



CATUR BERPASUKAN



PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN

CATUR BERPASUKAN

1.0 NAMA

Pertandingan ini dinamakan

“KEJOHANAN CATUR BERPASUKAN SUKAN MARA SEMALAYSIA 2026”

2.0 TEMPAT DAN TARIKH PERTANDINGAN

Tarikh : 31 Ogos 2026 – 01 September 2026

Tempat : MRSM Arau, Perlis

3.0 PENGANJURAN

- 3.1. Jawatankuasa Penganjur akan mengatur serta menganjurkan pertandingan ini dan sebarang keputusan yang dibuat terhadap segala perkara yang berhubungkait dengan kejohanan ini adalah muktamad.
- 3.2. Jawatankuasa ini juga berhak meminda atau membuat apa-apa penyesuaian untuk permainan dalam kejohanan ini menurut cara yang difikirkan sesuai.
- 3.3. Jawatankuasa ini juga berhak menolak mana-mana pasukan atau peserta yang tidak mematuhi peraturan dan syarat.

4.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN

- 4.1. Undang-Undang dan Peraturan permainan yang digunapakai dalam kejohanan ini adalah mengikut Peraturan dan Undang-Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE).
- 4.2. Kejadian di luar dugaan yang tidak terdapat dalam peruntukan berkenaan akan diputuskan seperti berikut :-
 - 4.2.1. Semua kejadian akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang & Peraturan Kejohanan Sukan MARA Se Malaysia Ke 11, Perlis 2026.
 - 4.2.2. Sebarang perselisihan teknikal akan diputuskan berasaskan kepada Undang-Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Jawatankuasa Penganjur.
 - 4.2.3. Semua keputusan yang dibuat oleh Jawatankuasa Penganjur adalah muktamad.

5.0 PENYERTAAN

- 5.1. Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar enam (6) orang pemain sahaja termasuk pemain simpanan dan seorang pegawai pengurus.
- 5.2. Pendaftaran setiap pemain hendaklah mengikut keperluan yang ditetapkan dalam Undang-Undang dan Peraturan Sukan MARA Se Malaysia Ke 11, Perlis 2026 dan borang pendaftaran mesti ditandatangani oleh Ketua Kontigen atau Pengurus Pasukan setiap negeri.

6.0 TAKLIMAT PENGURUS PASUKAN

- 6.1. Taklimat kepada pengurus-pengurus pasukan akan diadakan pada **29 OGOS 2026 jam 8.30 malam di MRSM Arau, Perlis.**
- 6.2. Pengurus Pasukan dikehendaki mengemukakan senarai akhir pemain yang telah didaftarkan berserta dengan dokumen-dokumen yang disahkan dan mestilah ditandatangani oleh Ketua Kontijen atau Pengurus Pasukan setiap negeri. Senarai nama pemain yang didaftar dan diserahkan semasa Taklimat pengurus Pasukan adalah muktamad.

7.0 ACARA PERTANDINGAN

7.1 ACARA CATUR BERPASUKAN

- 7.1.1 Setiap pasukan dianggotai oleh enam (6) orang pemain, di mana lima (5) orang akan bermain pada satu-satu masa dan satu (1) pemain simpanan. Papan Catur 1 hingga Papan Catur 4 ialah pemain lelaki manakala Papan Catur 5 ialah pemain wanita.
- 7.1.2 Setiap pemain akan diberi masa selama 45 minit + 5 saat setiap gerakan dalam sesuatu pusingan. Ini bermakna jangkamasa dalam sesuatu pusingan adalah 1 jam 30 minit. Pemain yang telah dahulu habiskan masanya dikira kalah, *tertakluk kepada Artikel 6 Peraturan Catur FIDE.*

8.0 CATATAN PERGERAKAN

- 8.1. Pemain tidak diwajibkan membuat catatan pergerakan. Walau bagaimanapun, borang-borang catatan akan disediakan.

9.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 9.1. Pertandingan Catur Berpasukan akan dijalankan mengikut Sistem *Swiss Teams*, lima (5) pusingan (lihat lampiran Jadual Pertandingan).

10.0 SISTEM PEMBERIAN MATA

10.1. Pemberian mata bagi catur pasukan adalah seperti berikut :-

- 10.1.1. Menang 2 mata (Keputusan : 5-0, 4-1, 3 - 2 , $4\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$ atau $3\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$)
- 10.1.2. Seri 1 mata (Keputusan : $2\frac{1}{2} - 2\frac{1}{2}$)
- 10.1.3. Kalah 0 mata (Keputusan : 0-5, 1-4, 2-3, $1\frac{1}{2} - 3\frac{1}{2}$, atau $\frac{1}{2} - 4\frac{1}{2}$)

11.0 SISTEM PEMUTUS BAGI MENENTUKAN PEMENANG

11.1 CATUR BERPASUKAN

Pertandingan akan dikendalikan dengan sistem berkomputer Swiss Manager yang diluluskan FIDE dan kedudukan pasukan akan ditentukan seperti berikut :-

- 11.1.1. Matchpoints
- 11.1.2. Game Points
- 11.1.3. Extended Direct Encounter for teams (EDE)

Sekiranya masih terdapat kedudukan yang sama dalam menentukan Johan dan Naib-Johan, maka kaedah pemutus berikut akan digunakan :-

(a) Keputusan Antara Pasukan

Sekiranya terdapat dua (2) pasukan teratas yang memperolehi mata yang sama, pasukan yang memenangi perlawanan antara keduanya di peringkat awal akan diisytihar sebagai Johan.

(b) Jumlah Mata Terkumpul Individu

Mata yang diperolehi oleh semua pemain dalam sesuatu pasukan dijumlahkan. Pasukan yang mempunyai Mata Terkumpul Individu yang terbanyak akan diistiharkan sebagai Johan.

(c) Permainan Semula 'Best of 3'

Sekiranya kedua-dua pasukan ini belum bertemu ataupun perlawanan terdahulu berkeputusan seri, maka satu perlawanan 'Best of 3' akan di adakan bagi menentukan Johan dan Naib-Johan.

12.0 PEMBATALAN / WALKOVER

- 12.1. Pertandingan akan dijalankan tepat mengikut jadual yang telah ditetapkan (lihat Lampiran Jadual Pertandingan)
- 12.2. Mana-mana pemain yang tidak hadir mengikut jadual permainan, jam mereka akan dijalankan mengikut *Artikel 12 Peraturan Catur FIDE*.

- 12.3. Pemain yang lewat 10 minit atau lebih dari jadual permainan yang ditetapkan akan dikira kalah.
- 12.4. Sekiranya kedua-dua pemain tidak hadir, keputusan mereka adalah kosong (0).

13.0 TINDAKAN TATATERTIB

- 13.1. Hukuman berikut adalah merupakan hukuman yang dikenakan secara automatik:-

Seseorang pemain yang disingkirkan atau dikeluarkan daripada gelanggang permainan atas sebab-sebab berkelakuan buruk dan biadap, pemain tersebut akan digantung satu perlawanan berikutnya.

14.0 BANTAHAN

- 14.1. Bantahan hendaklah dibuat dengan bertulis kepada Jawatankuasa Rayuan dalam tempoh tidak lebih dari satu (1) jam selepas tamat pertandingan.
- 14.2. Setiap bantahan dikenakan bayaran sebanyak RM500.00 dan tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan ditolak.

15.0 ETIKA PEGAWAI

- 15.1. Pengurus/Jurulatih pasukan adalah bertanggungjawab bagi memastikan tiap-tiap pemain dan penyokong pasukannya berpegang kepada semangat kesukanan yang tulin.

16.0 TINGKAH LAKU PEMAIN

- 16.1. Para pemain mestilah menjaga tatasusila permainan catur, Pegawai Pertandingan berhak mengeluarkan mana-mana pemain yang mengganggu gugat pelaksanaan pertandingan.
- 16.2. Sewaktu permainan, pemain tidak dibenar menggunakan nota, sumber-sumber maklumat, mendapat nasihat, menerima isyarat atau menganalisa permainan dengan papan catur lain.
- 16.3. Pemain yang telah selesai bermain akan dikira sebagai penonton. Mereka hendaklah berada di luar kawasan permainan yang ditetapkan.
- 16.4. Pemain yang mempunyai pergerakan tidak dibenarkan keluar dari kawasan permainan tanpa kebenaran Pegawai Pertandingan.

- 16.5. Pemain tidak dibenarkan mengganggu atau menyebabkan lawannya tidak dapat menumpu perhatian kepada permainan. Ini juga termasuk tawaran seri yang tidak munasabah.
- 16.6. Pemain yang melanggar mana-mana Artikel 12.1 hingga 12.10 di atas akan dikenakan tindakan seperti Artikel 13.4 Peraturan Catur FIDE.
- 16.7. Mana-mana pemain yang enggan mematuhi Peraturan Catur FIDE akan diisytiharkan kalah dalam permainan berkenaan. Lawannya akan diberi satu (1) mata.
- 16.8. Sekiranya kedua-dua pemain di dapati bersalah mengikut Artikel 12.3, mereka akan dikira kalah dalam permainan tersebut.

17.0 HAL-HAL YANG TIDAK DIPERUNTUKKAN

- 17.1. Segala hal yang tidak diperuntukan dibawah peraturan ini dan segala tafsiran peraturan ini hendaklah diselenggarakan oleh Jawatankuasa Penganjur **KEJOHANAN SUKAN MARA SEMALAYSIA KE-11, PERLIS 2026** dan segala keputusan adalah muktamad.

18.0 FIDE Law of Chess

- 18.1 Segala rujukan utama digunapakai sepanjang kejohanan menggunakan FIDE Law of Chess yang boleh dimuat turun melalui laman sesawang rasmi FIDE dibawah <https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf>



JADUAL PERMAINAN ACARA CATUR BERPASUKAN (HARI PERTAMA)	
PERKARA	MASA
Taklimat Kejohanan	8.45 Pagi – 9.00 Pagi
Pusingan 1	9.30 Pagi – 11.30 Pagi
Pusingan 2	12.30 Tengahari – 2.30 Petang
Pusingan 3	3.30 Petang – 5.30 Petang
JADUAL PERMAINAN ACARA CATUR BERPASUKAN (HARI KEDUA)	
Pusingan 4	8.30 Pagi – 10.30 Pagi
Pusingan 5	11.30 Pagi – 1.30 Petang
Majlis Penyampaian Hadiah	2.00 Petang



**BORANG DAFTAR NAMA PEMAIN
PERTANDINGAN CATUR BERPASUKAN**

KONTIGEN : _____

	NAMA	NO. GAJI	NO. H.P.
PENGURUS PASUKAN			

BIL	NAMA PEMAIN	NO. GAJI
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Ketua Kontigen

Pengurus Pasukan

.....
Nama :

.....
Nama :

.....
Tarikh