

PERATURAN PERTANDINGAN CATUR

1. AM

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Catur Penjara Malaysia 2006

2. PENGANJUR/PENGELOLA

Pertandingan ini dianjurkan oleh Majlis Sukan Penjara Malaysia dan dikelolakan oleh Penjara Kluang, Johor.

3. SYARAT-SYARAT PENYERTAAN / PENDAFTARAN

- 1.1 Pertandingan ini terbuka kepada semua pegawai/anggota/kakitangan yang bertugas di bawah Jabatan Penjara Malaysia.
- 1.2 Setiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai enam (6) orang pemain (terbuka) yang terdiri daripada kakitangan Jabatan/Agensi. Pendaftaran pemain hendaklah menggunakan **Borang** yang telah disediakan.
- 1.3 Pemain yang tidak didaftarkan tidak dibenarkan mengambil bahagian. Sekiranya berlaku sedemikian, penyertaan pasukan tersebut akan dibatalkan secara automatik. Semua perlawanan sebelumnya yang disertai oleh pasukan tersebut dianggap tidak sah. Jika menang, kemenangan percuma akan diberikan kepada pihak lawan.

4. TEMPAT, MASA DAN JADUAL PERTANDINGAN

- 4.1 Perlawanan akan diadakan ditetapkan kemudian.
- 4.2 Perlawanan ini akan dijalankan dalam tempoh dua hari bermula pada 9 Disember 2006 dan berakhir pada 10 Disember 2006. Semua perlawanan akan dijalankan mengikut jadual yang telah disediakan oleh jawatankuasa penganjur.
- 4.3 Pasukan yang akan bertanding hendaklah berada di tempat pertandingan sepuluh (10) minit sebelum perlawanan bermula. Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan jika pasukan lawan gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit dari masa sesuatu perlawanan sepatutnya dimulakan.
- 4.4 Bagi pengurus dan ketua pasukan mereka hendaklah menyerahkan nama dan susunan pemain-pemain kepada pengadil rasmi sepuluh (10) minit sebelum perlawanan dimulakan.
- 4.5 Jumlah pemain dalam satu pasukan bagi setiap perlawanan ialah enam (6) orang yang terdiri daripada lima (5) pemain utama dan satu (1) pemain simpanan.

5. FORMAT DAN PERATURAN PERTANDINGAN

- 5.1 Setiap pemain hanya dibenarkan bermain sekali sahaja.
- 5.2 Pertandingan akan dijalankan secara kalah mati dan secara berkumpulan yang terdiri dari lima (5) pemain. Perlawanan berjalan secara serentak bagi semua lima pemain.
- 5.3 Setiap pemain akan diberi masa selama lima belas (15) minit (menggunakan chess clock). Pemain akan dikira kalah samada di Checkmate atau kehabisan masa yang diberikan (15 minit). Kemenangan adalah berdasarkan "best of three".
- 5.4 Pertukaran atau penggantian pemain tidak boleh dilakukan selepas susunan pemain-pemain telah ditetapkan dan diserahkan kepada penganjur.
- 5.5 Semua pertandingan diperingkat awal akan dijalankan secara kalah mati di mana setiap pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu A dan B.
- 5.6 Johan dan Naib Johan kumpulan sahaja yang layak ke pusingan seterusnya dan bertemu secara menyilang dan kalah mati.
 - JOHAN KUMPULAN A LAWAN N/JOHAN KUMPULAN B.
 - JOHAN KUMPULAN B LAWAN N/JOHAN KUMPULAN A.
- 5.7 Pemenang-pemenang bagi kedua-dua perlawanan tersebut layak ke pusingan akhir bagi menentukan johan dan naib johan
- 5.8 Peraturan permainan adalah mengikut Peraturan Catur Antarabangsa (World Chess Federation – FIDE Laws of Chess)

6. CARA BERMAIN

- 1.1 Permainan menggunakan set catur dan chess clock yang disediakan oleh pihak penganjur.
- 1.2 Penentuan permulaan set putih @ hitam kepada pemain akan ditentukan secara undian oleh pengadil. Pemain yang mendapat set putih akan memulakan permainan.
- 1.3 Setiap perlawanan ada tiga (3) frame. Pemain yang berjaya menang sebanyak dua kali berturutan tidak perlu meneruskan perlawanan kerana pemenang dikira berdasarkan 'best of three'.
- 1.4 Pemain dikira menang samada berjaya membuat 'checkmate' kepada pihak lawan atau pihak lawan kehabisan waktu yang diperutukan kepadanya selama lima belas (15) minit.

7. PEMBERIAN MATA DAN PENENTUAN KEMENANGAN

- 7.1 Pemain yang menang akan diberikan satu mata untuk pasukannya. Pasukan yang mendapat mata tertinggi "best of five" akan diistiharkan sebagai pemenang.
- 7.2 Kemenangan percuma akan diberikan kepada mana-mana pasukan, jika pasukan lawannya melakukan kesalahan seperti berikut:
 - 7.2.1 Menyenaikan pemain yang tidak didaftarkan dalam mana-mana perlawanan seperti dinyatakan di atas.
 - 7.2.2 Gagal berada di gelanggang selepas lima (5) minit perlawanan sepatutnya dimulakan seperti dinyatakan di atas.
 - 7.2.3 Tidak mahu meneruskan perlawanan.

8. PERKARA YANG BOLEH MEMBATALKAN PERMAINAN

Pengadil boleh membatalkan permainan jika pemain berada dalam keadaan berikut :

- 8.1 Merokok, makan atau minum
- 8.2 Membuat bising atau mengganggu permainan pihak lawan.

9. ETIKA BERPAKAIAN.

Semua pemain mestilah memakai pakaian sukan yang sesuai. Pakaian menjolok mata adalah dilarang sama sekali.

10. PENGADILAN

- 10.1 Pengadil mempunyai kuasa mutlak mendenda pemain tanpa sebarang amaran atau teguran.
- 10.2 Sebarang perubahan terhadap perkara yang membatalkan permainan adalah terletak pada budi bicara pengadil.
- 10.3 Keputusan pengadil adalah muktamad
- 10.4 Pengadil yang mengadili perlawanan adalah pengadil yang dilantik oleh urusetia pengelola.

11. BANTAHAN

Segala bantahan boleh dibuat dengan merujuk kepada **Jawatankuasa Bantahan dan Rayuan** yang dilantik oleh pihak penganjur kejohanan ini.