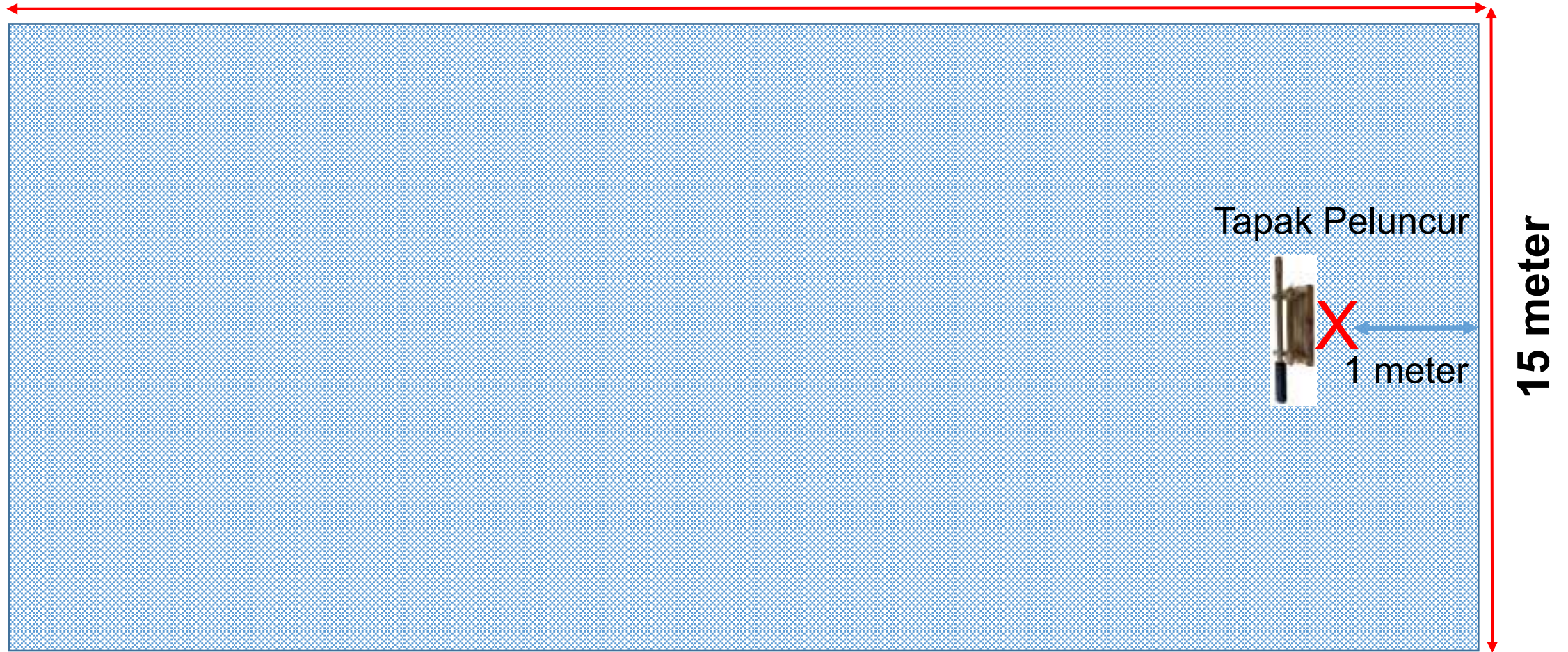
PERKARA	ELEMEN
Panjang	25 meter ❖ Ruang untuk Kayu Anak dilontar dan pasukan lawan menangkapnya
Lebar	15 meter ❖ Ruang untuk pergerakan pemain
Kawasan Tapak Peluncur	Jarak 1 meter daripada garisan petak permainan ke Tapak Peluncur

Justifikasi Penentuan Saiz Kawasan Permainan:

❖Mengambil kira saiz gelanggang futsal, yang mana permainan ini boleh menggunakan gelanggang futsal sedia ada dan juga kesesuaian untuk dimainkan dalam kawasan tertutup (indoor).

SAIZ - 25 METER (PANJANG) X 15 METER (LEBAR)

25 meter



Nota : Kawasan yang permainan akan dibuat garisan atau diletakkan *corner flag* di empat penjuru

Bilangan Pemain, Pengadil & Tempoh Permainan



CARA MULA PERTANDINGAN

Cara memulakan permainan - Membuat lambungan duit syiling (coin)



BILANGAN PEMAIN

Permainan melibatkan dua pasukan iaitu **Pasukan Pembawa (A)** dan **Pasukan Penjaga (B)**

Setiap pasukan terdiri daripada **5 pemain (3 pemain & 2 simpanan)**



BILANGAN PENGADIL

Permainan akan diadili oleh **2 orang Pengadil**



PERTUKARAN PEMAIN

Pertukaran pemain hanya dibenarkan selepas selesai Disiplin
Permainan atau pemain kumpulan mengalami kecederaan.



MASA

Tempoh permainan - **30 minit**

CARA PERMAINAN / DISIPLIN PERMAINAN



01

**Disiplin Pertama – Menyungkit Kayu Anak
(Sungkit)**

02

Disiplin Kedua – Pukul Angin (Air Swing)

03

Disiplin Ketiga – Patuk Ayam

Disiplin Pertama – Menyungkit Kayu Anak (Sungkit)

1. Pemain pertama Pasukan Pembawa meletakkan Kayu Anak melintang di atas Peluncur.
2. Pemain menyungkit Kayu Anak menggunakan Kayu Ibu, lalu mengarahkannya ke mana-mana arah dalam kawasan permainan bagi mengelakkan tangkapan oleh Pasukan Penjaga.
3. Jika Pasukan Penjaga berjaya menangkap Kayu Anak dengan tangan, pemain yang menyungkit dikira mati dan giliran diteruskan dengan pemain seterusnya dalam Pasukan Pembawa.
4. Jika Pasukan Penjaga gagal menangkap Kayu Anak, Pasukan Penjaga akan membalingnya semula ke Peluncur.
5. Sekiranya balingan Kayu Anak jatuh ke Peluncur, pemain Pembawa dikira mati.
6. Sekiranya balingan Kayu Anak jatuh di luar Peluncur, kiraan meter akan diberikan kepada pasukan Pembawa mengikut jarak Kayu Anak dengan Peluncur.
7. Sekiranya Kayu Anak dibaling berada di luar garisan permainan, Penalti 3 meter diberikan kepada pemain Pembawa.
8. Pengiraan jarak berdasarkan kepada hujung Kayu Anak yang paling hampir dengan Peluncur.
9. Permainan beralih ke Disiplin Kedua.

Disiplin Kedua – Pukul Angin (Air Swing)

1. Pemain Pembawa akan memegang hujung Kayu Anak di kawasan Tapak Peluncur dan memukul menggunakan Kayu Ibu menghala ke mana-mana arah dalam kawasan permainan bagi mengelakkan tangkapan, kemudian memukulnya sejauh mungkin.
2. Jika Pasukan Penjaga berjaya menangkap Kayu Anak dengan tangan, pemain yang memukul dikira mati dan giliran diteruskan dengan pemain seterusnya dalam Pasukan Pembawa.
3. Sekiranya pemain Pasukan Pembawa gagal memukul Kayu Anak, pemain akan mati.
4. Jika pasukan Penjaga gagal menangkap Kayu Anak, mereka akan membalingnya semula ke kawasan Tapak Peluncur.
5. Sekiranya balingan Kayu Anak jatuh di dalam Tapak Peluncur, Pemain Pembawa dikira mati.
6. Sekiranya balingan Kayu Anak jatuh di luar Tapak Peluncur, jarak ukuran akan diberikan kepada pasukan Pembawa mengikut jarak Kayu Anak dengan Tapak Peluncur.
7. Sewaktu balingan Kayu Anak dari Pemain Penjaga, Pemain Pembawa boleh memukul Kayu Anak bagi mengelakkan dari mengena Tapak Peluncur. Markah diberikan kepada Pembawa berdasarkan kepada jarak ukuran dari Tapak Peluncur.
8. Sekiranya Kayu Anak dibaling berada di luar garisan permainan, Penalti 3 meter diberikan kepada Pemain Pembawa dan sekiranya Kayu Anak yang di pukul oleh Pemain Pembawa keluar daripada kawasan permainan, Pemain Pembawa mati.
9. Permainan beralih ke Disiplin Ketiga.

Disiplin Ketiga – Patuk Ayam

1. Pemain Pembawa akan mengetuk Kayu Anak di kawasan Tapak Peluncur dan memukul menggunakan Kayu Ibu menghala ke mana-mana arah dalam kawasan permainan bagi mengelakkan tangkapan.
2. Sekiranya pemain Pembawa gagal memukul Kayu Anak yang diketuk, Pemain Pembawa akan mati.
3. Jika Pasukan Penjaga berjaya menangkap Kayu Anak dengan tangan, Pemain pembawa dikira mati dan giliran diteruskan dengan pemain seterusnya dalam Pasukan Pembawa.
4. Jika Pasukan Penjaga gagal menangkap Kayu Anak, kiraan meter akan dibuat berdasarkan jarak dari Tapak Peluncur ke jatuhan Kayu Anak.
5. Pusingan tamat dan diteruskan oleh Pemain Pembawa berikutnya sehingga giliran Pemain Pembawa Ketiga selesai.
6. Setelah ketiga-tiga pemain menyelesaikan ketiga-tiga disiplin permainan akan diteruskan dengan pertukaran posisi pasukan.
7. Proses permainan ini diteruskan sehingga tamat masa permainan dan pemenang akan dikira berdasarkan jarak terkumpul yang paling panjang diperolehi.

PENENTUAN PEMENANG / KIRAAN MATA

1. Pasukan yang **berjaya mengumpul jarak terpanjang** mengikut jumlah jarak terkumpul.
2. **Pasukan masing-masing akan mengukur jarak** yang diperolehi dan disaksikan oleh pihak lawan. Manakala urusetia / pengadil akan **mencatit markah jarak** yang diperolehi dalam borang pemarkahan. Sekiranya ada bantahan dari mana-mana pasukan, pengadil akan bertindak untuk menentukan kesahihan ukuran.
3. Borang pemarkahan akan digunakan untuk mengira jumlah jarak yang diperolehi bagi setiap pasukan.



PERATURAN KESELAMATAN

1. **Lokasi Permainan** : Pilih kawasan yang lapang dan bebas daripada objek berbahaya seperti batu, kaca, atau permukaan licin. Pastikan tiada orang lalulalang di kawasan permainan.
2. Balingan hendaklah **tidak melebihi paras bahu**.
3. **Kod Pakaian** : Pemain perlu memakai **pakaian sukan seragam yang selesa dan berkcasut**.



CONTOH BORANG PEMARKAHAN & JADUAL PERTANDINGAN

JADUAL PERLAWANAN

PASUKAN	KUMP A	KUMP B	KUMP C	KUMP D	MATA	KEDUDUKAN
KUMP A						
KUMP B						
KUMP C						
KUMP D						

PENGIRAAN MATA

MENANG - 3 MATA

SERI - 1 MATA

KALAH - 0 MATA

JADUAL PERLAWANAN

1. KUMPULAN A LAWAN KUMP B
2. KUMPULAN C LAWAN KUMP D
3. KUMPULAN A LAWAN KUMP C
4. KUMPULAN B LAWAN KUMP D
5. KUMPULAN A LAWAN KUMP D
6. KUMPULAN B LAWAN KUMP C

BORANG PEMARKAHAN

PUSINGAN 1

KUMPULAN A VS KUMPULAN B

NAMA KUMPULAN	MARKAH
KUMPULAN A	
KUMPULAN B	
JUMLAH	

PUSINGAN 2

KUMPULAN A VS KUMPULAN B

NAMA KUMPULAN	MARKAH
KUMPULAN A	
KUMPULAN B	
JUMLAH	

PUSINGAN AKHIR

KUMPULAN A VS KUMPULAN B

NAMA KUMPULAN	MARKAH
KUMPULAN A	
KUMPULAN B	
JUMLAH	

PEMENANG: _____

TANDATANGAN

(_____)

Way Forward

1. Bagi memperkasakan permainan warisan ini ke peringkat lebih tinggi dan berdaya saing di persada antarabangsa, Kerajaan Negeri perlu **menubuhkan satu Badan Induk yang diiktiraf Pesuruh Jaya Sukan** bagi mengelola dan membangunkan **Permainan Konda Kondi**
2. Kerajaan Negeri melalui Tourism Melaka mencadangkan untuk **membuat Pendaftaran Permainan Konda Kondi** di bawah **Perbadanan Harta Intelek Malaysia (MyIPO)** bagi mempatenkan Inovasi Permainan Konda Kondi iaitu **Peluncur Mudah Alih dan Garis Panduan Permainan**.



BIJI SELASIH, DAUN KAYU TERIMA KASIH, THANK YOU



TOURISM MELAKA

Lot G-14, Bangunan Kota Cemerlang,
75450 Ayer Keroh, , Melaka, Malaysia.

Tel : +606 – 232 8402 | Fax : +606 – 232 8367 | Tol Free : 1-800 88 9483

Website : www.melaka.gov.my | Email : tourismmelaka2@gmail.com

Facebook : Tourism Melaka | Instagram : FabulousMelaka

#melakaistheplacetobe

#melakasafehaven