

UNDANG-UNDANG DAN PERATURAN PERTANDINGAN CATUR

1. UNDANG-UNDANG

Kejohanan ini dijalankan mengikut Undang-Undang Federation Internationale Des Echecs (F.I.D.E.) dan Peraturan Am MSSMK / MSSM.

1.1 Masa Pertandingan Masa permainan untuk semua pemain ialah 1 jam atau sehingga syahmat (mana-mana yang terdahulu). Permainan akan ditamatkan dengan syahmat atau salah satu bendera jam pemain jatuh. Pemain yang benderanya jatuh dahulu dikira kalah dengan syarat pemain mesti masih mempunyai sekurang-kurangnya satu bidak atau salah satu buah catur kuasa besar atau kuasa untuk syahmat. Jika ini tidak dipatuhi perlawanan akan dikira seri.

1.2 Rekod Pergerakan

Setiap pemain diwajibkan merekod pergerakan buah caturnya dan juga pihak lawan.

2. JENIS PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan Berpasukan dan Individu

2.1.1 Bawah 18 tahun L/P

2.1.2 Bawah 15 Tahun L/P

2.1.3 Bawah 12Tahun L/P

3. PENDAFTARAN PEMAIN / PEMBENTUKAN PASUKAN

3.1 Pertandingan Berpasukan

3.1.1 Setiap PPD dibenarkan menghantar satu pasukan yang mengandungi 6 orang pemain sahaja setiap kategori L/P (4 orang pemain dan 2 orang sebagai simpanan).

3.2 Pertandingan Individu

3.2.1 Setiap PPD dibenarkan menghantar pesertanya tidak melebihi:

a. 6 orang peserta bawah 18 tahun L/P

b. 6 orang peserta bawah 15 tahun L/P

c. 6 orang peserta bawah 12 tahun L/P

4. SISTEM PERTANDINGAN

4.1 Pertandingan Berpasukan

a. Sistem Swiss dengan 4 hingga 7 pusingan mengikut keramaian pasukan / peserta.

b. Sistem Berger

Bilangan pasukan atau pemain dan jadualnya adalah seperti berikut:

Pusingan	5 atau 6 Pusingan	7 atau 8 Pusingan	9 atau 10 Pusingan
1	(6)-4; 5-3; 1-2	(8)-5; 6-4; 7-3; 1-2	(10)-6; 7-5; 8-4; 9-3; 1-2
2	2-(6); 3-1; 4-5	2-(8); 3-1; 4-7; 5-6	2-(10); 3-1; 4-9; 5-8; 6-7
3	(6)-5; 1-4; 2-3	(8)-6; 7-5; 1-4; 2-3	(10)-7; 8-6; 9-5; 1-4; 2-3
4	3-(6); 4-2; 5-1	3-(8); 4-2; 5-1; 6-7	3-(10); 4-2; 5-1; 6-9; 7-8
5	1-(6); 2-5; 3-4	(8)-7; 1-6; 2-5; 3-4	(10)-8; 9-7; 1-6; 2-5; 3-4
6		4-(8); 5-3; 6-2; 7-1	4-(10); 5-3; 6-2; 7-1; 8-9
7		1-(8); 2-7; 3-6; 4-5	(10)-9; 1-8; 2-7; 3-6; 4-5
8			5-(10); 6-4; 7-3; 8-2; 9-1
9			1-(10); 2-9; 3-8; 4-7; 5-6

Bagi setiap pusingan, peserta / pasukan yang disebut dahulu akan bermain warna putih untuk papan pertama, ketiga dan seterusnya mengikut susunan berselangseli.

- 4.1.1 Pertandingan akan dijalankan selama 2 atau 3 hari.
- 4.1.2 Setiap pasukan akan bermain satu perlawanan sahaja dengan setiap pasukan lain dalam kumpulannya
- 4.1.3 Setiap pasukan akan diberi nombor untuk penjadualan pertandingan.
- 4.1.4 Setiap perlawanan antara dua pasukan adalah dimainkan dengan 4 papan iaitu satu papan satu permainan. Pemain-pemain akan bermain mengikut aturan papan. Ketua-ketua pasukan dikehendaki mencalonkan pemain-pemain / pasukan-pasukan mereka mengikut aturan papan yang betul dengan lebih awal.

- 4.2 Pertandingan Individu
Pertandingan ini akan dijalankan mengikut Sistem Swiss sebagaimana dalam 4.1 (a).

5. CARAMENENTUKAN KEPUTUSAN

- 5.1 Pemberian Mata
 - a) Menang - 1 mata
 - b) Seri - $\frac{1}{2}$ mata
 - c) Kalah - 0 mata
 - d) Bye - 1 mata
- 5.2 Kejohanan Individu
Pemain yang mempunyai mata permainan yang banyak dikira "JOHAN".
- 5.3 Pemutus Seri
Penentuan kedudukan bagi pemain-pemain yang mempunyai mata permainan yang sama adalah mengikut urutan pemutus seri berikut:
 - a) Mata Solkoff / Buchholz
 - b) Mata Sonneborn-Berger
 - c) Mata Median-Solkoff / Median-Buchholz
 - D) Mata Progresif / Kumulatif

6. PAKAIAN

- 6.1 Setiap pemain dikehendaki memakai pakaian seragam sekolah atau identiti pasukan masing-masing.
- 6.2 Seluar pendek, seluar jeans dan selipar adalah dilarang.
- 6.3 Setiap pemain dilarang membawa atau mengguna peralatan yang boleh mengganggu seperti alatan elektronik, telefon bimbit, topi, cermin mata hitam dan sebagainya.

7. DEWAN PERMAINAN / GELANGGANG

- 7.1 Dewan Pertandingan
Sebuah dewan yang besar dan selesa, yang boleh menempatkan kesemua pemain dan pegawai hendaklah disediakan untuk pertandingan.
- 7.2 Sempadan Kawasan Permainan
Sempadan kawasan permainan di dalam dewan perlu dipagar dengan tali keselamatan dan beberapa papan notis tentang kawasan larangan ini hendaklah dipamerkan di sekeliling kawasan permainan.
- 7.3 Meja dan Kerusi
Meja yang sesuai saiznya perlu disediakan. Meja ini hendaklah boleh menempatkan papan catur, jam catur, label meja / papan catur, label nama pemain dan perlu ada ruang untuk pemain menulis / merekod pergerakan permainan caturnya. Kerusi yang selesa perlu disediakan memandangkan tempoh bermain yang sangat panjang. Meja pemain hendaklah disusun mengikut kategori, dengan sebelah dewan diperuntukkan untuk kategori lelaki dan sebelah lagi untuk kategori perempuan.
- 7.4 Meja Pengurusan Pegawai Pertandingan
Meja yang secukupnya perlu disediakan dan disusun di bahagian hadapan dewan.
- 7.5 Pembesar Suara
Pembesar suara perlu disediakan dan berfungsi sepanjang masa.

8. ALATAN

8.1 Buah Catur

Buah-buah catur standard yang digunakan ialah dengan saiz bergaris pusat 1 ½ inci.

8.2 Papan Catur

Papan catur standard yang digunakan ialah dengan saiz sisi bagi setiap petak sisi empat samanya berukuran 2 inci.

8.3 Jam catur manual atau elektronik boleh digunakan.

9. KELEWATAN

Pemain yang tidak hadir dalam masa 30 minit pertama akan secara automatik dikira kalah dalam perlawanan itu. Sekiranya kedua-dua pemain tidak hadir dalam masa 30 minit itu, maka kedua-dua pemain dikira kalah.

10. MENARIK DIRI

Rujuk Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia Kelantan.

11. BANTAHAN

Rujuk Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia Kelantan.

12. JURI RAYUAN

Rujuk Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia Kelantan.

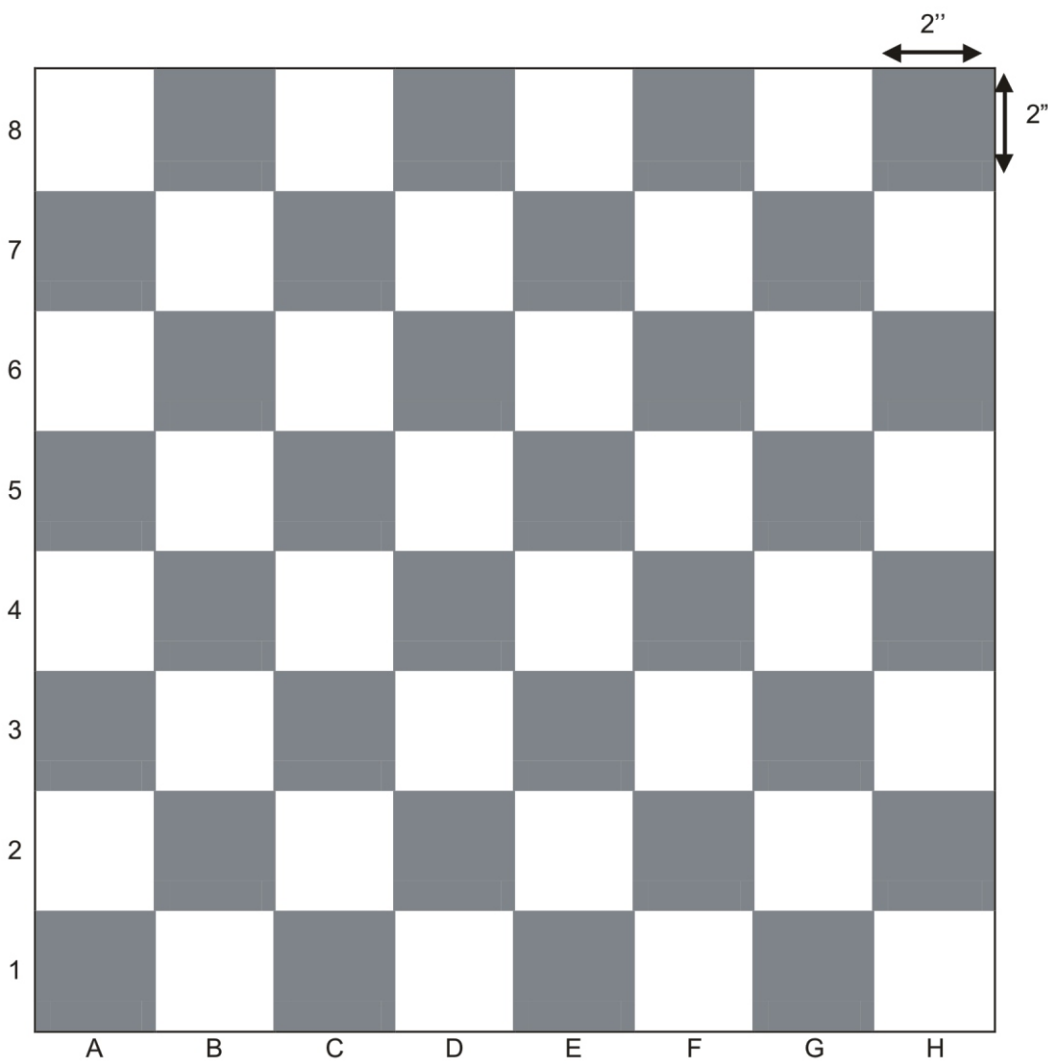
13. LEMBAGA TATATERTIB

Rujuk Peraturan Am Majlis Sukan Sekolah-Sekolah Malaysia Kelantan.

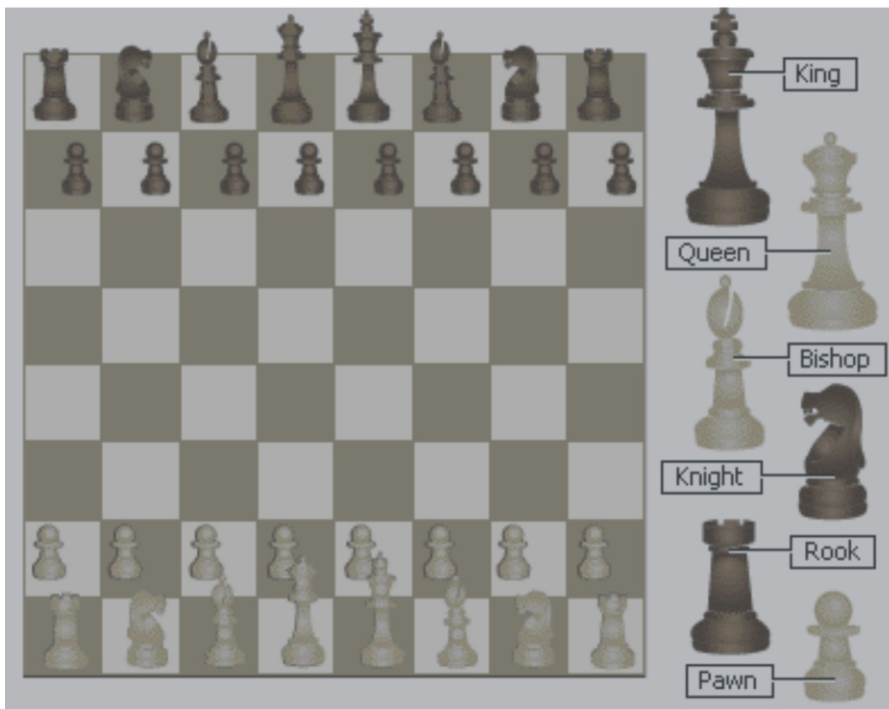
14. PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam peraturan ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan dan keputusan adalah muktamad. Sila rujuk Peraturan Am MSSMK.

PAPAN CATUR STANDARD

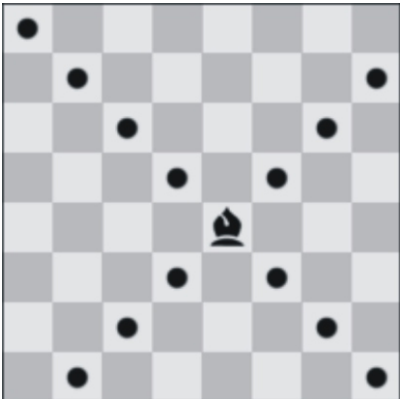


KEDUDUKAN BUAH-BUAH CATUR PADA POSISINYA

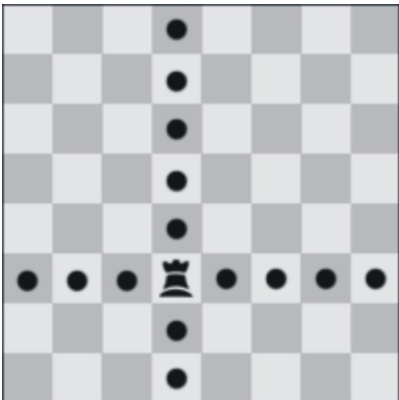


PERGERAKAN BUAH CATUR

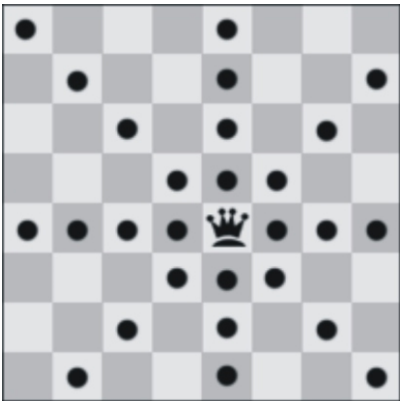
Pergerakan Bishop



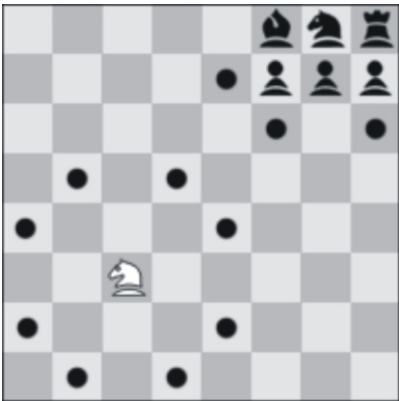
Pergerakan Rook



Pergerakan Queen



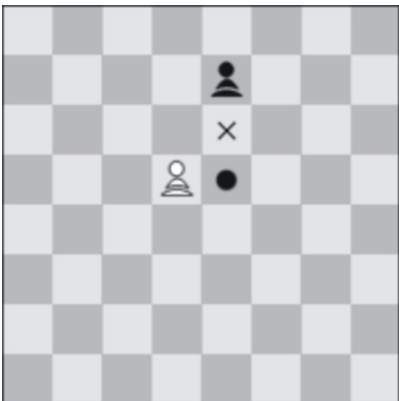
Pergerakan Knight



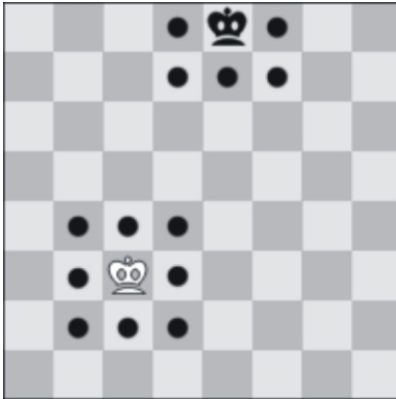
Pergerakan Pawn



Pergerakan Pawn 'en passant'



Pergerakan King



Sebelum Putih 'castling' sebelah King dan sebelum Hitam 'castling' sebelah Queen



Selepas Putih 'castling' sebelah King dan selepas Hitam 'castling' sebelah Queen



Sebelum Putih 'castling' sebelah Queen dan sebelum Hitam 'castling' sebelah King



Selepas Putih 'castling' sebelah Queen dan selepas Hitam 'castling' sebelah King

