



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

PERATURAN PERMAINAN CATUR CAMPURAN

1.0 UNDANG – UNDANG PERMAINAN

Pertandingan ini dijalankan mengikut Undang–Undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan Peraturan Am Sukan Staf Universiti Putra Malaysia 2015.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Setiap pasukan hanya dibenarkan mendaftar maksimum lima (5) orang pemain lelaki dan tiga (3) orang pemain wanita termasuk ketua pasukan dan seorang (1) pengurus pasukan serta seorang (1) jurulatih pasukan.
- 2.2 Setiap pasukan terdiri daripada lima (5) orang pemain lelaki dan tiga (3) orang pemain wanita. Empat (4) orang pemain utama dan satu (1) orang pemain simpanan bagi pemain lelaki. Dua (2) orang pemain utama dan satu (1) orang pemain simpanan bagi pemain wanita. Susunan pemain adalah tetap mengikut kedudukan turutan papan. Pemain lelaki dan wanita yang terakhir dalam senarai turutan papan adalah pemain simpanan.
- 2.3 Pendaftaran susunan pemain mengikut papan hendaklah dihantar kepada jawatankuasa pengelola sebelum pertandingan dimulakan. Hanya pemain yang didaftarkan sahaja yang dibenarkan bermain.

3.0 SISTEM PERMAINAN

3.0 Pertandingan akan dijalankan secara sistem swiss *tujuh* (7) pusingan.

3.2 Pendaftaran pemain

3.2.1 Susunan pemain mengikut papan adalah tetap dan tidak boleh dipindah.

2.1.1 Pengurus pasukan perlu mendaftarkan pemain yang akan bermain pada setiap pusingan, 15 minit sebelum permainan dimulakan

2.2 Kedudukan pemain semasa permainan dijalankan adalah mengikut susunan papan yang telah didaftarkan. Sekiranya berlaku kesilapan, pemain pasukan yang terlibat dikira kalah pada pusingan tersebut.

2.3 Kawalan Masa

2.3.1 Masa permainan adalah 35 minit untuk setiap pemain. Masa penuh permainan adalah 1 jam 10minit.

2.3.2 Masa menunggu adalah 35 minit sebaik sahaja permainan bermula. Sekiranya pemain gagal menghadirkan diri dalam tempoh masa yang ditetapkan, beliau dikira kalah pada pusingan tersebut.

2.4 Merekod Permainan

2.4.1 Pemain diberi pilihan sama ada untuk merekod atau tidak pergerakan. Pemain yang ingin merekod boleh merekod pada ‘scoresheet’ yang telah disediakan.

4.0 KEPUTUSAN

- 4.1 Pemberian mata untuk setiap pemain adalah seperti berikut:

Menang	1 mata
Seri	$\frac{1}{2}$ mata
Kalah	0 mata

Setiap mata yang diperolehi oleh pemain akan dijumlahkan untuk mata pasukan (game-point) pada setiap pusingan.

- 4.2 Pemberian mata untuk setiap pasukan (match-point) adalah seperti berikut:

Menang	2 mata
Seri	1 mata
Kalah	0 mata

- 4.3 Sistem pemutus bagi pengiraan pasukan pemenang adalah berdasarkan:-

- 4.3.1 Game Point
- 4.3.2 Match Point
- 4.3.3 PE (Personal Encounter)
- 4.3.4 Board Down Performance

- 4.4 Untuk penentuan papan terbaik, bagi pemain utama perlulah bermain sekurang-kurangnya 5 pusingan manakala untuk pemain simpanan pula perlu bermain sekurang-kurangnya 4 pusingan.

- 4.5 Bagi pengiraan untuk pemenang bagi papan terbaik adalah berdasarkan sistem pemutus berikut:-

- 4.5.1 Performance percentage
- 4.5.2 Number of wins
- 4.5.3 PE (Personal Encounter)
- 4.5.4 Buchholz

- 4.6 Keputusan arbiter/pengadil adalah muktamad.

5.0 DISIPLIN PARA PEMAIN

5.1 Penggunaan telefon bimbit atau alat komunikasi/elektronik yang berkaitan semasa permainan sedang berlangsung adalah tidak dibenarkan.

5.2 Pemain tidak dibenarkan makan dan merokok semasa perlawanan berlangsung.

5.3 Pemain hendaklah berpakaian kemas (tidak dibenarkan memakai selipar).

5.4 Pemain yang telah selesai bermain dikehendaki meninggalkan kawasan permainan serta merta.