

KEJOHANAN CATUR SEMINAR KECERGASAN 2024
JABATAN PERTANIAN SABAH

1. UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 1.1. Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang-Undang FIDE.
- 1.2. Selain dari peraturan umum di atas, Jawatankuasa Teknikal Pertandingan adalah berhak meminda / mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran Seminar Kecergasan Jabatan.
- 1.3. Kecuali apa yang disebut dalam peraturan yang menguasai dalam peraturan ini maka undang-undang adalah diikuti.

2. PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1. Setiap Zon mendaftar (3) orang pemain dan satu (1) orang simpanan. dan seorang (1) seorang jurulatih dan (1) orang pengurus pasukan.
- 2.2. Jumlah Pemain adalah ditetapkan sebanyak 18 pemain dan 6 simpanan.
- 2.3. Borang Pendaftaran Pemain yang muktamad hendaklah diserahkan kepada Jawatankuasa Pengelola mengikut masa yang telah ditetapkan kepada pihak penganjur.
- 2.4. Sebarang pertukaran pemain selepas masa yang telah ditetapkan oleh pihak penganjur tidak akan diterima.
- 2.5. Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran Pemain sahaja yang dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.

3. PASUKAN & MASA BERMAIN

2.1. Pasukan

- 2.1.1. 6 pasukan dari 6 zon di sabah terdiri daripada 3 pemain utama, dan 1 pemain simpanan.

2.1.2. Jadual 1: Senarai Zon dan pemain

ZON	PEMAIN			SIMPANAN
A	A1	A2	A3	A4
B	B1	B2	B3	B4
C	C1	C2	C3	C4
D	D1	D2	D3	D4
E	E1	E2	E3	E4
F	F1	F2	F3	F4

- 2.1.3. Setiap pasukan akan membuat cabutan untuk menentukan Zon ABCDEF dan akan bertanding mengikut Jadual Perlawanan seperti di perkara 5.

2.2. Kawalan Masa

- 2.2.1. Setiap pemain mempunyai had masa selama lima belas (15) minit untuk setiap pemain sehingga masa tamat.
- 2.2.2. 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.

5. SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1. Pertandingan akan mengikuti struktur sistem Round-Robin dimana setiap pasukan akan berhadapan dengan SETIAP pasukan yang lain.
- 5.2. Jumlah pusingan adalah lima (5) pusingan dan Sembilan (9) perlawanan akan dijalankan secara serentak bagi setiap pusingan.
- 5.3. Jadual perlawanan bagi setiap pusingan adalah ditetapkan mengikut Jadual berikut:

Jadual 2: Jadual Pusingan Round-Robin

Pusingan 1	Pusingan 2	Pusingan 3	Pusingan 4	Pusingan 5
A vs B	A vs C	A vs D	A vs E	A vs F
C vs D	B vs E	B vs F	B vs D	B vs C
E vs F	D vs F	C vs E	C vs F	D vs E

- 5.4. Cabutan akan dibuat untuk penentuan pasangan (pemain vs pemain) bagi setiap perlawanan di setiap pusingan,

Jadual 3: Jadual Pusingan 1

A vs B	A(1)	A(2)	A(3)
B(1)			
B(2)			
B(3)			
C vs D	C(1)	C(2)	C(3)
D(1)			
D(2)			
D(3)			
E vs F	E(1)	E(2)	E(3)
F(1)			
F(2)			
F(3)			

- 5.5. Senarai nama akan dikemaskini pada setiap pusingan, hanya tiga (3) pemain boleh mengikuti setiap pusingan tetapi boleh berganti dengan pemain simpanan.
- 5.6. Seorang Arbiter akan dijemput untuk menguatkuasakan peraturan, menyelesaikan pertikaian, dan memastikan permainan yang adil.

6. MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

7. PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

8. KEPUTUSAN BERKUMPULAN

- 8.1. Setiap kumpulan/pemain akan diberikan mata seperti berikut:

Jadual 4: Sistem Poin

Menang	1
Seri	0.5
Kalah	0

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

- 8.2.1. Blitz Chess
 - 8.2.1.1. PE/DE
 - 8.2.1.2. Bucholz cut 1
 - 8.2.1.3. Bucholz

9. KELEWATAN/MASA MENUNGGU

- 9.1. Pemain mesti hadir di papan catur masing-masing apabila pusingan bermula.
- 9.2. Permainan yang sudah bermula tidak boleh ditangguhkan
- 9.3. Tiada masa menunggu bagi Blitz Chess. Pemain yang datang lewat akan dikira kalah sekiranya masa menunggu yang diperuntukkan untuk pemain tersebut tamat.
- 9.4. 1 point kemenangan diberikan kepada lawan pemain yang lewat.

10. PERATURAN LAIN YANG PATUT DINYATAKAN

- 10.1. Sebarang alat elektronik terutamanya telefon bimbit tidak dibenarkan digunakan sepanjang permainan berlangsung. Pemain akan terus dikira kalah jika berbuat demikian.
- 10.2. 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.
- 10.3. Touch Move - Pemain yang menyentuh buah catur mesti mengerakkan buah catur yang disentuh jika ada legal move.
- 10.4. 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.
- 10.5. Pemain DIWAJIB 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.
- 10.6. Sebarang keputusan yang dibuat oleh ketua arbiter adalah muktamad