



## PERATURAN PERMAINAN CATUR

### 1. NAMA

Pertandingan ini dinamakan Pertandingan Catur Kejuhanan Sukan Antara Fakulti (SUKFAC).

### 2. PERATURAN

- 2.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang FIDE yang digunakan di peringkat antarabangsa dan Peraturan AM SUKFAC yang dikuatkuasakan sepanjang kejuhanan ini.
- 2.2 Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda/mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran SUKFAC.
- 2.3 Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang dan peraturan AM SUKFAC adalah diikuti.

### 3. JENIS PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan yang dipertandingkan adalah:
  - 3.1.1 Kategori Individu Berpasukan Lelaki
  - 3.1.2 Kategori Individu Berpasukan Wanita

#### **4. UNDANG UNDANG PERMAINAN**

- 4.1 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar tidak lebih daripada :
  - 4.1.1 4 orang pemain Lelaki
  - 4.1.2 4 orang pemain wanita
  
- 4.2 Pendaftaran pemain hendaklah disampaikan kepada Jawatankuasa Pengelola sebelum pertandingan pertama dimulakan.
  
- 4.3 Hanya pemain yang berdaftar dalam borang pendaftaran sahaja dibenarkan bermain dalam pertandingan ini.
  
- 4.4 Pertukaran pemain adalah tidak dibenarkan sebaik sahaja pemain berkenaan memulakan permainan

#### **5. SISTEM PERTANDINGAN**

- 5.1 Pertandingan akan dijalankan mengikut sistem SWISS dengan lima (5) pusingan.
  - 5.1.1 Pemain tidak akan bertemu sesama pasukan pada setiap pusingan dimana forbidden Pairing akan dibuat dalam setiap pusingan
  
- 5.2 Tempoh Permainan
  - 5.2.1 Kawalan masa permainan adalah selama dua puluh lima (25) minit untuk setiap pemain hingga tamat permainan.
  
- 5.3 Kawalan Masa
  - 5.3.1 Kawalan masa untuk setiap permainan akan dibuat dengan menggunakan jam catur digital/analog.
  
- 5.4 Merekod Permainan
  - 5.4.1 Setiap pemain tidak diwajibkan merekod setiap pergerakan yang dilakukan

## 6. CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN PERLAWANAN

6.1 Setiap pemain akan diberikan mata seperti berikut:

Menang	-	1 mata
Seri	-	½ mata
Kalah	-	0 mata

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

- i) Direct Counter
- ii) Bucholz
- iii) Sonneborn-Berger
- iv) Fide Tiebreak

6.3 Bagi menentukan pingat, pungutan mata selepas pusingan terakhir bagi empat (4) pemain terbaik dari pasukanyang sama akan dijumlahkan untuk menentukan pemenang.

6.4 Sekiranya terdapat pasukan yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan akhir, sistem pemutus seri (tiebreak) berikut akan digunakan:

- i) Kedudukan (final rank) pemain terbaik pasukan berkenaan

## 7. PAKAIAN

7.1 Sila rujuk kepada Peraturan Am SUKFACT

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

7.3 Selipar dan seluar pendek tidak dibenarkan.

## 8. KELEWATAN

8.1 Pemain yang datang lewat akan dikira kalah sekiranya masa yang diperuntukan untuk permainan tersebut tamat.

8.2 Pihak lawan akan memperolehi satu (1) mata secara percuma dan pihak yang lewat akan dikira kosong (0) mata.

## 9. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

- 9.1 Jika terdapat 'bye', satu (1) mata akan diberikan.
- 9.2 Sebarang alat elektronik terutamanya telefon bimbit tidak dibenarkan digunakan sepanjang permainan berlangsung. Pemain akan terus dikira kalah jika berbuat demikian
- 9.3 Pemain yang membuat illegal move akan diberi amaran kali pertama. Illegal move kali kedua akan dikira kalah.
- 9.4 Tindakan yang tegas akan diambil terhadap mana-mana pemain yang gagal menamatkan pertandingan.
- 9.5 Sebarang keputusan yang dibuat oleh ketua arbiter adalah muktamad.
- 9.6 Sebarang bantahan hendaklah diselesaikan dengan mengemukakan surat bantahan untuk diadili seterusnya oleh juri rayuan yang akan dilantik oleh penganjur.
- 9.7 Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan SUKFACT dan keputusan adalah **MUTAMAD**.