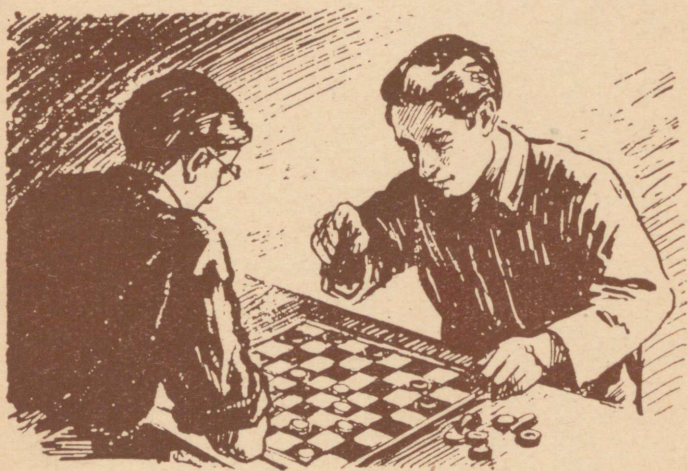


VÕISTLUSMÄÄRUSED



▬▬▬ K A B E ▬▬▬

2/29178

20677 II

Kinnitatud
NSV Liidu Tervishoiu Ministeeriumi
Kehakultuuri ja Spordi Peavalitsuse
poolt 1. aprillil 1953. a.

K A B E

VOISTLUSMÄÄRUSED

4

84126

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1955

Originaali tiitel:

ШАШКИ

Правила игры и соревнований

Издательство «Физкультура и спорт»
Москва 1953

Tõlkinud E. Kalme

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

29178

I. KABEMÄNGU MÄÄRUSED

I. VENE KABE

§ 1. Kabelaud

Kabelaud kujutab enesest ruutu, mis koosneb 64-st mõõdult ühesuurusest ja vaheldumisi asuvast heledast ja tumedast ruudust.

Kabelaua iga külg koosneb 8 ruudust. Kogu kabelaulal on 32 heledat ja 32 tumedat ruutu. Heledaid ruute nimetatakse valgeteks väljadeks, tumedaid — mustadeks väljadeks.

Mäng toimub ainult mustadel väljadel. Mängu alguseks seatakse kabelaud selliselt, et kabetaja suhtes vasakpoolne alumine nurgaväli on must.

§ 2. Kivid

Kummalgi kabetajal on mängu algul 12 ümmargust kivi — ühel valged, teisel mustad, mis asetatakse kummalgi poolel esimese kolme horisontaali mustadele väljadele, nagu on näidatud diagrammil 1.

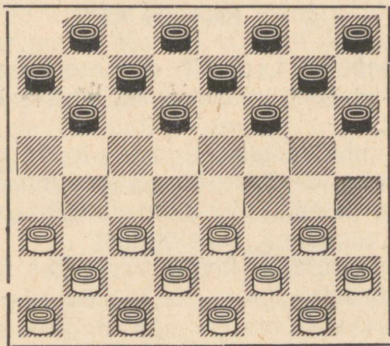


Diagramm 1

Kivide mõõted peavad olema väiksemad kabelaua väljade mõõdetest, et kivid ei kataks täielikult välja.

Ametlikel võistlustel peab kabelaua külje suurus olema 30—50 sentimeetri piires.

§ 3. Vastased ja kabepartii eesmärk

Kabemäng toimub kahe poole — «vastaste» vahel. Vastaseks võib olla niihästi üks isik kui ka mitmest isikust koosnev kollektiiv. Viimasel juhul nimetatakse partiid «konsulteritud partiiks».

Kummagi poole lõppeesmärgiks on võit. Võitjaks loetakse see kabetaja, kes saavutab esimesena seisu, milles tema vastane ei suuda teha järjekordset käiku, kas selle tõttu, et kõik tema kabendid on löödud, või selle tõttu, et tema säilinud kabendid on kabelaual liikumisvõimetud, s. o. kinnistatud.

Kui kumbki vastane ei suuda partiid võita, lõpeb partii viigiga. Seega võib partii lõppeda kas ühe vastase võiduga või viigiga (vt. §§ 15 ja 16).

§ 4. Käigu mõiste

Käiguks partiis loetakse kabendi liikumist kabelaua ühelt väljalt teisele. Vastase kivi löömine (võtmine) loetakse samuti käiguks.

Valge käik koos musta järgneva vastukäiguga varustatakse üleskirjutatult ühise järjekorranumbriga kui üks käik, s. o. esimene valge käik koos järgneva musta vastukäiguga moodustab partii esimese käigu. Samuti näiteks loetakse partii 10-ndaks käiguks valge 10. käik koos järgneva musta vastukäiguga.

§ 5. Esimene käik

Mängu alustab, s. t. partii esimese käigu teeb valge. Valge käigule järgneb musta käik, musta käigule uuesti valge käik jne.

Küsimus, kumb vastastest mängib valgete kividega, lahendatakse enne võistluse algust loosimise teel.

Kahe vastase vahelises matšis mängib kumbki nendest valgetega ja mustadega vaheldumisi.

Turniirides määratakse kivide värv igas üksikus partiis tabeli järgi (vt. lisa).

§ 6. Kivide käigud

Kivi käib ainult ettepoole, vabale naaberväljale mööda kabelaua diagonaali.

Kui partii jooksul jõuab kivi enda poolt lugedes kaheksanda horisontaali ükskõik missugusele väljale, muutub ta kabeks, omandades uusi õigusi. Järelikult võib kabelaual olla kummalgi poolel ühtaegu mitu kabet. Nii võib partii edenenud järgus kummagi poole kabendite koosseisus olla kive ja kabesid, algseisus aga on kõik kabendid kivid.

§ 7. Kabe käigud

Kabe võib erinevalt kivist käia mööda diagonaali igas suunas (nii edasi kui ka tagasi) ükskõik kui kaugele, kuid ta võib peatuda nagu kivigi ainult teiste kabendite poolt hõivamata väljadel, kusjuures ta ei tohi hüpata üle oma kabendite.

Kabe eristamiseks kivist tähistatakse teda kahe teineteisele asetatud oma kiviga.

§ 8. Löömine kiviga

Käigulolev kivi peab lööma vastase kabendit, kui see asub diagonaalnaaberväljal ja väli vastase kabendi taga on vaba. Sel juhul asetatakse lööv kivi vabale väljale (hüpates üle vastase kabendi), vastase kabend aga eemaldatakse laualt.

Ühe võttega (käiguga) peab lööma (kõrvaldama kabelaualt) kõik lööva kivi teel seisvad vastase kivid, kui nad asuvad löömistingimuste kohaselt.

Kabend (kivi või kabe) võib lüüa vastase kabendeid nii ettepoole kui ka tahapoole.

Ühe või mitme vastase kabendi löömine ühe võttega loetakse üheks käiguks. Kui on võimalik lüüa mitmes suunas, oleneb suuna valik lööjast, hoolimata löödavate kabendite arvust või väärtusest (kas kivi või kabe).

Vastase mitme kabendi löömisel kõrvaldatakse need kabelaualt alles pärast käigu sooritamist.

Ühe võtte (käigu) vältel võib lööv kivi ületada ühte ja sama vastase kabendit ainult üks kord.

§ 9. Löömine kabega

Käigulolev kabe peab lööma vastase kabendit vaatamata kaugusele, mis lahutab teda vastase kabendist, kuid ainult tingimusel, et vastase kabend asuks kabega ühisel diago-

naalil ja et selle kabendi taga oleks üks või mitu vaba välja; seejuures peab kabe jätkama löömist, kui tema teel asub veel teisi vastase kabendeid.

Kui vastase kabendi taga on mitu vaba välja järjest, siis võib kabe, kui ta on löönud vastase kabendi, peatuda ükskõik missugusel vabal väljal, olenevalt lööja valikust.

Kui kabe on mitu löömisvõimalust, siis valib suuna lööja.

Kui lööv kivi satub enda poolt arvates kaheksandale horisontaalile ja tal on edaspidise löömise võimalus, siis on ta kohustatud sama käiguga löömist jätkama, kuid nüüd juba kabena.

Kui aga kivi satub viimasele horisontaalile ilma löömata ja ta võiks sealt lüüa vastase kabendeid, siis peab ta lööma (kui löömise võimalus säilib) alles järgmisel käigul kabena.

Kui on võimalus lüüa samaaegselt kas kivi või kabega, teeb valiku lööja.

§ 10. Käigu sooritamise moment

Käik loetakse sooritatuks, kui üks vastastest asetab kabelaul ümber oma kabendi ja vabastas selle käest.

§ 11. Kabendi puudutamine

Kui vastane käigul olles puudutab oma kabendit, on ta kohustatud sellega käima.

Oma kabendi puudutamine, kui sel ei ole ühtegi käiku, ei kutsu esile mingeid järeldusi. Kui kabendit tahetakse puudutada selle korrastamiseks kabelaul, tuleb eelnevalt ütelda hoiatav sõna «kohendan».

§ 12. Mängureeglite vastu eksimised partii mängimisel

Juhul kui partii jooksul või pärast selle lõppu selguvad partiis asetleidnud eksimised mängureeglite vastu, tuleb partiid uuesti mängida eksimise momendist alates.

Nii: a) kui tehakse kindlaks, et kivide või kabelaua algasend oli ebaõige, siis mängitakse partiid uuesti algusest peale;

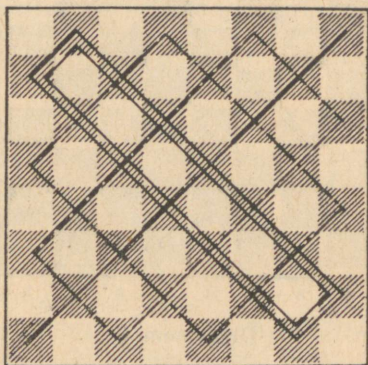
b) kui tehakse kindlaks, et partiis tehti määrustevastane käik, siis tuleb partiid uuesti mängida määrustevastase käigu tegemise momendist alates.

Kui aga ülalnimetatud eksimused selguvad alles pärast järgneva vooru algust, siis nende mängitud partiide tulemus jääb muutmatuks. Samuti ei kuulu ümbermängimisele turniiride viimaste voorude partiid ja matši viimane partii.

Kui partii jooksul või pärast selle lõppu selgub, et vastasele on antud teist värvi kivid kui voorutabelis ette nähtud (selgugu see kas või pärast esimest musta vastukäiku), siis esimesel juhul partiid jätkatakse, teisel juhul aga loetakse partii tulemus maksvaks.

§ 13. Kabelaua diagonaalide nimetus

Väljade kaldrida ühest kabelaua äärest teiseni moodustab diagonaali. Suurimat diagonaali, mis koosneb kaheksast mustast väljast ja mis läbibab kabelaua vasakult paremale, nimetatakse *peateeks*.



————— *Peatee*
 = = = = = *Kaksik*

----- *Kolmik*
 - - - - - *Nelik*

Diagramm 2

Mõlemal pool peateed asuvad diagonaalid ja neid otstel ühendavad kaks diagonaali moodustavad kokku kolmiku. Kolmikule järgnevad diagonaalid mõlemal pool peateed koos neid otstel ühendavate diagonaalidega moodustavad neliku. Peateele, kolmikule ja nelikule risti asuvaid kaht diagonaali (kummaski 7 välja) nimetatakse *kaksikuks*.

§ 14. Kabemängu notatsioon ja partii üleskirjutus

Kabelaua väljade ja samuti ka kabendite asendi ja ümberpaigutuste märkimise süsteemi nimetatakse kabemängu notatsiooniks.

Kaheksat kabelaua horisontaali tähistatakse numbritega 1-st kuni 8-ni, kaheksat vertikaali — väikeste ladina tähtedega a-st kuni h-ni, s. o. a, b, c, d, e, f, g ja h. Tähega a tähistatakse valge poolt vaadatuna äärmine vasakpoolne, või musta poolt vaadatuna — äärmine parempoolne vertikaal; esimeseks horisontaaliks loetakse valgele lähim (või mustale kaugem) horisontaal. (Horisontaale nimetatakse ka ridadeks.) Diagramm 3 näitab kabelaua vertikaalide ja horisontaalide tähistamist.

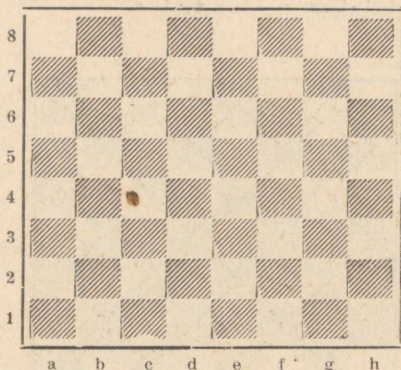


Diagramm 3

Kabelaua iga välja tähistus moodustub olenevalt sellest, millisel vertikaalil või horisontaalil ta asub. Teiste sõnadega, iga välja tähistatakse vastava tähe ja numbri abil.

Kõigi mänguväljade tähistus on toodud diagrammil 4.

Notatsiooni kasutamine võimaldab nii tervete partiide kui ka üksikute seisude üleskirjutamist. Näiteks märgitakse kivide asend partii alguses järgmiselt (vt. diagramm 1): valge — a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); must — a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Kabendi käigu üleskirjutamiseks märgitakse esiteks kabendi lähteväli, siis mõttekriips ja lõpuks sihtväli, näiteks a3 — b4. Löömise üleskirjutamine toimub samuti, kuid mõttekriips asendatakse kooloniga.

Liitlöögi puhul toimub üleskirjutamine järgmiselt: esiteks märgitakse lähteväli, siis märgitakse koolon ja sihtväli pärast liitlöögi sooritamist. Kui aga on vaja märkida löögi suunda, siis pärast lähtevälja märkimist märgitakse

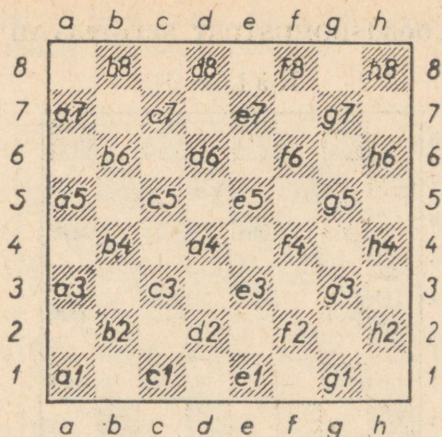


Diagramm 4

järjekorras löögisuuna muutuse lähtepunktid. Üksikute väljade tähistuste vahele asetatakse koolon.

On antud näiteks seis: mustad kivid — b6, d6, f4, f6 ja g7; valge kabe d2. Valgel kabal on löögi sooritamiseks võimalik valida kaks suunda, mis märgitakse vastavalt:

1. d2 : h6 : f8 : c5 : a7 või
2. d2 : g5 : e7 : c5 : a7.

Sarnastes seisudes on tarvis partiiprotokollis märkida kabendite löömist täisnotatsioonis, nagu näidatud ülal.

Partiide ülesmärkimisel kirjutatakse vastaste käigud tulpadesse. Vasakpoolsesse tulpa kirjutatakse valge käigud, parempoolsesse — musta käigud.

Näide terve partii üleskirjutamise kohta:

Valge — Petrov

1. e3—d4
2. f2—e3
3. c3—b4
4. b4 : d6
5. e1 : g3

Must — Ivanov

- d6—c5
- f6—g5
- g5—h4
- h4—f2
- c7 : h4

Valge alistus.

See üleskirjutus näitab valge ja musta iga käiku, samuti käikude järjekorda ja arvu.

Toodud üleskirjutusviisi kõrval (täisnotatsioon) tarvita-takse vahel lühi-üleskirjutusviisi (lühinotatsiooni), mille abil võib seda partiid üles märkida järgmiselt: Petrov—Ivanov. 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. bd6 hf2 5. eg3 ch4. Valge alistus.

Näide 1

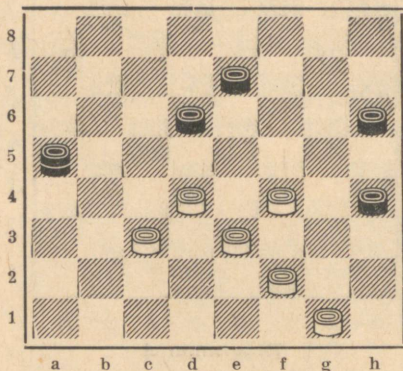


Diagramm 5

Must peab käigul olles sooritama lööki kabega nii: a5 : e1 : g3 : e5 (valget kivi d4 kabe võtta ei tohi, sest kivi c3, samuti nagu kivid f2 ja f4, eemaldatakse kabelauvalt alles pärast käigu sooritamist). Musta löömisele vastab valge löömisega d4 : d8.

Näide 2

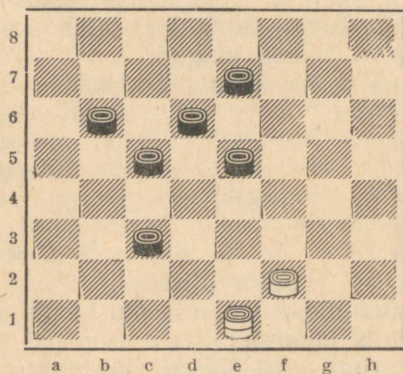


Diagramm 6

Selles seisus peab valge käigul olles lööma kabega nii: e1 : a5 : d8 : f6 : d4. Väljal d4 peab kabe peatuma, sest ta ei tohi

hüpata üle kivi c3 teist korda, ta ei tohi ületada ka kivi c5 (eelmises näites selgitatud põhjusel).

Näide 3

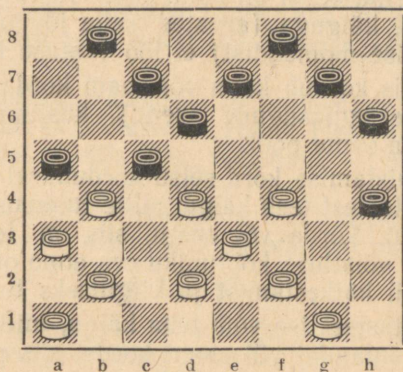


Diagramm 7

Vastuseks valge viimasele käigule c3—d4 peab must lööma kiviga a5 näiteks järgmiselt: a5:c3:e1:g3:e5:c3. Must kivi, muutudes kabeks, peab peatuma väljal c3, sest ta ei tohi hüppata üle kivide b4 või d2 teist korda. Kui must sooritab löömise teises suunas, s. o. a5:c3:e5:g3:e1:c3, peab must kabe jällegi peatuma väljal c3, sest teist korda üle kivide b4 või d4 hüppata ta ei tohi.

Vastuseks mängib valge b2:d4:b6:d8:f6:h8.

§ 15. Partii kaotustulemuse juhud

Partii loetakse kaotatuks ühele vastasele:

a) kui kõik tema kabendid on löödud (kabelauvalt kõrvaldatud) või kui ta ei suuda teha järjekordset käiku (on kinnistatud);

b) kui üks mängijaist, tunnistanud partii kaotatuks, teatas, et ta «alistas».

Peale ülalootletud juhtude on veel võimalik kaotust määrata kontrollkellade kasutamise määruste (vt. § 32), partii katkestamise määruste (vt. § 34) ja võistlusdistsipliini määruste (vt. § 39) rikkumise eest.

§ 16. Mitmesugused viigijuhud

Partii loetakse lõppenuks viigiga:

a) kui üks vastastest pakub viiki ja teine nõustub sellega;

b) kui üks vastastest, teinud kindlaks, et viimase 30 käigu jooksul pole muutunud kabendite koosseis (nende arv ja väärtus), nõuab partii katkestamist;

c) kui mängija, kellel on kolm kabet vastase üksiku kabe vastu, oma 18. käiguga (arvates selle jõudude vahekorra kindlakstegemise momendist) ei löö vastase kabet;

d) kui partiis kordub kolm või enam korda üks ja sama seis (kabendite samasugune asend), kusjuures käigul on iga kord üks ja sama pool.

Viigiks tunnistamise kord seisu kordumisel on järgmine.

Kui üks vastastest teeb käigu, mille tulemusena seis kordub kolmandat korda või enam, siis on teisel vastasel õigus taotleda võistluse kohtuniku ees enne oma järjekordset käiku partii katkestamist ja viigiliseks tunnistamist.

Kui üks vastastest ise võib teha käigu, mille tulemusena seis kordub kolmandat või enam korda, siis peab ta, tegemata järjekordset käiku kabelaual, taotlema võistluse kohtuniku ees partii katkestamist ja viigiliseks tunnistamist.

Kui ülalöeldust hoolimata sooritatakse järjekordne käik, siis kaotab kõnesolev mängija viigi taotlemise õiguse kuni sama seisu uue kordumiseni.

Pole nõutav, et seis korduks vahetult: viiki võib nõuda ka juhul, kui seis kordub kolm korda partii erinevates järkudes, s. o. pärast mistahes käikude arvu.

Viigitaotluse õigsust kontrollib seisu kolmekordse kordumise puhul võistluse kohtunik viigitaotleja mõtlemisaja arvel.

Kui selle viigitaotluse õigsuse kontrollimise juures viigitaotleja mõtlemisaeg ületab ettenähtud mõtlemisaja, kuid kontrollimine teeb kolmekordse seisu kordumise fakti kindlaks, tunnistatakse partii viigiliseks; kui aga kontrollimine näitab, et seisu kolmekordset kordumist ei olnud, siis loetakse taotlejale partii kaotatuks.

Viigipakkumise kord on järgmine.

Võistleja, kes on käigul, omab õiguse pakkuda viiki. See ettepanek ja vastus sellele peavad olema väljendatud lühidalt: «pakun viiki», «nõustun», «ei nõustu».

Kui viigipakkumist ei võeta vastu (vastase järjekordne käik on võrdne viigist äraütlemisega), siis see võistleja võib teistkordselt taotleda viiki alles pärast seda, kui teine võistleja kasutas oma õigust viigipakkumiseks.

2. SAJARUUDULINE KABE

§ 17. Kabelaud

Kabelaud kujutab enesest ruutu, mis koosneb 100 mõõdult ühesuurusest ja vaheldumisi asuvast heledast ja tumedast ruudust.

Iga kabelaua külg koosneb 10 ruudust. Kokku on kabelaulal 50 heledat ja 50 tumedat ruutu. Heledaid ruute nimetatakse valgeteks väljadeks, tumedaid — mustadeks väljadeks.

Mängu alguseks seatakse kabelaud selliselt, et kabetaja suhtes vasakpoolne alumine nurgaväli on must.

§ 18. Kivid

Kummalgi kabetajal on mängu algul 20 ümmargust kivi — ühel valged, teisel mustad, mis asetatakse kummalgi poolel esimese nelja horisontaali mustadele väljadele, nagu näidatud diagrammil 8.

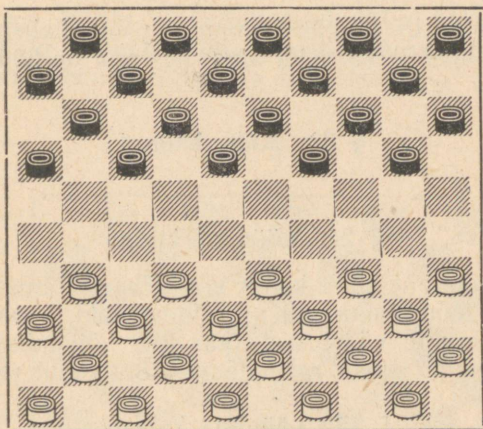


Diagramm 8

Kivide mõõted peavad olema väiksemad kabelaua väljade (ruutude) mõõdetest, et kivid ei kataks täielikult välja.

Ametlikel võistlustel peab kabelaua külje suurus olema 35—55 sentimeetrit.

§ 19. Vastased ja kabepartii eesmärk

Vaadake § 3.

§ 20. Käigu mõiste

Vaadake § 4.

§ 21. Esimene käik

Vaadake § 5.

§ 22. Kivide käigud

Kivi käib ainult ettepoole, vabale naaberväljale mööda kabelaua diagonaali.

Kui partii jooksul kivi saabub enda poolt arvates kümnennda horisontaali ükskõik missugusele väljale, muundub ta kabeks, omandades uusi õigusi võrreldes kiviga (nende kivide õigused, mis satuvad kümnendale horisontaalile löömiseга, on toodud § 25).

Järelilikult võib kabelaul olla kummalgi poolel ühtaegu mitu kabet.

Nii võib partii käigus kummagi poole kabendite koosseisus olla kive ja kabesid, algseisus aga on kõik kabendid kivid.

§ 23. Kabe käigud

Vaadake § 7.

§ 24. Löömine kiviga

Kui on võimalik lüüa kahes või mitmes suunas, on lööja kohustatud lööma suurema arvu kabendeid, hoolimata löödavate kabendite väärtusest (kas kivi või kabe).

Kõikjal mujal tuleb rakendada § 8 toodud reegleid.

§ 25. Löömine kabega

Kui kabel on mitu löömisvõimalust, siis on lööja kohustatud lööma suurema arvu kabendeid, hoolimata löödavate kabendite väärtusest (kas kivi või kabe) (vt. näide 1).

Kui on võimalus lüüa samaaegselt kas kabe või kiviga, teeb valiku lööja, kuid sealjuures peab kinni pidama suurema arvu kabendite löömise kohustusest, hoolimata kabendite väärtusest (vt. näide 2).

Näide 1

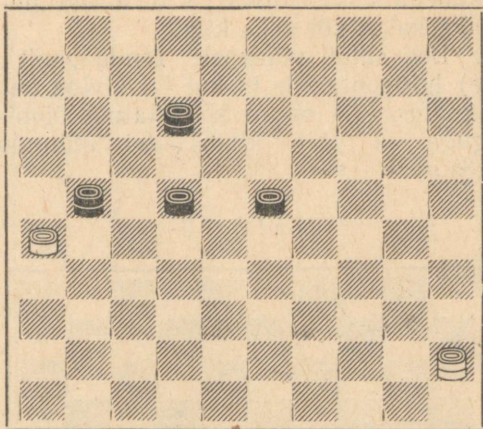


Diagramm 9

Esimeses näites võivad valged lüüa kas kabega või kiviga, kuid mõlemal juhul peab lööma suurema arvu, s. o. kolm kabendit (kabe ja kaks kivi).

Näide 2

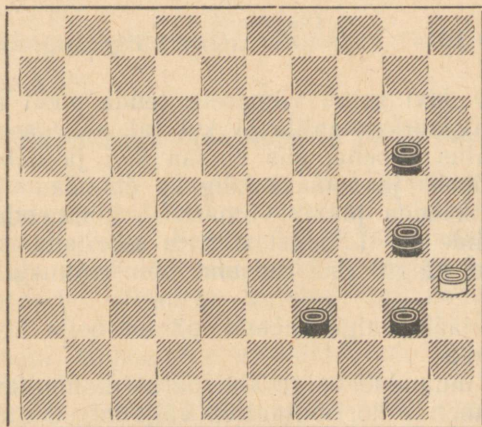


Diagramm 10

Näites 2 võib valge kivi valida löömissuuna, hoolimata löödavate kabendite väärtusest, s. o. antud juhul võib ta lüüa kas kaks kabeti või kaks kivi.

Kui lööv kivi satub viimasele (enda poolt arvates — kümnendale) horisontaalile ja kui tal kivina on edaspidise löömise võimalus, siis on ta kohustatud löömist jätkama sama käiguga ja jääb kiviks (ei muundu kabeks) (vt. näide 3).

N ä i d e 3

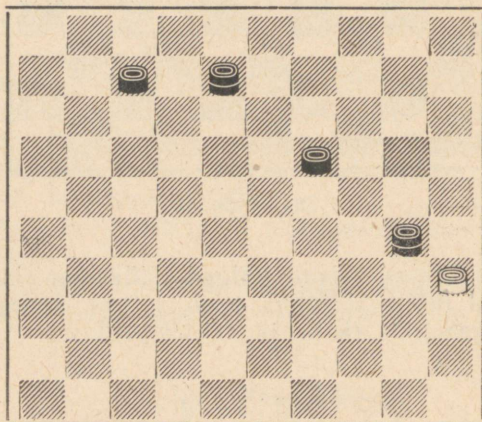


Diagramm 11

Kui lööv kivi satub viimasele (enda poolt arvates — kümnendale) horisontaalile ja kui tal on edaspidise löömise võimalus kabena, siis ei saa kivi ja kabeti löömise kohustust üheks ja samaks käiguks ühendada ja kivi on kohustatud kabena jääma viimase — kümnenda rea väljale (vt. näide 4). Löömist võib ta sooritada kabena alles järgmisel käigul (kui sarnane löömisvõimalus on säilinud).

Näites 3 jääb valge kabend pärast nelja kivi löömist endiselt kiviks.

Näites 4 muundub valge kivi pärast kolme kivi löömist kabeks kümnenda horisontaalrea väljakul. Õiguse neljandat kivi lüüa omab ta alles järgmisel käigul, siis kui see löömise võimalus on säilinud.

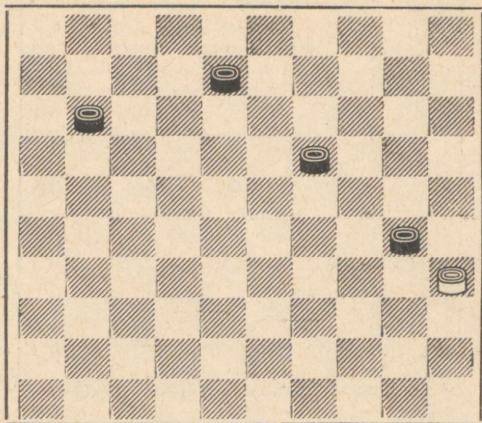


Diagramm 12

§ 26. Käigu sooritamise moment

Vaadake § 10.

§ 27. Kabendi puudutamine

Vaadake § 11.

§ 28. Mängureeglite vastu eksimised partii mängimisel

Vaadake § 12.

§ 29. Kabemängu notatsioon ja partii üleskirjutus

Kabelaua väljade ja samuti ka kabendite asendi ja ümberpaigutuste märkimise süsteemi nimetatakse kabemängu notatsiooniks. Sajaruudulise kabe notatsiooniks on kabelaua iga must väli tähistatud numbriga 1 kuni 50.

Nummerdatud väljadega kabelaud on toodud diagrammil 13.

Notatsiooni kasutamine võimaldab nii tervete partiide kui ka üksikute seisude üleskirjutamist.

Näiteks märgitakse kivide asend partii alguses järgmiselt (vt. diagrammi 13): valge — 46, 47, 48, 49, 50, 41, 42, 43, 44, 45, 36, 37, 38, 39, 40, 31, 32, 33, 34, 35 (20) —

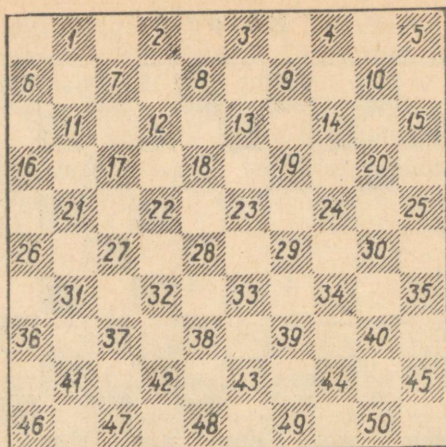


Diagramm 13

mustad 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 (20).

Kabendi käigu üleskirjutamiseks märgitakse esiteks kabendi lähteväli, siis mõttekriips ja lõpuks sihtväli, näiteks 31 — 27.

Löömise üleskirjutamine toimub samuti, kuid mõttekriips asendatakse kooloniga.

Liitlöögi korral toimub üleskirjutamine järgmiselt: esiteks märgitakse lähteväli, siis märgitakse koolon ja sihtväli pärast liitlöögi sooritamist.

Juhul kui on vaja märkida löögi suunda, siis pärast lähtevälja märkimist märgitakse järjekorras löögisuuna muutuse lähtepunktid. Üksikute väljade tähistuste vahele asetatakse koolon. Näiteks on antud seis: mustad kivid — 11, 12, 13, 29, 30, 40 ja valge kabe 42 (diagramm 14).

Valge kabe on löögi sooritamiseks võimalik valida kaks suunda, mis märgitakse järgmiselt:

1. 42:24:8:17:6 või
2. 42:24:35:44:6

Sarnaste seisude puhul on tarvis partiiprotokollis märkida kabendite löömist täisnotatsioonis, nagu näidatud eespool.

Partii üleskirjutamisel märgitakse vastaste käigud tulpa-
desse. Vasakpoolsesse tulpa kirjutatakse valge käigud,
parempoolsesse — musta käigud.

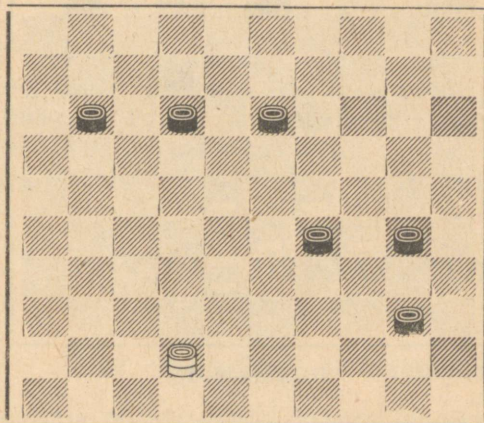


Diagramm 14

Näide partii üleskirjutamise kohta on toodud allpool:

Valge — Petrov

Must — Ivanov

1. 31 — 27

19 — 24

2. 37 — 31

18 — 22

3. 27 : 18

13 : 22

4. 34 — 30

14 — 19 jne.

See üleskirjutus näitab igat valge ja musta käiku, samuti käikude järjekorda ja arvu.

MÕNED LÕMISKOHUSTUST SELGITAVAD NÄITED

Näites 5 peab must sooritama lööki kabega nii: 8:26:48:39:28 (kabe ei tohi võtta valget kivi 32, sest kivi 37, samuti nagu kivid 43, 33 ja 21, eemaldatakse kabelauvalt alles pärast käigu sooritamist). Seejärel mängib valge 32:5.

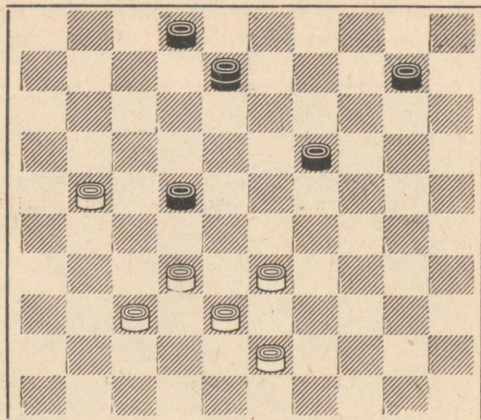


Diagramm 15

Näites 6 peab valge käigul olles lööma kabega nii: 48:26:12:23:32. Väljal 32 peab kabe peatuma, sest ta ei tohi hüpata üle kivi 37 teist korda; ta ei tohi ületada ka kivi 27 (eelmises näites selgitatud põhjusel).

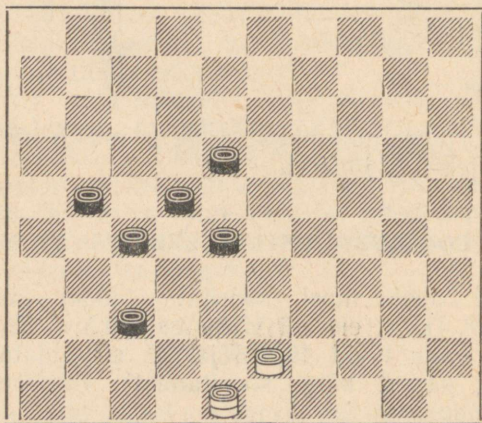


Diagramm 16

§ 30. Partii kaotustulemuse juhud

Vaadake § 15.

§ 31. Mitmesugused viigijuhud

Partii loetakse lõppenuks viigiga, kui üks mängijaist omab neli kabet vastase üksiku kabe vastu ja oma 18 käiguga (arvates selle jõudude vahekorra kindlakstegemise momendist) ei löö vastase kabet.

Kõikjal mujal tuleb rakendada § 16 märgitud reegleid.

II. VÕISTLUSMÄÄRUSED

(turniiridel ja matšidel)

§ 32. Kontrollkellade kasutamine

Mõtlemisaja piiramiseks ja kontrollimiseks käikude sooritamisel tarvitatakse erilisi, kahe numbrilauaga kontrollkelli, mis käivitatakse kohtuniku poolt mängu alguse väljakuulutamise momendil.

Mõtlemisaja ulatus määratakse kindlaks iga võistluse kohta võistluse juhendis ja tavaliselt võrdub see ühele järgmistest normidest:

- a) 15 käiku tunnis kummalegi vastasele;
- b) 18 käiku tunnis kummalegi vastasele;
- c) 20 käiku tunnis kummalegi vastasele.

Sajaruudulises kabes võib mõningatel juhtudel määrata normiks 25 käiku tunnis kummalegi vastasele.

Mõtlemisaja kontrolli teostatakse igal kontrolltunnil.

Võistlustel määratakse iga partii kestuseks 4 kuni 6 tundi, misjärel lõpetamata partiid katkestatakse.

Kui partii jooksul avastatakse, et aja arvestamisel on tehtud viga, milles mängijad ise süüdi ei ole, ja kui on võimalik kindlaks määrata, millisel kellal see viga on tekkinud, siis peab võistluse kohtunik vea parandama, kuid mõtlemisaega võib ta lühendada ainult juhul, kui pärast vea parandamist kuni kontrollini jääb vähemalt 15 minutit.

Kui aga ei ole võimalik kindlaks teha, kummal kellal oli viga tekkinud (või milline kell valesti käis), siis kõrvaldatakse põhjus, millest väär ajaarvestamine tekib, ja mängu jätkatakse endiste kellaegadega.

Mängijal, kes pole oma järjekordset käiku sooritanud, ei ole õigust vastase kella käivitada, kuid pärast käigu sooritamist on ta juba kohustatud kella käivitama.

Kui üks vastastest ei ilmu partii alguseks kohale, siis tema käimisjärjekorra saabumisel tema kell käivitatakse ja kulunud aeg kuni tema tulekuni loetakse tema poolt mõtlemiseks kulutatud ajaks. Kui üks vastastest, viibides kabelaua juures või sealt eemal, ületab aja, s. o. pole suutnud teha nõutavat arvu käike kindlaksmääratud aja jooksul, siis loetakse partii talle kaotatuks. Samuti loetakse kaotatuks ka vastane, kes hilines 30 või rohkem minutit või kes üldse ei ilmunud partiid mängima ilma vabandava põhjuseta. Kui mõlemad vastased ei ilmu ilma vabandava põhjuseta partiid mängima, siis loetakse partii kaotatuks mõlemale pärast valge kontrollaja möödumist.

Kindlaksmääratud käikude arvule määratud mõtlemis- aeg loetakse ületatuks kontrollnoole kukkumisega osuti- laual.

Mängijate avaldused kontrollnoole väära funktsioneerimise kohta tuleb võistluse kohtunikule esitada enne kontrollaja lõppu. Pärast noole langemist ei võeta selles suhtes vastu mingisuguseid avaldusi.

Kontrollkäik loetakse sooritatuks alles siis, kui käigu sooritaja võistleja käivitab vastase kella.

Kui kontrollkäik on sooritatud ja vastase kella käivitamisel kontrollnool langes, siis fikseeritakse aja ületamine.

Kui nõutav arv käike on sooritatud enne määratud täht- aja möödumist, lisandub aja sääst järgmise kontrollkäi- kude seeria mõtlemisajale. Nii võib mängijatel tekkida mõtlemisaja kogumine.

§ 33. Partii üleskirjutamine

Ametlikel võistlustel on iga mängija kohustatud ise oma partii täpselt ja selgelt üles kirjutama, mis võimaldab tehtud käikude arvu igal momendil kindlaks teha.

Pärast partii lõpetamist antakse võistluse kohtunikule üle mõlemad partii-protokollid allakirjutatuna mõlema vas- tase poolt.

Kui partii jooksul enne ajakontrolli saabumist selgub, et ühe mängija partii-protokoll erineb teise mängija partii- protokollist või mõlema partii-protokollides on eksitusi,

pannakse võistluse kohtuniku teadmisel mõlema mängija kellad seisma kuni eksituse selgitamiseni ja parandamiseni.

Partiiprotokollide vead ei või mõjutada kohtuniku otsust mõtlemisaja ületamise suhtes. Mõtlemisaja ületamine tehakse kindlaks ainult tegelikult tehtud käikude arvu alusel.

§ 34. Partii katkestamine

Kui käikude kontrollarv on teostatud ja mänguks määratud aeg on möödunud (kontrollkellade järgi) ning partii on veel lõpetamata, siis tuleb partii katkestada (pooleli jätta).

Sel juhul ei soorita vastane, kes on käigul mängu katkestamise väljakuulutamisel, oma järjekordset käiku kabelaulal (see käik ei tohi vastasele teada olla), vaid kirjutab selle üles täielikus notatsioonis (vt. § 14 ja 29) oma partii-protokollile, paneb selle koos vastase partii-protokolliga ümbrikusse ja seisatab kellad. Võistluse kohtunik suleb ümbriku vastaste juuresolekul. Ümbrikule märgitakse vastaste perekonnanimed, kabendite asend katkestamise momendil, kelle käik on üles kirjutatud, millist järjekorranumbrit see käik kannab, samuti ka mõlema vastase poolt kulutatud mõtlemisajad.

Kui käigulolev mängija ei kirjuta üles oma käiku pärast võistluse kohtuniku poolt mängu katkestamise väljakuulutamist ja teeb kabelaulal oma käigu, siis see käik jääb lah-tiseks, partii katkestatakse aga ikkagi.

Kui mänguks määratud aeg pole möödunud, kuid nõutav käikude kontrollarv on teostatud mõlemalt poolt, siis võidakse võistluse kohtuniku nõusolekul partiid ikkagi katkestada, kuid tingimusel, et vastane, kes soovib partii katkestamist ja käigu üleskirjutamist, võtab oma arvele täiendava mõtlemisaja, s. o. märgib ümbrikule oma kella säärase näidu, mis koos vastase kellal näidatud ajaga moodustab kogu mänguks määratud aja.

N ä i d e. Mõtlemisaja määr on 1 tund 15 käigule, mängu kestus 4 tundi. Kontroll on möödunud, 30 käiku on juba tehtud, kusjuures valge on kulutanud 1 tund 45 minutit, must aga 1 tund 50 minutit. Seega kestis partii ainult 3 tundi 35 minutit 4 tunni asemel. Must soovib partii katkestada tema käimisjärjekorra saabu-

misel. Seda võib ta teha, märkides ümbrikule oma ära-
kulutatud mõtlemisajana mitte 1 tund 50 minutit, vaid
25 minuti võrra rohkem, s. o. 2 tundi 15 minutit, mille
tagajärjel jääb talle järgmise käikude kontrollarvu
peale ainult 45 minutit mõtlemisaega.

Käikude kontrollarvu sooritamiseta võidakse partiid kat-
kestada ainult võistluse kohtuniku nõusolekul.

§ 35. Partiide jätkamine

Mängu jätkamisel peab võistluste kohtunik taastama
seisu kabelaual ja seadma kellaajad vastavalt ümbrikul
märgitud aegadele; seejärel peab ta selle mängija juures-
olekul, kes peab vastama üleskirjutatud käigule, avama
ümbriku, sooritama üleskirjutatud käigu ja käivitama selle
vastase kella. Kui viimast partii jätkamise momendil kohal
ei ole, käivitatakse tema kell, ümbriku avamine aga lüka-
takse edasi kuni tema tulekuni.

Käigu üleskirjutanud mängija puudumine partii jätka-
mise momendil ei ole takistuseks ümbriku avamiseks, kuid
sel juhul ei tee üleskirjutatud käigule vastav mängija
vastukäiku kabelaual, vaid omakorda kirjutab selle üles
ja käivitab seejärel vastase kella.

Kui partiiprotokollis sisaldav ümbrik on kadunud ja vas-
tased ei suuda partiid taastada, tühistatakse partii ja män-
gitakse uuesti.

Kui aga vastased võivad partii taastada ja võistluste
kohtunikul ei teki kahtlusi üleskirjutatud käigu suhtes, siis
tuleb partiid jätkata. Sel juhul otsustab võistluste koh-
tunik, millised mõtlemisajad määrata kummalegi mängijale.

Kui partii jätkamisel on kelladel aeg valesi aseta-
tud, peab vea kõrvaldama võistluste kohtunik. Pärast par-
tii lõppu ei võeta selles suhtes vastu mingisuguseid aval-
dusi.

Katkestatud partiide jätkamise päeval võimaldatakse
mitme katkestatud partiiga võistlejatele iga partii mängi-
mise järel 15-minutiline vaheaeg puhkuseks.

Kui katkestatud partiide jätkamise päeval jääb partii
lõpetamata, siis katkestatakse partii uuesti, sel juhul toi-
mub partii katkestamine ettenähtud mänguaja möödu-
misel.

Katkestatud partiid saab panna edasimängimisele, kui
ettenähtud mänguaja lõpuni on jäänud aega vähemalt üks

tund. Selle aja möödumisel partii katkestatakse uuesti, vaatamata käikude arvule, mis jäävad sooritamata kuni järjekordse kontrollajani.

Võistkondade vahelistel võistlustel võidakse katkestatud partiid määrata otsustamisele (vt. § 41).

Katkestatud partiide jätkamise järjekorra määrab võistluste kohtunik (vt. § 41).

Turniirides peavad enne viimast vooru olema lõpetatud kõigi eelmiste voorude partiid, aga matšides — enne iga uut partiid peab olema lõpetatud eelmine.

§ 36. Vead salakäigu üleskirjutamisel

Kui katkestatud partii jätkamisel pärast ümbriku avamist selgub, et käik, mis tehti partii katkestamisel ja jäi kabelaual tegelikult sooritamata, on üles kirjutatud valesti ja võistluste kohtunik pole suuteline viga parandama, s. o. ei suuda vääramatult kindlaks teha üleskirjutatud käigu tõelist tähendust, siis loetakse partii kaotatuks vea teinud vastasele.

Kirjavea iseloomuga salakäigu üleskirjutamise vead (näiteks on üles kirjutatud käik a1—f8 käigu a1—h8 asemel; kohustusliku löömise asemel on üles kirjutatud mõni teine käik; käigu c1—d2 asemel on üles kirjutatud sama käik musta poolelt — f8—c7; on üles kirjutatud käik e3—d4 käigu c3—d4 asemel, kusjuures kabendit väljal e3 ei ole, küll aga on väljal c3) ei tekita mingisuguseid järelusi.

§ 37. Partii tulemuse arvestus

Partii tulemuse arvestus toimub punktisüsteemi alusel, mille kohaselt võitu hinnatakse ühe punktiga, viiki — poole punktiga. Võistluse tulemuste tabelisse märgitakse võitjale 1, kaotajale — 0, viigistajatele — kummalegi $\frac{1}{2}$.

Kui partii tegelikult ei toimunud ja kaotus on omistatud mängija mängimisele mitteilmumise pärast (vt. § 32 ja 38), kirjutatakse tulemuste tabelisse ühe asemel pluss (+), nulli asemel miinus (—). Võistlustulemuste kokkuvõttele see asendus ei mõju, kuna plussi hinnatakse ühena ja miinust nullina.

§ 38. Võistleja võistlustelt lahkumine

Kui keegi turniirist osavõtjaist on lahkunud pärast loosimist, kuid enne turniiri algust, viiakse läbi uus loosimine; uuesti loositakse aga ainult sel juhul, kui osavõtjate arv on paaritu ja seetõttu uue loosimise teel võidakse lühendada turniiri üldkestust. Kui keegi osavõtjaist lahkub turniirist enne selle lõpetamist, lõpetanud poole (või rohkem) oma turniiripartiide arvust (paaritu arvu partiide juures peab olema mängitud 6 — 11-st, 7 — 13-st, 8 — 15-st jne.), loetakse tema mängimata partiid tema vastastele võidetuks. Kui osavõtja lahkub turniirist, mänginud vähem kui poole oma partiide arvust, tühistatakse tema mängitud partiid ja ta nimi kõrvaldatakse turniiritabelist.

Lahkunud osavõtja poolt mängitud, kuid lõpetamata partiid kuuluvad tema poolt tegelikult mängitud (lõpetatud) partiide hulka. Nende partiide tulemuse peab otsustama võistluste kohtunik katkestusseisu järgi. Tarviduse korral nende partiide tulemuse otsustamiseks võib võistluste kohtunik moodustada erikomisjoni.

Matšist osavõtja loobumine edasiste matšpartiide mängimisest ilma vabandava põhjuseta tähendab tema kaotuse tunnistamist matšis.

§ 39. Võistluste distsipliinist ja määrustest kinnipidamine

Iga osavõtja on kohustatud lõpetama võistlused ja kinni pidama võistluste distsipliinist.

Osavõtja on kohustatud alistuma võistluste kohtuniku otsustele konfliktide ja arusaamatuste puhul, mis tekivad nii partii kui ka võistluste jooksul.

Osavõtja peab teadma võistluste programmi ja korda.

Kõigil võistlustest osavõtjail on keelatud:

a) küsida nõu või arvamust partii kohta ükskõik kellelt, samuti tarvitada trükitud või käsikirjalisi materjale, mis võiksid puutuda käimasolevasse mängusse;

b) oma järjekordse käigu ajal lahkuda kabelaua tagant;

c) analüüsida mängu ajal või vaheajal partiid, s. o. uurida kabelaual partii üksikuid seise mänguruumis;

d) osutada kabelaua väljadele või puudutada neid käikude kaalutlemise kergendamiseks;

e) segada oma käitumisega mängu normaalset käiku.

Loetletud reeglite rikkumine mõne osavõtja poolt võib põhjustada temale kaotuse määramise või vastava distsipliinaarkaristuse.

Partii üleskirjutamist, käikude arvestust ja kellade ümberkäivitamist sooritab osavõtja ise ja mingisugune abi ükskõik kelle poolt pole lubatav.

Ühelgi võistlusest osavõtjal ei ole õigust vabandada end määruste või võistlustingimuste mitteteadmiseга.

Võistlustest osavõtja peab vastuvaidlematult alistuma võistluste kohtuniku kõigile otsustele. Seejuures jääb osavõtjale õigus kaevata kohtuniku otsuse peale võistlusi korraldavale organisatsioonile.

III. KABEVÕISTLUSTE ORGANISEERIMISE JA JUHTIMISE KORD

§ 40. Võistluste organiseerimine

Ametlike võistluste korraldamiseks määrab korraldav organisatsioon võistluste organiseerimiskomitee.

Organiseerimiskomitee ülesanded:

a) võistlusjuhendi väljatöötamine (hiljem kinnitatakse võistlusjuhend vastava organisatsiooni poolt);

b) võistluste kogu organisatsioonilise eeltöö tegemine;

c) kõigi võistluste käigus tekkivate organisatsiooniliste küsimuste lahendamine.

Organiseerimiskomitee arvuline koosseis määratakse olevalt võistluste iseloomust ja ulatusest.

§ 41. Võistluste kohtunik

Võistluste vahetuks juhtimiseks määrab korraldav organisatsioon vastutava isiku — võistluste kohtuniku.

Suureulatuslikeks võistlusteks luuakse kohtunike kolleegium, mille eesotsas on võistluste peakohtunik.

Võistluste kohtuniku ülesanded:

a) osavõtt organiseerimiskomitee tööst nii enne võistlust kui ka selle jooksul;

b) kokkuleppel organiseerimiskomiteega võistlusreglemendi (mängupäevade ajakava, ajakontrolli jne.) väljatöötamine, selle lülitamine võistlusjuhendisse;

c) osavõtjate organisatsioonilise koosoleku korraldamine, sel koosolekul võistlusjuhendi teatavakstegemine ja loosimine;

d) võistlusruumi sisustuse ja tarvilike vahendite valmisoleku kontrollimine enne võistlusi;

e) võistluste käigu jälgimine, mõtlemisaja ületamisjuhtude kindlakstegemine, katkestatud partiide jätkamise korra kindlaksmääramine, tulemuste märkimine turniiritabelisse jm.;

f) võistlustelt lahkumise ja kõrvaldamise küsimuste lahendamine;

g) võistlustelt lahkunud osavõtjate lõpetamata partiide tulemuste otsustamise komisjoni liikmete määramine (vt. § 38);

h) kõigi võistluste ajal tekkivate tüliküsimuste lahendamine;

i) osavõtjate karistamine, kui nad rikuvad distsipliini (hoiatus, noomitus jne. kuni turniirist väljaheitmiseni);

j) võistluste tehnilise personali (korraldajad, demonstreerijad jne.) juhtimine;

k) võistlustest osavõtjate lõppkoosoleku korraldamine koos organiseerimiskomiteega, võistlustulemuste teatavaks-tegemine, võistlusaruande koostamine ja selle edasiandmine korraldavale organisatsioonile.

§ 42. Käesolevate määruste tõlgendus ja rakendus

Käesolevate määruste tõlgendamise ja rakendamise alal tekkivate kahtluste puhul annab ametlikke seletusi lõplike otsuste näol NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

JUHIS

mängujärjekorda määravate tabelite kasutamise kohta
turniiridel

Allpooltoodud tabelite järgi määratakse mängu järjekord turniiridel, samuti näitavad need, millist värvi kabenditega (valgete või mustadega) kummalgi osavõtjal tuleb mängida. Esmalt saavad kõik turniirist osavõtjad loosimise teel numbril, alates esimesest ja lõpetades viimase numbriga osavõtjate arvu kohaselt. Seejärel määratakse vastavalt tabelile automaatselt, millised numbrid üksteisega igas voorus kohtuvad.

Osavõtja, kelle number on esimesena näidatud, mängib valgetega. Kui turniirist osavõtjate arv on paaritu, siis tähendab väljaspool tulpa asuv number, et seda numbrit omav osavõtja on antud voorus mänguvaba.

Märkus. Allpooltoodud tabelites esitatud voorude mängimise järjekorda võidakse kindlaks määrata ka enne iga vooru. Sel juhul määratakse loosimisega kindlaks, enne vooru algust, missugust vooru mängitakse sellel võistluspäeval.

Tabelid mängude järjekorra kohta turniiridel

3 või 4 osavõtjaga

Voor

| | | |
|---|-------|-----|
| 1 | 1—(4) | 2—3 |
| 2 | (4)—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(4) | 3—1 |

5 või 6 osavõtjaga

Voor

| | | | |
|---|-------|-----|-----|
| 1 | 1—(6) | 2—5 | 3—4 |
| 2 | (6)—4 | 5—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(6) | 3—1 | 4—5 |
| 4 | (6)—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(6) | 4—2 | 5—1 |

7 või 8 osavõtjaga

Voor

| | | | | |
|---|-------|-----|-----|-----|
| 1 | 1—(8) | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 2 | (8)—5 | 6—4 | 7—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(8) | 3—1 | 4—7 | 5—6 |
| 4 | (8)—6 | 7—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(8) | 4—2 | 5—1 | 6—7 |
| 6 | (8)—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(8) | 5—3 | 6—2 | 7—1 |

9 vōi 10 osavõtjaga

Voor

| | | | | | |
|---|--------|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1—(10) | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 2 | (10)—6 | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(10) | 3—1 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 4 | (10)—7 | 8—6 | 9—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(10) | 4—2 | 5—1 | 6—9 | 7—8 |
| 6 | (10)—8 | 9—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(10) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—9 |
| 8 | (10)—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(10) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 |

11 vōi 12 osavõtjaga

Voor

| | | | | | | |
|----|---------|------|------|------|------|-------|
| 1 | 1—(12) | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 2 | (12)—7 | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(12) | 3—1 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 4 | (12)—8 | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(12) | 4—2 | 5—1 | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 6 | (12)—9 | 10—8 | 11—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(12) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—11 | 9—10 |
| 8 | (12)—10 | 11—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(12) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—11 |
| 10 | (12)—11 | 1—10 | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(12) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 | 11—1 |

13 vōi 14 osavõtjaga

Voor

| | | | | | | | |
|----|---------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 1 | 1—(14) | 2—13 | 3—12 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 2 | (14)—8 | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 12—4 | 13—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(14) | 3—1 | 4—13 | 5—12 | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 4 | (14)—9 | 10—8 | 11—7 | 12—6 | 13—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(14) | 4—2 | 5—1 | 6—13 | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| 6 | (14)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(14) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—13 | 9—12 | 10—11 |
| 8 | (14)—11 | 12—10 | 13—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(14) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—13 | 11—12 |
| 10 | (14)—12 | 13—11 | 1—10 | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(14) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 | 11—1 | 12—13 |
| 12 | (14)—13 | 1—12 | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 13 | 7—(14) | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 12—2 | 13—1 |

Voor

15 vóit 16 osavóitjaga

| | | | | | | | | |
|----|---------|-------|-------|------|------|-------|-------|-------|
| 1 | 1—(16) | 2—15 | 3—14 | 4—13 | 5—12 | 6—11 | 7—10 | 8—9 |
| 2 | (16)—9 | 10—8 | 11—7 | 12—6 | 13—5 | 14—4 | 15—3 | 1—2 |
| 3 | 2—(16) | 3—1 | 4—15 | 5—14 | 6—13 | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| 4 | (16)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 14—6 | 15—5 | 1—4 | 2—3 |
| 5 | 3—(16) | 4—2 | 5—1 | 6—15 | 7—14 | 8—13 | 9—12 | 10—11 |
| 6 | (16)—11 | 12—10 | 13—9 | 14—8 | 15—7 | 1—6 | 2—5 | 3—4 |
| 7 | 4—(16) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—15 | 9—14 | 10—13 | 11—12 |
| 8 | (16)—12 | 13—11 | 14—10 | 15—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 |
| 9 | 5—(16) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—15 | 11—14 | 12—13 |
| 10 | (16)—13 | 14—12 | 15—11 | 1—10 | 2—9 | 3—8 | 4—7 | 5—6 |
| 11 | 6—(16) | 7—5 | 8—4 | 9—3 | 10—2 | 11—1 | 12—15 | 13—14 |
| 12 | (16)—14 | 15—13 | 1—12 | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 13 | 7—(16) | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 12—2 | 13—1 | 14—15 |
| 14 | (16)—15 | 1—14 | 2—13 | 3—12 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 |
| 15 | 8—(16) | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 12—4 | 13—3 | 14—2 | 15—1 |

Voor

17 vóit 18 osavóitjaga

| | | | | | | | | | |
|---------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 1—(18) | 2—17 | 3—16 | 4—15 | 5—14 | 6—13 | 7—12 | 8—11 | 9—10 |
| (18)—10 | 11—9 | 12—8 | 13—7 | 14—6 | 15—5 | 16—4 | 17—3 | 18—2 | 1—1 |
| 2—(18) | 3—1 | 4—17 | 5—16 | 6—15 | 7—14 | 8—13 | 9—12 | 10—11 | 11—10 |
| (18)—11 | 12—10 | 13—9 | 14—8 | 15—7 | 16—6 | 17—5 | 1—4 | 2—3 | 3—2 |
| 3—(18) | 4—2 | 5—1 | 6—17 | 7—16 | 8—15 | 9—14 | 10—13 | 11—12 | 12—11 |
| (18)—12 | 13—11 | 14—10 | 15—9 | 16—8 | 17—7 | 18—6 | 1—5 | 2—4 | 3—3 |
| 4—(18) | 5—3 | 6—2 | 7—1 | 8—17 | 9—16 | 10—15 | 11—14 | 12—13 | 13—12 |
| (18)—13 | 14—12 | 15—11 | 16—10 | 17—9 | 1—8 | 2—7 | 3—6 | 4—5 | 5—4 |
| 5—(18) | 6—4 | 7—3 | 8—2 | 9—1 | 10—17 | 11—16 | 12—15 | 13—14 | 14—13 |
| (18)—14 | 15—13 | 16—12 | 17—11 | 18—10 | 1—9 | 2—8 | 3—7 | 4—6 | 5—5 |
| 6—(18) | 17—5 | 18—4 | 1—12 | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 | 7—6 |
| (18)—15 | 16—14 | 17—13 | 18—12 | 1—12 | 2—11 | 3—10 | 4—9 | 5—8 | 6—7 |
| 7—(18) | 8—6 | 9—5 | 10—4 | 11—3 | 12—2 | 13—1 | 14—17 | 15—16 | 16—15 |
| (18)—16 | 17—15 | 1—14 | 2—13 | 3—12 | 4—11 | 5—10 | 6—9 | 7—8 | 8—7 |
| 8—(18) | 9—7 | 10—6 | 11—5 | 12—4 | 13—3 | 14—2 | 15—1 | 16—17 | 17—16 |
| (18)—17 | 1—16 | 2—15 | 3—14 | 4—13 | 5—12 | 6—11 | 7—10 | 8—9 | 9—8 |
| 9—(18) | 10—8 | 11—7 | 12—6 | 13—5 | 14—4 | 15—3 | 16—2 | 17—1 | 18—1 |

19 vói 20 osavõtjaga

Voor

| | | | | | | | | | | |
|----|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 1-(20) | 2-19 | 3-18 | 4-17 | 5-16 | 6-15 | 7-14 | 8-13 | 9-12 | 10-11 |
| 2 | (20)-11 | 12-10 | 13-9 | 14-8 | 15-7 | 16-6 | 17-5 | 18-4 | 19-3 | 1-2 |
| 3 | 2-(20) | 3-1 | 4-19 | 5-18 | 6-17 | 7-16 | 8-15 | 9-14 | 10-13 | 11-12 |
| 4 | (20)-12 | 13-11 | 14-10 | 15-9 | 16-8 | 17-7 | 18-6 | 19-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-(20) | 4-2 | 5-1 | 6-19 | 7-18 | 8-17 | 9-16 | 10-15 | 11-14 | 12-13 |
| 6 | (20)-13 | 14-12 | 15-11 | 16-10 | 17-9 | 18-8 | 19-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7 | 4-(20) | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-19 | 9-18 | 10-17 | 11-16 | 12-15 | 13-14 |
| 8 | (20)-14 | 15-13 | 16-12 | 17-11 | 18-10 | 19-9 | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 9 | 5-(20) | 6-4 | 7-3 | 8-2 | 9-1 | 10-19 | 11-18 | 12-17 | 13-16 | 14-15 |
| 10 | (20)-15 | 16-14 | 17-13 | 18-12 | 19-11 | 1-10 | 2-9 | 3-8 | 4-7 | 5-6 |
| 11 | 6-(20) | 7-5 | 8-4 | 9-3 | 10-2 | 11-1 | 12-19 | 13-18 | 14-17 | 15-16 |
| 12 | (20)-16 | 17-15 | 18-14 | 19-13 | 1-12 | 2-11 | 3-10 | 4-9 | 5-8 | 6-7 |
| 13 | 7-(20) | 8-6 | 9-5 | 10-4 | 11-3 | 12-2 | 13-1 | 14-19 | 15-18 | 16-17 |
| 14 | (20)-17 | 18-16 | 19-15 | 1-14 | 2-13 | 3-12 | 4-11 | 5-10 | 6-9 | 7-8 |
| 15 | 8-(20) | 9-7 | 10-6 | 11-5 | 12-4 | 13-3 | 14-2 | 15-1 | 16-19 | 17-18 |
| 16 | (20)-18 | 19-17 | 1-16 | 2-15 | 3-14 | 4-13 | 5-12 | 6-11 | 7-10 | 8-9 |
| 17 | 9-(20) | 10-8 | 11-7 | 12-6 | 13-5 | 14-4 | 15-3 | 16-2 | 17-1 | 18-19 |
| 18 | (20)-19 | 1-18 | 2-17 | 3-16 | 4-15 | 5-14 | 6-13 | 7-12 | 8-11 | 9-10 |
| 19 | 10-(20) | 11-9 | 12-8 | 13-7 | 14-6 | 15-5 | 16-4 | 17-3 | 18-2 | 19-1 |

KABE JÄRGUNÕUDED

Meistersportlane

Võtta osa kaks korda kolme aasta jooksul NSV Liidu esivõistlustest,

või

täita vastav norm klassifikatsioonivõistlustel, mille osavõtjaist on vähemalt $\frac{2}{3}$ meistersportlased,

või

võita 14-partiilises klassifikatsioonimatšis meistersportlast.

Märkus. Meistersportlase järgu saamiseks (kinnitamiseks) määratakse norm turniiridel järgmiselt:

50 protsenti punktidest tuleb saavutada partiides meistersportlastega, või 70 protsenti punktidest partiides meistikandidaatidega.

Järgu säilitamine

Kolme aasta kestel saavutada sama tagajärg, nagu see on vajalik järgu saavutamiseks.

Meistikandidaat

Kolmel I järgu kabetajate turniiril (igaühel) saavutada vähemalt 70 protsenti punktidest.

Esimene järk

Järk omistatakse II järgu kabetajatele, kes on saavutanud vähemalt 70 protsenti punktidest turniiril koefitsiendiga 2.

Teine järk

Järk omistatakse III järgu kabetajatele, kes on saavutanud vähemalt 75 protsenti punktidest turniiril koefitsiendiga 3.

Kolmas järk

Järk omistatakse IV järgu kabetajatele, kes on saavutanud vähemalt 70 protsenti punktidest turniiril koefitsiendiga 4.

Neljas järk

Järk omistatakse V järgu kabetajatele, kes on saavutanud vähemalt 67 protsenti punktidest turniiril koefitsiendiga 5.

Viies järk

Järk omistatakse kabetajatele, kes algajate turniiril (koefitsiendita turniir) on saavutanud vähemalt 50 protsenti punktidest.

Järgu säilitamine

Saavutada vähemalt 50 protsenti punktidest oma järgu turniiril kolme aasta jooksul.

Murruliste koefitsientidega turniiridel määratakse klassifikatsiooninormid allpooltoodud klassifikatsioonitabeli järgi.

Koefitsiendi määramine turniiril, millest näiteks võtab osa kaks I järgu, viis II järgu, kolm III järgu ja kuus IV järgu kabetajat, toimub järgmiselt: iga järgu osavõtjate arv korrutatakse selle järgu näitajaga ning saadud tulemused liidetakse: $2 \times 1 = 2$; $5 \times 2 = 10$; $3 \times 3 = 9$; $6 \times 4 = 24$; $2 + 10 + 9 + 24 = 45$. Turniiri koefitsient saadakse saadud summa jagamise teel turniiri osavõtjate arvuga, s. o. $45 : 16 = 2,81$ (jagamisel võetakse pärast koma kaks kohta; juhul kui kolmas koht võrdub viiega või ületab selle, lisatakse teisele kohale üks). Antud turniiri koefitsient näitab, et turniiri järk asetseb 2 ja 3 vahel, lähemal kolmele. Sellel turniiril võib saavutada II, III ja IV järku. Näidatud järkude normid määratakse koefitsiendi järgi klassifikatsioonitabeli abil.

Koefitsient 2,81 asetseb tabeli teises osas (teine rida alt). Vasakul poolel reas «Teise järgu saavutamise normid protsentides» on märgitud, et turniiridel näitajatega 2,81 kuni 2,90 on II järgu saavutamiseks vajalik võita 71 protsenti võimalikest punktidest. III järgu saavutamiseks peab punktide arv võrduma 48 protsendiga.

Turniiril mängitud partiidest moodustab 71 protsenti $15 \times 71 : 100 = 10,65$ punkti (0,25 või rohkem punkti täiendatakse 0,5-ks; väiksem suurus kustutatakse). Järelikult on antud turniiril II järgu saavutamiseks vajalik võita 10,5 punkti.

Samal viisil määratakse ka III järgu saavutamiseks vajalik norm: $15 \times 48 : 100 = 7,2$ punkti, s. o. III järgu saavutamiseks on vaja võita 7 punkti.

Madalama järgu (antud turniiril IV järgu) saavutamiseks või kinnitamiseks on vajalik täita antud tabeli järgi minimaalne norm, mis annab õiguse klassifikatsiooniks. Selliseks normiks teises osas on 30 protsenti, s. o. IV järgu kinnitamiseks on vajalik võita: $15 \times 30 : 100 = 4,5$ punkti.

Märkus: Noorte klassifitseerimine toimub ühistel alustel täiskasvanutega.

Klassifikatsioonitabel kabe klassifikatsiooninormide määramiseks

Esimene osa

| I järgu saavutamiseks vajalik norm %-%s | Turniiri keskmine koefitsient | | II järgu saavutamiseks või kinnitamiseks vajalik norm %-%s |
|--|-------------------------------|------|---|
| | alates | kuni | |
| 50 | 0,91 | 1,00 | 30 |
| 52 | 1,01 | 1,10 | 32 |
| 54 | 1,11 | 1,20 | 34 |
| 56 | 1,21 | 1,30 | 36 |
| 58 | 1,31 | 1,40 | 38 |
| 60 | 1,41 | 1,50 | 40 |
| 62 | 1,51 | 1,60 | 42 |
| 64 | 1,61 | 1,70 | 44 |
| 66 | 1,71 | 1,80 | 46 |
| 68 | 1,81 | 1,90 | 48 |
| 70 | 1,91 | 2,00 | 50 |

Teine osa

| II järgu saavutamiseks vajalik norm %-%s | Turniiri keskmine koefitsient | | III järgu saavutamiseks või kinnitamiseks vajalik norm %-%s |
|---|-------------------------------|------|--|
| | alates | kuni | |
| 50 | 1,91 | 2,00 | 30 |
| 52 | 2,01 | 2,10 | 32 |
| 55 | 2,11 | 2,20 | 34 |
| 57 | 2,21 | 2,30 | 36 |
| 59 | 2,31 | 2,40 | 38 |
| 62 | 2,41 | 2,50 | 40 |
| 64 | 2,51 | 2,60 | 42 |
| 66 | 2,61 | 2,70 | 44 |
| 69 | 2,71 | 2,80 | 46 |
| 71 | 2,81 | 2,90 | 48 |
| 73 | 2,91 | 3,00 | 50 |

Kolmas osa

| III järgu saavutamiseks vajalik norm %%-s | Turniiri keskmine koefitsient | | IV järgu saa- vutamiseks või kinnitamiseks vajalik norm %%-s |
|--|-------------------------------|------|--|
| | alates | kuni | |
| 50 | 2,91 | 3,00 | 30 |
| 52 | 3,01 | 3,10 | 32 |
| 54 | 3,11 | 3,20 | 34 |
| 56 | 3,21 | 3,30 | 36 |
| 58 | 3,31 | 3,40 | 38 |
| 60 | 3,41 | 3,50 | 40 |
| 62 | 3,51 | 3,60 | 42 |
| 64 | 3,61 | 3,70 | 44 |
| 66 | 3,71 | 3,80 | 46 |
| 68 | 3,81 | 3,90 | 48 |
| 70 | 3,91 | 4,00 | 50 |

Neljas osa

| IV järgu saavutamiseks vajalik norm %%-s | Turniiri keskmine koefitsient | | V järgu saavutamiseks vajalik norm %%-s |
|---|-------------------------------|------|--|
| | alates | kuni | |
| 50 | 3,91 | 4,00 | 30 |
| 52 | 4,01 | 4,10 | 31 |
| 53 | 4,11 | 4,20 | 32 |
| 55 | 4,21 | 4,30 | 33 |
| 57 | 4,31 | 4,40 | 34 |
| 58 | 4,41 | 4,50 | 35 |
| 60 | 4,51 | 4,60 | 36 |
| 62 | 4,61 | 4,70 | 37 |
| 63 | 4,71 | 4,80 | 38 |
| 65 | 4,81 | 4,90 | 39 |
| 67 | 4,91 | 5,00 | 40 |

SISUKORD

| | |
|---|----|
| I. Kabemängu määrused | 3 |
| 1. Vene kabe | |
| § 1. Kabelaud | 3 |
| § 2. Kivid | 3 |
| § 3. Vastased ja kabepartii eesmärk | 4 |
| § 4. Käigu mõiste | 4 |
| § 5. Esimene käik | 4 |
| § 6. Kivide käigud | 5 |
| § 7. Kabe käigud | 5 |
| § 8. Löömine kiviga | 5 |
| § 9. Löömine kabega | 5 |
| § 10. Käigu sooritamise moment | 6 |
| § 11. Kabendi puudutamine | 6 |
| § 12. Mängureeglite vastu eksimised partii mängimisel | 6 |
| § 13. Kabelaua diagonaalide nimetus | 7 |
| § 14. Kabemängu notatsioon ja partii üleskirjutus | 7 |
| § 15. Partii kaotustulemuse juhud | 11 |
| § 16. Mitmesugused viigijuhud | 11 |
| 2. Sajaruuduline kabe | |
| § 17. Kabelaud | 13 |
| § 18. Kivid | 13 |
| § 19. Vastased ja kabepartii eesmärk | 14 |
| § 20. Käigu mõiste | 14 |
| § 21. Esimene käik | 14 |
| § 22. Kivide käigud | 14 |
| § 23. Kabe käigud | 14 |
| § 24. Löömine kiviga | 14 |
| § 25. Löömine kabega | 14 |
| § 26. Käigu sooritamise moment | 17 |
| § 27. Kabendi puudutamine | 17 |
| § 28. Mängureeglite vastu eksimised partii mängimisel | 17 |
| § 29. Kabemängu notatsioon ja partii üleskirjutus | 17 |
| § 30. Partii kaotustulemuse juhud | 21 |
| § 31. Mitmesugused viigijuhud | 21 |

II. Võistlusmäärused (turniiridel ja matsidel)

| | | |
|-------|--|----|
| § 32. | Kontrollkellade kasutamine | 21 |
| § 33. | Partii üleskirjutamine | 22 |
| § 34. | Partii katkestamine | 34 |
| § 35. | Partii jätkamine | 35 |
| § 36. | Vead katkestuskäigu üleskirjutamisel | 36 |
| § 37. | Partii tulemuse arvestus | 37 |
| § 38. | Võistleja võistluselt lahkumine | 26 |
| § 39. | Võistluste distsipliinist ja määrustest kinni- pidamine | 26 |

III. Kabevõistluse organiseerimise ja juhtimise kord

| | | |
|-------|--|----|
| § 40. | Võistluste organiseerimine | 27 |
| § 41. | Võistluste kohtunik | 27 |
| § 42. | Käesolevate määruste tõlgendus ja rakendus | 28 |

Lisad:

| | |
|--|----|
| Juhis mängujärjekorda määravate tabelite kasutamise kohta turniiridel | 20 |
| Kabe järgunõuded | 33 |

ШАШКИ

Правила игры и соревнований

На эстонском языке

Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярну маantee 10

Toimetaja E. Teemägi

Tehniline toimetaja A. Sepp

Korrektorid L. Golberg ja E. Kask

Ladumisele antud 28. VIII 1955. Trükkimisele
antud 3. X 1955. Paber 54×84, 1/16. Trüki-
poognaid 2,5. Formaadile 60×92 kohaldatud
trükipoognaid 2,05. Arvutuspoognaid 1,8.

Trükiarv 2000. MB-17521. Tell. nr. 4446.
Trükikoda «Kommunist», Tallinn, Pikk tän. 2.

Hind 65 kop.

A-20677,

65 kop.

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00211219 3