

**NSV LIIDU
MALEKOODEKS**

A-19940

*Kinnitatud
NSVL Tervishoiu Ministeeriumi Keha-
kultuuri ja Spordi Peavalitsuse poolt
1. aprillil 1953. a.*

NSV LIIDU MALEKOODEKS



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1954

Originaali tiitel:

Шахматный кодекс СССР

«Физкультура и Спорт»

Москва 1953

Tõlkinud I. Rosenfeld

2

Tartu Riikliku Ollkooli

Raamatukogu

22224

ARHIIVKOGU

EESSONA

Koodeksi antud väljaandesse toodud peamised muudatused ja täiendused täpsustavad: käigu mõistet; määruste rikkumisi partii mängimisel; malekellade kasutamise, viigipakkumise, partiide katkestamise ja edasimängimise ning viigi tunnistamise korda seisu kolmekordse kordumise puhul.

Kõik koodeksi antud väljaannet puudutavad märkused tuleb saata aadressil: Москва, Скатертный пер. 4, Главное Управление по физической культуре и спорту Министерства здравоохранения СССР, Шахматно-шашечный отдел.

ESIMENE OSA

MALEMÄNGU MÄÄRUSED

§ 1. Vastasmängijad

Malepartiid mängivad kaks poolt — vastasmängijad. Vastasmängijaks võib olla nii üks isik kui ka mitmest isikust koosnev kollektiiv. Viimasel juhul nimetatakse partii konsultatsioonipartiiks.

§ 2. Materjal ja vahendid

Materjaliks on partiis malelaud ja malendid, vahendiks aga malendite liikumine. Üks pooltest omab partii algul 16 valget, teine — 16 musta malendit. Vastasmängijad mängivad vaheldumisi, sooritades käigul olles ainult ühe käigu. Partiid alustab valgeid malendeid omav vastasmängija. Valgete käik ühes mustade järgneva käiguga loetakse partiis üheks käiguks.

§ 3. Malepartii eesmärk

Kummagi poole lõppeesmärgiks partiis on võit, mis tähendab vastaspoole kuninga vältimatut kadu (malendite nimetus — vt. § 4). Osutub see eesmärk ühele või teisele poolele saavutamatuks, lõpeb partii viigiga. Järelikult võib partii lõppeda kas ühe vastasmängija võiduga või viigilise tulemusega (vt. § 17 ja 18).

§ 4. Malelaud ja malendid

Malelaud kujutab ruutu, mis koosneb 64-st mõõdult ühesuurusest, vaheldumisi heledast ja tumedast ruudukesest, 8 igal laua küljel. Heledaid ruudukesi nimetatakse valgeteks, tumedaid — mustadeks väljadeks. Sirget väljade rida, mis koosneb 8-st ruudukesest ja kulgeb ühest vastasmängijast teiseni, nimetatakse vertikaalreaks ehk vertikaaliks. Sirget väljade rida, mis asetseb täisnurga all vertikaalsete ridade suhtes, nimetatakse horisontaalreaks ehk horisontaaliks. Ühevärviliste väljade kaldrida nimetatakse diagonaaliks. Malelaud asetatakse selliselt, et mängijast paremal all oleks valge nurgaväli.

Kumbki vastasmängija omab partii algul järgmised malendid: 1 kuninga, 1 lipu, 2 vankrit, 2 oda, 2 ratsut ja 8 etturit. Malendid asetatakse partii algul malelauale järgmises korras: (vt. diagramm lk. 7).

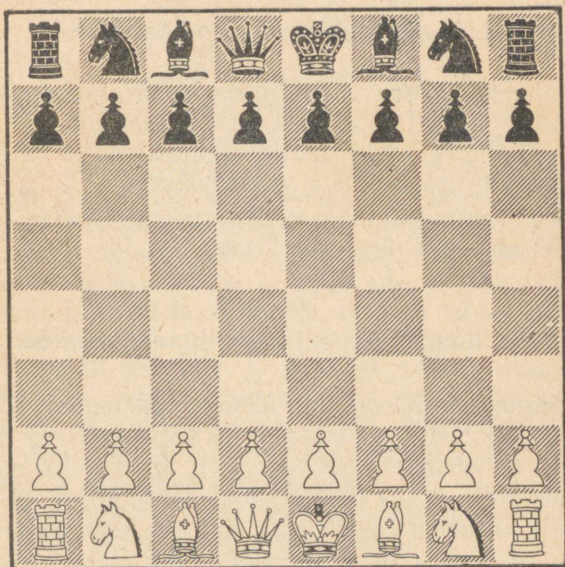


Diagramm 1.



Diagramm 2.

§ 5. Malendite värvi määramine

Malendite värv mängijaile määratakse enne võistluse algust loosimise teel. Matši puhul kahe vastasmängija vahel mängib kumbki neist valgete ja mustade malenditega vaheldumisi.

Turniirimängus määratakse malendite värv igas partiis eritabeli järgi (vt. lisa).

§ 6. Käigu mõiste ja sooritamise moment

Käiguks loetakse: 1) malendi asetamist ühelt väljalt malendist vabale teisele väljale; 2) vastasmängija malendi löömist (vt. § 8); 3) etturi muundumist (vt. § 9); 4) vangerdust (vt. § 10).

Käik loetakse sooritatuks, kui üks vastasmängijaist: a) asetab oma malendi ühelt väljalt teisele ja vabastas selle käest; b) löömisel eemaldas malelaualt vastasmängija malendi ja, asetades selle asemele oma malendi, vabastas viimase käest; c) löömisel möödaminnes eemaldas laualt vastasmängija etturi ja, asetades oma etturi uuele kohale, vabastas viimase käest; d) vangerdamise juures asetab kuninga uuele kohale (vt. § 10) ja vabastas käest; e) etturi muundumise puhul asetab viimasele horisontaalile jõudnud etturi asemele mingi oma malendi ja vabastas selle käest.

§ 7. Malendite käigud

Malendid käivad järgmisel viisil: kuningas — igas suunas ühele naaberväljale, mis pole vastasmängija malendite tule all, lipp — samuti igas suunas mööda vertikaali, mööda horisontaali või mööda diagonaali, kuid mistahes kaugusele, vanker — mööda vertikaali või mööda horisontaali mistahes väljale; oda — mööda diagonaali mistahes väljale; ratsu — igas suunas üle naaberväljade lähimatele väljadele, mis on tema senisele väljale vastasvärvi (igal käigul satub ratsu valgelt väljalt mustale ja mustalt väljalt valgele); ettur — liigub edasi mööda vertikaali naaberväljale ja ainult algasendist (vt. diagramm lk. 7) võib ettur käia korraga kahe välja võrra edasi, kuid samuti ainult mööda vertikaali.

Ükski malend, välja arvatud ratsu, ei saa liikuda üle välja, millel asub mingi malend.

§ 8. Malendite löömine

Käiku sooritav malend võib lüüa oma liikumisjoonel asetseva vastasmängija malendi ja asuda selle kohale (vt. § 7). Löödud malend eemaldatakse malelaualt. Erinevalt teistest malenditest lööb ettur ainult mööda diagonaali edasi ühe välja võrra. Näiteks ettur väljal c4 (vt. diagramm lk. 16) võib lüüa vastasmängija malendeid, mis asuvad väljadel b5 või d5,

Kui ettur käib algseisust edasi kahe välja võrra ja satub seejuures horisontaalselt kõrvuti vastasmängija etturiga, võib vastase ettur vastukäigul lüüa kahe välja võrra edasi liikunud etturi samuti, nagu oleks see liikunud edasi vaid ühe välja võrra.

Sellist löömist nimetatakse löömiseks *mööda minnes*. Löömine mööda minnes on lubatud ainult vahetult pärast etturi liikumist edasi kahe välja võrra. Hiljem antud etturi löömiseks mööda minnes õigust pole.

Näide: Valge ettur asub b2, mustad etturid — a4 ja c4. Valge käis etturiga edasi kahe välja võrra (b2—b4) ja nüüd võib must selle vastukäigul lüüa kas a4 : b3 või c4 : b3.

§ 9. Etturi muundumine

Iga ettur, mis jõuab viimasele horisontaalile (valge kaheksandale ja must esimesele), tuleb samal käigul asendada kas sama värvi lipu, vankri, oda või ratsuga. Sellist vahetust nimetatakse *muundumiseks*.

Muundumise teel malelauale tulnud malend omandab vastavad omadused.

Märkused: 1. Seega võib kummalgi poolel üheaegselt malelaual olla kuni 9 lippu, 10 vankrit, 10 oda või 10 ratsut.

2. Muundumisväljale jõudnud etturi käest vabastamise puhul pole käik sooritatud kuni etturi asendamiseni teise malendiga. Mängijal pole ka enam lubatud käia etturiga teisele väljale.

§ 10. Vangerdus

Üks kord partii jooksul on kuningal ja ühel samavärvi vankritest õigus sooritada ühist liikumist, mis loetakse üheks käiguks ja nimetatakse *v a n g e r - d u s e k s*. Vangerdus sooritatakse järgmisel viisil: kuningas asetatakse vankri suunas kahe välja võrra edasi, mille järel tõstetakse vanker üle kuninga selle naaberväljale.

Kuninga ümberasetamine kahe välja võrra edasi kohustab ka vankri vastavat ümberasetamist.

Vangerdust võib alustada ka vankri käiguga, kuid sel juhul tuleb kuningas asetada vastavale väljale viivitamatult pärast vankri ümberasetamist. Vangerdust liputiivale (vt. § 16) nimetatakse pikaks, kuningatiivale — lühikeseks.

Vangerdust ei saa teostada, kui: a) kuningas või vanker on partii jooksul juba käinud; b) kuningas seisab tules; c) vangerduse tulemusena satub kuningas tulle või d) kuninga poolt läbitav väli on rünnatud vastase malendi poolt.

Kui vangerduse sooritamisel rikuti loeteldud reegleid, on kohustus asetada kuningas ja vanker algseisu ja käia kuningaga. Pole kuninga käik võimalik, võib käia iga teise malendiga.

§ 11. Tulistamine ja kaitse

Kuninga ründamist mõne malendiga, s. o. ähvardust lüüa kuningas järgmisel käigul, nimetatakse tuleks ehk šahhiks kuningale. Vastas-

mängija, kelle kuningas on tulistatud, peab vastu-
käiguga **k a i t s m a** rünnatud kuningat ühel järg-
nevast kolmest viisist: a) kuninga käimisega väl-
jale, mis ei ole vastasmängija malendi löögi all;
b) kuningat ähvardava vastasmängija malendi löö-
misega; c) mõne oma malendi asetamisega ühele
neist väljadest, mis asetsevad kuninga ja teda rün-
dava malendi vahel. Viimane kaitseviis (ülekat-
mine) pole võimalik ratsuga antud tule puhul. Šahhi
teatamine kuuldavalt pole kohustuslik. Sõna „tuli”
või „šahh” ütlemisel, kui seda tegelikult pole, ei ole
mingeid järelusi.

§ 12. Matt

Tulistamist, mille eest pole kuningal kaitset (vt.
§ 11), nimetatakse **m a t i k s k u n i n g a l e**. Mati
andmisega loetakse malepartii eesmärk saavuta-
tuks ja partii on lõppenud mati andnud mängija
võiduga.

Mati teatamine kuuldavalt pole kohustuslik.
Sõna „matt” ütlemisel juhul, kui matti tegelikult
pole, ei ole mingeid järelusi.

§ 13. Patt

Seisu, kus käiguloleva poole kuningas pole tule
all ja samal ajal ei ole käiguloleval poolel võimalik
ükski määrustepärane käik, nimetatakse **p a t i k s**.
Partii, milles tekkis patiseis, loetakse lõppenuks
viigiga.

§ 14. Malendi puudutamine

Puudutades käigul olles oma malendit, on kohustus sellega käia, puudutades vastasmängija malendit, peab selle lööma. Reegel väljendatakse lühendatult: „puudutasid — käi”.

Oma malendi puudutamine, millel pole ühtki käiku, samuti vastasmängija malendi puudutamine, mida pole võimalik lüüa (vt. § 8), ei oma mingeid järeltusi.

Vastasmängija, kes üheaegselt puudutas oma ja vastase malendit, on kohustatud viimase lööma puudutatud oma malendiga; juhul aga, kui see pole võimalik, mõne teise malendiga. On ka see mängu määruste järgi võimatu, peab käima puudutatud oma malendiga.

Vajaduse puhul puudutada malendit malelaua kohendamise eesmärgil, tuleb eelnevalt ütelda hoiatav sõna „k o h e n d a n”.

§ 15. Määruste rikkumised partii mängimisel ja nende kõrvaldamine

Selgub, et partii algul või partii jätkamisel pärast katkestamist olid malendid valesi üles seatud, siis esimesel juhul mängitakse partii uuesti algusest peale, teisel juhul — katkestatud seisust peale.

Selgub, et partiis oli tehtud käik, mis ei vasta §§ 7—11 toodud määrustele, mängitakse partii uuesti vale käigu tegemise momendist alates.

Märkus. Ülaltoodud põhjustel mängitakse partii uuesti ainult sel juhul, kui määruste rikkumised partii mängimisel tehakse kindlaks matši puhul enne järjekordse partii algust ja turniiril — enne järjekordse vooru algust. Määrus pole kehtiv matši viimase partii ja turniiri viimase vooru partii kohta.

Malelaua vale asetuse puhul kantakse partiis tekkinud seis õieti asetatud malelauale ja partiid jätkatakse.

Kui partii jooksul selgub, et vastasmängijad on saanud teist värvi malendid, kui seda määrab voo-
ruplaan, siis partiid jätkatakse. Selgub see pärast partii lõppu, loetakse partii tulemus kehtivaks.

§ 16. Malenotatsioon

Malendite ja malelaua väljade, samuti malendite seisu ja käikude tingmärkide süsteemi nimetatakse malenotatsiooniks. Notatsiooni järgi märgitakse malendid algtähtedega: kuningas — K, lipp — L, vanker — V, oda — O, ratsu — R, ettur — E¹.

Malelaua kaheksa horisontaali märgitakse numbritega 1—8, kaheksa vertikaali — väikeste tähtedega a-st kuni h-ni, s. o. a, b, c, d, e, f, g, h. Tähega „a” märgitakse valgete malenditega mängija poolt

¹ Tõlkija märkus: venekeelses notatsioonis märgitakse ettur erinevalt teistest malenditest väikese tähega „n”. Eestikeelses notatsioonis on etturi märkimine väikese tähega mitteotstarbekohane, arvesse võttes, et „e” vertikaal märgitakse samuti väikese tähega „e”.

vaadatuna äärmine vasakpoolne vertikaal ehk musta poolt vaadatuna äärmine parempoolne vertikaal; esimeseks horisontaaliks loetakse valgele lähim ehk mustale kaugeim horisontaal. Järgnev diagramm näitab üksikasjaliselt malelaua vertikaalide ja horisontaalide märkimist.

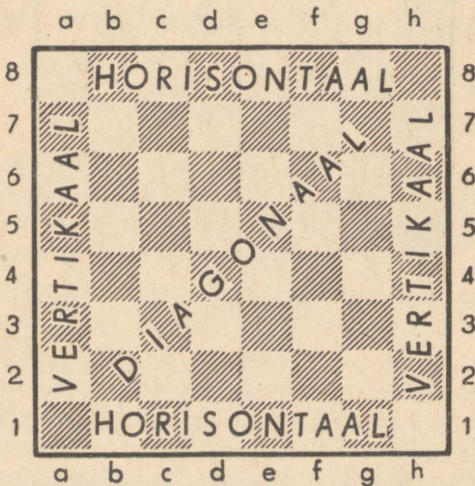


Diagramm 3.

Malelaua iga üksiku välja märkimine toimub olenevalt sellest, millisel vertikaalil ja horisontaalil see väli asub, ehk teisiti — iga üksik väli märgitakse vastava tähe ja numbri ühendamisega.

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

Diagramm 4.

Valge poolt vaadatuna vasak malelaua pool, mille moodustavad vertikaalid a, b, c, d, nimetatakse liputiivaks, parem malelaua pool, mille moodustavad vertikaalid e, f, g, h — kuningatiivaks. Malelaua keskosa, mis koosneb väljast d4, d5, e4 ja e5, nimetatakse tsentriks.

§ 17. Esinevad kaotuse võimalused

Partii loetakse kaotatuks, kui: a) ühe vastasmängija kuningale on antud matt (vt. § 12); b) üks

vastasmängijaist teatas, et ta „alistus”; c) üks või mõlemad vastasmängijad vabandava põhjuseta ilmusid mängule rohkem kui ühetunnilise hilinemisega.

Veel võib kaotuse põhjustada malekellade kasutamise (vt. § 19), partii katkestamise (vt. § 21) ja võistlustest osavõtjate käitumise (vt. § 28 ja 29) määruste vastu eksimine.

§ 18. Esinevad viigivõimalused

Partii loetakse lõppenuks viigiga, kui:

a) ühel vastasmängijaist on jäänud ainult kuningas, teisel aga — kas kuningas või kuningas kerge viguriga, s. o. ratsu või odaga;

b) mõlemal vastasmängijal on jäänud ainult kuningas odaga, kusjuures odad valdavad samavärvilisi diagonaale;

c) tekkis patiseis (vt. § 13);

d) üks vastasmängijaist annab igavest tuld, s. o. annab pidevalt üksteisele järgnevate käikudega tuld, mille eest tulistatav kuningas end varjata ei saa;

e) üks vastasmängijaist pakub viiki ja teine võtab ettepaneku vastu.

Märkus. Viiki võib pakkuda ainult käigul olles. Kui viigipakkumist vastu ei võeta (vastukäik tähendab keeldu-

mist), võib teistkordselt viiki pakkuda ainult pärast seda, kui teine vastasmängija kasutas oma õigust viigipakkumiseks;

f) üks vastasmängijaist, tehes kindlaks, et mitte vähem kui viimase 50 käigu jooksul ei löödud malelaual ühtki malendit ja ei käinud ükski ettur, nõuab partii lõpetamist. Juhul, kui kontrollimisel tõestatakse, et lähteseisust (käikude arvestamise momendist) on võit võimalik, kuid rohkem kui 50 käiguga, võib nõuda partii lõpetamist järgneva 50 käigu möödumisel;

g) partiis kordub kolm ja rohkem korda üks ja sama seis (üks ja sama malendite asetus), kusjuures käigul on üks ja sama pool.

Viigi tunnistamise kord seisu kordumise puhul on järgmine.

Kui üks vastasmängijaist teeb käigu, mille tulemusel seis kordub kolmandat või enam korda, siis omab teine vastasmängija õiguse enne oma järjekordset käiku teha võistluse kohtunikule avaldus partii lõpetamise ja selle viigiks tunnistamise nõudmisega.

Kui üks vastasmängijaist tahab teha käigu, mille tulemusel seis kordub kolmandat või enam korda, võib ta oma järjekordset käiku malelaual tegemata esitada võistluse kohtunikule avalduse partii lõpetamise ja selle viigiks tunnistamise nõudmisega.

On järjekordne käik vastu ülaltoodule tehtud, kaotab antud vastasmängija viigipakkumise õiguse,

kusjuures see õigus taastub sama seisu uue kordumise puhul.

Seisude kordumine üks teise järel pole kohustuslik ja viiki võib nõuda ka juhul, kui seis kordub kolm korda partiis erimomentidel, s. o. mistahes käikude arvu järel.

Näited: Valge: Kg2, La7, Rh5, E: b2, e3, f2, g3, h6 (8). Must: Kg8, Lg5, Oc2, E: b4, c7, d6, d5, f7, h7, h4 (10).

Toodud lähteseisus (nr. 1) on musta käik, kes mängis 1. ... Lg5—d8 (tekkis seis nr. 2, kusjuures valge on käigul) 2. La7—d4 Ld8—g5 3. Ld4—a7 (seis nr. 1 kordus ja uuesti on must käigul) 3. ... Lg5—d8 (seis nr. 2 kordus ja uuesti on valge käigul) 4. Rh5—f6+Kg8—h8. 5. Rf6—h5. Must võib nüüd teatada kohtunikule, et tema vastukäigu 5. ... Kh8—g8 järel tekib seis nr. 2 malelauale kolmandat korda. Kuid seda tähele panemata, teeb ta märgitud käigu malelaual ja kaotab õiguse viigi nõudmiseks. Ka valge ei märka seisu kolmekordset kordumist ja mängib 6. La7—d4 Ld8—g5 ja alles nüüd teatab kohtunikule viigi nõudmisest, kuna käigu 7. Ld4—a7 järel kordub seis nr. 1 kolmandat korda, kusjuures must on uuesti käigul.

Võistluse kohtunik kontrollib avaldust partii viigiks tunnistamise nõudmisega seisuga kolmekordse kordumise puhul avalduse teinud vastasmängija mõtlemisaja arvel.

Kui kontrollimise ajal ületatakse partii viigilise

tulemuse tunnistamist nõudva vastasmängija mõtlemisaeg, kuid kontrollimine näitab, et seisu kolmekordne kordumine esines, tunnistatakse partii lõpenuks viigiga. Selgub aga, et seisu kolmekordset kordumist ei olnud, arvestatakse eksliku nõudmise esitanud vastasmängijale kaotus.

TEINE OSA

MALEVÕISTLUSTE (TURNIIRIDE JA MATSIDE) MÄÄRUSED

§ 19. Malekellade kasutamine

Mõtlemisaja piiramiseks ja kontrollimiseks käikude sooritamisel kasutatakse erilisi, kahe numbri-lauaga malekelli, mis käigustatakse mängu alguse teatamise momendist. Mõtlemisaeg määratakse iga kord kindlaks võistluse juhendiga ja tavaliselt rakendatakse üht järgnevast neljast määrast: 40 käiku (mitte vähem) esimese 2,5 tunni jooksul ja 16 käiku (mitte vähem) igas järgnevas tunnis kummalegi vastasmängijale; või 36 käiku esimese kahe tunni jooksul ja 18 igas järgnevas tunnis; või 40 käiku esimese kahe tunni jooksul ja 20 igas järgnevas tunnis; või 45 käiku esimese 2,5 tunni jooksul ja 18 igas järgnevas tunnis.

Kui partii jooksul märgatakse, et aja arvestamisel tekkis mängijaist olenematult viga ja kui jõutakse selgusele, missugusel kellal viga esines, parandab vea võistluse kohtunik. Partii mängimisel

mõtlemisaja esimese kontrollini võib kellaaja parandus mõtlemisaja suurendamise suunas toimuda igasuguste kellaegade juures, aja vähendamise suunas aga ainult juhul, kui pärast parandust kummalegi vastasele jääb mõtlemiseks mitte vähem kui 15 minutit. Kui aga pole võimalik kindlaks teha, missugusel kellal viga oli (või milline kell valesti käis), jätkub mäng pärast valesti käivate kellade asendamist endiste kellaegadega.

Mängijal, kes pole oma järjekordset käiku teinud, pole õigust käigustada vastasmängija kella, kuid pärast käigu tegemist on ta juba selleks kohustatud. Kui mängija, kes tegi oma järjekordse käigu, ei käigusta vastasmängija kella, on võistluse kohtunikul õigus nõuda kella käigustamist.

Ei ilmu üks vastasmängijaist partii alguseks kohale, käigustatakse tema kell tema käigu järjekorra saabumise momendist alates. Võistleja tulekuni mööduv aeg arvestatakse tema poolt mõtlemiseks faktiliselt kulutatud ajana. Kui vastasmängija olles malelaua juures või sealt lahkunud, ületas mõtlemisaja, s. o. ei jõudnud määratud aja jooksul teha nõutavat arvu käike, loetakse partii talle kaotatuks.

Antud käikude arvule määratud aja ületamine fikseeritakse kontrollnoolekese langemise momendil malekella numbrilaual. Kontrollkäik loetakse sooritatuks ainult juhul, kui võistleja teeb käigu ja käigustab vastasmängija kella. Langeb seejuures

malekella nooleke, fikseeritakse mõtlemisaja ületamine.

Aja ületamise fakti kindlakstegemiseks on võistluse kohtunikul (vt. § 26) õigus pärast noolekese langemist kellad seisma panna ja kontrollida tehtud käikude arvu.

Märkus. Mängijate (või ühe mängija) avaldused kontrollnoolekese ebaõige funktsioneerimise kohta tuleb võistluse kohtunikule teha enne kontrollimise momenti. Pärast noolekese langemist mingisuguseid avaldusi selle kohta vastu ei võeta.

Kui nõutav arv käike on tehtud enne ettenähtud ajakontrolli, lisandub aja ülejääk mõtlemisajale, mis on määratud käikude järgneva kontrollseeria tegemiseks. Seega võib mängijail tekkida mõtlemisaja kogumine.

§ 20. Partii märkimine

Ametlikel võistlustel on iga mängija isiklikult kohustatud oma partii täpselt ja selgelt märkima, mis võimaldab sooritatud käikude arvu igal momendil kindlaks teha.

Pärast partii lõpetamist antakse mõlemad vastasmängijate poolt allakirjutatud partiiprotokollid võistluse kohtunikule.

Partiiprotokollides esinevad vead ei mõju kohtuniku otsusele aja ületamise kohta. Aja ületamine tehakse kindlaks ainuüksi faktiliselt tehtud käikude arvu alusel.

Võistluse kohtunikul on partii igal momendil õigus kontrollida tehtud käikude arvu, pannes selleks vajaduse korral seisma malekellad, ja samuti nõuda osavõtjatelt partii täpset märkimist.

Käigu märkimiseks (vt. § 6) kirjutatakse käigu teinud malendi tingmärk, väli, millel ta asetseb ja väli, kuhu ta paigutati, kusjuures väljade nimetused eraldatakse sidekriipsuga. Sellist märkimisviisi nimetatakse täielikuks notatsiooniks.

Näiteks Ocl—f4 tähendab, et oda asetati väljalt c1 väljale f4. Tähte E, mis kujutab etturi tingmärki, partii märkimisel ei kirjutata ja etturi käik näiteks väljalt c2 väljale c3 märgitakse: c2—c3.

Kui ettur jõuab viimasele horisontaalile ja muundub mingiks malendiks (vt. § 9), lisatakse juurde uue malendi tingmärk. Näiteks c7—c8L tähendab etturi käiku väljalt c7 väljale c8 ja selle muundumist lipuks.

Lühendatud notatsiooni puhul välja nimetust, millelt malend lahkub, ei märgita ja seega eespool näidetena toodud käigud kirjutatakse lühemalt järgmiselt: oda käik — Of4, etturi käik — c3, etturi muundumine — c8L. Juhul, kui ühele ja samale väljale võib käia kaks samanimelist malendit, märgitakse lühendatud notatsiooni puhul ebaselguse vältimiseks täpsustav täht või number. Kui näiteks valged ratsud asetsevad väljadel d2 ja g1, siis nende käigu märkimisel väljale f3 ei kirjutata lihtsalt Rf3, vaid kas Rgf3 või Rdf3. Täpselt samuti toimub märkimine kui mustal on näiteks kaks vank-

rit c5 ja c8 — käik väljale c6 ei kirjutata lihtsalt Vc6, vaid V8c6 või (teise vankri kohta) V5c6.

Kasutades notatsiooni võib märkida nii kogu partiid kui ka üksikuid seise. Malendite asetus näiteks partii algul (vt. diagramm lk. 7) märgitakse järgmisel viisil: valged — Ke1, Ld1, Va1, h1, Oc1, f1, Rb1, g1, E: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, (16); mustad — Ke8, Ld8, Va8, h8, Oc8, f8, Rb8, g8, E: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16).

Näide partii märkimise kohta:

Valged — *Petrov*

Mustad — *Ivanov*

1. e2—e4
2. Rg1—f3
3. Of1—c4
4. Rb1—c3
5. 0—0
6. Rf3:e5!
7. Oc4:f7+
8. Rc3—d5×

- e7—e5
- Rb8—c6
- d7—d6
- Oc8—g4
- Rc6—d4?
- Og4:d1??
- Ke8—e7

Toodud kirjutus näitab käikude järjekorda ja arvu, igat üksikut, valge käiku (vasakul) ja igat üksikut musta vastukäiku (paremal).

K o o l o n, mis esineb sidekriipsu asemel, tähendab malendi löömist, märk 0—0 — lühikest vangerdust (pika vangerduse märkimiseks kasutatakse märki 0—0—0), + (pluss) käigu märkimise järel tähendab

dab, et see käik annab tuld, \times (korrutusmärk) partii lõpus tähendab matti, küsimärk tähendab nõrka käiku, kaks küsimärki — väga nõrka käiku, hüüumärk — tugevat käiku, kaks hüüumärki — väga tugevat käiku.

Ruumi kokkuhoiu mõttes võib partii märkida mitte veergudes, nagu ülal näidatud, vaid ridades ja lühendatud notatsioonis. Näiteks: Petrov—Ivanov. 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 d6 4. Rc3 Og4 5. 0—0 Rd4? 6. R:e5! O:d1?? 7. O:f7+ Ke7 8. Rd5 \times .

Partii märkimisel kasutatakse loetletud märkide kõrval ka teisi: ∞ tähendab mõistet „mistahes käik”; võrdusmärki (=) kasutatakse sõnade asemel: mäng on võrdne; \pm asendab sõnu: valgel on ilmne ülekaal; \pm tähendab: valge seis on veidi eelistatavam; \mp tähendab, et mustal on ilmne ülekaal ja $\bar{\mp}$, et musta seis on veidi eelistatavam.

§ 21. Partii katkestamine

Kui kontrollarv käike on partiis tehtud ja mänguks kindlaksmääratud aeg möödunud (vastasmängijate kontrollkellade järgi), partii aga veel lõpetamata, tuleb see katkestada (edasi lükata). Partii katkestamisel käigul olev võistleja ei soorita oma järjekordset käiku faktiliselt malelaual (see käik peab jääma vastasmängijale teadmatuks), vaid kirjutab nn. salakäigu täielikus notatsioonis (vt. § 20) oma partiiprotokollile, asetab viimase ühes

vastase partiiprotokolliga ümbriku ja paneb malekella seisma. Teeb aga osavõtja kohtuniku korraldusele vaatamata salakäigu malelaual, on ta ikkagi kohustatud selle kirjutama. Ümbrik suletakse (liimitakse kinni) kohtuniku poolt vastasmängijate juuresolekul. Võistluse kohtunikule üleantavale ümbrikule märgitakse: võistlejate perekonnanimed, malendite seis partii katkestamise momendil, kelle ja mitmes salakäik kirjutati, samuti kummagi vastasmängija poolt mõtlemiseks kulutatud aeg.

Kui mänguks kindlaksmääratud aeg pole veel möödunud, kuid nõutav käikude kontrollarv on juba mõlema vastasmängija poolt tehtud, võib partii katkestada tingimusel, et see vastasmängija, kes soovib partii katkestada ja salakäiku teha, võtab aja endale, s. o., märgib ümbrikul sellise kellaaja, mis liidetuna vastase kellaajale võrduks kogu mänguks ettenähtud ajaga.

Näide. Mõtlemisaja kontroll — 40 käiku 2 tunni jooksul, mängu kestus 4 tundi. Kontroll on möödunud ja 40 käiku on juba tehtud, kusjuures valgetega mängija kulutas 1 tund 35 minutit mõtlemisaega, mustadega — 1 tund 20 minutit. Järelikult kestis partii nelja ettenähtud tunni asemel ainult 2 tundi ja 55 minutit. Mustadega mängija soovib partiid katkestada. Seda võib ta käigul olles teha, kuid seejuures on ta kohustatud ümbrikule omapoolt kasutatud ajana märkima mitte 1 tund 20 minutit, vaid 1 tunni 5 minuti võrra rohkem, s. o. 2 tundi 25 minutit.

Käikude järgnevale kontrollarvule jääb mustale seega mõtlemisaega ainult 35 minutit.

Partii katkestamine enne käikude kontrollarvu lõppemist on lubatud ainult võistluse kohtuniku nõusolekul.

§ 22. Partii edasimängimine

Katkestatud partiide edasimängimise järjekorra turniiridel määrab võistluse kohtunik.

Mängu jätkamisel on võistluse kohtunik kohustatud taastama partiiseisu malelaual ja seadma kellaajad vastavalt ümbrikule märgitud aegadele. Seejärel avab kohtunik ümbriku salakäigule vastava võistleja juuresolekul, teeb salakäigu malelaual ja käigustab käiguloleva võistleja kella. Pole viimane edasimängimise momendiks kohale tulnud, käigustatakse tema kell, kuid ümbriku avamine lükatakse edasi tema tulekuni.

Salakäigu teinud vastasmängija puudumine mängu jätkamise momendil ei ole takistuseks ümbriku avamiseks, kuid sel juhul mängija, kel tuleb salakäigule vastata, ei tee oma vastukäiku malelaual, vaid kirjutab omakorda järjekordse käigu partiiprotokollile, asetab selle ümbriku ja käigustab vastasmängija kella.

Juhul, kui mängu jätkamise momendil puuduvad mõlemad vastasmängijad, lükatakse ümbriku ava

mine edasi ja käigustatakse selle mängija kell, kellele tuleb salakäigule vastata.

On ümbrik partiiprotokollidega kaduma läinud ja vastasmängijad ei suuda partiid taastada, tühistatakse see ja mängitakse uus partii. Taastavad aga võistlejad partii ja võistluse kohtunikul ei teki salakäigu suhtes kahtlusi, tuleb partiid jätkata. Mõtlemissajad edasimänguks määrab sellisel juhul võistluse kohtunik.

Kui partii jätkamisel seatakse ebaõiged kellaajad, parandatakse viga võistluse kohtuniku poolt. Kuid partii jätkamise käigus võib seda viga parandada ainult kontrollini jäänud aja suurendamise, mitte aga vähendamise suunas. Pärast partii lõpetamist ei võeta vastu mingisuguseid proteste.

Märkused: 1. Partiide jätkamise päeval veelkordselt lõpetamata jäänud partii katkestatakse momendil, mil möödus reglamendiga määratud aeg lõpetamata partiide jätkamiseks.

2. Partii edasimängimist võib katkestatud partiide lõpetamiseks määratud päeval nõuda mitte hiljem kui üks tund enne mänguaja lõppu. Partii tuleb uuesti katkestada mänguaja möödumisel olenemata käikude arvust, mis jäi vastasmängijail teha kuni järjekordse kontrollini ja olenemata mõtlemisaegadest partii katkestamise momendil.

3. Kohtunikul on õigus katkestatud partiide jätkamise päeval katkestada edasimängimisel kauakestev partii ja määrata jätkamiseks teine partii, teatades osavõtjatele sellise otsuse motiivid.

4. Turniiril tuleb enne viimast vooru lõpetada kõik eelnevate voorude partiid.

§ 23. Vead salakäigu märkimisel

Kui katkestatud partii jätkamisel pärast ümbriku avamist selgub, et käik, millega partii katkestati ja mida faktiliselt malelaual ei tehtud, oli valesti või niivõrd ebaselgelt märgitud, et võistluse kohtunik ei suuda viga parandada, s. o. täieliku kindlusega määrata salakäigu tegelikku tähendust, loetakse partii vea teinud vastasmängijale kaotatuks. Näiteks salakäik Ob1—g7 võib olla kaotuse põhjuseks tingimusel, kui odal on võimalus käia nii väljale g6 kui ka väljale h7.

Ilmsel kirjutusveal salakäigu märkimisel pole mingeid tagajärgi. Näiteks salakäik Re7—f4 ei põhjusta kaotuse arvestamist tingimusel, et pole teist ratsut, millega võiks käia f4-le, kuna on selge, et ratsu e7 võib „f” vertikaalil liikuda ainult väljale f5. Samuti ei põhjusta kaotust salakäik Ld7—f4 õige Lc7—f4 asemel, kuna on selge, millisele väljale (f4) lipp asetati.

§ 24. Partii tulemuste arvestamine

Partii tulemuse arvestus toimub punktide süsteemi alusel, mille järgi võit loetakse punktiks, viik — pooleks punktiks. Võistlustulemuste tabelis märgitakse võitjale 1, kaotajale — 0, viiki mänginud vastasmängijaile — kummalegi $\frac{1}{2}$ punkti.

Kui partiid faktiliselt ei mängitud ja kaotus arves-

tati vastasmängija mängule mitteilumuse tõttu (vt. § 17 ja 27), märgitakse tulemuste tabelisse punkti asemel pluss (+), nulli asemel — miinus (—). Võistlustulemuste kokkuvõttele asendamine ei mõju ja pluss hinnatakse punktina ning miinus nullina.

§ 25. Võistluse organiseerimiskomitee

Ametliku võistluse korraldamiseks võib olla loodud organiseerimiskomitee, mille arvuline koosseis määratakse olenevalt antud võistluse iseloomust ja ulatusest.

Organiseerimiskomitee funktsioonid:

- a) „Võistluse juhendi” väljatöötamine, mille kinnitab võistlust korraldav organisatsioon;
- b) kogu ettevalmistustöö läbiviimine võistluse organiseerimise osas;
- c) kõikide võistluse käigus ja selle lõppemisel esinevate küsimuste lahendamine.

§ 26. Võistluse kohtunik

Võistluse vahetuks juhtimiseks määratakse vastutav isik — võistluse kohtunik.

Võistluse kohtuniku funktsioonid:

- a) osavõtt organiseerimiskomitee tööst nii võistluse ettevalmistamisel kui ka läbiviimise käigus;
- b) võistluse reglamendi väljatöötamine (mängu-

päevade plaani, ajakontrolli jne. küsimuste lahendamise), mis lülitatakse „Võistluse juhendisse”, ja reglamendi kooskõlastamine organiseerimiskomiteega;

c) osavõtjate organiseerimiskoosoleku korraldamine „Võistluse juhendi” avaldamisega ja osavõtjate loosimisega;

d) vajaliku inventari, sisustuse ja mänguruumide korrasoleku kontrollimine enne võistluse algust;

e) järelevalve võistluse käigu üle, mõtlemisaja ületamise fikseerimine, lõpetamata partiide jätkamise korra määramine, tulemuste märkimine turniiritabelis jne.;

f) osavõtjate võistlusest lahkumise ja eemaldamise küsimuste lahendamine;

g) võistlusest lahkunud osavõtjate lõpetamata partiide otsustamise komisjoni liikmete määramine (vt. § 27);

h) kõigi võistluse käigus tekkivate konfliktide lahendamine;

i) karistuste määramine distsipliini rikkunud osavõtjatele (hoiatus, noomitus jt. kuni võistlusest eemaldamiseni);

j) võistluse tehnilise aparadi (korraldajad, demonstreerijad jt.) juhtimine;

k) ühiselt organiseerimiskomiteega võistlusest osavõtjate lõppkoosoleku korraldamine ja võistlustulemuste avaldamine; võistluse aruande koostamine ja selle esitamine võistlust korraldanud organisatsioonile.

Märkus. Kohtunike arv, mis nähakse ette võistluse juhtimiseks, määratakse vastavalt võistluse ulatusele ja tingimustele. Mitme kohtuniku kinnitamise puhul määratakse üks neist pea- ehk vanemkohtunikuks.

§ 27. Osavõtjate lahkumine turniirilt

Osavõtja lahkumise puhul turniirilt korraldatakse uus loosimine tingimusel, kui osavõtjate arv oli paaritu ja uue loosimisega lüheneb turniiri üldine kestus.

Osavõtja lahkumise puhul turniirilt enne selle lõppu, kuid pärast poole või rohkema arvu oma turniiripartiide mängimist arvestatakse tema poolt mängimata jäänud partiid vastasmängijaile võidetuks. Kui osavõtja lahku turniirilt, olles mänginud vähem kui pool oma partiidest, tühistatakse kõik tema poolt mängitud partiid ja kustutatakse ta turniiritabelist.

Turniirilt lahkunud osavõtja alustatud, kuid lõpetamata jäänud partiid arvestatakse tema poolt faktiliselt mängitud partiide hulka.

Nende partiide tulemus otsustatakse võistluse kohtuniku poolt katkestusseisude järgi. Vajaduse korral võib võistluse kohtunik partiide otsustamiseks organiseerida erikomisjoni.

Kui matšist osavõtja keeldub vabandava põhjusega edasiste matšipartiide mängimisest, tähendab see matši kaotamise tunnistamist tema enda poolt.

§ 28. Võistlusest osavõtjate käitumise põhireeglid

Kõigile võistlustest osavõtjaile on mängu ajal keelatud:

a) partii kohta ükskõik kellelt nõu või arvamust küsida, samuti kasutada toimuvat mängu puudutavaid trükitud või käsikirjalisi materjale;

b) analüüsida malendeid puudutades partii üksikuid seise mänguruumis;

c) osutada või puudutada malelaua välju käikude arvestamise kergendamiseks;

d) käitumisega segada mängu normaalset käiku.

Loetletud reeglite rikkumine mõne osavõtja poolt võib põhjustada kas partii kaotuse arvestamist või distsiplinaarkaristuse määramist.

Partii märkimine, käikude arvestamine ja kella käigustamine teostatakse mängijate poolt ja mingisugune kõrvaline abi ei ole lubatud.

§ 29. Distsipliini säilitamine võistlusest osavõtjate poolt

Iga osavõtja on kohustatud säilitama võistluse distsipliini ja nimelt:

a) jätkama võistlust kuni lõpuni;

b) alluma võistluse kohtuniku otsustele nii partii jooksul kui ka võistluse käigus tekkivate konfliktide ning arusaamatuste puhul;

c) tundma võistluskava ja sisekorra reegleid;

d) tundma kõiki käesoleva koodeksi paragrahve. Võistlusest osavõtja ei saa end vabandada koodeksi või võistluskava mittetundmisega.

Võistlusest osavõtja on kohustatud vastuvaidlematult alluma võistluse kohtuniku igale otsusele. Seejuures jääb osavõtjale õigus kaevata kohtuniku otsustele võistlust korraldavale organisatsioonile.

§ 30. Käesoleva koodeksi tõlgitsemine ja rakendamine

Kahtluste puhul käesoleva koodeksi tõlgitsemisel või rakendamisel võib ametliku selgituse lõplike otsustena anda ainult NSV Liidu Tervishoiu Ministeeriumi Kehakultuuri ja Spordi Peavalitsus.

LISA

JUHIS MÄNGUJÄRJEKORDA MÄÄRAVATE TABELITE RAKENDAMISE KOHTA TURNIIRIDEL

Tabelite järgi määratakse mängude järjekord turniiridel ja võistlejate malendite värvid igaks üksikuks partiiks. Esmalt saavad kõik turniirist osavõtjad loosimise teel osavõtjate arvu kohaselt ühe või teise numbriga, alates esimesest ja lõpetades viimasega. Vastavad tabelid (vt. lk. 36—41) määravad automaatselt, millised osavõtjad kohtuvad igas voorus. Osavõtja, kelle number on toodud esimesena, mängib valgetega. Osavõtjate paaritu arvu puhul tähistab esimeses tulbakeses väljaspool sulge olev number, et seda numbrit omav osavõtja on antud voorus mänguvaba.

TABELID MÄNGUJÄRJEKORRA KOHTA TURNIIRIDEL

3 või 4 osavõtjaga

Voor

1	1—(4)	2—3
2	(4)—3	1—2
3	2—(4)	3—1

5 vői 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 vői 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 vői 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 vői 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 vői 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

15 või 16 osavõtjaga

Voor

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

17 või 18 osavõtjaga

Voor

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

19 vői 20 osavőtjaga

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

LISA

ÜHTNE ÜLELIIDULINE SPORDIKLASSIFIKATSIOON
MALES
MEHED

NSV Liidu suurmeister

Saavutada esimene koht NSV Liidu esivõistluste finaalis,
või

saavutada kaks korda kolme aasta jooksul teine või kolmas
koht NSV Liidu esivõistluste finaalis,

või

võita 14-partiilises matšis NSV Liidu suurmeistrit,

või

saavutada kõrgeid tulemusi rahvusvahelistel võistlustel.

Järgu säilitamine

Alates järgu saamise momendist kinnitada seda nelja aasta kestel. Järku näidatud tähtajal mitte kinnitades on NSV Liidu suurmeister kohustatud oma järku kinnitama täiendaval tähtajal ühel kahest Peavalitsuse poolt määratud võistlusel, kuid vähemalt kahe aasta jooksul. Järgu kinnitamiseks on NSV Liidu suurmeister kohustatud saavutama NSV Liidu esivõistluste finaalis vähemalt kolmanda koha või võitma ehk viigistama kontrollmatši NSV Liidu suurmeistriga.

Märkus: III—IV koha jagamise korral NSV Liidu esi-

võistluste finaalis loetakse järk kinnitatuks juhul, kui maletaja seejuures edestas kolme suurmeistrit.

Meistersportlane

Võtta osa NSV Liidu esivõistluste finaalist,

või

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

või

võita 14-partiiline klassifikatsioonimats meistersportlasega.

Märkus: meistersportlase järgu omistamise (kinnitamise) norm on turniiridel määratud järgmiselt: 50 protsenti punktidest tuleb saavutada partiides meistersportlaste vastu ja 70 protsenti punktidest partiides meistikandidaatide vastu.

Järgu säilitamine

Kolme aasta kestel saavutada sama tulemus, mis on vajalik järgu saamiseks.

Meistikandidaat

Järk omistatakse maletajaile, kes on täitnud vastavad nõuded klassifikatsioonivõistlustel, mille osavõtjatest vähemalt 50 protsenti on meistersportlased ja meistikandidaadid ning ülejäänud osavõtjad omavad 3 kandidaadi palli.

Märkus: Meistikandidaadi järgu omistamise (kinnitamise) norm turniiridel on määratud järgmiselt: 33 protsenti punktidest tuleb saavutada partiides meistersportlastega, 50 protsenti punktidest partiides meistikandidaatidega ja 70 protsenti punktidest 3 palli omavate I järgu maletajatega.

Järgu säilitamine

Kolme aasta jooksul saavutada sama tulemus, mis on vajalik meistikandidaadi järgu saavutamiseks.

Märkus: kandidaadi pall omistatakse maletajaile, kes on saavutanud 75 protsenti punktidest I järgu turniiril.

Esimene järk

Järk omistatakse II järgu maletajaile, kes on saavutanud vähemalt 75 protsenti punktidest turniiril, mille koefitsient on 2. Järk omistatakse kaheks aastaks, Moskva ja Lenini-gradi maletajaile aga üheks aastaks.

Teine järk

Järk omistatakse III järgu maletajaile, kes on saavutanud vähemalt 75 protsenti punktidest turniiril, mille koefitsient on 3. Järk omistatakse kaheks aastaks.

Kolmas järk

Järk omistatakse IV järgu maletajaile, kes on saavutanud vähemalt 70 protsenti punktidest turniiril, mille koefitsient on 4. Järk omistatakse kolmeks aastaks.

Neljas järk

Järk omistatakse V järgu maletajaile, kes on saavutanud vähemalt 67 protsenti punktidest turniiril, mille koefitsient on 5. Järk omistatakse kolmeks aastaks.

Viies järk

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

Järgu säilitamine

Saavutada vähemalt 50 protsenti punktidest oma järgu turniiril. Pärast kinnitamist säilib järk kolmeks aastaks.

Juhul kui I, II või III järgu maletaja ei kinnita oma järku ühel kolmest järjestikku toimuvast turniirist, kus esineb vastav norm, viiakse ta enne tähtaega madalamasse järku.

Murruliste koefitsientidega turniirides määratakse klassifikatsiooninormid järgneva tabeli alusel.

Koefitsiendi määramine turniiril, millest näiteks võtab osa kaks I järgu, viis II järgu, kolm III järgu ja kuus IV järgu maletajat, toimub järgmiselt: iga järgu osavõtjate arv korrutatakse selle järgu näitajaga ning saadud resultaadid 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 arvule, 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. Parem pool on vastavalt näidatud, et III järgu saavutamiseks peab punktide arv võrduma 48 protsendiga.

Turniiril märgitud 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.

NAISED

Meistersportlane

Saavutada esimene koht NSV Liidu naiste esivõistluste finaalis, kusjuures sellest peab osa võtma vähemalt kaks meistersportlast,

või

saavutada kolme aasta kestel vähemalt kaks korda teine koht NSV Liidu naiste esivõistluste finaalis, edestades kahte meistersportlast või täita vastav norm klassifikatsioonivõistlustel,

või

saavutada kõrgeid tagajärgi rahvusvahelistel võistlustel.

Järgud V kuni I (kaasa arvatud) omistatakse ühistel alustel meestega.

Järgu säilitamine

Saavutada kolme aasta kestel sama tulemus nagu järgu saavutamiseks.

KLASSIFIKATSIOONITABEL

klassifikatsiooninormide määramiseks

Esimene osa

I järgu saavutamiseks vajalik norm $0/0^0/0-s$	Turniiri keskmine koefitsient alates	kuni	II järgu saavutamiseks või kinnitamiseks vajalik norm $0/0^0/0-s$
50	0,91	1,00	30
53	1,01	1,10	32
55	1,11	1,20	34
58	1,21	1,30	36
60	1,31	1,40	38
63	1,41	1,50	40
65	1,51	1,60	42
68	1,61	1,70	44
70	1,71	1,80	46
73	1,81	1,90	48
75	1,91	2,00	50

Teine osa

II järgu saavutamiseks vajalik norm % %-s	Turniiri keskmine koefitsient		III järgu saavutamiseks 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 saavutamiseks 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	Turniiri keskmine koefitsient		V järgu saavutamiseks vajalik norm
	%	%-s	
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

KOMPOSITSIOONMALE

Meistersportlane

Saavutada üleliidulistel kompositsioonmalevõistlustel 30 palli. Pallide arvestus toimub järgneva tabeli järgi:

Üleliiduline esivõistlus
kompositsioonmales
(igal erialal)

Koht	palle
Esimene	30
Teine	20
Kolmas	15
Neljas	10
Viies	5

Üleliidulise tähtsusega
konkursid ja turniirid
(pallide määr)

Koht	ülesanded		
	kahe- käigulised	kolme- käigulised	etüüdid
Esimene	2	4,5	6
Teine	2	3	4
Kolmas	1	1,5	2

Meistersportlase nimetuse saamiseks on vaja omada palle, mis on saavutatud üleliidulistel esivõistlustel mitte allapoole kolmandat kohta.

Meistersportlane kompositsioonmales peab omama vähemalt I järku praktilises males.

Meistersportlase järgu saavutamiseks omandatud pallid on kehtivad viis aastat alates nende omistamise momendist; pärast seda pallid muutuvad kehtetuiks.

o **Esimene järk**

Saavutada üleliidulise tähtsusega võistlustel kaks korda esimene koht. Omada praktilises males vähemalt II järku.

Teine järk

Saavutada üleliidulise tähtsusega võistlustel vähemalt kolmas või vabariikliku (oblasti) tähtsusega võistlustel esimene koht. Omada praktilises males vähemalt III järku.

Kolmas järk

Saavutada üks kord üleliidulise, vabariikliku või oblasti tähtsusega võistlustel tunnustusega märgitud koht. Omada vähemalt IV järku praktilises males.

SISUKORD

Eessõna	Lk. 3
-------------------	----------

Esimene osa

Malemängu määrused	5
§ 1. Vastasmängijad	5
§ 2. Materjal ja vahendid	5
§ 3. Malepartii eesmärk	6
§ 4. Malelaud ja malendid	6
§ 5. Malendite värvi määramine	8
§ 6. Käigu mõiste ja sooritamise moment	8
§ 7. Malendite käigud	9
§ 8. Malendite löömine	9
§ 9. Etturi muundumine	10
§ 10. Vangerdus	11
§ 11. Tulistamine ja kaitse	11
§ 12. Matt	12
§ 13. Patt	12
§ 14. Malendi puudutamine	13
§ 15. Määruste rikkumised partii mängimisel ja nende kõrvaldamine	13
§ 16. Malenotatsioon	14
§ 17. Esinevad kaotuse võimalused	16
§ 18. Esinevad viigi võimalused	17

Teine osa

Malevõistluste määrused	21
§ 19. Malekellade kasutamine	21
§ 20. Partii märkimine	23
§ 21. Partii katkestamine	26
§ 22. Partii edasimängimine	28
§ 23. Vead salakäigu märkimisel	30
§ 24. Partii tulemuste arvestamine	30
§ 25. Võistluse organiseerimiskomitee	31
§ 26. Võistluse kohtunik	31
§ 27. Osavõtjate lahkumine turniirilt	33
§ 28. Võistlusest osavõtjate käitumise põhireeglid	34
§ 29. Distsipliini säilitamine võistlusest osavõtjate poolt	34
§ 30. Käesoleva koodeksi tõlgitsemine ja rakendamine	35
<i>Lisa.</i> Juhis mängujärjekorda määravate tabelite rakendamise kohta turniiridel	36
Ühtne üleliiduline spordiklassifikatsioon males	42

TRÜ Raamatukogu

Toimetaja H. Hindre.
Tehniline toimetaja H. Kohu.
Korrektorid A. Kiho ja R. Eliste.

Ladumisele antud 3. XII 1953. Trükkimisele antud 30. I 1954. Trükiarv 3000. Paber 60×92, ¹/₃₂. Trükipoognaid 1,625. Arvutuspoognaid 1,34. MB-04874. Hans Heidemanni nimeline trükikoda, Tartu, Vallikraavi 4. Tellimise nr. 4535.

На эстонском языке.

Hind 40 kop.

6—9

TKO

40 kop.

A
A-19940

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00376151 9