

JUKNIS LOMBA CATUR HIMA PSIKOLOGI

Lomba catur ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir strategis, sportivitas, dan juga mempererat hubungan antar peserta. Lomba akan dilaksanakan sesuai dengan aturan yang berlaku dengan teknis yang tertib dan terorganisasi.

KETENTUAN UMUM

1. Peserta
 - Peserta terdiri dari mahasiswa umsida
 - Bagi peserta luar umsida dikenakan htm sebesar 10.000
 - Peserta harus mendaftar sebelum batas waktu yang telah ditentukan.
2. Sistem Pertandingan
 - Sistem pertandingan menggunakan sistem Swiss Manager 4 babak.
 - Setiap peserta akan bertanding sesuai jadwal yang ditentukan oleh panitia
 - Peserta wajib mengikuti babak pertama hingga terakhir.
 - Waktu WO (walk out) 5 menit setelah pertandingan dimulai
 - Pertandingan menggunakan catur cepat waktu berpikir 10-15 menit tiap babak
3. Aturan Pertandingan
 - Mengikuti aturan yang telah dibuat oleh panitia meliputi :

1. ATURAN DASAR PEMAIN

- ☐ **Tujuan Permainan:** Tujuan utama adalah **skakmat** raja lawan, di mana raja tidak dapat melarikan diri dari serangan.
- ☐ **Kondisi Permainan:** Permainan juga bisa berakhir seri dalam kondisi tertentu (lihat bagian "Seri").
- ☐ **Waktu:** Setiap pemain harus mematuhi batas waktu yang ditetapkan menggunakan jam catur.

2. Aturan Dasar Pergerakan

- ☐ **Bidak:** Bergerak satu langkah ke depan (dua langkah pada langkah pertama) dan menyerang secara diagonal.
- ☐ **Kuda:** Bergerak dalam pola "L" (dua kotak dalam satu arah dan satu kotak tegak lurus).
- ☐ **Benteng:** Bergerak horizontal atau vertikal sejauh mungkin tanpa halangan.
- ☐ **Gajah:** Bergerak secara diagonal sejauh mungkin.
- ☐ **Ratu:** Kombinasi gajah dan benteng (horizontal, vertikal, atau diagonal).
- ☐ **Raja:** Bergerak satu langkah ke segala arah.

3. Langkah Khusus

- **Promosi Bidak:** Jika bidak mencapai baris terakhir lawan, bidak dapat dipromosikan menjadi ratu, benteng, gajah, atau kuda.
- **Rokade:** Langkah khusus raja dan benteng dengan syarat tidak ada bidak yang menghalangi dan raja belum pernah bergerak sebelumnya.
- **En Passant:** Bidak dapat menangkap bidak lawan yang bergerak dua langkah dari posisi awal jika berada di sebelahnya.

4. Penyelesaian Permainan

- **Skakmat:** Raja lawan tidak dapat menghindari serangan.
- **Remis (Seri):** Permainan dianggap seri dalam kondisi berikut:
 - Stalemate (giliran pemain tetapi tidak ada langkah legal).
 - Kesepakatan kedua pemain.
 - Situasi di mana tidak ada pemain yang dapat melakukan skakmat.
 - Peraturan 50 langkah tanpa gerakan bidak atau penangkapan.
 - Pengulangan posisi tiga kali.

5. TEKNIK PERLOMBAAN

- Pemain putih memulai langkah pertama
- Permainan berakhir ketika salah satu pemain terkena skakmat, menyerah (persetujuan kedua belah pihak), atau kehabisan waktu.
- Pemain yang merobohkan bidak catur harus bisa menata ulang dengan benar, jika tidak bisa akan langsung dianggap kalah
- Pemain melangkah terlebih dahulu sebelum menekan jam catur

KETENTUAN KHUSUS

1. Waktu Bermain
 - Setiap pemain diberi waktu 15 menit menggunakan jam catur (atau dipantau manual)
 - Permainan ini dilaksanakan serentak pada babak pertama
 - Jika salah satu pemain waktunya habis, maka pemain dianggap kalah meskipun tidak skak mat
2. Penilaian Poin
 - Menang: 1 poin
 - Seri (remis): 0,5 poin
 - Kalah: 0 poin
 - Pemain dengan poin tertinggi di akhir pertandingan menjadi pemenang.
3. Kondisi Remis, Remis dapat terjadi jika:
 - Tidak ada langkah skakmat yang mungkin (misalnya tinggal Raja saja, atau perwira yang memang tidak bisa terjadi skak mat)
 - Posisi berulang sebanyak 3 kali berturut-turut

- Atas kesepakatan kedua belah pihak, tetapi tidak boleh kerja sama
3. Protes dan Diskualifikasi
- Protes disampaikan langsung saat terjadi kecurangan atau hal yang tidak benar
 - Peserta akan didiskualifikasi jika:
 - o Melanggar aturan permainan
 - o Bertindak tidak sportif.
 - Keputusan juri tidak boleh diganggu gugat

TEKNIS PELAKSANAAN

1. Tahapan Lomba
- Registrasi
Peserta wajib melakukan registrasi secara online
 - Pairing
Pairing dilakukan untuk menentukan lawan dari babak 1-4. Hasil pairing otomatis dari sistem Swiss Manager yang tidak bisa diubah
 - Pertandingan
Peserta bertanding sesuai jadwal dan arahan wasit
2. Jadwal Pelaksanaan
- Hari : Rabu dan Kamis
- Tanggal : 13 dan 14 Januari 2025
- Tempat : umsida kampus 3, ruang 405 dan 406

HADIAH DAN PENGHARGAAN

- Juara 1: Sertifikat + Hadiah (opsional).
- Juara 2: Sertifikat + Hadiah.
- Juara 3: Sertifikat + Hadiah.

PENUTUP

Panitia berharap semua peserta dapat mengikuti lomba dengan sportif, mematuhi peraturan, dan menjunjung tinggi semangat kompetisi. Keputusan wasit bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.