



PERATURAN PERMAINAN CATUR

1.0 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Fakulti (SAF) Universiti Teknologi MARA.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN DAN PASUKAN

- 2.1 Tiap- tiap pasukan dibenarkan mendaftar maksimum 6 orang pemain dan sekurang-kurangnya 4 pemain. Susunan pemain adalah tetap dan tidak boleh dipinda.
- 2.2 Pendaftaran pemain-pemain ini hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum tarikh tutup pendaftaran yang ditetapkan.
- 2.3 Hanya pemain yang berdaftar di dalam Sistem Pengurusan Kejohanan Sukan (SCMS) sahaja dibenarkan untuk bermain di dalam pertandingan ini.

3.0 MAKLUMAT PERTANDINGAN

- 3.1 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).
- 3.2 Pembentukan Pasukan.
Bagi setiap pusingan, hanya 4 orang pemain sahaja yang akan bermain. Pemain-pemain ini pula wajib bermain mengikut susunan yang telah ditetapkan sebelum bermulanya pertandingan.
- 3.3 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.

3.4 Tempoh Permainan

Masa permainan adalah 25 minit untuk setiap pemain. Jumlah jam maksima adalah 50 minit.

3.5 Kawalan Masa

Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.

3.6 Peralatan Pertandingan

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

4.0 PAKAIAN

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

5.0 KEPUTUSAN

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

- | | | |
|-------|--------|--------|
| 5.1.1 | Menang | 1 mata |
| 5.1.2 | Seri | ½ mata |
| 5.1.3 | 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 :

- | | | |
|-------|--------|--------|
| 5.2.1 | Menang | 2 mata |
| 5.2.2 | Seri | 1 mata |
| 5.2.3 | 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 20 minit permainan dimulakan dikira kalah. Pemain pasukan lawan diberi 1 mata . Jika kesemua pemain satu pasukan tidak hadir selepas 25 minit, maka pasukan lawan dikira menang dan diberi 2 mata (Match point), sementara setiap pemainnya akan juga diberi 1 mata (Game point).

7.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan am ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.