

PERATURAN PERMAINAN CATUR
SUKAN ASASI MALAYSIA KALI KE-9 TAHUN 2026 (SAM2026)

1.0 UNDANG-UNDANG PERTANDINGAN

1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut peraturan-peraturan am International Chess Federation (FIDE) dan peraturan-peraturan am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026 (SAM2026).

2.0 JENIS PERTANDINGAN

2.1 Pertandingan Catur, Pusat Asasi Universiti Awam Malaysia dan Kolej Matrikulasi Malaysia.

3.0 KELAYAKAN PEMAIN

3.1 Rujuk perkara 3 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

4.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 4.1 Setiap universiti boleh menghantar minima 1 orang pemain dan maksima 3 orang pemain.
- 4.2 Hanya pemain yang berdaftar dalam Borang Pendaftaran Pemain Sahaja yang dibenarkan bermain dalam kejohanan ini.
- 4.3 Pertandingan ini terdiri daripada acara-acara berikut:

Lelaki	Wanita
Rapid Individu	Rapid Individu
Rapid Berpasukan	Rapid Berpasukan

5.0 SISTEM PERTANDINGAN

- 5.1 Format Pertandingan :
- Dijalankan mengikut sistem Swiss 7 pusingan.
 - Pertandingan secara Individu
- 5.2 Untuk kategori individu, apabila pertandingan memasuki fasa dua pusingan terakhir, pemain yang mempunyai lebih daripada 50% markah tidak boleh main dengan pemain daripada pasukan yang sama.
- 5.3 Pemain yang habis berlawan dikehendaki untuk keluar dari tempat pertandingan.
- 5.4 Pemain dilarang untuk bising semasa pertandingan berlangsung. Kegagalan untuk mematuhi peraturan akan dikenakan penalti **1 mata** ditolak pada akhir pertandingan.

6.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 6.1 Kategori yang dipertandingkan adalah:
 - 6.1.1 Individu lelaki
 - 6.1.2 Berpasukan lelaki
 - 6.1.3 Individu Wanita
 - 6.1.4 Berpasukan Wanita
- 6.2 Setiap pemain mestilah berada di lokasi pertandingan **10 minit** sebelum pertandingan bermula. Pintu akan ditutup **5 minit** sebelum perlawanan bermula.
- 6.3 Pemain tidak dibenarkan untuk ke tandas semasa pertandingan berlangsung, melainkan situasi kecemasan. Dalam situasi kecemasan hanya seorang pemain dibenarkan ke tandas pada 1 masa dan diiringi pegawai AJK bertugas.
- 6.4 **Jika seorang pemain didapati menipu, penyertaan satu pasukan tersebut akan dibatalkan.**
- 6.5 Masa Permainan adalah selama 15 minit beserta tambahan masa (increment) 10 saat untuk setiap pergerakan.
- 6.6 Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.
- 6.7 Semua pemain hendaklah melaporkan keputusan selepas setiap permainan kepada pegawai teknikal yang bertugas.

7.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN KUMPULAN

- 7.1 Setiap kumpulan akan diberikan mata seperti berikut
 - 7.1.1 Menang = 1 Mata
 - 7.1.2 Seri = $\frac{1}{2}$ mata
 - 7.1.3 Kalah = 0 mata
- 7.2 Sekiranya terdapat kumpulan atau pemain mendapat mata yang sama selepas pusingan terakhir, sistem pemutus seri (tiebreak) berikut akan digunakan

7.2.1 Bucholz

7.2.1.1 Skor Buchholz dikira sebagai jumlah skor lawan yang dihadapi oleh seorang pemain pada akhir kejohanan.

7.2.1.2 Ini menggambarkan kekuatan lawan yang telah dihadapi oleh pemain tersebut.

7.2.1.3 Menghadapi lawan yang kuat akan menghasilkan skor Buchholz yang lebih tinggi, manakala menghadapi lawan yang lemah akan memberikan skor yang lebih rendah.

7.2.2 Personal Encounter/ Direct Encounter

7.2.2.1 Jika dua pemain terikat dengan jumlah mata yang sama pada akhir kejohanan, keputusan perlawanan antara mereka digunakan sebagai penentuan kedudukan akhir.

7.2.2.2 Jika salah seorang pemain memenangi perlawanan tersebut, pemain itu akan berada di kedudukan lebih tinggi. Jika masih terikat Bucholz dan personal Encounter, penentuan akan ditentukan dengan pusingan tambahan blitz 5 minit dan 3 saat increment.

7.3 Pemenang individu lelaki dan wanita akan ditentukan oleh kedudukan dan mata paling tinggi mengikut peraturan swiss.

7.4 Pemenang berpasukan lelaki dan wanita akan ditentukan oleh jumlah mata terkumpul oleh 3 pemain yang sama dari setiap universiti dari setiap kategori lelaki dan wanita.

8.0 PAKAIAN

8.1 Pemain hendaklah memakai baju dan seluar yang dibekalkan oleh Universiti mereka. Jika universiti tidak membekalkan baju, pemain hendaklah berpakaian kemas. (tidak dibenarkan berselipar)

9.0 KELEWATAN

9.1 Rujuk perkara 9 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

10.0 MENARIK DIRI DAN MENYERAH KALAH

10.1 Rujuk perkara 10 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

11.0 GANGGUAN SEMASA BERMAIN

11.1 Pemain yang melakukan sebarang gangguan semasa bermain akan dikeluarkan dari pertandingan.

12.0 RAYUAN/BANTAHAN

12.1 Rujuk Perkara 11 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

13.0 JURI RAYUAN

13.1 Rujuk Perkara 12 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

14.0 LEMBAGA TATATERTIB

14.1 Rujuk Perkara 13 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

15.0 HADIAH

15.1 Rujuk Perkara 14 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

16.0 PERATURAN LAIN YANG TIDAK DINYATAKAN

16.1 Rujuk Perkara 18 Peraturan Am Sukan Asasi Malaysia Kali Ke-9 Tahun 2026.

