

1. PERATURAN TEKNIKAL

1.1. Undang – undang Permainan

- 1.1.1. Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE)
- 1.1.2. Peraturan Am Sukan SUKIPT

1.2 Perkara Yang Tidak Dinyatakan

- 1.2.1 Rujuk Peraturan Am SUKIPT

2. PERATURAN PERTANDINGAN

2.1. Acara / Kategori yang dipertandingkan

- 2.1.1. Kategori Individu Lelaki
- 2.1.2. Kategori Individu Wanita
- 2.1.3. Kategori Berpasukan Lelaki
- 2.1.4. Kategori Berpasukan Wanita

2.2. Pendaftaran dan Pembentukan pasukan

2.2.1 Kategori Individu Lelaki

Setiap institusi boleh menghantar maksimum 2 orang pemain bagi Kategori Individu Lelaki

2.2.2 Kategori Individu Wanita

Setiap institusi boleh menghantar maksimum 2 orang pemain bagi Kategori Individu Wanita

2.2.3 Kategori Berpasukan Lelaki

Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 4 orang pemain yang Telah didaftarkan untuk Kategori Berpasukan Lelaki

2.2.4 Kategori Berpasukan Wanita

Setiap pasukan mestilah terdiri daripada 4 orang pemain yang Telah didaftarkan untuk Kategori Berpasukan Wanita

- 2.2.5 Bilangan pemain dan pegawai bagi setiap pasukan adalah seperti berikut:

SUKAN	ATLET		PEGAWAI	JUMLAH
	LELAKI	WANITA		
CATUR INDIVIDU	2	2	4	16
CATUR BERPASUKAN	4	4		

2.3. Sistem Pertandingan

- 2.3.1 Dijalankan mengikut Sistem Swiss 7 Pusingan
- 2.3.2 Sistem Swiss digunapakai untuk Kategori Individu dan Kategori Berpasukan
- 2.3.3 Bagi Kategori Individu, Apabila pertandingan memasuki 2 pusingan terakhir, Pengadil akan memastikan pemain yang mempunyai lebih daripada 50% markah, tidak bertemu dengan pemain daripada pasukan yang sama

2.4. Markah & Pemutus Seri

- 2.4.1 Mata kemenangan akan diberikan seperti berikut :

Menang	-	1 mata
Seri	-	½ mata
Kalah	-	0 mata

- 2.4.2 Sekiranya terdapat pemain yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir , sistem pemutus seri (tie-break) berikut akan digunakan :

2.3.4.1 Direct Encounter (Where Applicable)

2.3.4.2 Buchholz

2.3.4.3 Buchholz-1

2.3.4.4 Sonnerborn – Berger

- 2.3.5 Bagi acara berpasukan , **Hanya markah dari 4 pemain terbaik dari Setiap pasukan akan dikira**
- 2.3.6 Sekiranya terdapat **pemain** yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir , sistem pemutus seri berikut akan digunakan:
 - A. Direct Encounter (Where Applicable)
 - B. Buchholz-1
 - C. Sonnerborn-Berger
 - D. Greater number Of Wins.(Forfeits will be counted)
- 2.3.7 Sekiranya terdapat **pasukan** yang berkongsi mata yang sama selepas pusingan terakhir , sistem pemutus seri berikut akan digunakan:
 - A. Direct Encounter (Where Applicable)
 - B. Game Point
 - C. Buchholz-1
 - D. Greater number Of Wins.(Forfeits will be counted)

2.5 Kawalan Masa dan *Notation*

- 2.3.8 Tempoh masa permainan adalah 45 Minit dengan tambahan masa 30 Saat untuk setiap pergerakan bagi setiap pemain.
- 2.3.9 Setiap pemain dikehendaki merekod setiap pergerakan sehingga tamat permainan.

3. PAKAIAN DAN PERALATAN

3.1 Rujuk Perkara 7 dan 8 Peraturan AM SUKIPT

3.2 Pakaian Pertandingan

- 3.2.1 Pemain hendaklah berpakaian kemas dan tidak menjolok mata
- 3.2.2 Pemain tidak dibenarkan memakai topi, hoody atau sebarang jenis pakaian/aksesori yang menghalang penglihatan pengadil.
- 3.2.3 Semua pemain perlu memakai kasut tertutup dan tidak dibenarkan memakai selipar atau sandal.
- 3.2.4 Setiap pasukan diwajibkan memakai pakaian seragam mengikut Institusi masing-masing

3.3 Peralatan Pertandingan

- 3.3.1 Set Catur dan Jam Catur akan disediakan oleh Pihak penganjur.

4. HADIAH

- 4.1 Rujuk Perkara 16 Peraturan AM SUKIPT
- 4.2 Jumlah pingat yang ditawarkan :

ACARA/ KATEGORI	EMAS		PERAK		GANGSA	
	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah	Ditawarkan	Jumlah

Individu Lelaki	1	1	1	1	1	1
Individu Wanita	1	1	1	1	1	1
Berpasukan Lelaki	1	4	1	4	1	4
Berpasukan Wanita	1	4	1	4	1	4
Jumlah	4	10	4	10	4	10