

# PERATURAN PERMAINAN CATUR FIDE 2018 (Diterjemahkan oleh Bunawan,IA,IO)

## PENDAHULUAN

Peraturan Permainan Catur FIDE mengatur permainan di atas papan catur.

**Peraturan Permainan Catur FIDE terdiri atas 2 bagian:**

1. Peraturan dasar permainan dan
2. Peraturan pertandingan.

**Teks Berbahasa Inggris adalah versi yang otentik dari Peraturan Permainan Catur yang disahkan dalam Kongres FIDE ke-88 di Goynuk, Antalya, Turki diberlakukan secara resmi sejak tanggal 1 Januari 2018.**

## KATA PENGANTAR

Peraturan Permainan Catur **tidak dapat mencakup semua kemungkinan masalah** yang dapat terjadi selama permainan berlangsung, juga **tidak dapat mengatur segala masalah Administrasi**. Bilamana terjadi kasus yang tidak diatur secara tepat dalam salah satu Pasal dari Peraturan ini, maka keputusan yang benar masih mungkin dicapai dengan menelaah situasi serupa yang dibahas dalam Peraturan ini. Peraturan menganggap bahwa para Wasit harus memiliki kompetensi yang diperlukan, pertimbangan logis dan penuh obyektivitas. Peraturan yang terlalu rinci akan membatasi kebebasan Wasit dalam memberikan suatu pertimbangan, sehingga menghalanginya dalam mencari penyelesaian terhadap suatu masalah berdasarkan rasa keadilan, logis dan faktor – faktor khusus. FIDE menghimbau semua pemain dan Federasi Catur untuk menerima pandangan ini.

Persyaratan yang diperlukan agar pertandingan dapat dihitung ratingnya oleh FIDE adalah pertandingan harus dimainkan mengikuti Peraturan Permainan Catur FIDE. FIDE menganjurkan untuk pertandingan yang tidak dihitung ratingnya oleh FIDE agar dimainkan mengikuti Peraturan Permainan Catur FIDE. Anggota Federasi Catur suatu negara dapat meminta pertimbangan dari FIDE tentang masalah peraturan yang berkenaan dengan Peraturan Permainan Catur FIDE.

## PERATURAN DASAR PERMAINAN

### Pasal 1: Bentuk dan Tujuan Permainan Catur

- 1.1. Permainan catur dimainkan oleh dua pihak dengan melangkahkan buah catur di atas papan bujur sangkar yang dinamakan “papan catur”.
- 1.2. Pemain dengan buah putih memulai permainan dengan membuat langkah pertama, kemudian kedua pemain bergiliran melangkah, dengan pemain hitam membuat langkah berikutnya.
- 1.3. Seorang pemain dikatakan “giliran melangkah” ketika lawannya sudah selesai “melangkah”.
- 1.4. Tujuan dari setiap pemain adalah “menyerang” Raja lawan sedemikian rupa, sehingga lawan tidak mempunyai langkah sah lagi.
  - 1.4.1 Pemain yang telah berhasil mencapai tujuan ini dikatakan telah “mematkan” Raja lawan dan telah memenangkan permainan. Membiarkan Raja sendiri diserang buah lawan, atau menjalankan Raja ke arah serangan buah lawan dan juga “memukul” Raja lawan tidak diperbolehkan.
  - 1.4.2 Lawan yang Rajanya sudah dimatkan dinyatakan kalah dalam permainan.
- 1.5. Kalau terjadi posisi sedemikian rupa sehingga tidak ada satu pemain pun yang bisa mematkan Raja lawan, maka permainan berakhir remis (lihat Pasal 5.2.2)

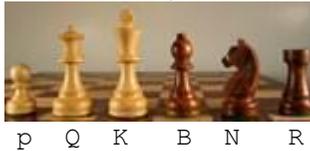
### Pasal 2: Posisi Awal Buah Catur di Atas Papan Catur

- 2.1. Papan catur terdiri atas 8x8 kisi dari 64 petak bujur sangkar yang sama besar dan saling berselang-seling berwarna terang (petak “putih”) dan gelap (petak “hitam”). Papan Catur ditempatkan diantara kedua pemain sedemikian rupa sehingga petak sudut kanan setiap pemain berwarna **putih**.
- 2.2. Pada permulaan permainan, Putih mempunyai 16 buah catur berwarna terang (buah catur “putih”); Hitam mempunyai 16 buah catur berwarna gelap (buah catur “hitam”)

Buah catur dimaksud adalah sebagai berikut:

- |                        |                                   |  |
|------------------------|-----------------------------------|--|
| • Satu Raja Putih,     | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Satu Menteri Putih,  | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Benteng Putih,   | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Gajah Putih,     | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Kuda Putih,      | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Delapan Bidak Putih, | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Satu Raja Hitam,     | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Satu Menteri Hitam,  | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Benteng Hitam,   | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Gajah Hitam,     | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Dua Kuda Hitam,      | biasanya dinyatakan dengan simbol |   |
| • Delapan Bidak Hitam, | biasanya dinyatakan dengan simbol |  |

Buah Catur Tipe Staunton



2.3. Kedudukan awal buah catur di atas papan catur adalah sebagai berikut:



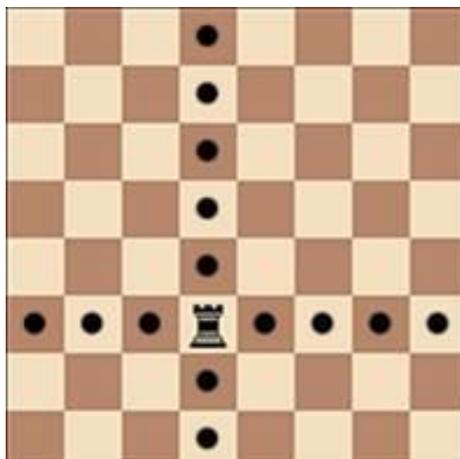
- 2.4.** Delapan jajaran petak-petak vertikal dinamakan “lajur”. Delapan jajaran petak-petak horisontal dinamakan “baris”. Jajaan petak-petak sewarna, yang menyerong dari tepi ke tepi papan catur yang berdekatan dinamakan “diagonal”

### **Pasal 3 : Cara Melangkahkan Buah Catur**

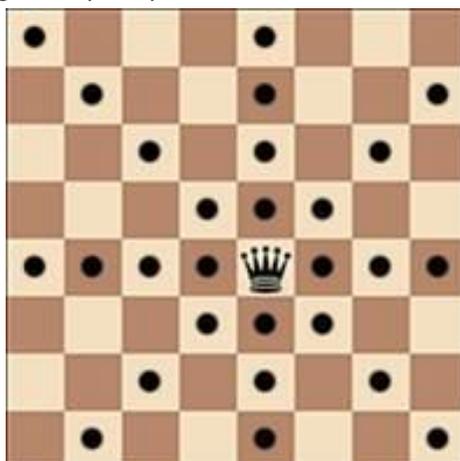
- 3.1.** Tidak diperbolehkan untuk melangkahkan buah Catur ke petak yang diduduki oleh buah catur yang sama warna.
- 3.1.1. Jika buah catur dilangkahkan ke petak yang diduduki oleh buah catur lawan, maka buah catur lawan itu harus dipukul dan disingkirkan dari papan catur oleh pemain yang memukul sebagai bagian dari langkah tersebut.
- 3.1.2. Buah catur dikatakan menyerang buah catur lawan, jika buah catur itu bisa memukul buah catur lawan ke petak itu sesuai pasal 3.2 sampai 3.8.
- 3.1.3. Buah catur dianggap menyerang suatu petak walaupun buah catur ini dibatasi langkahnya ke petak itu karena langkah tersebut akan membiarkan atau menempatkan Rajanya dalam keadaan terkena ancaman sekak.
- 3.2.** Gajah boleh melangkah ke setiap petak sepanjang diagonal yang ditempatinya.



- 3.3.** Benteng boleh melangkah ke setiap petak sepanjang lajur atau baris yang ditempatinya.



**3.4.** Menteri boleh melangkah ke setiap petak sepanjang lajur, baris atau diagonal yang ditempatinya.

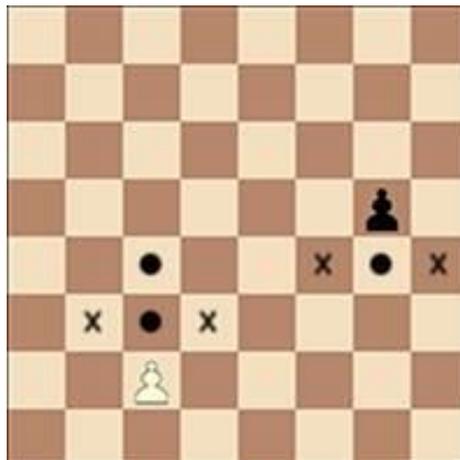


**3.5.** Ketika melangkah, Gajah, Benteng atau Menteri, tidak boleh melompati (melintasi) buah catur lain.

**3.6.** Kuda boleh melangkah ke salah satu petak terdekat dari petak asalnya, tapi tidak pada baris, lajur atau diagonal yang sama.



- 3.7.1.** Bidak boleh melangkah maju ke petak kosong dari petak asalnya pada lajur yang sama, atau
- 3.7.2.** pada langkah pertama, Bidak boleh maju seperti yang dinyatakan pada 3.7.1, atau sebagai kemungkinan lain Bidak boleh melangkah maju dua petak pada lajur yang sama, asalkan petak-petak yang akan ditempati itu kosong, atau
- 3.7.3.** Bidak boleh melangkah ke petak yang diduduki buah catur lawan yang terletak pada diagonal di depannya pada lajur berdekatan, langkah ini berarti memukul buah catur lawan itu.



- 3.7.4.1.** Bidak yang menyerang petak yang dilintasi oleh Bidak lawan yang maju dua petak dalam satu langkah dari petak asalnya, boleh memukul Bidak lawan tersebut seolah – olah Bidak lawan itu hanya dilangkahkan satu petak saja.
- 3.7.4.2.** Pemukulan ini hanya boleh dilakukan segera pada langkah berikutnya setelah Bidak itu dimajukan dan ini dinamakan pemukulan *“en passant”*.



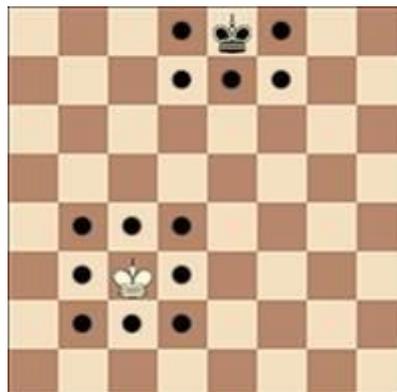
**3.7.5.1.** Jika seorang pemain, giliran melangkah, memajukan sebuah Bidak mencapai petak akhir dari suatu lajur, maka Bidak itu harus segera ditukar, sebagai bagian dari langkah yang sama pada petak yang sama, dengan Menteri, Benteng, Gajah atau Kuda yang sewarna dengan Bidak itu pada petak yang dituju. Petak ini disebut petak "promosi".

**3.7.5.2.** Pilihan Pemain pemilik Bidak ini tidak terbatas pada buah catur yang sudah dipukul sebelumnya

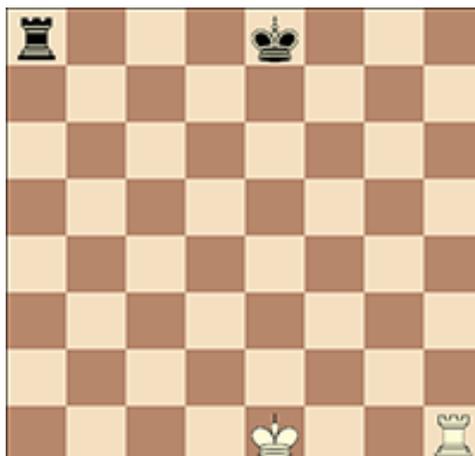
**3.7.5.3.** Penukaran Bidak ini dengan buah catur lain dinamakan "promosi" dan buah catur yang promosi itu segera mempunyai kekuatan.

**3.8.** Raja boleh melangkah dengan dua cara yang berbeda, yaitu:

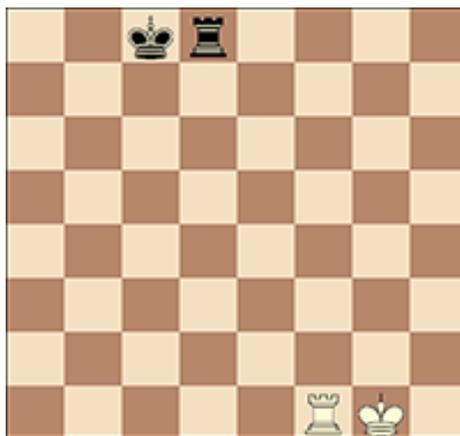
**3.8.1.** Melangkah ke petak sekelilingnya yang tidak terancam oleh satu atau lebih buah catur lawan.



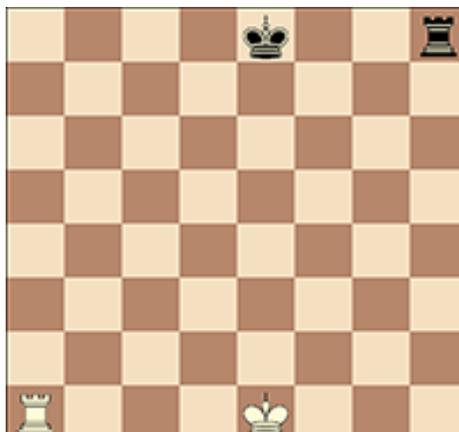
**3.8.2. "Rokade".** Ini merupakan langkah Raja dengan salah satu Benteng yang sewarna pada baris yang sama, dan dihitung sebagai satu langkah tunggal dari Raja dan dilakukan sebagai berikut: Raja dipindahkan dari petak asalnya sejauh dua petak ke arah Benteng, kemudian Benteng itu dipindahkan ke petak yang baru saja dilintasi Raja.



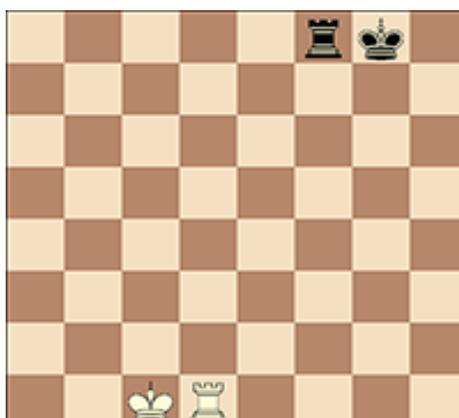
Sebelum Putih Rokade Pendek  
Sebelum Hitam Rokade panjang



Sesudah Putih Rokade pendek  
Sesudah Hitam Rokade panjang



Sebelum Putih Rokade panjang  
Sebelum Hitam Rokade pendek



Sesudah Putih Rokade panjang  
Sesudah Hitam Rokade pendek

**3.8.2.1.** Hak untuk Rokade hilang :

**3.8.2.1.1.** Jika Raja sudah pernah dilangkahkan, atau

**3.8.2.1.2.** Jika Benteng sudah pernah dilangkahkan.

**3.8.2.2.** Hak Rokade untuk sementara hilang:

**3.8.2.2.1.** Jika petak asal Raja atau petak yang akan dilintasi Raja atau petak yang akan ditematinya, sedang diancam oleh satu atau lebih buah catur lawan, atau

**3.8.2.2.2.** Jika ada buah catur lain di antara Raja dan Benteng yang akan melakukan Rokade.

- 3.9.1.** Raja dikatakan kena Sekak, kalau Raja tersebut sedang diserang oleh satu atau lebih buah catur lawan, walaupun buah lawan itu sendiri tidak bisa dilangkahkkan ke petak itu karena langkah tersebut akan menyebabkan Rajanya sendiri dalam keadaan disekak.
- 3.9.2.** Pemain tidak boleh membuat langkah yang membiarkan atau menyebabkan Rajanya kena ancaman Sekak.
- 3.10.1.** Suatu langkah adalah sah kalau semua persyaratan yang berkaitan dengan pasal 3.1- 3.9 sudah dipenuhi.
- 3.10.2.** Suatu langkah adalah tidak sah kalau semua persyaratan yang berkaitan dengan pasal 3.1-3.9 tidak dipenuhi.
- 3.10.3.** Suatu posisi adalah tidak sah kalau posisi tersebut tidak dapat dicapai oleh serangkaian langkah yang sah.

#### **Pasal 4 : Tata Cara Menjalankan Buah Catur**

- 4.1.** Setiap langkah harus dijalankan dengan satu tangan.
- 4.2.1.** Hanya seorang pemain yang giliran melangkah boleh membetulkan letak satu atau lebih buah catur di petaknya, asalkan pemain itu lebih dahulu menyatakan keinginannya (misalnya dengan mengatakan saya ingin membetulkan atau "j' adoube.").
- 4.2.2.** Segala sesuatu yang bersentuhan dengan buah catur secara fisik, dapat dianggap bermaksud untuk menyentuh buah catur tersebut, kecuali sentuhan itu secara jelas terjadi dengan tidak disengaja.
- 4.3.** Terkecuali seperti dinyatakan pada butir 4.2, jika seorang pemain yang giliran melangkah menyentuh buah catur di atas papan catur, dengan maksud untuk melangkah atau memukul:
  - 4.3.1.** Satu atau lebih buah catur miliknya sendiri, dia harus menjalankan buah catur yang pertama disentuhnya yang dapat dilangkahkkan; atau
  - 4.3.2.** Satu atau lebih buah catur lawan, dia harus memukul buah catur lawan yang pertama disentuhnya yang dapat dipukul.
  - 4.3.3.** Satu atau lebih buah catur miliknya dan satu atau lebih buah catur milik lawan, dia harus memukul buah catur lawan yang pertama disentuhnya itu dengan buah caturnya yang pertama disentuh tadi atau jika hal ini tidak sah, dia harus melangkahkkan atau memukul buah catur yang pertama disentuhnya yang dapat dilangkahkkan atau dipukulnya. Jika hal ini tidak jelas buah catur mana yang disentuhnya terlebih dahulu apakah buah caturnya sendiri atau buah catur lawan, maka buah catur pemain bersangkutan harus dianggap sebagai buah catur pertama yang disentuhnya sebelum menyentuh buah catur lawan.

- 4.4.** Jika seorang pemain giliran melangkah:
  - 4.4.1.** Menyentuh Raja dan Bentengnya, dia harus Rokade dengan Benteng itu, kalau langkah itu sah.
  - 4.4.2.** Dengan sengaja menyentuh Benteng dan kemudian Rajanya, dia tidak dibenarkan Rokade dengan Benteng itu dan dalam situasi ini dia harus melangkah sesuai ketentuan 4.3.1.
  - 4.4.3.** Berkeinginan untuk Rokade, menyentuh Raja dan kemudian Bentengnya, akan tetapi Rokade dengan Benteng itu tidak sah, maka pemain itu harus membuat langkah sah yang lain dengan Rajanya (yang bisa berupa Rokade dengan Benteng lain). Kalau Raja itu tidak mungkin dilangkahkan secara sah, pemain itu bebas memilih langkah lain yang sah.
  - 4.4.4.** Mempromosikan Bidak, pilihan buah catur pengganti selesai dilakukan, ketika buah catur pengganti telah menyentuh petak promosi.
- 4.5.** Jika diantara buah catur yang disentuh tidak ada yang bisa dilangkahkan atau dipukul secara sah sesuai dengan Pasal 4.3 atau 4.4, maka pemain itu boleh melakukan langkah sah yang lain.
- 4.6.** Promosi dapat dilakukan dengan berbagai cara:
  - 4.6.1.** Bidak tidak perlu ditaruh di petak Promosi.
  - 4.6.2.** Mengambil Bidak dan menaruh buah catur baru pada petak promosi dapat dilakukan dalam urutan apa pun.
  - 4.6.3.** Jika ada buah catur lawan di petak promosi, maka buah catur lawan itu harus dipukul.
- 4.7.** Jika sebagai langkah yang sah atau merupakan bagian dari langkah yang sah, kalau buah catur sudah dilepas pada suatu petak, maka buah catur itu tidak bisa lagi dipindahkan ke petak yang lain. Langkah dianggap sudah dilakukan jika dalam kasus berikut:
  - 4.7.1.** Dalam kasus pemukulan, bila buah catur yang dipukul itu sudah diambil dari papan catur dan pemain itu sudah meletakkan buah cturnya sendiri di petak yang baru itu, telah melepaskan buah catur itu dari tangannya.
  - 4.7.2.** Dalam kasus Rokade, bila tangan pemain sudah melepaskan Bentengnya pada petak yang dilintasi Raja. Ketika pemain melepaskan Raja dari tangannya, langkah itu belum selesai, tetapi pemain itu tidak punya hak lagi melakukan langkah lain kecuali Rokade ke sisi itu, kalau langkah itu sah. Jika Rokade pada sisi itu tidak sah, maka pemain itu harus melakukan langkah sah yang lain dengan Rajanya (bisa Rokade dengan Benteng lain). Jika Raja pemain itu tidak ada lagi langkah yang sah, maka pemain itu bebas melakukan langkah sah yang lain.

- 4.7.3.** Dalam kasus promosi Bidak, bila tangan pemain sudah melepaskan buah catur pengganti pada petak promosi dan Bidak itu sudah diambil dari papan catur.
- 4.8.** Seorang pemain akan kehilangan hak untuk mengklaim lawannya yang telah melanggar Pasal 4.1 - 4.7, ketika pemain sudah menyentuh salah satu buah catur dengan maksud untuk melangkah atau memukul.
- 4.9.** Jika pemain tidak bisa melangkahkan buah catur, seorang pembantu, yang disetujui oleh Wasit, dapat diberikan kepada pemain itu untuk membantu menjalankan langkah tersebut.

#### **Pasal 5: Permainan Dinyatakan Selesai**

- 5.1.1.** Permainan dimenangkan oleh pemain yang telah mematkan Raja lawannya. Hal ini serta merta mengakhiri permainan, asalkan langkah yang menyebabkan posisi mat sesuai dengan Pasal 3 dan Pasal 4.2 - 4.7.
- 5.1.2.** Permainan dimenangkan oleh pemain yang lawannya sudah menyatakan menyerah. Hal ini serta merta mengakhiri permainan.
- 5.2.1.** Permainan dinyatakan selesai dengan remis bilamana pemain yang giliran melangkah tidak memiliki langkah sah sedangkan Rajanya tidak dalam keadaan sekak. Permainan itu dinyatakan berakhir dengan "pat". Hal ini serta merta mengakhiri permainan, asalkan langkah yang menyebabkan posisi pat itu sesuai dengan Pasal 3 dan Pasal 4.2– 4.7.
- 5.2.2.** Permainan dinyatakan selesai dengan remis, apabila terjadi posisi dimana tidak seorang pemainpun dapat mematkan Raja lawannya dengan serangkaian langkah yang sah. Permainan dikatakan berakhir dengan "posisi buntu". Hal ini serta merta mengakhiri permainan, asalkan langkah yang menyebabkan posisi buntu itu sesuai dengan Pasal 3 dan Pasal 4.2 – 4.7.
- 5.2.3.** Permainan dinyatakan selesai dengan remis atas persetujuan kedua pemain selama pertandingan masih berlangsung, asalkan kedua pemain paling sedikit telah membuat satu langkah. Hal ini serta merta mengakhiri permainan.

## PERATURAN PERTANDINGAN

### Pasal 6 : Jam Catur

**6.1** “**Jam Catur**” adalah jam dengan dua penunjuk waktu, yang saling dihubungkan sedemikian rupa, sehingga hanya salah satu dari penunjuk waktu itu yang bisa jalan pada suatu ketika.

‘**Jam**’ dalam pengertian Peraturan Permainan Catur FIDE adalah salah satu dari kedua penunjuk waktu.

Setiap penunjuk waktu mempunyai ‘**bendera**’

‘**Bendera Jatuh**’ berarti habisnya jatah waktu yang tersedia bagi seorang pemain.

**6.2.1** Pada saat permainan berlangsung setiap pemain, setelah menyelesaikan langkahnya di atas papan catur, harus menghentikan jam caturnya dan menjalankan jam catur lawannya (dengan kata lain, dia harus menekan jam caturnya). Hal ini menandakan langkahnya sudah ‘selesai’. Suatu langkah juga dikatakan sudah selesai jika:

**6.2.1.1** Langkah itu mengakhiri permainan (lihat Pasal 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, dan 9.6.2), atau

**6.2.1.2** Pemain telah melakukan langkah berikutnya, jika langkah sebelumnya belum diselesaikan.

**6.2.2** Seorang pemain selalu diperbolehkan menghentikan jam caturnya setelah menyelesaikan langkahnya, walaupun setelah itu lawannya telah menjalankan langkah berikutnya. Waktu antara menjalankan langkah di atas papan catur dan menekan jam catur adalah dianggap sebagai bagian dari jatah waktu yang diberikan kepada pemain.

**6.2.3** Pemain harus menghentikan jam catur dengan tangan yang sama yang dipakainya untuk melangkahkan buah catur. Jari tangan pemain dilarang untuk selalu berada di atas tombol jam catur atau “diambangkan” di atasnya.

**6.2.4** Pemain harus memperlakukan jam catur secara wajar. Dilarang memukul jam catur keras – keras, mengangkatnya atau menjatuhkannya. Perlakuan tidak wajar terhadap jam catur harus dikenakan hukuman sesuai ketentuan Pasal 12.9.

**6.2.5** Hanya pemain yang jam caturnya sedang berjalan diperbolehkan membetulkan letak buah catur.

**6.2.6** Jika ada pemain yang tidak mampu memakai jam catur, seorang pembantu, yang disetujui oleh Wasit, dapat diberikan kepada pemain itu untuk menjalankan jam catur tersebut. Wasit boleh menyesuaikan waktu pada jam catur itu secara pantas. Penyesuaian waktu pada jam catur ini tidak harus sama dengan waktu jam catur untuk orang yang cacat.

**6.3.1** Ketika menggunakan jam catur, setiap pemain harus menyelesaikan minimum jumlah langkah atau semua langkah dalam periode waktu yang diberikan dan/atau bisa

diberikan tambahan waktu untuk setiap langkah. Semua waktu pikir yang digunakan harus ditetapkan sebelumnya

**6.3.2** Waktu yang dapat dihemat oleh seorang pemain selama satu periode akan ditambahkan pada waktu yang tersedia untuk periode berikutnya, jika hal itu dimungkinkan. Dalam pola waktu tunda (“time delay”) kedua pemain menerima jatah waktu pikir utama. Setiap pemain juga menerima tambahan waktu tetap untuk setiap langkah yang dijalankan. Penggunaan waktu pikir utama hanya dimulai setelah waktu tambahan tetap sudah habis. Jika pemain menekan jam caturnya sebelum waktu tambahan tetapnya habis, maka waktu pikir utamanya tidak berubah, tidak bergantung pada proporsi waktu tambahan tetap yang digunakan.

**6.4** Segera setelah bendera jam catur jatuh, persyaratan seperti dimaksud oleh Pasal 6.3.1 harus diperiksa.

**6.5** Sebelum pertandingan dimulai, Wasit harus menetapkan disisi mana jam catur akan ditempatkan

**6.6** Pada saat yang ditentukan untuk memulai pertandingan, jam catur pemain putih segera dijalankan.

**6.7.1** Peraturan pertandingan harus ditetapkan sebelumnya tentang batas waktu gugur (default time). Jika batas waktu gugur tidak ditetapkan, maka aturan ‘Zero Start’ digunakan. Pemain yang tidak berada di papan catur setelah batas waktu gugur dinyatakan kalah, kecuali Wasit memutuskan lain.

**6.7.2** Jika peraturan pertandingan menetapkan batas waktu gugur tidak menggunakan ‘Zero Start’, dan jika kedua pemain belum hadir pada saat pertandingan dimulai, pemain putih akan kehilangan waktu pikirnya sampai dia datang, kecuali kalau peraturan pertandingan menentukan lain atau wasit memutuskan lain.

**6.8** Bendera jam catur dianggap sudah jatuh ketika Wasit melihat kejadian itu atau ketika pemain melakukan klaim yang sah.

**6.9** Kecuali jika berlaku Pasal 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, maka jika seorang pemain tidak dapat menyelesaikan jumlah langkah yang ditentukan dalam jatah waktu yang diberikan, maka pemain itu dinyatakan kalah. Akan tetapi, pertandingan dinyatakan remis, kalau posisi yang terjadi menyebabkan lawannya tidak mungkin me-mat-kan Raja pemain itu dengan serangkaian langkah yang sah.

**6.10.1** Setiap penunjuk waktu yang diberikan oleh jam catur dianggap menentukan dalam hal tidak terdapat kerusakan yang nyata. Jam catur yang jelas – jelas rusak haruslah diganti. Wasit hendaklah mempertimbangkan sebaik – baiknya dalam menetapkan waktu yang harus tertera pada jam catur pengganti itu.

**6.10.2** jika selama pertandingan ditemukan penyetelan jam catur tidak tepat, pemain atau wasit harus menghentikan jam catur dengan segera. Wasit harus menyetel dan mengoreksi penyetelan jam catur yang keliru itu dengan menyesuaikan waktu dan

jumlah langkah yang telah terpakai, jika diperlukan. Wasit harus menggunakan pertimbangan yang terbaik ketika menetapkan penyetelan jam catur tersebut.

**6.11.1** Jika permainan perlu diinterupsi atau dihentikan, maka Wasit harus menghentikan kedua jam catur.

**6.11.2** Seorang pemain hanya boleh menghentikan jam catur kalau dia memerlukan bantuan Wasit, misalnya langkah promosi sudah dijalankan, tetapi buah pengganti Bidak tidak tersedia.

**6.11.3** Wasit harus memutuskan kapan permainan bisa dimulai kembali.

**6.11.4** Jika seorang pemain menghentikan jam catur untuk meminta bantuan Wasit, maka Wasit akan menilai apakah tindakan pemain itu memiliki alasan yang tepat. Jika ternyata pemain itu tidak memiliki alasan yang tepat ketika menghentikan jam catur, maka dia harus dihukum sesuai dengan Pasal 12.9.

**6.12.1** Peragaan berupa layar, monitor, atau papan demonstrasi yang memperagakan posisi yang sedang terjadi di papan catur, notasi langkah dan jumlah langkah yang sudah dijalankan, serta jam catur yang juga memperlihatkan jumlah langkah, diperkenankan berada di arena pertandingan.

**6.12.2** pemain tidak boleh klaim hanya berdasarkan informasi yang diperlihatkan pada peragaan tersebut.

## **Pasal 7 : Penyimpangan**

**7.1** Jika terjadi penyimpangan dan buah catur harus dikembalikan ke posisi semula, wasit harus menggunakan pertimbangan terbaiknya untuk menetapkan waktu yang ditunjukkan pada jam catur. Hal ini termasuk hak Wasit untuk tidak mengubah waktu jam catur. jika diperlukan, Wasit juga dapat menyesuaikan waktu pikir dan jumlah langkah yang sudah dijalankan.

**7.2.1** Jika selama permainan masih berlangsung, diketahui bahwa letak awal buah catur keliru, maka permainan itu dibatalkan dan diadakan permainan baru.

**7.2.2** Jika selama permainan masih berlangsung, diketahui bahwa letak papan catur bertentangan dengan Pasal 2.1. maka permainan tetap dilanjutkan tetapi bentuk posisi yang sudah tercapai dipindahkan ke papan catur yang letaknya benar.

**7.3** Jika pertandingan sudah dimulai dan ternyata pemain bermain dengan warna terbalik, jika kedua pemain telah memainkan kurang dari 10 langkah, permainan dibatalkan dan partai baru dimainkan dengan warna yang benar. Setelah 10 langkah atau lebih, maka permainan tetap dilanjutkan

**7.4.1** Jika seorang pemain merobohkan satu atau beberapa buah catur, dia harus menata ulang posisi buah catur tersebut ke posisi yang betul dengan menggunakan waktu pikirnya sendiri.

**7.4.2** Jika diperlukan, baik pemain atau lawannya boleh menghentikan jam catur untuk meminta bantuan Wasit.

**7.4.3** Wasit boleh memberikan penalti kepada pemain yang telah merobohkan buah catur itu.

**7.5.1** Langkah tidak sah sudah selesai dilakukan kalau pemain sudah menekan jam caturnya. Jika selama permainan masih berlangsung, diketahui bahwa telah terjadi langkah tidak sah yang sudah selesai, maka posisi sebelum terjadinya penyimpangan tersebut harus ditata kembali. Jika posisi sebelum terjadinya penyimpangan itu tidak bisa diidentifikasi, maka permainan dilanjutkan dari posisi yang bisa diidentifikasi sebelum langkah tidak sah itu. Pasal 4.3 dan 4.7 berlaku untuk menggantikan langkah tidak sah itu. Kemudian permainan dilanjutkan dari posisi yang diperbaiki.

**7.5.2** Jika pemain melangkahkan Bidaknya ke petak promosi, menekan jam catur, akan tetapi tidak mengganti Bidaknya dengan buah catur baru, maka langkah ini dianggap langkah tidak sah. Bidak itu harus diganti dengan Menteri yang sewarna dengan Bidak tersebut.

**7.5.3** Jika pemain menekan jam catur tanpa membuat langkah, maka dianggap sebagai langkah tidak sah.

**7.5.4** Jika seorang pemain menggunakan dua tangan untuk membuat satu langkah tunggal (dalam hal ini rokade, memukul atau promosi), maka dianggap sebagai langkah tidak sah.

**7.5.5** Setelah ketentuan berdasarkan Pasal 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 atau 7.5.4 diberlakukan, untuk langkah tidak sah pertama yang dilakukan seorang pemain, Wasit harus memberikan tambahan waktu dua menit kepada lawannya; Untuk langkah tidak sah kedua kalinya oleh pemain yang sama, maka pemain itu harus dinyatakan kalah oleh Wasit. Akan tetapi permainan berakhir remis kalau posisi yang terjadi menyebabkan lawannya tidak mungkin me-mat-kan Raja pemain itu dengan serangkaian langkah yang sah.

**7.6** Jika selama permainan berlangsung diketahui ada buah catur yang bergeser dari petaknya, maka posisi sebelum terjadinya penyimpangan itu harus ditata kembali. Jika posisi sebelum terjadinya penyimpangan itu tidak bisa dipastikan, maka permainan dilanjutkan berdasarkan posisi terakhir sebelum terjadinya penyimpangan itu yang dapat diidentifikasi. Kemudian permainan dilanjutkan dari posisi yang diperbaiki ini.

## **Pasal 8 : Mencatat Langkah**

**8.1.1** Selama permainan berlangsung, setiap pemain diharuskan mencatat langkahnya sendiri dan langkah lawannya, langkah demi langkah, secara jelas dan dapat terbaca dalam notasi Aljabar (Lampiran C), pada kertas notasi yang ditentukan dalam pertandingan itu.

**8.1.2** Pemain dilarang menuliskan langkah dahulu, kecuali pemain tersebut akan mengklaim remis menurut Pasal 9.2 atau 9.3 atau Partai tunda menurut Pedoman I.1.1.

**8.1.3** Jika diinginkan, seorang pemain bisa membalas dulu langkah lawan sebelum mencatatnya. Dia harus mencatat langkah sebelumnya sebelum membuat langkah berikutnya.

**8.1.4** Kertas notasi harus digunakan hanya untuk mencatat langkah, waktu pikir yang tertera pada jam catur, menawarkan remis, hal lain yang berkaitan dengan suatu klaim dan data lainnya.

**8.1.5** Kedua pemain diharuskan mencatat tawaran remis pada kertas notasi dengan simbol (=).

**8.1.6** Jika seorang pemain tidak bisa menulis notasi, seorang pembantu, yang disetujui Wasit, dapat diberikan kepada pemain tersebut untuk mencatat langkah. Wasit menyesuaikan waktu pada jam catur pemain tersebut secara wajar. Penyesuaian waktu pada jam catur tidak diberlakukan untuk pemain yang cacat.

**8.2** Kertas notasi harus bisa terlihat oleh Wasit setiap saat selama permainan masih berlangsung.

**8.3** Kertas notasi adalah milik Panitia Penyelenggara pertandingan.

**8.4** Jika waktu pikir seorang pemain tersisa kurang dari lima menit pada suatu periode waktu dan tidak ada tambahan waktu 30 detik atau lebih untuk setiap langkahnya, maka dia tidak diwajibkan mematuhi Pasal 8.1. 1.

**8.5.1** Jika kedua pemain tidak wajib mencatat notasi berdasarkan Pasal 8.4., maka Wasit atau pembantunya harus berupaya untuk hadir dan mencatat notasi. Dalam kasus ini, segera setelah bendera jam catur jatuh, Wasit harus menghentikan kedua jam catur. Kemudian kedua pemain harus melengkapi catatan notasinya berdasarkan catatan Wasit atau catatan notasi lawannya.

**8.5.2** Jika hanya satu pemain yang tidak mencatat notasi berdasarkan Pasal 8.4. dia harus melengkapi notasinya setelah bendera jam caturnya jatuh, sebelum membuat langkah berikutnya. Asalkan pemain sedang giliran melangkah, dia boleh menggunakan catatan notasi lawannya, akan tetapi harus mengembalikan catatan notasi itu sebelum menjalankan langkah berikutnya.

**8.5.3** Jika tidak ada catatan notasi yang lengkap, maka para pemain harus merekonstruksi ulang permainannya pada papan catur lain dibawah pengawasan Wasit atau pembantunya. Sebelum itu dia harus mencatat posisi yang sudah terjadi, waktu yang tertera pada jam catur dan jumlah langkah yang sudah dimainkan jika datanya dapat diperoleh, sebelum rekonstruksi dilakukan.

**8.6** Jika catatan notasi tidak bisa dilengkapi, yang bisa memperlihatkan seorang pemain melampaui batas waktu pikirnya, maka langkah berikutnya dianggap sebagai langkah pertama untuk jatah waktu berikutnya, kecuali kalau terdapat bukti – bukti bahwa ada kelebihan langkah yang sudah dijalankan atau diselesaikan.

**8.7** Setelah pertandingan selesai, kedua pemain harus menandatangani kedua kertas notasi, yang menyatakan hasil dari pertandingan itu. Walaupun keliru, hasil itu tetap berlaku, kecuali Wasit menetapkan lain.

## **Pasal 9 : Permainan Berakhir Remis**

**9.1.1** Peraturan pertandingan boleh dibuat aturan permainan bahwa pemain tidak boleh sepakat untuk remis dalam batasan di bawah jumlah langkah yang sudah ditentukan atau tidak sama sekali tanpa persetujuan wasit.

**9.1.2** Akan tetapi, jika peraturan pertandingan membolehkan persetujuan remis, maka ketentuan berikut ini berlaku :

**9.1.2.1** seorang pemain yang ingin mengajukan tawaran remis, dapat dilakukan setelah melakukan langkah di atas papan catur dan sebelum dia menekan jam catur. Tawaran remis di lain waktu selama pertandingan tetap sah, akan tetapi Pasal 11.5. harus diperhatikan. Tidak ada persyaratan yang bisa mengikat tawaran itu. Dalam kedua kasus tersebut, tawaran remis tidak bisa ditarik kembali dan tetap berlaku sampai lawan menerimanya, menolaknya secara lisan, menolaknya dengan menyentuh buah catur dengan maksud menjalankan atau memukulnya, atau permainan berakhir dengan cara lain.

**9.1.2.2** Tawaran remis harus dicatat pada kertas notasi oleh setiap pemain dengan menuliskan simbol (=).

**9.1.2.3** Klaim remis berdasarkan 9.2 atau 9.3, harus dianggap sebagai tawaran remis.

**9.2.1** Permainan berakhir remis, atas klaim yang benar dari seorang pemain yang giliran melangkah, apabila posisi yang sama terjadi paling sedikit untuk ketiga kalinya (tidak perlu melalui pengulangan langkah):

**9.2.1.1** sedang akan terjadi, asalkan sebelumnya dia menuliskan langkah itu, yang tidak bisa diubah, di atas kertas notasi dan memberitahukan kepada Wasit bahwa dia bermaksud ingin menjalankan langkah itu; atau

**9.2.1.2** Baru saja terjadi, dan pemain yang menuntut remis itu sedang giliran melangkah.

**9.2.2** Posisi dimaksud dianggap sama, jika dan hanya jika pemain yang sama sedang giliran melangkah, buah catur dengan jenis dan warna yang sama menduduki petak – petak yang sama, dan kemungkinan melangkah bagi semua buah catur dari kedua pemain itu juga tetap sama. Posisi itu tidak sama jika:

**9.2.2.1** Pada awal rangkaian bidak dapat dipukul en passant.

**9.2.2.2** Raja atau Benteng yang mempunyai hak rokade tetapi kehilangan hak tersebut setelah melangkah. Hak rokade hilang hanya setelah Raja atau Benteng dilangkahkan.

**9.3** Permainan berakhir remis, atas klaim yang benar dari pemain yang giliran melangkah, jika:

**9.3.1** Dia menuliskan langkah, yang tidak bisa diubah, di atas kertas notasinya, dan menyatakan kepada Wasit bahwa dia akan membuat langkah ini yang akan menyebabkan 50 langkah terakhir sudah dijalankan oleh setiap pemain tanpa ada langkah bidak dan tanpa ada langkah pemukulan, atau

**9.3.2** 50 langkah terakhir berturut – turut sudah dijalankan oleh setiap pemain tanpa ada langkah bidak dan tanpa ada langkah pemukulan.

**9.4** Jika pemain menyentuh buah catur seperti yang dinyatakan pada Pasal 4.3, dia akan kehilangan hak untuk klaim remis seperti yang dimaksud oleh Pasal 9.2. atau **9.3.** pada langkah itu.

**9.5.1** Jika seorang pemain klaim remis seperti yang dimaksud oleh Pasal 9.2. atau 9.3. pemain tersebut atau Wasit harus segera menghentikan jam catur (lihat Pasal 6.12.1 atau 6.12.2). Dia tidak dibenarkan untuk menarik kembali tawaran itu.

**9.5.2** Jika ternyata klaim itu benar, partai segera berakhir remis.

**9.5.3** Jika ternyata klaim itu tidak benar, maka Wasit harus menambahkan 2 menit kepada waktu pikir lawannya. Selanjutnya, permainan dilanjutkan. Jika klaim itu atas dasar langkah yang ingin dimainkan, maka langkah tersebut harus dilakukan sesuai dengan Pasal 3 dan 4.

**9.6** Jika salah satu atau kedua hal berikut ini terjadi, maka permainan berakhir remis:

**9.6.1** Posisi yang sama sudah terjadi, seperti yang dimaksud pada pasal 9.2.2, untuk paling sedikit 5 kali langkah berurutan sudah dijalankan oleh setiap pemain.

**9.6.2** Setiap rangkaian 75 langkah berurutan sudah diselesaikan tanpa ada pergerakan Bidak dan pemukulan. Jika langkah terakhir yang menghasilkan sekak mat, maka harus dianggap menang.

## **Pasal 10 : Hitungan Angka.**

**10.1** Kecuali kalau diumumkan sebelumnya, pemain yang menang atau menang w.o memperoleh angka satu (1), pemain yang kalah atau w.o memperoleh angka nol (0), pemain yang remis memperoleh angka setengah ( $\frac{1}{2}$ ).

**10.2** Total sekor dalam suatu pertandingan tidak pernah dapat melebihi sekor maksimum yang secara umum diberikan untuk pertandingan itu. Sekor yang diberikan kepada seorang pemain harus secara umum berkaitan dengan pertandingan, sebagai contoh sekor  $\frac{3}{4}$ -  $\frac{1}{4}$  tidak diperbolehkan.

## **Pasal 11 : Perilaku Pemain.**

**11.1** Para pemain diharapkan tidak berperilaku buruk yang dapat menyebabkan olahraga catur tenoda.

**11.2.1** Tempat pertandingan (playing venue) didefinisikan sebagai arena pertandingan, kamar kecil, ruang istirahat, ruang untuk merokok dan ruang lain yang ditetapkan oleh wasit.

**11.2.2** Arena pertandingan (playing area) didefinisikan sebagai tempat di mana permainan dari suatu kompetisi dimainkan.

**11.2.3** Hanya dengan ijin Wasit:

**11.2.3.1** Seorang pemain dapat meninggalkan tempat pertandingan.

**11.2.3.2** Pemain yang giliran melangka diperkenankan meninggalkan arena pertandingan.

**11.2.3.3** Seseorang yang bukan sebagai pemain atau wasit tidak diperkenankan untuk memasuki arena pertandingan

**11.2.4** Peraturan pertandingan boleh menetapkan bahwa lawan dari pemain yang giliran melangkah jika dia ingin meninggalkan arena pertandingan, harus memberitahukan kepada Wasit.

**11.3.1** Selama permainan berlangsung, para pemain dilarang menggunakan catatan, sumber informasi, saran dari orang lain, atau menganalisis partainya pada papan catur lain.

**11.3.2.1** Selama pertandingan berlangsung, para pemain dilarang membawa ponsel (HP) atau alat komunikasi elektronik lain ke dalam ruangan pertandingan, tanpa seijin Wasit. Akan tetapi, peraturan pertandingan membolehkan peralatan elektronik tersebut untuk disimpan di dalam tas pemain, asalkan peralatan elektronik itu harus sama sekali dalam keadaan mati. Tas pemain ini harus diletakkan dengan persetujuan Wasit. Para pemain dilarang untuk memakai tas ini tanpa seijin Wasit.

**11.3.2.2** Jika ternyata bahwa seorang pemain kedatangan memiliki peralatan elektronik tersebut di dalam tempat pertandingan, pemain tersebut dapat dinyatakan kalah. Lawannya dinyatakan menang. Peraturan pertandingan boleh menetapkan lain, bisa tidak begitu ketat, hanya diberikan penalti.

**11.3.3** Wasit boleh memeriksa pakaian, tas, barang lain atau seluruh tubuh pemain dalam ruang tertutup secara pribadi. Wasit atau orang yang ditugasi oleh Wasit dapat memeriksa pemain, dan orang yang memeriksa harus sama jenis kelaminnya dengan pemain. Jika pemain menolak dan menyatakan keberatan untuk diperiksa, maka Wasit dapat mengambil tindakan sesuai dengan Pasal 12.9.

**11.3.4** Merokok diperbolehkan hanya pada tempat yang ditentukan oleh Wasit.

**11.4** Para pemain yang sudah selesai bertanding, diperlakukan sebagai penonton biasa.

- 11.5** Pemain dilarang mengalihkan perhatian lawan atau mengganggunya dengan cara apapun juga. Ini termasuk klaim yang tidak beralasan atau tawaran remis yang berulang-ulang atau membawa sumber kebisingan ke dalam arena pertandingan.
- 11.6** Pelanggaran terhadap bagian ketentuan Pasal 11.1-11.5 harus dikenakan hukuman sesuai dengan Pasal 12.9.
- 11.7** Penolakan terus-menerus oleh pemain untuk mematuhi Peraturan Permainan Catur harus dihukum dengan kekalahan. Wasit dapat memutuskan sekor hasil pertandingan untuk lawannya.
- 11.8** Kalau kedua pemain ternyata ditemukan sama-sama bersalah menurut pasal 11.7, maka kedua pemain bisa dinyatakan kalah.
- 11.9** Pemain mempunyai hak untuk meminta penjelasan kepada Wasit tentang butir-butir dalam peraturan permainan.
- 11.10** Kecuali peraturan pertandingan menetapkan hal lain, pemain dapat mengajukan banding terhadap keputusan Wasit, walaupun pemain sudah menandatangani kertas notasi (lihat pasal 8.7).
- 11.11** Kedua pemain harus membantu Wasit dalam segala situasi yang memerlukan rekonstruksi partai, termasuk klaim remis.
- 11.12** Pemeriksaan pengulangan posisi tiga kali atau klaim 50 langkah adalah tugas dari pemain, di bawah pengawasan Wasit.

## **Pasal 12 : Peran Wasit**

- 12.1** Wasit harus menjaga agar Peraturan Permainan dipatuhi secara ketat.
- 12.2** Wasit harus:
  - 12.2.1** Menjamin permainan berlangsung sportif (fair play),
  - 12.2.2** Bertindak demi kepentingan pertandingan yang terbaik,
  - 12.2.3** Menjamin suasana pertandingan terjaga dengan baik,
  - 12.2.4** Menjamin pemain tidak terganggu,
  - 12.2.5** Mengawasi jalannya pertandingan,
  - 12.2.6** Memberikan perlakuan khusus kepada pemain yang cacat yang membutuhkan pertolongan medis,
  - 12.2.7** Mengikuti peraturan atau pedoman anti kecurangan (anti-cheating).
- 12.3** Wasit harus mengawasi jalannya pertandingan, terutama kalau pemain dalam keadaan krisis waktu, melaksanakan dengan tegas keputusan-keputusan yang telah diambilnya dan menjatuhkan hukuman kepada pemain bilamana diperlukan.

- 12.4** Wasit dapat menunjuk pembantu untuk mengawasi partai-partai yang masih berlangsung, misalnya jika beberapa pemain mengalami krisis waktu.
- 12.5** Wasit dapat menambahkan jatah waktu pikir kepada seorang atau kedua pemain, dalam hal terjadi gangguan eksternal terhadap pertandingan.
- 12.6** Wasit tidak boleh turut campur dalam permainan kecuali sebagaimana diatur oleh Peraturan Permainan Catur. Dia tidak boleh memberitahukan jumlah langkah yang sudah dijalankan kecuali dalam penerapan Pasal 8.5, jika paling tidak seorang pemain sudah kehabisan waktu. Wasit harus menahan diri untuk tidak memberikan informasi kepada pemain bahwa lawannya sudah melangkah atau pemain belum menekan jam.
- 12.7** Jika seseorang melihat suatu penyimpangan (pelanggaran), dia hanya boleh memberitahukannya kepada wasit. Pemain lain tidak boleh bicara atau turut campur dalam suatu partai. Penonton tidak boleh turut campur dalam suatu partai. Wasit boleh mengeluarkan pengacau dari ruang pertandingan.
- 12.8** Kecuali diperbolehkan oleh Wasit, siapa pun dilarang untuk menggunakan ponsel atau alat komunikasi lain di dalam ruang pertandingan atau tempat lain yang ditentukan Wasit.
- 12.9** Pilihan yang tersedia untuk Wasit yang berkaitan dengan penalti:
- 12.9.1** Peringatan,
  - 12.9.2** Menambah jatah waktu pikir bagi sang lawan,
  - 12.9.3** Mengurangi jatah waktu pikir bagi si pelanggar,
  - 12.9.4** Menambah perolehan sekor dalam pertandingan dari lawan sampai batas maksimum untuk pertandingan tersebut,
  - 12.9.5** Mengurangi perolehan sekor yang didapat oleh si pelanggar,
  - 12.9.6** Menyatakan pertandingan kalah bagi pelanggar (Wasit juga harus menentukan sekor lawannya),
  - 12.9.7** Memberlakukan denda yang diumumkan sebelumnya,
  - 12.9.8** Mengeluarkan pemain dari pairing untuk satu atau beberapa babak,
  - 12.9.9** Mengeluarkan pemain dari pertandingan.

## Lampiran A. Catur Cepat

A.1. “Permainan Catur Cepat” adalah pertandingan yang semua langkah harus diselesaikan dalam jangka waktu lebih dari 10 menit tetapi kurang dari 60 menit untuk setiap pemain, atau jatah waktu yang diberikan ditambah 60 kali tambahan waktu adalah lebih besar dari 10 menit tetapi kurang dari 60 menit untuk setiap pemain.

A.2. Pemain tidak diwajibkan untuk mencatat langkah, akan tetapi pemain tidak kehilangan haknya meminta kepada Wasit untuk menyediakan kertas notasi kepada pemain tersebut, agar supaya pemain itu bisa mencatat langkahnya.

A.3.1 Peraturan Pertandingan harus diberlakukan jika:

A.3.1.1 Seorang Wasit mengawasi paling banyak 3 partai dan

A.3.1.2 Setiap partai dicatat notasi langkahnya oleh Wasit atau pembantunya, dan jika memungkinkan, dengan menggunakan peralatan elektronik.

A.3.2 Pemain boleh setiap saat, ketika dia giliran melangkah, meminta kepada Wasit atau Pembantunya untuk memperlihatkan kertas notasi kepada pemain tersebut. Permintaan ini boleh dilakukan maksimum lima kali dalam satu partai. Permintaan yang lebih dari itu dapat dianggap mengganggu atau mengalihkan perhatian kepada lawan.

A.4. Selain A.3 berikut ini harus diberlakukan:

A.4.1 Dari posisi awal, setelah 10 langkah sudah diselesaikan oleh masing-masing pemain,

A.4.1.1 Tidak boleh lagi untuk mengubah setelan jam catur, kecuali jika jadwal dari pertandingan akan berpengaruh besar.

A.4.1.2 Tidak boleh ada klaim tentang susunan letak buah catur awal atau arah papan catur. Dalam hal penempatan Raja yang keliru, Rokade tidak diperbolehkan.

Dalam hal penempatan Benteng yang keliru, Rokade dengan Benteng ini tidak diperbolehkan.

A.4.2 jika Wasit melihat langkah tidak sah sudah selesai dilakukan oleh pemain berdasarkan ketentuan pasal 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 atau 7.5.4, maka Wasit harus mengambil tindakan berdasarkan ketentuan pasal 7.5.5, asalkan lawannya belum melakukan langkah berikutnya. Jika Wasit tidak turut campur, maka lawannya harus mengklaim, asalkan lawannya ini belum membuat langkah berikutnya. Jika lawan tidak mengklaim dan Wasit tidak ikut campur, maka langkah tidak sah tadi tetap berlaku dan permainan dilanjutkan. Segera setelah lawannya sudah menjalankan langkah berikutnya, maka langkah tidak sah itu tidak bisa diperbaiki lagi, kecuali kedua pemain sepakat tanpa Wasit turut campur.

A.4.3 Untuk klaim menang waktu, penuntut harus menghentikan jam catur dan memberitahu Wasit. Untuk memastikan klaim itu benar, penuntut harus memiliki sisa waktu yang cukup pada jam caturnya setelah jam catur dihentikan. Akan tetapi, permainan berakhir remis jika posisi yang tercapai tidak memungkinkan lawan untuk mematkan Raja pemain tersebut dengan semua kemungkinan rangkaian langkah-langkah yang sah.

A.4.4 Jika Wasit melihat kedua Raja saling sekak atau Bidak berada di lajur terjauh dari posisi awal (promosi), Wasit harus menunggu sampai langkah selanjutnya diselesaikan. Kemudian, jika posisi tidak sah itu masih tetap terjadi di atas papan catur, maka Wasit harus menyatakan permainan remis.

A.4.5 Jika Wasit melihat jam catur pemain jatuh, maka Wasit bisa menyatakan kalah untuk pemain tersebut.

A.5 Peraturan Pertandingan harus menjelaskan apakah Pasal A.3 atau Pasal A.4 yang harus diberlakukan untuk seluruh pertandingan.

## **Lampiran B. Catur Kilat**

B.1. “Permainan Catur Kilat” adalah pertandingan yang semua langkah harus diselesaikan dalam jangka waktu 10 menit atau kurang untuk setiap pemain atau jatah waktu yang diberikan ditambah 60 kali tambahan waktu adalah 10 menit atau kurang.

B.2. Hukuman yang disebutkan dalam Pasal 7 dan Pasal 9 dari Aturan Kompetisi harus 1 menit.

B.3.1 Peraturan Pertandingan harus diberlakukan jika:

B.3.1.1 Seorang Wasit mengawasi 1 partai dan

B.3.1.2 Setiap partai dicatat notasi langkahnya oleh Wasit atau pembantunya, dan jika memungkinkan, dengan menggunakan peralatan elektronik.

B.3.2 Pemain boleh setiap saat, ketika dia giliran melangkah, meminta kepada Wasit atau Pembantunya untuk memperlihatkan kertas notasi kepada pemain tersebut. Permintaan ini boleh dilakukan maksimum lima kali dalam satu partai. Permintaan yang lebih dari itu dapat dianggap mengganggu atau mengalihkan perhatian kepada lawan.

B.4. Selain B.3, permainan mengikuti Peraturan Catur Cepat seperti yang disebutkan pada Pasal A.2 dan A.4.

B.5. Peraturan Pertandingan harus menjelaskan apakah Pasal B.3 atau Pasal B.4 yang harus diberlakukan untuk seluruh pertandingan.

## Lampiran C. Notasi Aljabar

FIDE hanya mengakui satu sistem notasi untuk turnamen dan dwilomba, yaitu sistem Aljabar, dan juga menganjurkan penggunaan notasi catur yang seragam ini untuk literatur catur serta majalah atau jurnal catur. Catatan Notasi yang menggunakan sistem notasi yang lain dari Aljabar, tidak dapat digunakan sebagai bukti dalam kasus-kasus yang biasanya memerlukan catatan notasi untuk maksud keperluan ini. Wasit yang menyaksikan pemain menggunakan sistem notasi yang lain dari Aljabar, harus memperingatkan pemain tentang persyaratan ini.

### URAIAN TENTANG SISTEM ALJABAR

C.1. Dalam uraian ini, buah berarti buah catur selain bidak.

C.2. Setiap buah ditunjukkan dengan singkatan. Dalam bahasa Inggris, huruf pertama dimulai dengan huruf besar menunjukkan nama buah catur. Sebagai contoh: K=king, Q=quenn, R=rook, B=bishop, N=knight. (N digunakan untuk knight, untuk menghindari kerancuan dengan King.)

C.3. Untuk singkatan nama buah, setiap pemain bebas menggunakan nama yang biasa digunakan di negaranya. Sebagai contoh: F=fou (Istilah perancis untuk gajah), L=loper (Istilah Belanda untuk gajah). Untuk penerbitan tercetak dianjurkan penggunaan simbol figurine.

Catatan: untuk Indonesia yang dipakai adalah:

- R = Raja
- M = Menteri
- B = Benteng
- G = Gajah
- K = Kuda

C.4. Bidak tidak ditandai dengan huruf pertamanya, tetapi dikenali dengan tiadanya t huruf pertama tersebut.

Contoh : e5, d4, a5, bukan pe5, Pd4, pa5.

C.5. Delapan lajur (dari kiri ke kanan bagi Putih dan dari kanan ke kiri bagi Hitam) ditandai dengan huruf kecil, a, b, c, d, e, f, g, h.

C.6. Delapan baris (dari bawah ke atas untuk Putih dan dari atas ke bawah untuk hitam) masing-masing diberi angka, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Sebagai akibatnya, dalam posisi awal, buah catur Perwira dan Bidak putih ditempatkan pada baris pertama dan kedua; buah catur Perwira dan Bidak hitam pada baris kedelapan dan ketujuh.

C.7. Sebagai kelanjutan dari ketentuan sebelumnya, setiap petak dari 64 (enam puluh empat) petak papan catur secara tetap ditandai oleh kombinasi yang unik dari satu huruf dan satu angka.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

**C.8.** Setiap langkah dari buah catur ditandai oleh **(a)** huruf pertama dari buah Perwira yang bersangkutan, dan **(b)** petak tujuannya. Tidak ada jarak antara **(a)** dan **(b)**.

Contoh : Be5, Nf3, Rd1 (Notasi Indonesia : Ge5, Kf3, Bd1)

Dalam hal menyangkut bidak, Cuma petak tujuannya yang dituliskan.

Contoh : e5, d4, a5

**C.9.** Jika buah catur melakukan pemukulan, tanda x diselipkan diantara:

**C.9.1** huruf pertama dari buah catur yang bersangkutan dan

**C.9.2** petak tujuannya. Contoh: Bxe5, Nxf3, Rxd1 (Notasi Indonesia : Gxe5, Kxf3, Bxd1), lihat juga C10

**C.9.3** Jika bidak melakukan pemukulan, tidak cuma petak tujuannya yang dituliskan tetapi harus juga lajur asalnya kemudian diberi tanda x.

Contoh: dxe5, gxf3, axb5. Dalam hal pemukulan "en passant" petak tujuan dari bidak yang melakukan pemukulan itu yang dituliskan dan singkatan "e,p" ditambahkan pada notasi. Contoh: exd6 e.p.

**C.10.** Jika dua buah catur sejenis bisa melangkah ke petak yang sama, maka buah catur yang dilangkahkan dituliskan sebagai berikut :

- C.10.1** Jika kedua buah catur itu berada pada **baris** yang sama, dengan:
- C.10.1.1** huruf pertama dari buah catur yang bersangkutan,
- C.10.1.2** lajur asal,
- C.10.1.3** petak tujuan.
- C.10.2** Jika kedua buah catur itu berada pada **lajur** yang sama, dengan:
- C.10.2.1** huruf pertama dari buah catur yang bersangkutan,
- C.10.2.2** baris petak asal,
- C.10.2.3** petak tujuan.
- C.10.3** Jika kedua buah catur itu berada pada **lajur** dan **baris** yang *berbeda*, cara (1) lebih disukai. Contoh:
- C.10.3.1** Ada dua Kuda pada petak g1 dan e1, dan satu diantaranya melangkah ke petak f3. Bisa dituliskan: Ngf3 atau Nef3 sesuai Kuda yang dijalankan.
- C.10.3.2** Ada dua Kuda pada petak g5 dan g1, dan satu diantaranya melangkah ke petak f3. Bisa dituliskan: N5f3 atau N1f3 sesuai Kuda yang dijalankan.
- C.10.3.3** Ada dua Kuda pada petak h2 dan d4, dan satu diantaranya melangkah ke petak f3. Bisa dituliskan : Nhf3 atau Ndf3 sesuai Kuda yang dijalankan.
- C.10.3.4** Jika terjadi pemukulan pada petak f3, notasi pada contoh sebelumnya berubah dengan menyelipkan tanda x. Bisa dituliskan :  
1) Ngxf3 atau Nexf3, 2) N5xf3 atau N1xf3, 3) Nhxf3 atau Ndx3
- C.11** Dalam hal Promosi bidak, dituliskan langkah bidak yang dimainkan, disusul langsung oleh huruf pertama dari buah catur baru. Contoh:  
d8Q, fx8N, b1B, g1R
- C.12** Tawaran Remis harus ditandai dengan (=)
- C.13 SINGKATAN**
- 0 – 0** : rokade dengan Benteng h1 atau h8 (rokade pendek Sayap Raja)
- 0 – 0 – 0** : rokade dengan Benteng a1 atau a8 (rokade panjang sayap Menteri)
- X** : memukul
- +** : sekak
- ++ atau #** : sekak mat
- e.p** : memukul “en passant”  
Empat terakhir tidak diharuskan
- Cotah Partai:**
1. e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4 exd4 4.e5 Ne4 5.Qxd4 d5 6.exd6 e.p. Nxd6
  7. Bg5 Nc6 8.Qe3+ Be7 9.Nbd2 0-0 10.0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Atau: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7.  
Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Atau: 1. e2e4 e7e5 2. Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5.  
Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3  
Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10 0-0-0 Rf8e8 11 Kb1 (=)

## **Lampiran D. Peraturan Permainan Bagi Pemain Tuna Netra dan Penyandang Gangguan Penglihatan**

**D.1.** Penyelenggara pertandingan, setelah berkonsultasi dengan wasit, harus memiliki kemampuan untuk mengadaptasi peraturan-peraturan berikut sesuai dengan kondisi setempat. Dalam pertandingan catur antara pemain yang normal dengan pemain Tuna Netra, kedua pemain dapat meminta penggunaan dua papan catur, pemain normal menggunakan papan catur biasa, pemain Tuna Netra menggunakan papan catur yang dirancang secara khusus. Papan catur yang dirancang secara khusus tersebut harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

**D.1.1** Minimal berukuran 20 x 20 cm,

**D.1.2** Petak hitam permukaannya sedikit lebih tinggi,

**D.1.3** Memiliki lubang pada setiap petaknya,

**D.1.4** Persyaratan untuk buah catur:

**D.1.4.1** Setiap buah catur diberi tiang kaki di bawahnya agar dapat ditancapkan di lubang itu.

**D.1.4.2** Buah catur disesuaikan dengan rancangan Staunton, dan buah hitam diberi tanda khusus.

**D.2.** Peraturan berikut diberlakukan untuk pertandingan ini :

**D.2.1** Langkah-langkah yang dijalankan harus diucapkan secara jelas, diulangi oleh lawan dan dijalankan pada papan caturnya. Untuk membuat ucapan tersebut sejelas mungkin, disarankan penggunaan nama berikut sebagai pengganti huruf-huruf yang sama secara aljabar:

A - Anna

B - Bella

C - Cesar

D - David

E - Eva

F - Felix

G - Gustav

H – Hector

Kecuali wasit menentukan lain, untuk baris dari putih ke hitam hendaknya menggunakan angka Jerman :

- 1 - eins
- 2 - zwei
- 3 - drei
- 4 - vier
- 5 - fuenf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 – acht

Rokade diucapkan “Lange Rhocade” (rokade panjang dalam bahasa Jerman) dan “Kurze Rhocade” (rokade pendek dalam bahasa Jerman).

Buah catur diberi nama : Koenig, Dame, Turm, Laeuffer, Springer, Bauer.

- D.2.2** Pada papan pemain Tuna Netra, buah catur dianggap disentuh jika buah itu dicabut dari lubangnya.
- D.2.3** Langkah dianggap sudah “dijalankan” bila:
  - D.2.3.1** Pada waktu pemukulan, buah yang dipukul itu sudah dipindahkan dari papan catur pemain yang giliran melangkah.
  - D.2.3.2** Buah tersebut sudah ditancapkan pada lubang yang lain.
  - D.2.3.3** Langkah itu sudah diucapkan.
- D.2.4** Hanya sesudah itu barulah jam lawan boleh dijalankan.
- D.2.5** Sepanjang yang menyangkut butir D.2.2 dan D.2.3, peraturan permainan catur untuk pemain normal diberlakukan.
- D.2.6.1** Jam catur yang dibuat khusus bagi pemain Tuna Netra harus Diperbolehkan. Jam tersebut harus dapat memberitahukan sisa waktu pikir dan jumlah langkah kepada pemain Tuna Netra.
- D.2.6.2** Sebagai alternatif, jam catur analog dengan spesifikasi berikut dapat dipertimbangkan:memiliki spesifikasi sebagai berikut:
  - D.2.6.2.1** Permukaan jam dilengkapi jarum yang kuat dan dapat diraba, dengan setiap 5 menit ditandai satu titik tonjolan dan setiap 15 menit dengan 2 titik tonjolan, dan

- D.2.6.2.2** Benderanya dengan mudah dapat diraba. Harus diperhatikan supaya bendera itu ditata sedemikian rupa sehingga memungkinkan pemain Tuna Netra meraba jarum panjangnya pada 5 menit terakhir dari satu jam penuh.
- D.2.7** Pemain Tuna Netra harus membuat notasi dalam huruf Braille atau tulisan atau merekam langkahnya pada sebuah alat perekam.
- D.2.8** Kesalahan pengucapan dalam mengucapkan langkah harus dikoreksi secepatnya dan sebelum jam lawan dijalankan.
- D.2.9** Apabila selama permainan berlangsung terdapat dua posisi berbeda pada kedua papan catur, maka harus diperbaiki dengan bantuan wasit dan dengan meneliti catatan notasi kedua pemain. Jika kedua catatan notasi sama satu dengan yang lain, maka pemain yang telah menulis langkah yang benar tapi menjalankan langkah yang keliru, harus menyesuaikan posisinya agar sama dengan catatan notasi, Jika kedua catatan notasi ternyata berbeda, maka langkah-langkahnya harus ditelusuri ke saat di mana kedua notasinya sama dan wasit harus menyesuaikan kembali jam caturnya.
- D.2.10** Pemain Tuna Netra berhak memiliki pembantu yang mempunyai salah satu atau semua tugas sebagai berikut:
- D.2.10.1** Menjalankan kedua langkah pemain pada kedua papan catur.
- D.2.10.2** Mengucapkan langkah kedua pemain.
- D.2.10.3** Membuat catatan notasi pemain Tuna Netra dan menjalankan jam catur pemain lawannya.
- D.2.10.4** Memberitahukan pemain Tuna Netra hanya atas permintaan yang bersangkutan tentang jumlah langkah yang sudah dijalankan dan sisa waktu pikir yang telah digunakan kedua pemain.
- D.2.10.5** Melakukan tuntutan apabila pemain normal sudah melewati batas waktu pikirnya dan memberitahukan wasit kalau pemain normal sudah menyentuh buah catur.
- D.2.10.6** Menjalankan formalitas yang diperlukan apabila pertandingan ditunda.
- D.2.10.7** Jika pemain Tuna Netra tidak memakai pembantu, pemain normal dapat menggunakan bantuan seorang untuk melakukan tugas-tugas seperti diatur pada butir D.2.10.1 dan D.2.10.2. Seorang pembantu harus digunakan dalam kasus pemain Tuna Netra berhadapan dengan pemain yang mengalami gangguan pendengaran (Tuna Rungu).

## **Pedoman I. Partai Tunda**

**I.1.1** Jika permainan belum selesai pada saat jatah waktu untuk pertandingan habis, Wasit harus meminta pemain yang giliran melangkah untuk menuliskan “langkah sampulnya”. Pemain tersebut harus menuliskan langkah sampulnya itu dalam notasi yang tidak meragukan pada kertas notasinya, memasukkan notasi itu dan notasi lawannya ke dalam sampul, menyegel sampul itu, dan baru kemudian menghentikan jam caturnya tanpa menjalankan jam catur lawan. Sebelum dia menghentikan jam catur, si pemain yang bersangkutan masih berhak mengganti langkah sampulnya. Jika setelah Wasit memberitahukan untuk menuliskan langkah sampul, pemain itu melakukan langkahnya pada papan catur, dia harus menuliskan langkah yang sama pada kertas notasinya sebagai langkah sampul.

**I.1.2** Pemain yang giliran melangkah dan ingin menunda partainya sebelum batas waktu pertandingan yang ditentukan berakhir, maka langkah sampul itu dianggap dilakukan pada akhir jatah waktu pertandingan, dan sisa waktunya harus dicatat.

**I.2.** Hal berikut yang harus tercantum pada sampul:

**I.2.1** nama para pemain

**I.2.2** posisi yang terjadi sebelum langkah sampul

**I.2.3** waktu yang terpakai oleh setiap pemain

**I.2.4** nama pemain yang menuliskan langkah sampul

**I.2.5** nomor urut langkah sampul itu

**I.2.6** tawaran remis, kalau tawaran itu dilakukan sebelum partai tunda

**I.2.7** tanggal, waktu dan tempat melanjutkan partai tunda.

**I.3** Wasit harus meneliti ketepatan informasi yang tertera pada amplop dan bertanggung jawab terhadap penyimpanannya.

**I.4** Jika seorang pemain menawarkan remis setelah lawannya menuliskan langkah sampul, maka tawaran itu tetap berlaku sampai lawannya menerima atau menolak, sesuai Pasal 9.1.

**I.5** Sebelum partai tunda dilanjutkan, posisi yang terjadi sebelum langkah sampul hendaklah ditata kembali pada papan catur, dan waktu yang sudah terpakai oleh setiap pemain ketika permainan ditunda hendaklah disetel lagi pada jam catur.

**I.6** Jika sebelum permainan dilanjutkan sudah ada persetujuan remis, atau salah seorang pemain memberitahukan kepada Wasit bahwa dia menyerah, maka pertandingan dianggap selesai.

**I.7** Sampul hanya boleh dibuka bila pemain yang harus membalas langkah sampul sudah hadir.

**I.8** Kecuali kalau terjadi kasus yang disebutkan dalam Pasal 5, 6.9, 9.6 dan 9.7, maka pemain yang menuliskan langkah sampul dinyatakan kalah

kalau sampul itu:

- I.8.1** bermakna ganda, atau
- I.8.2** ditulis sedemikian rupa sehingga tidak mungkin dapat diketahui maksudnya,
- I.8.3** tidak sah.
- I.9** Jika pada saat persetujuan partai tunda akan dilanjutkan:
- I.9.1** pemain yang harus membalas langkah sampul sudah hadir, sampul boleh dibuka, langkah sampul dimainkan pada papan catur dan jam caturnya dijalankan.
- I.9.2** Pemain yang harus membalas langkah sampul tidak hadir, maka jam caturnya harus dijalankan. Kalau dia datang, dia boleh menghentikan jam caturnya dan memanggil Wasit. Sampul itu kemudian dibuka dan langkahnya dimainkan pada papan catur dan jam catur pemain ini dijalankan kembali.
- I.9.3** Jika pemain yang menuliskan langkah sampul tidak hadir, lawannya berhak mencatat langkah balasannya pada kertas notasinya, memasukkannya ke dalam sampul baru, menghentikan jam caturnya dan menjalankan jam catur lawannya sebagai pengganti melangkah secara normal. Jika terjadi demikian, sampul itu harus diserahkan kepada Wasit untuk disimpan dan dibuka kalau pemain lawan sudah datang.
- I.10.** Permainan dinyatakan kalah bagi pemain yang datang setelah batas waktu gugur (default time) dinyatakan kalah ketika melanjutkan partai tunda, kecuali kalau Wasit menetapkan lain. Akan Tetapi, kalau langkah sampul itu menentukan hasil pertandingan, maka hasil tersebut harus ditetapkan.
- I.11.** Jika peraturan pertandingan menetapkan batas waktu gugur (default time) bukan nol (zero start), maka hal berikut ini harus diberlakukan: Kalau kedua pemain belum hadir ketika partai tunda dilanjutkan, maka pemain yang harus menjawab langkah sampul akan kehilangan waktu pikirnya sampai dia datang, kecuali kalau peraturan pertandingan atau Wasit menetapkan lain.
- I.12.1** Jika sampul yang berisi langkah tunda hilang, maka permainan harus dilanjutkan dari posisi saat penundaan, dengan waktu yang tercatat pada saat penundaan. Kalau waktu yang telah digunakan oleh kedua pemain tidak bisa dideteksi lagi, maka Wasit harus menyetel jam catur tersebut. Pemain yang membuat langkah sampul harus menjalankan langkah yang dia tuliskan di dalam langkah sampul itu di atas papan catur.
- I.12.2** Jika tidak mungkin lagi untuk menata ulang posisi tersebut, maka permainan dibatalkan dan permainan baru dimulai.

- I.13** Jika permainan dilanjutkan lagi, salah seorang pemain sebelum membuat langkah pertama menemukan waktu yang tertera pada jam catur tidak tepat, maka kesalahan itu harus diperbaiki. Kalau kesalahan itu tidak dibetulkan, maka permainan dilanjutkan tanpa perbaikan kecuali Wasit menetapkan lain.
- I.14** Lamanya waktu partai tunda harus diawasi oleh Wasit. Waktu mulai partai tunda harus diberitahukan sebelumnya.

## **Pedoman II. Peraturan Catur 960**

**II.1** Sebelum permainan catur 960 dimulai posisi awal buah catur disusun secara acak menurut aturan tertentu. Setelah itu, permainan dimainkan dengan cara yang sama seperti catur standard. Buah catur dan Bidak melangkah secara normal seperti pada catur standard, dan tujuan setiap pemain adalah mematkan Raja lawan.

### **II.2 Ketentuan posisi awal**

Posisi awal untuk Catur 960 harus memenuhi aturan tertentu. Bidak putih diletakkan pada baris kedua sama seperti pada catur standard. Seluruh buah catur putih yang lain diletakkan secara acak pada baris pertama, akan tetapi dengan ketentuan:

**II.2.1** Raja diletakkan diantara kedua Benteng, dan

**II.2.2** Kedua Gajah diletakkan di petak yang berlainan warna, dan

**II.2.3** Buah catur hitam diletakkan berlawanan dengan buah catur putih. posisi awal sebelum permainan dimulai dapat ditentukan atau dihasilkan dengan program acak komputer, dadu, koin, kartu dan sebagainya.

### **II.3 Aturan rokade pada Catur 960**

**II.3.1** Catur 960 membolehkan setiap pemain untuk melakukan rokade satu kali selama permainan berlangsung, dengan cara melakukan langkah Raja dan Benteng dalam satu langkah tunggal. Akan tetapi, diperlukan beberapa penafsiran aturan catur standard untuk rokade, karena aturan catur standard menganggap kedudukan awal Benteng dan Raja seringkali tidak bisa diterapkan untuk rokade pada Catur 960.

**II.3.2** Cara melakukan rokade. Pada Catur 960, bergantung pada posisi Raja dan Benteng sebelum rokade, rokade dapat dilakukan dengan salah satu dari 4 metode berikut:

**II.3.2.1** Rokade langkah ganda: dengan melangkahkan Raja dan Benteng, atau

**II.3.2.2** Rokade tukar posisi: dengan cara menukar letak Raja dan Benteng, atau

**II.3.2.3** Rokade langkah Raja: dengan cara hanya melangkahkan Raja, atau

**II.3.2.4** Rokade langkah Benteng: dengan cara hanya melangkahkan Benteng.

**II.3.2.5** Anjuran

**II.3.2.5.1** kalau rokade dilakukan dengan menggunakan papan catur fisik dan berhadapan dengan pemain, dianjurkan agar Raja dilangkahkan keluar

dari permukaan permainan baru kemudian ke posisi akhir, Benteng kemudian dilangkahkan dari posisi awal ke posisi akhir, kemudian Raja diletakkan ke petak akhir.

**II.3.2.5.2** Sesudah rokade, posisi akhir Benteng dan Raja harus persis sama seperti catur standard.

### **II.3.2.6** Penjelasan

Dengan demikian, setelah rokade sisi-c (dicatat sebagai 0-0-0 dan dikenal sebagai rokade sisi menteri dalam catur standard), Raja pada petak c (c1 untuk putih dan c8 untuk hitam) dan Benteng pada petak d (d1 untuk putih dan d8 untuk hitam.) Setelah rokade sisi-g (dicatat sebagai 0-0 dan dikenal sebagai rokade sisi Raja dalam catur standard, Raja pada petak g (g1 untuk putih dan g8 untuk hitam) dan Benteng di petak f (f1 untuk putih dan f8 untuk hitam).

### **II.3.2.7** Beberapa Catatan

**II.3.2.7.1** Untuk menghindari kesalahpahaman, mungkin bermanfaat menyatakan “saya akan rokade” sebelum rokade.

**II.3.2.7.2** Dalam beberapa posisi awal, Raja dan Benteng (namun bukan keduanya) tidak melangkah selama rokade.

**II.3.2.7.3** Dalam beberapa posisi awal rokade bisa dilakukan sebagai langkah pertama.

**II.3.2.7.4** Semua petak diantara posisi awal dan posisi akhir Raja (termasuk petak akhir) dan semua petak diantara posisi awal dan posisi akhir Benteng (termasuk petak akhir) harus kosong, kecuali untuk rokade Raja dan rokade Benteng.

**II.3.2.7.5** Dalam beberapa posisi awal, beberapa petak dapat terisi selama rokade yang harus kosong dalam catur standard. Sebagai contoh, setelah rokade sisi-c 0-0-0, mungkin petak a, b, dan/atau e tetap terisi, dan setelah rokade sisi-g (0-0) mungkin petak e dan/atau h terisi.

### **Pedoman III. Permainan Tanpa Tambahan Waktu Termasuk Permainan Langsung Selesai**

**III.1** “Permainan langsung selesai” adalah tahapan permainan dimana seluruh langkah yang tersisa harus diselesaikan dalam waktu terbatas.

**III.2.1** Lampiran ini berkaitan dengan periode akhir dari permainan termasuk permainan langsung selesai, sebelum pertandingan dimulai harus diumumkan apakah lampiran ini diberlakukan atau tidak.

**III.2.2** Lampiran ini hanya diberlakukan pada catur standard dan catur cepat tanpa tambahan waktu dan tidak berlaku untuk catur kilat.

**III.3.1** Jika jam catur kedua pemain jatuh dan tidak memungkinkan untuk menentukan jam catur mana yang jatuh dahulu maka:

**III.3.1.1** Permainan harus dilanjutkan jika hal ini terjadi dalam suatu periode permainan kecuali periode akhir.

**III.3.1.2** Permainan dinyatakan remis jika hal ini terjadi dalam periode permainan di mana seluruh sisa langkah harus diselesaikan.

**III.4** Jika seorang pemain yang giliran melangkah mempunyai sisa waktu pikir kurang dari 2 menit pada jam caturnya, dia boleh meminta waktu tunda dengan memberikan tambahan waktu 5 detik kepada kedua pemain. Hal ini dianggap sebagai penawaran remis. Bila ditolak, dan Wasit setuju dengan permintaan itu, maka kemudian jam catur disetel dengan tambahan waktu, lawannya diberikan tambahan waktu 2 menit dan permainan dilanjutkan.

**III.5** Jika pasal III.4 tidak diberlakukan dan pemain yang giliran melangkah mempunyai sisa waktu pikir kurang dari 2 menit pada jam caturnya, dia boleh klaim remis sebelum bendera jam caturnya jatuh. Dia harus memanggil Wasit dan menghentikan jam catur (lihat pasal 6.12.2). Dia boleh klaim remis atas dasar lawannya tidak dapat menang dengan cara yang wajar, dan/atau lawannya tidak berusaha mencari menang melalui cara-cara yang wajar:

**III.5.1** Kalau Wasit setuju bahwa lawannya tidak bisa menang dengan cara yang wajar, atau lawannya tidak berusaha menang dengan cara-cara yang wajar, maka Wasit harus memutuskan remis. Selain itu, Wasit dapat menunda keputusannya atau menolak klaim tersebut.

**III.5.2** Kalau Wasit menunda keputusannya, lawannya dapat diberikan tambahan waktu 2 menit dan permainan dilanjutkan, jika memungkinkan, diawasi oleh Wasit. Wasit harus memberikan keputusan akhir dari permainan tersebut atau segera setelah salah satu bendera jam catur pemain jatuh. Wasit harus memutuskan partai remis jika dia setuju bahwa pemain lawan yang bendera jam cturnya jatuh tidak dapat menang dengan cara-cara yang wajar, atau lawannya tidak berusaha untuk menang dengan cara-cara yang wajar.

**III.5.3** Kalau Wasit menolak klaim remis tersebut, lawannya harus diberikan tambahan waktu 2 menit.

**III.6** Hal berikut ini harus diberlakukan kalau pertandingan tidak diawasi oleh Wasit:

**III.6.1** Seorang pemain boleh klaim remis kalau dia mempunyai sisa waktu pikirnya kurang dari 2 menit pada jam cturnya. Dan bendera jam cturnya belum jatuh. Hal ini mengakhiri permainan. Dia boleh klaim atas dasar:

**III.6.1.1** Lawannya tidak bisa menang dengan cara-cara yang wajar, dan/atau

**III.6.1.2** Lawannya tidak berusaha untuk menang dengan cara-cara yang wajar.

Dalam kasus III.6.1.1 pemain harus menuliskan posisi akhir dan lawannya harus memeriksa dan menyetujuinya.

Dalam kasus III.6.1.2 pemain harus menuliskan posisi akhir dan menyerahkan kertas notasi terkini. Lawannya harus memeriksa kertas notasi dan posisi akhir.

**III.6.2** Klaim harus diserahkan kepada Wasit yang ditunjuk.

## **Daftar istilah dalam Peraturan Permainan Catur FIDE**

Angka setelah istilah mengacu pada pasal yang pertama kali muncul di dalam peraturan.

**Adjourn (Partai Tunda):** 8.1. Jika permainan belum selesai pada saat jatah waktu main sudah habis, maka permainan dilanjutkan di lain waktu.

**Algebraic notation (Notasi Aljabar):** 8.1. Mencatat langkah dengan menggunakan huruf a-h dan angka 1-8 pada papan catur 8x8.

**Analyse (Analisis):** 11.3. Satu atau beberapa pemain menjalankan langkah di atas papan catur untuk mencoba menentukan lanjutan langkah apa yang terbaik.

**Appeal (Banding):** 11.10. Biasanya seorang pemain mempunyai hak untuk melakukan banding terhadap keputusan wasit atau penyelenggara.

**Arbiter (Wasit):** Kata Pengantar. Orang yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa peraturan kompetisi diikuti.

**Arbiter's discretion (Diskresi Wasit):** Ada sekitar 39 contoh kasus atau kejadian di dalam Peraturan Permainan Catur FIDE yang dapat dipergunakan wasit sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan.

**Assistant (Pembantu Wasit):** 8.1. Seseorang yang dapat membantu kelancaran pertandingan dengan berbagai cara.

**Attack (Serangan):** 3.1. Buah catur dikatakan menyerang buah catur lawan jika buah itu bisa memukul ke petak itu.

**Black (Hitam):** 2.1. **1.** Ada 16 buah catur berwarna gelap dan 32 petak bujur sangkar disebut petak hitam Atau **2.** Saat dikapitalisasi, maka dalam hal ini juga yang dimaksud adalah mengacu pada pemain yang memegang buah hitam.

**Blitz (Catur Kilat):** B. Permainan di mana waktu pikir untuk setiap pemain adalah 10 menit atau kurang.

**Board (Papan):** 2.4. Kependekan dari papan catur.

**Bronstein mode (Pola Bronstein):** 6.3.2. Lihat pola tunda.

**Capture (Memukul):** 3.1. Jika buah catur dilangkahkan ke petak yang diduduki oleh buah catur lawan, maka buah catur lawan itu dipukul dan disingkirkan dari papan catur oleh pemain yang memukul. Lihat juga 3.7.4.1 i 3.4.7.2. Dalam notasi memukul diberi tanda x.

**Castling (Rokade):** 3.8.2 Langkah Raja dengan salah satu Benteng yang sewarna pada baris yang sama. Lihat pada pasal tersebut. Dalam notasi ditulis 0-0 berarti rokade pendek, 0-0-0 berarti rokade panjang.

**Cellphone (Telepon Selular):** Lihat telepon genggam.

**Check (Sekak):** 3.9. Jika Raja sedang diserang oleh satu atau lebih buah catur lawan. Pada notasi ditulis +.

**Checkmate (Sekak-mat):** 1.2. Jika Raja diserang dan tidak bisa menangkis serangan tersebut. Pada notasi ditulis ++ atau #.

**Chessboard (Papan Catur):** 1.1. Kisi 8x8 seperti dalam pasal 2.1.

**Chessclock (Jam Catur):** 6.1. Jam dengan dua penunjuk waktu yang saling dihubungkan satu dengan lainnya.

**Chess set (Perangkat Catur):** 32 buah catur di atas papan catur.

**Chess960 (Catur 960):** Suatu varian catur di mana buah catur di baris belakang disusun dalam salah satu dari 960 kemungkinan posisi yang berbeda.

**Claim (Klaim):** 6.8. Pemain boleh mengajukan klaim kepada wasit dalam berbagai kejadian.

**Clock (Jam):** 6.1. Salah satu dari dua penunjuk waktu.

**Completed move (Langkah Selesai):** 6.2.1 Jika seorang pemain sudah membuat langkah dan kemudian menekan jam caturnya.

**Contiguous area (Area Berdampingan) :** 12.8. Suatu area bersebelahan dengan arena pertandingan yang masih tembus pandang atau tidak kedap suara dan masih bisa dilihat oleh penonton. Sebagai contoh, area yang disisihkan untuk penonton.

**Cumulative (Fischer) mode (Pola Kumulatif (Fisher)):** Saat seorang pemain mendapat sejumlah tambahan waktu (pada umumnya 30 detik) untuk setiap langkah.

**Dead position (Posisi Buntu):** 5.2.2 Posisi di mana tidak ada seorang pemain pun yang dapat mematkan Raja lawannya dengan serangkaian langkah yang sah.

**Default time (Batas Waktu Gugur) :** 6.7. Batas waktu yang ditentukan untuk seorang pemain boleh datang terlambat tanpa dikalahkan.

**Delay (Bronstein) mode (Pola Tunda (Bronstein)):** 6.3.2 Kedua pemain menerima menerima 'jatah waktu pikir utama'. Setiap pemain juga menerima 'tambahan waktu tetap' untuk setiap langkah yang dijalankan. Penggunaan waktu pikir utama hanya dimulai setelah waktu tambahan waktu tetap sudah habis. Jika pemain menekan jam

caturnya sebelum waktu tambahan tetapnya habis, maka waktu pikir utamanya tidak berubah, tidak bergantung pada proporsi waktu tambahan tetap yang digunakan.

**Demonstration board (Papan Peraga):** 6.13. Tampilan posisi pada papan peraga di mana buah catur dijalankan oleh tangan pembantu wasit.

**Diagonal (Diagonal):** 2.4. Jajaran petak-petak sewarna yang menyerong dari tepi ke tepi papan catur.

**Disability (Disabilitas):** 6.2.6 Suatu kondisi, seperti cacat fisik atau mental, yang mengakibatkan hilangnya sebagian atau sepenuhnya kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan catur tertentu.

**Displaced (Merobohkan atau Bergeser):** 7.4.1 Meletakkan atau mengambil buah catur pada petak asalnya. Sebagai contoh, menjalankan bidak dari petak a2 ke a4,5; Benteng diletakkan di tengah petak antara d1 dan e1; Buah catur terjatuh di petak sebelahnya; Buah catur terjatuh di lantai.

**Draw (Remis):** 5.2. Permainan dinyatakan selesai dimana tidak ada seorang pemain pun yang dapat mencapai kemenangan.

**Draw offer (Penawaran Remis):** 9.1.2 Seorang pemain boleh menawarkan remis kepada lawannya. Pada kertas notasi ditandai dengan simbol (=).

**E-cigarette (Rokok Elektronik):** perangkat yang mengandung cairan yang diuapkan dan dihirup melalui mulut untuk menirukan tindakan merokok tembakau.

**En passant (Tusuk Silang):** 3.7.4.1 Lihat Pasal ini untuk penjelasannya. Pada notasi ditulis e.p.

**Exchange (Pertukaran):** **1.** 3.7.5.3 Ketika Bidak dipromosikan ditukar dengan Menteri. Atau **2.** Ketika seorang pemain memukul buah catur yang sama nilainya dengan buah catur pemain tersebut dan buah catur ini dipukul kembali. Atau **3.** Ketika seorang pemain kehilangan Benteng ditukar dengan Gajah atau Kuda lawan.

**Explanation (Penjelasan):** 11.9. Seorang pemain mempunyai hak untuk meminta penjelasan kepada wasit tentang pasal-pasal dalam Peraturan Permainan Catur FIDE.

**Fair play (Bermain Sportif):** 12.2.1 Apakah keadilan sudah ditegakkan dan dipertimbangkan ketika seorang wasit menemukan peraturan permainan dilanggar.

**File (Lajur):** 2.4. Delapan jajaran petak-petak vertikal pada papan catur.

**Fischer mode (Pola Fischer):** Lihat Pola Kumulatif.

**Flag (Bendera):** 6.1. Peralatan yang menampilkan ketika waktu pikir sudah habis.

**Flag-fall (Bendera Jam Jatuh):** 6.1. Ketika jatah waktu pikir pemain sudah habis.

**Forfeit (Kehilangan atau Kalah):** 4.8.1. Kehilangan hak untuk mengajukan klaim atau melangkah. Atau 2. Kalah dalam permainan karena melanggar peraturan permainan.

**Handicap (Ketidakmampuan Fisik) :** Lihat disabilitas.

**I adjust (Membetulkan):** Lihat j'adoube.

**Illegal (Tidak Sah):** 3.10.1. Suatu Posisi atau langkah yang tidak diperbolehkan karena melanggar peraturan permainan catur.

**Impairment (Ketidakberfungsian Fisik) :** Lihat disabilitas.

**Increment (Tambahkan):** 6.1. Jumlah waktu (dari 2 sampai 60 detik) ditambahkan kepada pemain untuk setiap langkah dimulai dari langkah pertama. Tambahan waktu ini bisa dalam pola tunda atau kumulatif.

**Intervene (Turut Campur):** 12.7. Wasit boleh turut campur jika terjadi penyimpangan dalam permainan untuk memperbaiki jalannya permainan.

**J'adoube (J'adoube):** 4.2. Memberitahukan bahwa pemain bermaksud untuk membetulkan letak buah catur, akan tetapi tidak bermaksud untuk menjalankan buah catur tersebut.

**Kingside (Sayap Raja):** 3.8.1. Setengah vertikal dari papan catur di mana Raja ditempatkan pada awal permainan.

**Legal move (Langkah Sah):** Lihat Pasal 3.10.1.

**Made (Dibuat):** 1.1. Suatu langkah dikatakan sudah 'dibuat' jika buah catur itu sudah dipindahkan ke petak baru, tangan pemain sudah melepaskan buah catur itu, and buah catur yang dipukul, kalau ada, sudah dikeluarkan dari papan catur.

**Mate (Mat):** Singkatan dari Sekak Mat.

**Minor piece (Buah Catur Minor).** Gajah atau Kuda.

**Mobile phone (Telepon Genggam):** 11.3.2. Telepon Selular.

**Monitor:** 6. (Monitor) 6.13. Sebuah tampilan layar yang memperagakan posisi partai catur di atas papan catur.

**Move (Langkah):** 1.1. **1.** 40 langkah dalam 90 menit, mengacu pada 40 langkah untuk setiap pemain. Atau **2.** Giliran melangkah mengacu pada hak pemain untuk memainkan langkah selanjutnya. Atau **3.** Langkah terbaik Putih mengaju pada langkah tunggal oleh Putih.

**Move-counter (Pencacah Langkah):** 6.10.2. Sebuah peralatan pada jam catur yang dapat digunakan untuk mencatat berapa kali jam catur sudah ditekan oleh setiap pemain.

**Normal means (Cara Normal):** G.5. Bermain secara positif untuk mencoba menang; atau Playing in a positive manner to try to win; atau mempunyai posisi sedemikian rupa sehingga ada peluang nyata untuk memenangkan permainan ketimbang mengharapkan jam catur lawan jatuh.

**Organiser (Penyelenggara):** 8.3. Orang yang bertanggung jawab untuk menetapkan tempat pertandingan, tanggal pelaksanaan, hadiah uang, undangan, format kompetisi dan lain-lain.

**Over-the-board (Di atas Papan Catur):** Pendahuluan. Peraturan Permainan Catur FIDE hanya mencakup jenis permainan catur di atas papan catur, bukan permainan catur di internet, bukan permainan catur korespondensi, dan sebagainya.

**Penalties (Penalti):** 12.3. Seorang Wasit dapat menggunakan penalti atau hukuman kepada pemain seperti yang tercantum di dalam pasal 12.9 dalam urutan tingkat hukuman yang semakin berat.

**Piece (Buah Catur):** 2. 1. Salah satu dari 32 buah catur di atas papan catur. Atau 2. Menteri, Benteng, Gajah atau Kuda.

**Playing area (Area Pertandingan):** 11.2. Tempat di mana pertandingan catur dalam suatu kompetisi dimainkan.

**Playing venue (Tempat Pertandingan):** 11.2. Tempat yang hanya boleh diakses atau dimasuki oleh pemain selama pertandingan berlangsung.

**Points (Sekor):** 10. Pada umumnya seorang pemain mendapatkan sekor 1 bagi yang menang, sekor  $\frac{1}{2}$  bagi yang remis, 0 bagi yang kalah. Alternatif lain adalah 3 bagi yang menang, 1 bagi yang remis, 0 bagi yang kalah.

**Press the clock (Menekan Jam Catur):** 6.2.1 Tindakan pemain untuk menekan tombol atau tuas yang menghentikan jam catur pemain tersebut dan menjalankan jam catur lawannya.

**Promotion (Promosi):** 3.7.5.3 Ketika sebuah Bidak mencapai baris ke-8 dan ditukar dengan Menteri, Benteng, Gajah atau Kuda yang berwarna dengan Bidak itu.

**Queen (Menteri):** Seperti Bidak menjadi Menteri, berarti mempromosikan sebuah Bidak menjadi Menteri.

**Queenside (Sayap Menteri):** 3.8.1. Setengah vertikal dari papan catur di mana Menteri ditempatkan pada awal permainan.

**Quickplay finish (Permainan Langsung Selesai):** G. Tahapan akhir dari suatu permainan di mana seorang pemain harus menyelesaikan sisa jumlah langkah yang tidak terbatas dalam waktu yang terbatas.

**Rank (Baris):** 2.4. Delapan jajaran petak-petak horisontal di atas papan catur.

**Rapid chess (Catur Cepat):** A. Suatu permainan di mana waktu pikir untuk setiap pemain lebih dari 10 menit, akan tetapi di bawah 60 menit.

**Repetition (Pengulangan Posisi):** 5.3.1. 1. Seorang pemain boleh mengklaim remis jika posisi yang sama terjadi 3 kali. 2. Suatu permainan berakhir remis jika posisi yang sama terjadi 5 kali.

**Resigns (Menyerah):** 5.1.2 Ketika seorang pemain menyatakan menyerah ketimbang terus bermain sampai Rajanya kena sekak mat.

**Rest rooms (Ruang Istirahat):** 11.2. Kamar kecil, juga ruangan yang disediakan untuk para pemain bersantai seperti pada Kejuaraan Catur Dunia.

**Result (Hasil Pertandingan):** 8.7. Biasanya hasil pertandingan adalah 1-0, 0-1 atau  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ . Ada kekecualian kedua pemain bisa dinyatakan kalah (Pasal 11.8), atau salah satu pemain mendapat sekor  $\frac{1}{2}$  dan pemain lainnya mendapat sekor 0. Untuk partai yang tidak dimainkan, sekor ditandai dengan +/- (Putih menang karena lawannya tidak datang atau melanggar peraturan), -/+ (Hitam menang karena lawannya tidak datang atau melanggar peraturan), -/- (Kedua pemain kalah karena keduanya tidak datang atau keduanya melanggar peraturan).

**Regulations of an event (Peraturan Pertandingan):** 6.7.1 Pada beberapa pasal dalam Peraturan Permainan Catur FIDE terdapat berbagai pilihan. Peraturan pertandingan yang sudah dipilih harus dinyatakan sebelum pertandingan dimulai.

**Sealed move (Langkah Sampul):** E. Ketika suatu partai ditunda pemain membuat langkah sampul dan dimasukkan di dalam amplop.

**Scoresheet (Kertas Notasi):** 8.1. Secarik kertas dengan ruang untuk menulis langkah. Bisa juga dalam bentuk elektronik.

**Screen (Layar):** 6.13. Sebuah tampilan elektronik untuk menampilkan posisi catur pada papan catur.

**Spectators (Penonton):** 11.4. Orang selain wasit atau pemain yang sedang menonton pertandingan catur. Hal ini termasuk para pemain yang telah menyelesaikan partainya.

**Standard chess (Catur Standard):** G3. Suatu permainan di mana waktu pikir untuk setiap pemain paling sedikit 60 menit.

**Stalemate (Pat):** 5.2.1 Ketika pemain tidak mempunyai langkah sah dan Rajanya tidak dalam keadaan di sekak.

**Square of promotion (Petak Promosi):** 3.7.5.1 Petak yang dicapai suatu Bidak ketika Bidak itu mencapai baris ke-8.

**Supervise (Mengawasi):** 12.2.5 Memeriksa atau mengontrol.

**Time control (Kontrol Waktu):** 1. Aturan tentang jatah waktu pikir pemain. Contoh, 40 langkah dalam 90 menit, kemudian seluruh langkah dalam 30 menit sampai selesai, dengan tambahan waktu 30 detik di mulai langkah 1. Atau 2. Seorang pemain dikatakan 'sudah mencapai kontrol waktu', jika, sebagai contoh pemain tersebut telah menyelesaikan 40 langkah kurang dari 90 menit.

**Time period (Periode Waktu):** 8.6. Bagian dari permainan di mana para pemain harus menyelesaikan sejumlah langkah atau seluruh langkah dalam waktu tertentu.

**Touch move (Pegang Jalan):** 4.3. Jika seorang pemain menyentuh buah catur dengan maksud untuk melangkah, maka dia harus melangkahkan buah catur tersebut.

**Vertical (Vertikal):** 2.4. Baris ke-8 dapat dipandang sebagai area tertinggi dalam papan catur. Dengan demikian setiap lajur disebut sebagai 'vertikal'.

**White (Putih):** 2.2. 1. Ada 16 buah catur berwarna terang dan 32 petak bujur sangkar disebut petak putih. Atau 2. Saat dikapitalisasi, maka dalam hal ini juga yang dimaksud adalah mengacu pada pemain yang memegang buah putih.

**Zero tolerance (Tanpa Toleransi):** 6.7.1. Ketika seorang pemain harus datang di papan catur sebelum sesi pertandingan di mulai.

**50-move rule (Aturan 50 Langkah):** 5.3.2 Seorang pemain boleh klaim remis jika 50 langkah terakhir sudah diselesaikan oleh setiap pemain tanpa ada pergerakan Bidak dan tanpa ada pemukulan.

**75-move rule (Aturan 75 Langkah):** 9.6.2 Permainan berakhir remis jika 75 langkah terakhir sudah diselesaikan oleh setiap pemain tanpa ada pergerakan Bidak dan tanpa ada pemukulan.

