

CATUR

1.0 PERATURAN TEKNIKAL

1.1 Undang - Undang permainan

Peraturan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan KARISMA.

1.2 Perkara yang tidak dinyatakan merujuk Peraturan Am KARISMA.

2.0 PERATURAN PERTANDINGAN

2.1 Acara/Kategori yang dipertandingkan

2.1.1 Kategori Individu Lelaki 'Classical'

2.1.2 Kategori Individu Wanita 'Classical'

2.1.3 Kategori Kumpulan Lelaki

2.1.4 Kategori Kumpulan Wanita

2.2 Pendaftaran dan pembentukan Pasukan

2.2.1 Kategori Individu Lelaki 'Classical': Setiap kampus UiTM boleh menghantar maksimum 6 orang pemain.

2.2.2 Kategori Individu Wanita 'Classical': Setiap kampus UiTM boleh menghantar maksimum 6 orang pemain

2.2.3 Kategori berpasukan Lelaki: Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 6 orang pemain yang telah didaftarkan untuk kategori Individu Lelaki 'Classical'. Dibahagikan kepada 4 orang pemain dan 2 orang pemain simpanan.

2.2.4 Kategori berpasukan Wanita: Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 6 orang pemain yang telah didaftarkan untuk kategori Individu Wanita 'Classical'. Dibahagikan kepada 4 orang pemain dan 2 orang pemain simpanan.

2.3 Sistem Pertandingan

2.3.1 Pertandingan dijalankan secara Sistem *Swiss, Pairing System*, sembilan pusingan. Jumlah pusingan adalah mengikut jumlah penyertaan yang diterima oleh pengelola.

2.3.2 Protect Round akan dikuatkuasakan di mana pemain tidak boleh berlawan dengan pemain dari UiTM Kampus yang sama untuk semua pusingan.

- 2.3.3 Penentuan mata
- 2.3.3.1 Menang - 1 mata
 - 2.3.3.2 Seri - ½ mata
 - 2.3.3.3 Kalah - 0 mata
- 2.3.4 Sekiranya terdapat pemain yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir, sistem pemutus seri (tie-break) berikut akan digunakan :
- i) Direct encounter
 - ii) Buchholz
 - iii) Sonnerborn-Berger
 - iv) Progressive score
- 2.3.5 Bagi acara berpasukan, mata selepas pusingan terakhir dari empat pemain dalam pasukan yang sama akan dijumlahkan untuk menentukan pemenang.
- 2.3.6 Sekiranya terdapat pasukan yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir sistem pemutus seri (tie-break) berikut akan digunakan :
- i) Jumlah agregat kedudukan individu setiap pemain
 - ii) Buchholz
 - iii) Sonneborn-Berger
- 2.3.7 Pemain tidak dibenarkan menggunakan telefon bimbit atau sebarang peralatan elektronik semasa pertandingan bermula.
- 2.3.8 Pemain tidak dibenarkan meletakkan botol/kotak minuman diatas meja permainan semasa pertandingan sedangberlangsung.
- 2.3.9 Keputusan Ketua 'Arbiter' adalah muktamad.

2.4 Kawalan masa

- 2.4.1 Kawalan masa untuk setiap permainan akan menggunakan jam catur digital.
- 2.4.2 Tempoh masa permainan kategori Individu Lelaki dan Wanita 'Classical': 45min + 30sec untuk setiap pemain.
- 2.4.3 Setiap pemain diwajibkan merekod setiap pergerakan yang dilakukan sehingga tamat permainan bagi kategori Individu 'Classical'.
- 2.4.4 Masa menunggu kategori Lelaki dan Wanita 'Classical' adalah 30 minit.

2.5 Pakaian Pertandingan

2.5.1 Rujuk Perkara Peraturan Am Karisma.

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

2.5.3 Pemain wajib memakai kasut. Selipar tidak dibenarkan.

2.6 Peralatan Pertandingan

2.6.1 Set Catur dan Jam Catur Digital akan disediakan oleh pihak penganjur.

2.7 Hadiah Kemenangan

Senarai hadiah yang ditawarkan adalah seperti berikut:

Bil.	Acara	Emas	Perak	Gangsa	Jumlah
		Jumlah	Jumlah	Jumlah	
INDIVIDU 'CLASSICAL'					
1	Lelaki	1	1	1	3
2	Wanita	1	1	1	3
BERPASUKAN					
1	Lelaki	6	6	12	24
2	Wanita	6	6	12	24
3	Pengurus	1	1	2	4
4	Jurulatih	1	1	2	4
JUMLAH		14	14	28	62

2.8 Ringkasan Penyertaan

Bil	Acara Sukan	Pendaftaran		Pengurus &	Jumlah
		Lelaki	Wanita	Jurulatih	Keseluruhan
1	Individu dan Berpasukan	6	6	2	14

2.9 Appendiks

ILLEGAL MOVE

3.10.2 *Illegal Move* apabila pemain membuat pergerakan yang tidak mematuhi artikel 3.1-3.9

7.5.1 *Illegal Move* lengkap setelah pemain menekan jam.

7.5.2 Menolak pawn ke petak paling hujung, **tekan jam tanpa menukar kepada buah yang baru** ialah *Illegal Move*

7.5.3 Menekan jam tanpa membuat pergerakan, *Illegal Move*.

7.5.4 Pemain menggunakan dua tangan untuk membuat satu pergerakan, *Illegal move*.

nota: satu tangan gerak buah, tangan yang satu lagi tekan jam
= warning (**BUKAN ILLEGAL**)

Selanjutnya boleh rujuk FIDE Law of Chess

3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1–3.9

7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position

7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.

7.5.3 If the player presses the clock without making a move, it shall be considered and penalized as if an illegal move.

7.5.4 If a player uses two hands to make a single move (for example in case of castling, capturing or promotion) and pressed the clock, it shall be considered and penalized as if an illegal move.

If a player makes a move with one hand and presses the clock with the other, it is not considered as an illegal move, but it is penalized according to article 12.9.