



PERATURAN AM PERMAINAN

CATUR

KARNIVAL SUKAN KOLEJ PROFESIONAL MARA & KOLEJ MARA 2026 [KASUKMA (XVI)]

KOLEJ PROFESIONAL MARA
SERI ISKANDAR, PERAK.

CATUR

INDIVIDU LELAKI, WANITA DAN MIX DOUBLE

PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

1.0 SISTEM DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 1.1 Peraturan Am pertandingan dan **Undang-Undang Catur FIDE 2018** akan dikuatkuasakan sepanjang pertandingan dijalankan.
- 1.2 Pertandingan akan dijalankan secara **LIMA (5)** pusingan sistem **SWISS**. Setiap pemain akan diberikan kawalan masa rapid 30 minit per pemain dan keseluruhan 60 minit untuk setiap permainan.
- 1.3 Pertandingan akan dijalankan dalam **TIGA (3) kategori** seperti berikut:-
 - 1.3.1 Individu Lelaki
 - 1.3.2 Individu Wanita
 - 1.3.3 Mix Double
- 1.4 Pemberian **MATA** kepada pemain adalah seperti berikut:
 - 1.4.1 1 mata untuk menang
 - 1.4.2 ½ mata untuk seri
 - 1.4.3 0 mata untuk kalah
- 1.5 Pemain yang mendapat **BYE** akan diberikan kemenangan percuma (1 mata). Setiap pemain hanya layak mendapat **BYE** sekali sahaja sepanjang pertandingan berlangsung.
- 1.6 Sekiranya **MATA** dikumpul oleh pemain adalah **SAMA**. Sistem pemutus (*Tie- Break*) yang akan digunapakai seperti berikut:
 - 1.6.1 Direct Encounter
 - 1.6.2 Buchholz (variable 0)
 - 1.6.3 Buchholz (variable 1)
 - 1.6.4 Sonneborn - Berger
 - 1.6.5 Progressive Score

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 1.7 Pemain yang membuat *illegal move* akan diberikan amaran kali **PERTAMA** dan sekiranya berulang buat kali **KEDUA** akan diisytiharkan **KALAH**.
- 1.8 Pemain **TIDAK** dibenarkan membawa, memakai atau menggunakan sebarang **ALAT ELEKTRONIK** semasa bermain (Contoh: smartphone atau smart watch). Sekiranya ianya berbunyi, bergetar (vibrate) semasa sedang bermain, pemain tersebut akan diisytihar kalah pada pusingan yang berkenaan sahaja.

2.0 SYARAT PENYERTAAN

- 2.1 Hanya pemain-pemain yang berdaftar sahaja boleh mengambil bahagian dalam siri pertandingan ini. Setiap pasukan hanya boleh mendaftarkan satu **(1) orang** pemain Lelaki dan **(1) orang** pemain Wanita dan hendaklah dikemukakan kepada Jawatankuasa Penganjur pada atau sebelum taklimat pengurus pasukan. Pendaftaran pemain bagi kategori Mix Double adalah berdasarkan pemain sedia ada.
- 2.2 Semua pengurus pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain beserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan. Semua dokumen perlu dimuatnaik di dalam sistem pendaftaran KASUKMA 2026.
- 2.3 Senarai pemain yang disahkan semasa sesi taklimat adalah muktamad. Selepas taklimat, sebarang permohonan pertukaran / gantian pemain tidak akan dibenarkan.

3.0 KEHADIRAN / WALKOVER

- 3.1 Pertandingan akan dijalankan tepat mengikut jadual yang telah ditetapkan.
- 3.2 Pemain yang tidak hadir mengikut jadual pertandingan, jam mereka akan dimulakan mengikut *Artikel 6.6 Undang-Undang Catur FIDE*.
- 3.3 Pemain yang lewat melebihi 15 minit (masa menunggu) setelah pusingan bermula akan dikira kalah untuk pusingan yang tersebut.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 3.4 Sekiranya kedua-dua pemain tidak hadir, keputusan mereka adalah dianggap kosong-kosong (0:0).

Menarik diri daripada perlawanan adalah tidak dibenarkan. Jika ianya berlaku, pemain berkenaan dianggap menarik diri dari keseluruhan pertandingan. Semua mata yang diperolehi terdahulu tidak akan diambil kira.

4.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 4.1 Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan dan pemain akan diadakan pada **1 Oktober 2026 (Khamis) jam 3.00 petang.**

5.0 BANTAHAN

- 5.1 Bantahan terhadap keputusan atau soal pemain yang tidak layak mestila dihantar secara bertulis kepada Jawatankuasa Penganjur dan hendaklah diterima dalam tempoh 30 minit selepas tamatnya perlawanan berkenaan dan berserta dengan wang tunai berjumlah RM500.00 yang akan dikembalikan jika bantahan itu berjaya.
- 5.2 Bantahan tidak boleh dibuat terhadap keputusan mengenai perkara perkara fakta yang dibuat oleh pegawai pertandingan di gelanggang permainan.

6.0 ETIKA PEMAIN

- 6.1 Para pemain mestilah menjaga tatasusila permainan catur, pegawai pertandingan berhak mengeluarkan mana-mana pemain yang mengganggu-gugat pelaksanaan pertandingan.
- 6.2 Sewaktu permainan, pemain tidak dibenarkan menggunakan nota, sumber- sumber maklumat, mendapat nasihat, menerima isyarat atau menganalisis permainan dengan papan catur lain.
- 6.3 Pemain yang telah selesai bermain akan dikira sebagai penonton. Mereka hendaklah berada di luar kawasan permainan yang ditetapkan.

PERATURAN AM KASUKMA (XVI) 2026
KOLEJ PROFESIONAL MARA SERI ISKANDAR

- 6.4 Pemain yang mempunyai pergerakan tidak dibenarkan keluar dari kawasan permainan tanpa kebenaran Pegawai Pertandingan.
- 6.5 Pemain tidak dibenarkan mengganggu atau menyebabkan lawannya tidak dapat menumpu perhatian kepada permainan. Ini termasuk tawaran seri berulang kali dan tidak munasabah.

7.0 PEGAWAI PERTANDINGAN

- 7.1 Pegawai pertandingan adalah terdiri daripada kalangan Arbiter yang berdaftar dengan *FIDE*, iaitu *FIDE Arbiter (FA)* dan MCF iaitu National Arbiter.
- 7.2 Pegawai pertandingan pada setiap perlawanan hendaklah membuat laporan dalam borang yang disediakan dan laporan itu hendaklah dihantar kepada Jawatankuasa Penganjur dalam tempoh 1 jam selepas tamat perlawanan.

8.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 8.1 Segala hal yang tidak diperuntukkan di bawah peraturan ini atau soal Perbezaan taksiran akan diputuskan oleh Jawatankuasa Penganjur dan keputusan yang dibuat adalah muktamad.