

**PERATURAN-PERATURAN KEJOHANAN CATUR MSSPP TAHUN 2017
(MAJLIS SUKAN SEKOLAH-SEKOLAH PULAU PINANG)**

Peraturan 1: Kawalan

Pihak MSSPP menguasai sebuah sekolah atau sebuah jawatankuasa khas untuk mengendalikan Kejohanan Catur ini.

Peraturan 2: Undang-Undang Permainan

Undang-undang FIDE(Persekutuan Catur Sedunia) akan digunakan di mana-mana aspek yang berkenaan.

Peraturan 3: Acara-acara Pertandingan

Dua belas acara akan diadakan, semuanya dibahagikan ke dalam dua kumpulan besar iaitu enam acara perseorangan dan enam acara berpasukan, masing-masing mengikut jantina dan umur seperti berikut:

- i) Kumpulan umur 18 tahun ke bawah(lelaki)
- ii) Kumpulan umur 18 tahun ke bawah(perempuan)
 - Bagi kedua-dua acara di atas, seorang pelajar lelaki dan seorang pelajar perempuan tingkatan 6 atas dibenarkan untuk mewakili kumpulan umur masing-masing.
- iii) Kumpulan umur 15 tahun ke bawah(lelaki)
- iv) Kumpulan umur 15 tahun ke bawah(perempuan)
- v) Kumpulan umur 12 tahun ke bawah(lelaki)
- vi) Kumpulan umur 12 tahun ke bawah(perempuan)

Peraturan 4: Kelayakan Penyertaan

a) Acara Berpasukan

Setiap sekolah dibenarkan menghantarkan SATU pasukan sahaja untuk mengambil bahagian dalam sesuatu acara. Setiap pasukan seharusnya terdiri daripada enam orang pemain termasuk seorang ketua pasukan. Sekurang-kurangnya empat orang pemain akan cukup untuk menubuhkan sebuah pasukan.

b) Acara Perseorangan

Setiap sekolah layak menghantar 4 orang pemain menyertai dalam setiap acara.

NOTA:

(1)Sekolah Johan dan Sekolah Naib Johan acara berpasukan (P. Negeri) berkenaan pada tahun 2016 layak menghantar 6 orang pencatur memasuki acara perseorangan acara sama umur, manakala Sekolah Tempat Ke-3 dan Sekolah Tempat Ke-4 layak menghantar 5 orang pencatur.

(2)Sekolah yang ingin menghantar pencatur tambahan boleh membuat permohonan (Borang Pemain Tambahan) dengan syarat menghantar guru bertugas sebagai arbiter/ pengadil/ pembantu teknikal dalam dewan pertandingan.

Peraturan 5: Cara-cara Pertandingan

a) Acara Perseorangan - Peringkat Kelayakan(Daerah Perai dan Daerah Pulau)

| Bilangan Pemain | Sistem Pertandingan | Catatan |
|-----------------|---------------------|---|
| 1 - 20 | Tidak berkenaan | Terus layak ke peringkat akhir. |
| > 20 | Sistem Swiss | Program pemasangan komputer di mana, Pertandingan Sistem swiss 5 Pusingan digunakan. (Maximum 7 pusingan) 20 pemain memperolehi kedudukan terbaik layak ke peringkat akhir. |

Nota : 24 pemain pilihan (seeding) pertama bagi setiap acara dikecualikan bermain dalam peringkat Kelayakan dan terus layak ke peringkat akhir.

Acara Perseorangan - Peringkat Akhir

| Bilangan Pemain | Sistem Pertandingan | Catatan |
|-----------------|---------------------|---|
| 64 | Sistem Swiss | Program pemasangan komputer di mana, Pertandingan Sistem swiss 7 Pusingan digunakan. [Mata di peringkat Kelayakan tidak dibawa ke peringkat akhir] Pemain terdiri daripada 24 pemain pilihan (seeding) pertama dan 20 pemain yang layak daripada peringkat Kelayakan Daerah Perai dan 20 pemain yang layak daripada peringkat Kelayakan Daerah Pulau (24 + 20 + 20 = 64) bagi setiap acara. 64 pemain dijadualkan untuk bertanding dalam <u>ketujuh-tujuh</u> pusingan perlawanan ini. |

Pemilihan 24 pemain pilihan (seeding) berdasarkan keutamaan pencalonan yang tersenarai di bawah dalam acara perseorangan.

| Keutamaan | Kriteria Pencalonan |
|-----------|--|
| 1 | 10 kedudukan pertama dalam Kejohanan Catur MSSPP 2016 di dalam acara yang sama. |
| 2 | Rating MCF semasa. |
| 3 | 3 Kedudukan Pertama dalam Kejohanan-kejohanan catur 2016/ 2017. (Keutamaan : Peringkat Antarabangsa diikuti oleh P. Kebangsaan, P. Negeri dan P. Daerah, P. Zon, P. Sekolah) |

Pengurus pasukan yang hendak mencalon pemain pilihan perlu mengisi ruang "pencalonan pemain pilihan" dalam borang penyertaan. "AJK pemilihan" catur MSSPP akan mengadakan pemilihan berdasarkan pencalonan pengurus pasukan mengikut keutamaan. Pencalonan pemain pilihan bagi seseorang pemain ditolak sekiranya maklumat tidak betul diberikan.

b) Acara Berpasukan - Peringkat Kelayakan (Daerah Perai dan Daerah Pulau)

| Bilangan Pasukan | Sistem Pertandingan | Catatan |
|------------------|---------------------|---|
| 1 - 4 | Tidak berkenaan | Terus layak ke peringkat akhir |
| 5 - 6 | Sistem Liga | 4 Pasukan terbaik layak ke peringkat akhir. |
| 7 - 8 | Sistem Liga | Peringkat awal dan akhir (Mata peringkat awal dibawa ke peringkat akhir bagi pasukan yang sudah bertemu). |
| > 8 | Sistem Swiss | Program pemasangan komputer di mana, Pertandingan Sistem swiss 5 pusingan digunakan. (Maximum 7 pusingan) |

Nota : 4 pasukan pilihan (seeding) pertama daripada senarai pasukan didaftarkan bagi setiap acara dikecualikan bermain dalam peringkat Kelayakan dan terus layak ke peringkat akhir. Kriteria pemilihan Pasukan Pilihan dalam acara berpasukan berdasarkan kedudukan dalam Kejohanan Catur MSSPP 2013 setiap acara.

| Bilangan Pasukan | Sistem Pertandingan | Catatan |
|------------------|-----------------------------|---|
| 12 | Sistem Liga (Pusingan Awal) | <p>Pasukan terdiri daripada 4 pasukan pilihan (seeding) pertama [berdasarkan keputusan Acara Berpasukan Kejohanan Catur MSSPP 2013] dan 4 pasukan yang layak daripada peringkat Kelayakan Daerah Perai dan 4 pasukan yang layak daripada peringkat Kelayakan Daerah Pulau(4 + 4 + 4 = 12) bagi setiap acara.</p> <p>Pusingan awal menggunakan sistem liga 2 kumpulan. Kumpulan X dan kumpulan Y.</p> <p>Setiap kumpulan mengandungi 6 pasukan seperti berikut.</p> <p>Kumpulan X 1.Pilihan Pertama 2.Pilihan ke-4 3.Johan Daerah Pulau 4.Tempat ke-4 Daerah Pulau 5.Naib Johan Daerah Perai 6.Tempat ke-3 Daerah Perai</p> <p>Kumpulan Y 1.Pilihan ke-2 2.Pilihan ke-3 3.Naib Johan Daerah Pulau 4.Tempat ke-3 Daerah Pulau 5.Johan Daerah Perai 6.Tempat ke-4 Daerah Perai</p> <p>Selepas pertandingan Pusingan awal, sistem kalah mati akan digunakan untuk penentuan kedudukan akhir. (Seperti gambarajah ditunjukkan)</p> <p>Kalah mati (Penentuan kedudukan)</p> |

Nombor Sistem Berger (Digunakan dalam sistem Liga)

| Bilangan Pasukan/pemain | 3 atau 4 | 5 atau 6 | 7 atau 8 |
|-------------------------|----------------|-----------------------|------------------------------|
| Pusingan 1 | 2 – [4]; 3 – 1 | 2 – [6]; 3 – 1; 4 – 5 | 2 – [8]; 3 – 1; 4 – 7; 5 – 6 |
| Pusingan 2 | 1 – [4]; 2 – 3 | [6] – 5; 1 – 4; 2 – 3 | [8] – 6; 7 – 5; 1 – 4; 2 – 3 |
| Pusingan 3 | [4] – 3; 1 – 2 | 3 – [6]; 4 – 2; 5 – 1 | 3 – [8]; 4 – 2; 5 – 1; 6 – 7 |
| Pusingan 4 | | 1 – [6]; 2 – 5; 3 – 4 | [8] – 7; 1 – 6; 2 – 5; 3 – 4 |
| Pusingan 5 | | [6] – 4; 5 – 3; 1 – 2 | 4 – [8]; 5 – 3; 6 – 2; 7 – 1 |
| Pusingan 6 | | | 1 – [8]; 2 – 7; 3 – 6; 4 – 5 |
| Pusingan 7 | | | [8] – 5; 6 – 4; 7 – 3; 1 – 2 |

[4], [6] dan [8] bermakna “bye” dalam pusingan berkenaan apabila bilangan pasukan ialah 3, 5 atau 7 masing-masing. Bagi setiap pemasangan, nombor pasukan tersebut di sebelah kiri papan 1 dan 3 pasukan itu akan bermain buah putih dan papan 2 dan 4 akan bermain buah hitam.

Peraturan 6: Cara-cara bermain

A) Acara Berpasukan

1. Hanya empat daripada enam orang pemain satu-satu pasukan bertanding dalam setiap perlawanan antara dua pasukan, satu permainan bagi setiap papan, dengan berselangan warna putih/hitam menuruni tertib papan. Tertib papan pemain setiap pasukan semestinya dikekalkan dalam semua perlawanan.
2. **2 mata perlawanan** untuk menang (misalnya 4-0, $3\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$, 3-1, $2\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$), **1 mata** untuk seri (2-2) dan **0 mata** untuk kalah (misalnya 0-4, $\frac{1}{2} - 3\frac{1}{2}$, 1-3, $1\frac{1}{2} - 2\frac{1}{2}$)
3. Mata **Permainan** merupakan jumlah mata yang diperolehi keempat-empat orang pemain dalam satu pusingan, **1 mata** untuk kemenangan setiap permainan antara dua orang pemain, $\frac{1}{2}$ mata untuk seri dan **0 mata** untuk kekalahan.
4. Jumlah mata **perlawanan** satu-satu pasukan akan menentukan kedudukannya. Sekiranya muncul dua pasukan dengan mata **perlawanan** yang sama banyak, senarai peraturan berikut akan digunakan sejauh mana yang perlu untuk menetapkan kedudukan akhir.
 - (i) Jumlah mata **Permainan**
 - (ii) Keputusan perlawanan antara dua pasukan berkenaan. Jika keputusan perlawanan adalah 2-2, maka keputusan jumlah **mata permainan ketiga-tiga** papan yang pertama akan diambil kira untuk menentukan kedudukan. Jikalau masih terkandas, **kedua-dua papan yang pertama** akan dipertimbangkan; akhirnya keputusan perlawanan antara papan-papan pertama akan digunakan (Drop board).
5. Pemenang Hadiah Papan akan ditentukan oleh tertib peraturan berikut:
 - i] Jumlah mata permainan
 - ii] Skor peratus
 - iii] Keputusan antara pemain-pemain berkenaan, jika ada
 - iv] Jumlah kemenangan
 - v] Keputusan perlawanan catur kilat antara pemain-pemain berkenaan.

Nota: Dalam acara berpasukan, syarat penerimaan hadiah papan ialah pemain mesti bermain sekurang-kurangnya LIMA permainan di peringkat akhir. Syarat ini tidak digunakan dalam penentuan Hadiah Papan Simpanan.

B) Acara Perseorangan

- i] Sistem Liga: Jumlah mata permainan akan menentukan kedudukannya. Jika dua atau lebih orang pemain sama mata permainan, senarai peraturan berikut menurut tertib akan digunakan untuk menentukan kedudukan akhir:
 - a) Keputusan permainan antara pemain-pemain berkenaan.
 - b) Jumlah kemenangan
 - c) Sistem Sonneborn-Berger (atau S-B) iaitu jumlah mata akhir lawan yang dikalahkan and jumlah separuh mata akhir lawan yang seri.
 - d) Keputusan perlawanan catur kilat antara pemain-pemain yang berkenaan.
- ii] Sistem Swiss : Program Swiss Manager akan digunakan untuk pemasangan; tertib peraturan-peraturan berikut yang terkandung dalam program ini digunakan untuk menentukan kedudukan akhir pemain-pemain yang sama mata permainan.
 - a) Skor Median Bucholz, iaitu jumlah mata akhir semua lawan kecuali mata akhir yang tertinggi dan mata akhir terendah.
 - b) Skor Bucholz iaitu jumlah mata akhir semua lawan.
 - c) Keputusan permainan antara pemain-pemain berkenaan, jika ada.
 - d) Jumlah kemenangan.
 - e) Keputusan perlawanan catur kilat antara pemain-pemain berkenaan.

Nota: Semua skor Bucholz diubahsuai dengan memberi 0.5 mata setiap "bye". Penerima "walkover" akan diberi satu mata.

C) Pemenang Piala Sekolah Kecemerlangan Catur akan ditentukan oleh sistem markah berikut:

- i] Acara pasukan: Johan[30 markah]; Naib Johan[20 markah]; Tempat ke-3[10 markah] Tempat ke-4[5 markah]
- ii] Acara perseorangan: Johan[15 markah] Naib Johan[10 markah]; Tempat ke-3[5 markah] Tempat ke-4[2.5 markah]
- iii] Hadiah papan pertama[5 markah] Hadiah papan ke-2[4 markah] Hadiah papan ke-3[3 markah] Hadiah papan ke-4[2 markah] Hadiah papan ke-5/ke-6[1 markah]

Nota: Jika terdapat kesamaan markah dua buah sekolah, bilangan tempat ke-5, bilangan tempat ke-6 dan seterusnya dalam acara-acara perseorangan akan digunakan untuk menentukan kedudukan akhir.

Peraturan 7: Penggunaan Jam Catur

a) Acara Perseorangan

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Peringkat Kelayakan | 25 minit untuk setiap pemain |
| Peringkat akhir | 60 minit untuk setiap pemain |

b) Acara Berpasukan

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| Peringkat Kelayakan | 25 minit untuk setiap pemain |
| Peringkat akhir (Pusingan awal) | 40 minit untuk setiap pemain |
| Peringkat akhir (Pusingan kalah mati) | 60 minit untuk setiap pemain |

Pemain dengan "bendera" jamnya terjatuh lebih awal akan di anggap kalah kecuali pada masa itu, dia dapat melaksanakan syahmat, maka dia dianggap menang. Lawannya hanya boleh menang kerana masa dengan syarat dia mesti mempunyai kuasa buah catur yang cukup menjamin kemenangan, seperti sekurang-kurangnya satu bidak, pasangan kuda dan gajah dan sebagainya; jika tidak, seri akan diisytiharkan. Patut dititikberatkan bahawa hanya pemain sahaja dipertanggungjawabkan untuk sedar akan kejatuhan 'bendera' jam lawannya dengan sendirinya dan terus menuntut kemenangan kerana masa; mana-mana pihak lain termasuk arbiter dilarang memberitahu pemain mengenai kejatuhan 'bendera' jam.

Peraturan 8: Hadiah-hadiah

Pihak Majlis akan menyediakan hadiah-hadiah setiap acara mengikut panduan Peraturan AM MSSPP seperti di bawah:

- a) Tiada pertandingan jika kurang daripada tiga orang pemain atau tiga pasukan satu-satu acara.
- b) Dua hadiah akan dibekalkan, jika tiga atau empat orang pemain atau pasukan bertanding.
- c) Tiga hadiah akan dibekalkan, jika lima orang pemain atau pasukan bertanding.
- d) Sekurangnya empat hadiah akan dibekalkan, jika enam atau lebih orang pemain atau pasukan bertanding.
- e) Selain daripada hadiah berbentuk pingat, trofi akan diberikan kepada setiap pasukan pemenang.
- f) Sijil pemenang akan disediakan kepada (i) semua pemenang peringkat negeri (ii) 3 kedudukan terbaik Daerah Perai & Daerah Pulau acara perseorangan dan berpasukan (iii) 3 kedudukan terbaik setiap acara perseorangan setiap zon.
- g) Penyediaan Hadiah-hadiah khas seperti hadiah tunai, piala pusingan, hadiah papan dan cenderamata akan terpulung kepada ikhtiar Pihak Pengelola. Jawatankuasa Teknik Catur, Badan-badan catur, mana-mana pihak sukarela atau mana-mana individu dengan kebenaran pihak MSSPP.

Peraturan 9: Penarikan Diri

Seseorang pemain yang datang **lima belas minit** lewat untuk mana-mana satu pusingan akan dianggap menarik diri, dan lawannya diberi kemenangan.

Jika sesuatu pasukan menarik diri sepenuhnya daripada satu perlawanan (iaitu semua pemainnya tidak dapat hadir) tanpa memaklumkan kepada pihak penganjur, maka semua keputusan yang telah diperolehinya itu akan dibatalkan. Tindakan serupa itu dianggap menentang semangat kesukanan, dan seharusnya dielakkan. Pihak sekolah yang berkenaan mungkin dikehendaki memberikan penjelasan secara lisan atau bertulis.

Peraturan 10: Rayuan

Suatu Lembaga Rayuan akan ditubuhkan, dengan tujuan mengendalikan sebarang bantahan bertulis terhadap keputusan Ketua Arbiter. Lembaga itu sewajarnya terdiri daripada Pengerusi Teknik catur MSSPP, Setiausaha Pengelola, dan tiga orang guru penasihat daripada tiga buah sekolah yang tidak terlibat. Rayuan bertulis dan yuran RM20.00 mesti disampaikan kepada Setiausaha Pengelola tidak melebihi setengah jam selepas pusingan berkenaan. Yuran itu akan dilucutkan, jika rayuan itu dianggap tidak berpatutan oleh Lembaga. Keputusan Lembaga Rayuan adalah muktamad.

Peraturan 11: Tindakan Tatatertib

Sekiranya terdapat pemain yang sengaja melanggar disiplin atau buruk kelakuannya, tindakan-tindakan berikut dalam tertib keberatan boleh dikenakan terhadapnya:

i) Amaran lisan ii) Penolakan masa daripada jam catur pemain itu atau penambahan masa kepada lawannya iii) Kekalahan diisytiharkan ke atas permainannya iv) Penggantungan sementara v) Penggantungan sepanjang tempoh pertandingan.

- Nota:
- a) Semasa bermain seorang pemain mesti memadamkan telefon bimbitnya. Jika didapati telefon bimbit berbunyi atau menerima mesej (SMS) semasa bermain pemain pada masa itu akan isytiharkan kalah.
 - b) Pemain tidak benarkan memukul jam catur dan dinasihatkan menekan jam catur dengan jari.
 - c) Pemain tidak boleh membiarkan buah-buah catur jatuh semasa membuat gerakan terutamanya apabila bermain dengan kesingkatan masa yang tertinggal. Pemain mesti menyusun semula buah yang terjatuh itu sebelum menekan jam catur.

Peraturan 12: Pencatatan Permainan

Semua pemain dinasihatkan mencatat segala gerakan buah catur secara jelas.

Mulai pusingan ketiga untuk acara perseorangan (Peringkat akhir) pencatatan gerakan buah catur adalah wajib sehingga 5 lima minit terakhir untuk pemain-pemain yang bermain di meja 1 sehingga meja 5.

Penuntutan seri yang berdasarkan ulangan tiga kali gerakan memerlukan pencatatan gerakan buah catur dan penuntutan seri berdasarkan peraturan 50 gerakan memerlukan tanda dicatatkan.

Peraturan 13: Tugas-tugas Ketua Pasukan

- i) Beliau hendaklah mengemukakan senarai pemain pasukannya sebelum permulaan setaip pusingan dan memastikan ketetapan tertib papan-papan pasukannya setiap pusingan.
- ii) Semasa perjalanan pertandingan, beliau berhak menasihati rakannya secara ringkas dalam hal penawaran seri, penyerahan diri atau penerusan permainan tanpa sebarang komen ke atas kedudukan catur pada papan. Tetapi keputusan pemain berkenaan adalah muktamad.
- iii) Pada akhir perlawanan, beliau hendaklah menandatangani borang keputusan perlawanan dan menyampaikannya kepada arbiter.
- iv) Sebarang bantahan bertulis seharusnya disalurkan melalui guru penasihatnya.

Peraturan 14: Tugas-tugas Jawatankuasa Pengelola

- i) Melantik seorang Ketua Arbiter dan Timbalan Arbiter untuk mengendalikan kesemua aspek teknik pertandingan. Mereka akan dibantu oleh penolong-penolong arbiter yang lain.
- ii) Mewujudkan keadaan yang memuaskan di dalam Dewan Pertandingan seperti kesenyapan melalui kawalan para penonton, kawasan yang cukup lapang untuk gerak-geri bebas, cahaya yang cukup terang, ederan udara yang nyaman dan sebagainya.
- iii) Menyerahkan satu laporan lengkap mengenai pengelolaan pertandingan, termasuk penyata perbelanjaan, keputusan akhirnya semua acara, cadangan-cadangan meningkatkan mutu pengelolaan, pertandingan dan sebagainya, sebulan selepas selesainya pertandingan.

Peraturan 15: Perkara-perkara yang tidak dinyatakan

Pihak Pengelola boleh memindah atau menambah peraturan, jika muncul keperluan untuk mengatasi sebarang masalah setelah berbincang dengan Pengerusi Teknik catur MSSPP.