

PERTANDINGAN BERBALAS PANTUN POLITEKNIK SULTAN AZLAN SHAH SEMPEN KARNIVAL JPA 2019

1. PESERTA

- 1.1 Peserta terdiri daripada pelajar – pelajar Politeknik Sultan Azlan Shah
- 1.2 Setiap kumpulan diwakili oleh 4 (empat) orang peserta sahaja (3 +1)

2. HADIAH

Empat (4) hadiah disediakan untuk pemenang iaitu :

Johan, Naib Johan dan Tempat Ketiga, 1 Hadiah saguhati diberikan kepada peserta yang layak menerimanya

3. Pelaksanaan Pertandingan

3.1 Syarat- syarat pertandingan

- i. Pertandingan ini terbuka kepada semua pelajar
- ii. Pantun yang dibenarkan hanyalah jenis empat kerat iaitu pantun empat baris yang mempunyai dua baris pembayang dan dua baris maksud. Rima awal, tengah dan akhir bait mestilah “abab”
- iii. Pesta pantun ini disertai oleh empat pemantun yang terdiri daripada tiga pemantun yang mengambil bahagian dan seorang pemantun simpanan.
- iv. Pertandingan ini dijalankan secara kalah singkir (kalah mati)
- v. Pasukan yang memperoleh markah tertinggi dikira sebagai pemenang
- vi. Jika berlaku seri , pasukan yang memperolehi markah isi tertinggi dikira sebagai pemenang.
- vii. Jika masih berlaku seri , markah bahagian bahasa pula diambil kira.
- viii. Masa dikira berdasarkan arahan juru pantun (“...dari sekarang”)
- ix. Masa dikira sebaik sahaja juru pantun mengarahkan penjualan pantun iaitu 15 saat untuk pusingan pertama. Manakala dalam pusingan kedua dan ketiga, masa untuk mereka cipta pantun menjual pantun bagi tema yang dipilih iaitu 60 saat.
- x. Masa untuk membeli pantun ialah 60 saat untuk ketiga-tiga pusingan.
- xi. Loceng akan dibunyikan selepas 15 saat iaitu masa yang ditetapkan untuk jualan pantun pusingan pertama dan kedua dan 60 saat bagi pusingan ketiga untuk mereka cipta dan jualan pantun.
- xii. Setiap pemantun dibenarkan menjual tiga rangkap pantun dan membeli tiga rangkap pantun.
- xiii. Pertandingan ini memerlukan tiga (3) peringkat saringan sebelum layak ke peringkat akhir

4. FORMAT PERTANDINGAN

4.1 Pertandingan Pusingan Pertama

A----->1 MENJUAL 15 SAAT

MEMBELI 60 SAAT

1----->A MENJUAL 15 SAAT
MEMBELI 60 SAAT
B----->2 MENJUAL 15 SAAT
MEMBELI 60 SAAT
2----->B MENJUAL 15 SAAT
MEMBELI 60 SAAT
C----->3 MENJUAL 15 SAAT
MEMBELI 60 SAAT
3----->C MENJUAL 15 SAAT
MEMBELI 60 SAAT

4.2 **Format pertandingan Pusingan Kedua**

(Mencipta Pantun Jualan – Cabutan Undian Tajuk)

A1----->B3 Mencipta dan Menjual 60 saat
B3----->A1 Membeli 60
A2----->B1 Mencipta dan menjual 60 saat
B1-----> A2 Membeli 60 saat
A3-----> B2 Mencipta dan menjual 60 saat
B2----->A3 Membeli 60 saa

4.3 **Format pertandingan Pusingan Ketiga**

(Mencipta Pantun Jualan – Cabutan Undian Tajuk)

A1----->B2 Mencipta dan Menjual 60 saat
B2----->A1 Membeli 60 saat
A2----->B3 Mencipta dan menjual 60 saat
B3----->A2 Membeli 60 saat
A3----->B1 Mencipta dan menjual 60 saat
B1----->A3 Membeli 60 saat

5. **PEMARKAHAN DAN PENGHAKIMAN**

· Isi - 20 Markah

- Bahasa - 20 Markah
- Persembahan - 10 Markah

- Penghakiman dalam pertandingan ini dihakimi oleh tiga (3) orang hakim

- Bahagian Isi - 1 orang hakim
- Bahagian Bahasa - 1 Orang hakim
- Bahagian Persembahan - 1 orang hakim

- Pemantun dibenarkan bergerak dengan tertib dalam kawasan pasukannya semasa menyampaikan pantun dengan syarat tidak mengganggu pihak lawan

- Keputusan hakim adalah muktamad