



PERATURAN PERMAINAN CATUR INDIVIDU
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 Kategori Pertandingan

- i) Individu Lelaki Rapid
- ii) Individu Lelaki Blitz
- iii) Individu Wanita Rapid
- iv) Individu Wanita Blitz

2.2 Sistem Pertandingan

Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem **SWISS, Blitz Chess 7 pusingan dan Rapid Chess 6** pusingan mengikut kesesuaian jumlah pemain.

2.3 Merekod Permainan

Pemain tidak perlu merekodkan sebarang pergerakan untuk **Blitz** dan **Rapid Chess**.

2.4 Tempoh Permainan

2.4.1 Rapid: Masa permainan ialah 25 minit dengan tambahan 25 saat bagi setiap gerakan, bermula dari gerakan pertama untuk setiap pemain.

2.4.2 Blitz: Masa permainan ialah 3 minit dengan tambahan 2 saat bagi setiap gerakan, bermula dari gerakan pertama untuk setiap pemain.

2.5 Kawalan Masa

Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.

2.6 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 akan menjadi pemutus kepada mata "Match point" serta kedudukan pemain berkenaan bagi setiap pusingan. Cara memberi mata "Match point" untuk setiap pemain 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**.