

**PERATURAN PERTANDINGAN
CATUR BERPASUKAN
SUKAN PERSATUAN BADAN BERKANUN MALAYSIA**

1.0 NAMA

- 1.1 Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Catur Berpasukan Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

2.0 UNDANG-UNDANG / PERATURAN

- 2.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

3.0 PENDAFTARAN & KELAYAKAN PEMAIN

- 3.1 Kelayakan penyertaan hendaklah mematuhi perkara (5.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.
- 3.2 Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam hendaklah mengisi Borang Pendaftaran Pasukan & Borang Pendaftaran Perlawanan yang disediakan oleh JK Teknikal & Pertandingan.
- 3.3 Setiap pasukan hanya boleh menghantar satu (1) pasukan seperti berikut:

BIL	PERKARA	JUMLAH
1	Pengurus Pasukan	1 orang
2	Peserta Lelaki	4 orang
3	Peserta Wanita	3 orang
JUMLAH		8 orang

4.0 PAKAIAN DAN ETIKA PERMAINAN

- 4.1 Pemain hendaklah berpakaian kemas dan tidak menjolok mata serta mematuhi kod etika yang telah ditetapkan semasa kejohanan berlangsung. (selipar tidak dibenarkan)

5.0 FORMAT PERTANDINGAN

- 5.1 Jenis Pertandingan
- 5.1.1 Pertandingan ini adalah acara berpasukan campuran dengan tujuh (7) papan. Empat (4) papan pertama terdiri daripada peserta lelaki dan tiga (3) papan terakhir adalah terdiri daripada peserta wanita mengikut susunan papan yang telah didaftarkan.
- 5.2 Sistem Pertandingan

- 5.2.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut Sistem Swiss Berpasukan dengan tujuh (7) pusingan atau menggunakan Sistem Round Robin Berpasukan. Sistem Swiss akan dijalankan sekiranya terdapat sekurang-kurangnya Sembilan (9) pasukan mendaftar. Sistem Round Robin akan dijalankan sekiranya jumlah pasukan yang mendaftar adalah (8) pasukan atau kurang.
- 5.3 Kawalan Masa & Peralatan Pertandingan
- 5.3.1 Kawalan masa adalah enam puluh (60) minit dengan tambahan masa tiga puluh (30) saat setiap pergerakan bermula dari pergerakan pertama untuk setiap pemain menggunakan set catur dan jam catur yang disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan. Masa menunggu adalah enam puluh (60) minit.
- 5.4 Notasi Catur
- 5.4.1 Setiap pemain diwajibkan untuk merekod setiap pergerakan sendiri dan lawannya dengan cara yang betul, langkah demi langkah, dengan jelas dan boleh dibaca sehingga tamat permainan. Pada akhir permainan, kedua-dua pemain hendaklah menandatangani kedua-dua lembaran notasi, menunjukkan keputusan permainan. Sekiranya berlaku kesalahan pada keputusan, keputusan ini kekal melainkan pengadil memutuskan sebaliknya.
- 5.5 Terma Catur
- 5.5.1 "Touch Move", peraturan "Touch Move" digunapakai
- 5.5.2 "Illegal Move", bagi pemain yang membuat "Illegal Move" lengkap yang pertama akan diberi amaran "illegal". Bagi Illegal Move lengkap yang kedua pemain akan diisytihar kalah. Sesuatu pergerakan adalah diisytihar illegal hanya selepas pemain melengkapkan pergerakan dengan menekan jam.
- 5.6 Pertandingan ini dikendalikan oleh seorang Arbiter yang dilantik oleh penganjur, akan menjalankan pertandingan menurut Undang-Undang Catur Antarabangsa.

6.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

- 6.1 Setiap pemain akan diberi mata seperti berikut: -
(game point)
- | | |
|--------|------------|
| Menang | - 3 mata |
| Seri | - 1/2 mata |
| Kalah | - 0 mata |
- 6.2 Setiap pasukan akan diberi mata seperti berikut: -
(match point)
- | | |
|--------|----------|
| Menang | - 3 mata |
|--------|----------|

- Seri - 1 mata
 - Kalah - 0 mata
- 6.3 Pengiran pemenang berdasarkan: -
 - 6.3.1 Match Point
 - 6.3.2 Game Point
 - 6.3.3 DE (Direct Encounter)
 - 6.3.4 Sonneborn - Berger

7.0 MENARIK DIRI, MEMBERI KEMENANGAN PERCUMA DAN GAGAL HADIR

- 7.1 Masa menunggu adalah enam puluh (60) minit. Pemain yang hadir selepas enam puluh (60) minit selepas sesuatu pusingan dimulakan akan diisytihar kalah melainkan dengan budi bicara Ketua Arbiter. Pemain pasukan lawan diberi mata 1. Jika kesemua pemain satu pasukan tidak hadir selepas enam puluh (60) minit, maka pasukan lawan dikira menang dan diberi mata 2 (Match Point), sementara setiap pemainnya akan diberi juga mata 1 (Game Point)
- 7.2 Perkara (12.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.

8.0 BANTAHAN

- 8.1 Semua bantahan yang dikemukakan oleh mana- mana pasukan hendaklah mematuhi Perkara (17.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia.

9.0 KEADAAN LUAR JANGKA

- 9.1 Perkara (23.0) dalam Peraturan Am Sukan Persatuan Badan Berkanun Malaysia digunapakai.