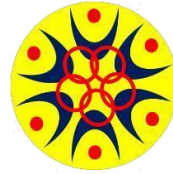




**KEJOHANAN SUKAN STAF
ANTARA UNIVERSITI MALAYSIA
PERATURAN CATUR**



1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut **Undang-Undang FIDE** dan **Peraturan- Peraturan Am Sukan Staf Antara Universiti Malaysia (SUKUM)**.
- 1.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah **berhak** meminda / mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKUM.
- 1.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan **AM SUKUM** adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Setiap Universiti boleh mendaftar minima **SATU (1)** orang pemain dan maksima **tujuh (7)** orang pemain (di mana enam (6) orang bermain) dan satu (1) orang simpanan) dan seorang (1) jurulatih dan (1) orang pengurus pasukan bagi setiap kategori.
- 2.2 Borang Pendaftaran Pemain yang muktamad hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola mengikut masa yang telah ditetapkan kepada pihak penganjur.
- 2.3 Sebarang pertukaran pemain selepas masa yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur tidak akan diterima.
- 2.4 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran Pemain sahaja yang dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

3.1 Tempoh Permainan

3.1.1 **Blitz Chess**

Masa permainan adalah selama 5 minit untuk setiap pemain hingga tamat permainan.

3.1.2 **Classic Chess**

Masa permainan adalah selama enam puluh (60) minit untuk setiap pemain hingga tamat permainan.

3.2 Kawalan Masa

3.2.1 Kawalan masa untuk setiap permainan akan dibuat dengan menggunakan jam catur.

4. PAKAIAN/ALATAN

4.1 Pemain hendaklah berpakaian kemas, tidak menjolok mata serta tidak mengganggu pihak lawan.

4.2 Selipar dan seluar pendek **TIDAK DIBENARKAN.**

4.3 Pemain hendakkan menggunakan borang catat pergerakan (score sheet) yang disediakan oleh Urusetia.

5. SISTEM PERTANDINGAN

5.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem **SWISS** (9) pusingan (Blitz) sesi pagi, (11) pusingan (Blitz) sesi petang dan (9) pusingan (Classical) mengikut kesesuaian jumlah pemain.

5.1.1 **Forbidden Pairing** akan dikuatkuasakan di mana pemain tidak boleh berlawanan dengan pemain dari Universiti yang sama untuk tiga (3) pusingan akhir (Blitz).

5.1.2 **Forbidden Pairing** akan dikuatkuasakan di mana pemain tidak boleh berlawanan dengan pemain dari Universiti yang sama untuk semua pusingan (Classical).

5.2 Merekod Permainan

5.2.1 **Blitz Chess**

Pemain tidak perlu merekodkan sebarang pergerakan.

5.2.2 **Classic Chess**

Setiap pemain diwajibkan merekod setiap pergerakan yang dilakukan sehingga sepenuh masa permainan pemain tersebut berbaki kurang dari lima (5) minit.

6. **MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH**

Sila rujuk Peraturan Am 15.0

7. **PERLAWAN YANG DI TUNDA ATAU DIBERHENTIKAN**

Sila rujuk Peraturan Am 16.0

8. **CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN BERKUMPULAN CLASSICAL / BLITZ**

8.1 Setiap kumpulan/pemain akan diberikan mata seperti berikut:

KUMPULAN CLASSICAL		BLITZ	
Menang	: 2 mata	Menang	: 1 mata
Seri	: 1 mata	Seri	: ½ mata
Kalah	: 0 mata	Kalah	: 0 mata

8.2 Sekiranya terdapat kumpulan/pemain yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan akhir, sistem pemutus seri (tiebreak) berikut akan digunakan:

8.2.1 **KUMPULAN CLASSICAL**

- 8.2.1.1 PE/DE
- 8.2.1.2 Match Point
- 8.2.1.3 Game Point
- 8.2.1.4 Sonneborn-Berger

8.2.2 **BLITZ**

- 8.2.2.1 PE/DE
- 8.2.2.2 Bucholz cut 1
- 8.2.2.3 Bucholz
- 8.2.2.4 Sonneborn-Berger

8.3 Untuk memilih pemenang bagi pemain individu terbaik dari classical berkumpulan, sistem pemutus seri (tiebreak) berikut akan digunakan:

8.3.1 **KUMPULAN CLASSICAL**

- 8.3.1.1 Point
- 8.3.1.2 Performance
- 8.3.1.3 Team Ranking

9. KELEWATAN/MASA MENUNGGU

9.1 Masa menunggu selama lima puluh minit (50) minit untuk Classic Chess dan tiada masa menunggu bagi Blitz Chess. Pemain yang datang lewat akan dikira kalah sekiranya masa menunggu yang diperuntukkan untuk pemain tersebut tamat.

10. PERATURAN LAIN YANG PATUT DINYATAKAN

- 10.1 Jika terdapat **bye**, mata penuh akan diberikan (berkumpulan Classical 2 match point, Blitz 1 Point).
- 10.2 Sebarang alat elektronik terutamanya telefon bimbit **tidak dibenarkan** digunakan sepanjang permainan berlangsung. Pemain akan terus **dikira kalah jika berbuat demikian**.
- 10.3 Pemain yang membuat **illegal move** akan diberi amaran kali pertama dan lawan akan diberi tambahan masa 2 minit (untuk blitz tambahan 1 minit) '**Illegal move**' kali kedua akan dikira kalah.
- 10.4 **Touch Move** - Pemain yang menyentuh buah catur mesti menggerakkan buah catur yang disentuh jika ada **legal move**.
- 10.5 **Warning** – Pemain boleh diberikan Warning atas kesalahan-kesalahan mengikut budi bicara Arbiter. Pemain yang menerima tiga (3) Warning dalam pusingan yang sama, akan dikira kalah. Kiraan **Illegal Move dan Warning** adalah berasingan.
- 10.6 Pemain **WAJIB** mencatat pergerakan permainan. Jika ada bantahan terhadap pemain yang gagal mencatat pergerakan permainan. Arbiter berhak untuk meminta pemain menyalin pergerakan berdasarkan score sheet pihak lawan dalam masa pemain tersebut.
- 10.7 Sebarang keputusan yang dibuat oleh ketua arbiter adalah muktamad.

11. RINGKASAN PENYERTAAN

PEMAIN LELAKI	PEMAIN WANITA	JURULATIH	PENGURUS PASUKAN	JUMLAH
7	7	2	2	18

12. RINGKASAN PINGAT

KATEGORI	EMAS	PERAK	GANGSA
Blitz Chess Individu Campuran	1	1	1
Blitz Chess Individu Lelaki	1	1	1
Blitz Chess Individu Wanita	1	1	1
Classic Chess Individu Lelaki	1	1	1
Classic Chess Individu Wanita	1	1	1
Jumlah	5	5	5

KATEGORI	EMAS	PERAK	3 & 4
Classic Chess Berpasukan Lelaki	1(9)	1(9)	2(18)
Classic Chess Berpasukan Wanita	1(9)	1(9)	2(18)
Jumlah	2(18)	2(18)	4(36)