



PERATURAN PERTANDINGAN
CATUR CAMPURAN
PESUMA KE-30

1. AM

Pertandingan ini dinamakan "Pertandingan Catur Campuran" Pesta Sukan UKUR Se Malaysia Ke **30** Tahun 2015" atau disebut sebagai **Pertandingan Catur Campuran PESUMA KE-30**.

2. UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

- 2.1 Pertandingan ini akan dijalankan mengikut undang-undang Catur yang berkuatkuasa terkini, serta **PERATURAN-PERATURAN AM PESUMA KE-30**.
- 2.2 Semua keputusan oleh Jawatankuasa Pengelola atau Jawatankuasa Pertandingan adalah muktamad.

3. PENDAFTARAN

- 3.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih dari tujuh (7) orang pemain [terdiri daripada lima (5) orang lelaki dan dua (2) orang wanita]. Pendaftaran pemain pasukan hendaklah dibuat menggunakan **Borang PESUMA-CT** dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada atau sebelum **15 MAC 2015**. Sebarang rayuan pertukaran senarai nama pemain hanya boleh diterima sebelum atau pada hari Taklimat Pengurus-Pengurus Pasukan.
- 3.2 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan Pasukan tersebut dalam pertandingan ini akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pasukan lawan.

4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 4.1 Semua perlawaan akan dijalankan di lokasi yang akan ditentukan kemudian.
- 4.2 Setiap perlawaan hendaklah mengikut jadual yang telah disediakan oleh Jawatankuasa Penganjur.
- 4.3 Pasukan yang akan bermain hendaklah berada di tempat pertandingan sepuluh (10) minit sebelum perlawaan dimulakan. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawan gagal berada di tempat pertandingan selepas sepuluh (10) minit dari masa sesuatu perlawaan sepatutnya dimulakan.
- 4.4 Susunan pendaftaran pemain adalah mengikut *ranking* yang mana akan kekal sehingga tamat pertandingan. Pertukaran atau penggantian pemain tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain yang telah ditetapkan dan diserahkan kepada Penganjur.
- 4.5 Segala peralatan pertandingan disediakan oleh Penganjur/Pengelola.

5. SISTEM / FORMAT PERTANDINGAN

- 5.1 **PERATURAN 11, Peraturan-Peraturan Am PESUMA 30** yang disediakan oleh penganjur kejohanan akan digunakan kepada sistem pertandingan ini.
- 5.2 Perlawaan akan dijalankan secara **liga**.
- 5.3 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawaan ialah tujuh (7) orang yang terdiri daripada lima (5) pemain utama terdiri daripada empat (4) lelaki dan seorang (1) wanita dan dua (2) pemain simpanan terdiri dari seorang (1) lelaki dan seorang (1) wanita. Perlawaan berjalan secara serentak bagi semua lima (5) pemain.
- 5.4 Setiap pemain akan diberi masa selama dua puluh lima (25) minit untuk setiap permainan. Pemain akan dikira kalah sama ada di *Checkmate* atau kehabisan masa yang diberikan (25 minit). Jumlah jam maksimum satu permainan adalah lima puluh (50) minit.
- 5.5 Kawalan masa untuk setiap pemain dibuat menggunakan *chess clock*.
- 5.6 Peraturan Permainan adalah mengikut Peraturan Persekutuan Catur Antarabangsa (*World Chess Federation - FIDE Laws of Chess*).

6. CARA BERMAIN

- 6.1 Permainan menggunakan set catur dan *chess clock* yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 6.2 Penentuan permulaan set putih @ hitam kepada pemain akan ditentukan secara undian oleh *Arbiter*. Pemain yang mendapat set putih akan memulakan permainan.
- 6.3 Pergerakan buah catur adalah secara *Touch Move*. Apabila pemain telah menyentuh/memegang buah catur, pemain tidak boleh menggerakkan buah catur yang lain. Pemain mesti menggerakkan buah catur yang telah dipegang atau disentuh. Sekiranya pemain ingin membetulkan kedudukan buah, ia perlu memberitahu pemain lawan terlebih dahulu.
- 6.4 Setiap pemain mesti merekodkan pergerakan buah catur dan menandatangani borang *score sheet* di ruangan yang disediakan. Pemain yang mempunyai baki lima (5) minit atau kurang dikecualikan dari merekodkan pergerakan. Pemain yang menang hendaklah menghantar *score sheet* kepada *Arbiter*. Sekiranya seri, pemain buah putih hendaklah menghantar *score sheet* kepada *Arbiter* yang bertugas.
- 6.5 Pemain dikira menang sama ada berjaya membuat *checkmate* kepada pihak lawan atau pihak lawan kehabisan waktu yang diperuntukkan kepadanya selama dua puluh lima (25) minit.

7. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 7.1 Pemain yang menang akan diberikan satu (1) mata, seri $\frac{1}{2}$ mata dan kalah (0) mata untuk pemainnya. Pasukan yang mendapat mata tertinggi *best of five* akan diisyiharkan sebagai pemenang.
- 7.2 Setiap kumpulan akan diberikan mata seperti berikut iaitu;
 - 7.2.1 Menang : 2 mata
 - 7.2.2 Kalah : 0 mata
- 7.3 Jumlah mata yang dikumpul (*game point*) oleh pemain setiap pasukan akan menjadi pemutus kepada kedudukan pasukan.

- 7.4 Sekiranya berlaku Tie-Break, penentuan pemenang adalah berdasarkan keputusan Game Point, Match Point, PE dan Board Down
- 7.5 Pemain yang datang selepas dua puluh lima (25) minit permainan dimulakan akan dikira kalah. Pemain pasukan lawan akan diberikan satu (1) mata. Jika pemain kedua-dua pihak tidak hadir, maka kedua-dua akan dikira kalah dan diberikan kosong (0) markah.
- 7.6 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawannya melakukan kesalahan seperti berikut:
 - 7.6.1 Menyenaraikan pemain yang tidak didaftarkan dalam mana-mana perlawanan seperti dinyatakan di atas.
 - 7.6.2 Membuat pertukaran atau penggantian tidak mengikut susunan pemain-pemain yang telah ditetapkan dan diserahkan kepada pengatur selewat-lewatnya tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan dimulakan.
 - 7.6.3 Gagal berada di gelanggang selepas dua puluh lima (25) minit perlawanan sepatutnya dimulakan seperti dinyatakan di atas.
 - 7.6.4 Tidak mahu meneruskan perlawanan.

8. PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

- 8.1 Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut:-
 - 8.1.1 Merokok, makan atau minum.
 - 8.1.2 Membuat bising atau mengganggu permainan pihak lawan.

9. ETIKA BERPAKAIAN

- 9.1 Semua pemain mestilah memakai pakaian sukan yang sesuai. Pakaian menjolok mata dan berselipar adalah dilarang sama sekali.

10. PENGADILAN

- 10.1 *Arbiter* mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
- 10.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak kepada budi bicara *Arbiter*.

10.3 Keputusan *Arbiter* adalah muktamad.

10.4 *Arbiter* yang mengadili perlawanan adalah *Arbiter* yang dilantik oleh Urus setia Pengelola.

11. BANTAHAN DAN RAYUAN

Segala bantahan atau rayuan boleh dibuat dengan merujuk kepada **PERATURAN 16, Peraturan-Peraturan Am PESUMA KE-30** yang disediakan oleh penganjur kejohanan.



**BORANG PENDAFTARAN PEMAIN
KEJOHANAN PESUMA KE-30
CATUR CAMPURAN**

PASUKAN (JABATAN) :

Bil.	Nama Pemain	No. Kad Pengenalan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Nama Pengurus Pasukan :

No. Kad Pengenalan :

Tandatangan Ketua Jabatan :

Nama :

Tarikh :

Cop Jabatan :