



PERBADANAN PERPUSTAKAAN AWAM  
NEGERI SEMBILAN

**PERTANDINGAN SEMARAK PANTUN  
ANTARA JABATAN KERAJAAN NEGERI SEMBILAN TAHUN 2022**

**BORANG PENYERTAAN**

1.	NEGERI	
2.	DAERAH	
3.	NAMA JABATAN / AGENSI	
4.	ALAMAT	
5.	TELEFON & FAX	
6.	NAMA KUMPULAN	
7.	KETUA KUMPULAN	
8.	TELEFON BIMBIT	
9.	EMAIL	
10.	BILANGAN PESERTA PANTUN ( 3 ORANG PESERTA DAN SEORANG SIMPANAN )	1. 2. 3. 4.
11.	TANDATANGAN KETUA JABATAN / AGENSI DAN COP	
SILA KEMBALIKAN BORANG INI MELALUI FAKS : 06-7635944 UNTUK PERHATIAN EN ZAINUDIN BIN ZAILAN : 010-2474795		

**SYARAT PERTANDINGAN SEMARAK PANTUN  
(ANTARA JABATAN KERAJAAN)  
PERINGKAT NEGERI SEMBILAN TAHUN 2022**

<b>BIL.</b>	<b>PERKARA</b>	<b>PERINCIAN</b>
1.	<b>OBJEKTIF</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencungkil bakat pemantun dalam kalangan pejawat awam di Negeri Sembilan</li> <li>• Mengekalkan dan mengembangkan pantun serta seni berpantun sebagai khazanah puisi Melayu tradisional dan warisan bangsa</li> <li>• Penjawat awam dapat menggunakan daya fikir dalam berpantun dengan cepat dan tepat serta kristis dan kreatif</li> <li>• Penjawat Awam dapat mengaplikasikan kemahiran berbahasa dalam menjual dan menjawab pantun</li> </ul>
2.	<b>ANJURAN</b>	Anjuran <b>Perbadanan Perpustakaan Awam Negeri Sembilan dengan kerjasama Dewan Bahasa &amp; Pustaka</b>
3.	<b>TARIKAH AKHIR HANTAR PENYERTAAN</b>	<b>29 JULAI 2022</b>
4.	<b>SYARAT PERTANDINGAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbuka kepada semua Jabatan Negeri, Badan Berkanun Negeri, Pihak Berkuasa Tempatan dalam Negeri Sembilan dan Jabatan Persekutuan di Negeri Sembilan.</li> <li>• Peserta pertandingan mestilah yang bekerja sebagai penjawat awam di jabatan di Negeri Sembilan. Penyertaan terbuka kepada individu yang berumur 18 tahun hingga 59 tahun.</li> <li>• Setiap pasukan mestilah mewakili organisasi masing-masing dan setiap institusi dibenarkan menghantar maksimum DUA pasukan sahaja.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kumpulan mestilah terdiri daripada EMPAT orang pemantun (termasuk seorang pemantun simpanan) dan SEORANG pengiring/jurulatih.</li> </ul>
5.	<b>PERATURAN PERTANDINGAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertandingan dijalankan secara <i>POWER MATCH</i> bagi peringkat saringan dan KALAH MATI pada peringkat suku akhir, separuh akhir dan akhir.</li> <li>• Pertandingan pada peringkat saringan akan diadakan sebanyak TIGA kali perlawanan.</li> <li>• Setiap perlawanan mempunyai TIGA pusingan berdasarkan tema yang telah ditetapkan pada setiap pusingan.</li> </ul>
6.	<b>KONSEP BERTANDING</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya pantun EMPAT KERAT sahaja yang dibenarkan. Peserta tidak dibenarkan berbincang dan membantu ahli pasukan semasa perlawanan sedang berlangsung.</li> <li>• Bagi kesemua peringkat perlawanan, bermula dari peringkat saringan pertama hingga ke peringkat akhir, setiap peserta akan menjual TIGA rangkap pantun dan membeli TIGA rangkap pantun.</li> <li>• Masa menjual pantun bagi pusingan yang telah ditetapkan tema ialah 20 SAAT, manakala masa menjual pantun bagi pusingan tema spontan ialah 80 SAAT. Masa membeli pantun bagi kesemua pusingan ialah 80 SAAT.</li> <li>• Loceng akan dibunyikan SEKALI menandakan masa bermula, dan DUA KALI menandakan masa telah tamat.</li> <li>• Pada pusingan yang ditetapkan tema, peserta dibenarkan membawa pantun jual yang dicipta lebih awal dan penggunaan pen dan kertas dibenarkan untuk membeli pantun.</li> </ul>

- Pusingan tema CABUTAN akan dilaksanakan bagi perlawanan separuh akhir dan akhir sahaja.
- Pada peringkat separuh akhir, tema CABUTAN akan dilaksanakan pada pusingan ketiga sahaja dan penggunaan pen dan kertas dibenarkan.
- Pada peringkat akhir, penggunaan pen dan kertas TIDAK DIBENARKAN sama sekali untuk kesemua pusingan. Namun, peserta dibenarkan membawa pantun jual yang telah dicipta lebih awal pada PUSINGAN PERTAMA SAHAJA.
- Penentuan tempat ketiga dan keempat dinilai berdasarkan markah pada peringkat separuh akhir.
- Perjalanan perlawanan merujuk kepada format berikut:

#### **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 1 dan 1 membeli  
 1 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
7.	<b>PENJURIAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah juri bagi setiap perlawanan ialah 3 orang berdasarkan 3 aspek; <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Aspek isi – seorang juri</li> <li>II. Aspek 5ahasa – seorang juri</li> <li>III. Aspek persembahan – seorang juri</li> </ul> </li> <li>• Setiap pantun yang dijual dan dibeli akan dinilai berdasarkan aspek-aspek tersebut dengan pembahagian markah seperti berikut; <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Isi – 40 markah</li> <li>II. Bahasa – 40 markah</li> <li>III. Persembahan – 20 markah</li> </ul> </li> <li>• Penolakan markah akan dibuat bagi kesalahan-kesalahan berikut; <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Melanggar mana-mana peraturan pantun</li> <li>II. Menjual atau membeli lebih daripada masa yang ditetapkan</li> <li>III. Menyentuh perkara-perkara yang negatif dan sensitif seperti perkauman, parti politik, mempersoalkan kepercayaan/agam dan sebagainya</li> <li>IV. Menyentuh peribadi seseorang</li> <li>V. Pantun berunsur lucah</li> </ul> </li> <li>• Keputusan pemenang akan dibuat berdasarkan pungutan markah paling banyak bagi setiap perlawanan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika kedudukan markah seri, pasukan yang mendapat markah isi terbanyak dikira sebagai pemenang</li> <li>2. Jika masih seri, pasukan dengan markah Bahasa terbanyak akan diambil kira</li> </ol> </li> </ul>

		3. Keputusan hakim adalah muktamad. Sebarang bentuk bantahan yang tidak munasabah tidak akan dilayan														
8.	<b>HADIAH</b>	<table> <tr> <td>Johan</td> <td>RM 2,000.00</td> </tr> <tr> <td>Naib Johan</td> <td>RM 1,500.00</td> </tr> <tr> <td>Ketiga</td> <td>RM 1,000.00</td> </tr> <tr> <td>Pemantun Terbaik (keseluruhan)</td> <td>RM 200.00</td> </tr> <tr> <td>Pemantun Terbaik (akhir)</td> <td>RM 200.00</td> </tr> <tr> <td>Pembukaan Terbaik</td> <td>RM 300.00</td> </tr> <tr> <td>Busana Terbaik</td> <td>RM 200.00</td> </tr> </table>	Johan	RM 2,000.00	Naib Johan	RM 1,500.00	Ketiga	RM 1,000.00	Pemantun Terbaik (keseluruhan)	RM 200.00	Pemantun Terbaik (akhir)	RM 200.00	Pembukaan Terbaik	RM 300.00	Busana Terbaik	RM 200.00
Johan	RM 2,000.00															
Naib Johan	RM 1,500.00															
Ketiga	RM 1,000.00															
Pemantun Terbaik (keseluruhan)	RM 200.00															
Pemantun Terbaik (akhir)	RM 200.00															
Pembukaan Terbaik	RM 300.00															
Busana Terbaik	RM 200.00															