



**PERATURAN PERTANDINGAN SUKAN CATUR
KEJOHANAN SUKAN MADANI KPKM 2026 (SMK26)**



I. PENGANJURAN

Pertandingan acara sukan catur dalam Kejohanan Sukan Madani Kementerian Pertanian dan Keterjaminan Makanan (KPKM) 2026 (SMK26) ini dianjurkan oleh Kelab Tani KPKM dengan kerjasama dan keterlibatan sepenuhnya daripada Persatuan Sukan Rekreasi Putrajaya (PSRP) selaku vendor utama, selain memainkan peranan di dalam Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan bersama Pegawai Teknikal yang telah dilantik di kalangan warga Jabatan dan Agensi di bawah KPKM.

II. BUTIRAN PERTANDINGAN

Tarikh (hari): **10 Oktober 2026 (Sabtu)**

Masa : **bermula 8.00 pagi**

Lokasi : **Bilik Jamuan, Aras 7, Wisma Tani, KPKM Putrajaya**

III. PENDAFTARAN

1. Setiap Kelab Sukan dan Kebajikan Jabatan/Agensi di bawah KPKM hendaklah menghantar borang pendaftaran peserta, terbuka kepada semua warga kerja di bawah agensi masing-masing, seperti berikut:
 - (a) Peserta: 2 orang pemain sahaja (tiada pemain simpanan).
 - (b) Kategori Individu: terbuka untuk lelaki dan wanita.
2. Pengurus pasukan atau ketua pasukan boleh membuat pindaan nama pemain (yang berdaftar sahaja) kepada Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan tiga puluh (30) minit sebelum perlawanan bermula. Selepas itu, pindaan nama pemain tidak dibenarkan.
3. Pemain yang gagal menghadirkan diri ke gelanggang untuk sesuatu acara selepas lima (5) minit panggilan pertama dibuat akan dikira tidak bertanding dan kemenangan percuma akan diberikan kepada pemain lawan yang hadir.
4. Tiada penetapan had umur bagi acara sukan catur.
5. Status Pemain - Pemain yang didaftarkan adalah warga kerja yang berkhidmat di dalam agensi tersebut sahaja. Tiada sebarang pinjaman pemain dari agensi lain boleh dilakukan untuk tujuan pendaftaran.
6. Setiap pasukan perlu menyediakan pakaian bersesuaian yang berlainan warna, bagi mengelakkan kekeliruan semasa perlawanan. Sekiranya berlaku persamaan warna jersi antara kedua-dua pasukan, salah satu pasukan hendaklah menukar jersi kepada warna yang berbeza mengikut undian yang dijalankan oleh pengadil.

IV. FORMAT PERTANDINGAN

1. Sistem Liga

Setiap pemain akan diberi mata seperti berikut (Game point): -

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	1
Seri	$\frac{1}{2}$
Kalah	0

2. Jumlah mata yang dikumpul oleh pemain setiap pasukan akan menjadi pemutus kepada mata "Match point" serta kedudukan pasukan berkenaan bagi setiap pusingan. Cara memberi mata "Match point" untuk setiap pasukan adalah seperti berikut:

PENENTUAN	MATA / MARKAH
Menang	2
Seri	1
Kalah	0

3. Pertandingan dijalankan secara liga berkumpulan dan jumlah kumpulan akan ditentukan berdasarkan jumlah penyertaan kelak. Perlawanan secara berkumpulan bagi setiap kategori acara akan dijalankan serentak. Kemudian, perlawanan akan dilaksanakan mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan undian kumpulan.
4. Pengiraan pemenang berdasarkan:
- Match point*
 - Game point*
 - Sonneborn-Berger*
 - PE (Personal Encounter)*

V. SYARAT DAN CARA PERTANDINGAN

- Pertandingan ini dijalankan mengikut undang-undang Persekutuan Catur Antarabangsa (FIDE) dan peraturan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Teknikal dan Pertandingan SMK26'.
- Pertandingan ini adalah perlawanan antara pasukan dan dijalankan mengikut sistem Round-Robin.
- Semua pemain akan bermain pada setiap pusingan yang telah ditentukan sebelum perlawanan. Pemain ini pula wajib bermain mengikut susunan yang telah ditetapkan sebelum bermulanya pertandingan.
- Masa permainan adalah 25 minit untuk setiap pemain. Jumlah jam maksima adalah 50 minit.
- Kawalan masa untuk setiap permainan dibuat dengan menggunakan jam catur.
- Set catur dan jam catur akan disediakan oleh Jawatankuasa Pengelola Perlawanan.

7. Taklimat akan diberikan sebelum pertandingan oleh ketua pengadil.
8. Segala kesulitan/ masalah semasa permainan sedang berjalan, pemain hendaklah merujuk kepada pengadil-pengadil yang bertugas.
9. Selain daripada peraturan umum di atas, Jawatankuasa Penganjur adalah berhak meminda/ mengadakan peraturan-peraturan tambahan, selaras dengan matlamat penganjuran kejohanan ini.

VI. PENGADILAN

Pihak Jawatankuasa akan menyediakan pengadil-pengadil yang bertauliah di sepanjang pertandingan yang akan diadakan. Keputusan pengadil adalah **muktamad**.

VII. BANTAHAN

Sebarang bantahan hanya boleh dibuat oleh pengurus atau ketua pasukan sahaja dan hendaklah dibuat secara lisan kepada pengadil yang bertugas ketika itu. Kemudian, bantahan bertulis secara rasmi hendaklah dikemukakan tidak lewat daripada 30 minit selepas tamat perlawanan tersebut. Borang bantahan rasmi hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan disertakan dengan wang cagaran sebanyak RM300.00 (Tunai). Wang cagaran ini tidak akan dikembalikan sekiranya bantahan itu gagal atau ditolak.

Sebarang keputusan yang dibuat dari keputusan jawatankuasa bantahan dan tatatertib adalah **muktamad**.

VIII. HAK JAWATANKUASA TEKNIKAL DAN PERTANDINGAN

Jawatankuasa adalah berhak untuk meminda/ menambah peraturan yang difikirkan perlu untuk memastikan kelancaran kejohanan dan sebarang keputusan adalah **muktamad**.

Jawatankuasa Pelaksana (Teknikal dan Pertandingan)
Sukan Madani KPKM 2026 (SMK26')