



PERATURAN PERMAINAN CATUR
KARNIVAL SUKAN STAF UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
(KARiSTA UiTM)

1.0 PERATURAN PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang–Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan AM Karnival Sukan Staf (KARiSTA) UiTM.

2.0 MAKLUMAT PERTANDINGAN

2.1 Jenis Pertandingan

Pertandingan ini adalah perlawanan antara pasukan dan dijalankan mengikut sistem Swiss atau Round-Robin (jika jumlah pasukan yang mendaftar kurang dari 8 pasukan).

2.2 Pembentukan Pasukan.

Bagi setiap pusingan, hanya 4 orang pemain sahaja yang akan bermain. Turut diwajibkan sekurang-kurangnya seorang pemain wanita untuk bermain. Pemain-pemain ini pula wajib bermain mengikut susunan yang telah ditetapkan sebelum bermulanya pertandingan.

2.3 Penyerahan Senarai Pemain.

Untuk setiap pusingan, setiap pasukan hendaklah menyerahkan senarai pemain yang akan bermain 10 minit sebelum pusingan dimulakan. Susunan pemain adalah tetap dan tidak boleh dipinda.

2.4 Tempoh Permainan

Masa permainan adalah 1 jam dengan tambahan masa 30 saat setiap gerakan bermula dari gerakan pertama untuk setiap pemain.

2.5 Notasi Catur

Setiap pemain perlu merekod notasi pergerakan catur untuk gerakan hitam dan putih dari gerakan pertama sehingga habis. Bagi pemain yang tidak merekod permainan akan diberi 3kali amaran dan selepas pemain mendapat 3kali amaran automatik dikira kalah.

2.6 Kawalan Masa

Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.

2.7 Peralatan Pertandingan

Set catur dan jam catur akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan.

3.0 PAKAIAN DAN WARNA PASUKAN

Pemain hendaklah berpakaian kemas dan tidak menjolok mata. (Selipar tidak dibenarkan)

4.0 SISTEM PERTANDINGAN

Sila rujuk perkara 9.0 Peraturan Am.

5.0 KEPUTUSAN

5.1 Setiap pemain akan diberi mata seperti berikut (Game points) :-

Menang	1 mata
Seri	½ mata
Kalah	0 mata

5.2 Jumlah mata yang dikumpul oleh pemain setiap pasukan akan menjadi pemutus kepada mata "Match point" serta kedudukan pasukan berkenaan bagi setiap pusingan. Cara memberi mata "Match point" untuk setiap pasukan adalah seperti berikut :-

Menang	2 mata
Seri	1 mata
Kalah	0 mata

5.3 Pengiraan pemenang berdasarkan :-

- 5.3.1 Match point
- 5.3.2 Game point
- 5.3.3 Sonneborn-Berger
- 5.3.4 PE(Personal Encounter)

6.0 KELEWATAN DAN KETIDAKHADIRAN

Pemain yang datang selepas 30 minit permainan dimulakan dikira kalah. Pemain pasukan lawan diberi mata 1. Jika kesemua pemain satu pasukan tidak hadir selepas 30 minit, maka pasukan lawan dikira menang dan diberi mata 2 (Match point), sementara setiap pemainnya akan juga diberi mata 1 (Game point).

7.0 BANTAHAN

Sila rujuk perkara 14.0 Peraturan Am.

8.0 JURI RAYUAN

Sila rujuk perkara 15.0 Peraturan Am.

9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Teknikal & Pertandingan KARISTA UiTM yang berkenaan dan keputusannya adalah **MUKTAMAD**.