

# FIDE mängureeglite muudatused

1. juuli 2014

## Artikkel 3. Malendite käigud

### Artikkel 3.10 (uus)

- (a) Käiku nimetatakse määrustepäraseks, kui kõik artiklite 3.1-3.9 asjakohased nõuded on täidetud.
- (b) Käiku nimetatakse määrustevastaseks, kui mõni artiklite 3.1-3.9 asjakohastest nõuetest ei ole täidetud.
- (c) Mänguseisu nimetatakse võimatuks, kui selleni ei ole võimalik jõuda mistahes määrustepärase käikude seeriaga.

## Artikkel 4. Käigu tegemine

### Artikkel 4.1 (vana)

Käiku võib teha ainult ühe käega.

### Artikkel 4.2 (vana)

Tingimusel, et **käigul** olev mängija esmalt teatab oma kavatsusest (näiteks öeldes: „Kohendan“, pr. k. J'adoube, ingl. k. I adjust), võib ta kohendada ühte või mitut malendit nende väljadel.

Artikkel 4.6 (uus)

Etturi muundamine võib toimuda mitmel erineval viisil,

- (a) etturit ei pea asetama viimasele reale,
- (b) etturi eemaldamine laualt ja uue viguri asetamine muundamisväljale võib toimuda mistahes järjekorras.

Kui vastase nupp asub muundamisväljal, siis tuleb see „lüüa“.

#### Artikkel 4.8

Mängija kaotab oma õiguse taotluse esitamiseks artikli 4.1-4.7 rikkumise kohta vastasmängija poolt, kui ta on juba ise mingit malendit meelega puudutanud **kavatsusega sellega käia või seda lüüa**.

#### Artikkel 4.9 (uus)

Kui mängija on võimetu malendeid liigutama, võib ta hankida selle toimingute tegemiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav.

## Artikkel 6. Malekell

### Artikkel 6.2. a (uus)

Partii jooksul seiskab kumbki mängija pärast malelaual oma käigu tegemist oma kella ja käivitab ühtlasi vastasmängija kella. Sellega loetakse käik „sooritatuks“. Käik on samuti sooritatud, kui

- (a) käik lõpetab partii;
- (b) mängija on teinud oma järgmise käigu ilma et ta oleks sooritanud eelmist käiku.

Artikkel 6.2. a (muutmata osa)

Mängijal peab alati olema võimalus oma kella seisata. Aega malelaual käigu tegemise ning oma kella seiskamise ja vastasmängija kella käivitamise vahel loetakse mängijale ettenähtud aja osaks.

Artikkel 6.2. d (uus)

Malendeid võib kohendada ainult see mängija, kelle kell parasjagu käib.

\* On kohati vastuolus artikliga 4.2.

Artikkel 6.2. e

Kui mängija on võimetu kella kasutama, võib ta hankida selle toimingute tegemiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav. Kohtunik korrigeerib kellanäite õiglasel moel. **Vaegnägija kellanäite ei korrigeerita.**



- (a) Võistluse reeglid peavad ette määrama lubatud puudumisaja. Iga mängija, kes ilmub malelaua juurde hiljem, kui lubatud puudumisaeg, kaotab partii, kui kohtunik ei otsusta teisiti.
- (b) Kui võistluse reeglid näevad ette nullist suurema puudumisaja, kehtib järgmine. Kui partii algul pole kohal kumbagi mängijat, minetab valgetega mängija kogu aja, mis kulub tema saabumiseni, kui võistluse reeglid ei näe ette või kohtunik ei otsusta teisiti.

Artikkel 6.8. (vana)

Nooleke loetakse langenuks, kui kohtunik teeb selle kindlaks või kui emb-kumb mängijatest on esitanud selle kohta põhjendatud taotluse.

Artikkel 6.9. (vana)

Välja arvatud juhul, kui rakendub üks artiklitest 5.1 a, b või 5.2 a, b, c, on partii kaotanud see mängija, kes pole sooritanud ettenähtud aja jooksul nõutavat arvu käike. Ometi lõpeb partii viigiga, kui seis on selline, et vastasmängija ei saa mängija kuningat matistada mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga.

- (a) Kui partii tuleb katkestada, seiskab kohtunik kellad.
- (b) Mängija võib seisata kellad, et kohtunikult abi otsida, näiteks kui on aset leidnud etturi muundamine ja vajalikku malendit pole käepärast.
- (c) Kohtunik otsustab, millal mingil juhul partiid jätkatakse.
- (d) Kui mängija seiskab kellad kohtunikult abi otsimiseks, otsustab kohtunik, kas mängijal oli küllaldane põhjus kellade seiskamiseks. Kui on ilmne, et mängijal polnud kellade seiskamiseks küllaldast põhjust, karistatakse teda vastavalt artiklile 12.9.

## Artikkel 7. Määrustevastasused

### Artikkel 7.1. (uus)

Kui tekib määrustevastatus ja malendid tuleb oma varasematele kohtadele tagasi asetada, peab kohtunik toimima kellanäitude määramisel oma parema äranägemise järgi. Kohtunikul on õigus mitte muuta kellanäitusi. Vajaduse korral peab ta samuti korrigeerima kella käiguloendurit.

Artikkel 7.5. a (uus)

Kui partii ajal leitakse, et on sooritatud määrustevastane käik, tuleb taastada seis, nagu see oli vahetult enne määrustevastasust. Kui seis, mis oli malelaua vahetult enne seda, kui tehti määrustevastane käik, ei saa kindlaks teha, jätkub partii viimasest kindlakstehtavast seisust enne määrustevastasust. Määrustevastast käiku asendava käigu kohta kehtivad artiklid 4.3 ja 4.7. Seejärel partii jätkub sellest ennistatud seisust.

Kui mängija on oma etturi viinud viimasele reale ja vajutanud kella ilma etturit muundamata, siis selline käik on määrustevastane. Siinjuures tuleb ettur asendada sama värvi lipu vastu.



Artikkel 7.5. b (uus)

Artiklile 7.5a vastava tegevuse puhul annab kohtunik esimese määrustevastase käigu eest vastasmängijale kaks minutit täiendavat aega. Sama mängija **teise** määrustevastase käigu eest loeb kohtunik partii sellele mängijale kaotatuks. Siiski lõpeb partii viigiga, kui seis on selline, et vastasmängija ei saa mängija kuningat matis-tada mistahes võimaliku määrustepäraste käikude see-riaga.

## Artikkel 8. Käikude üleskirjutamine

### Artikkel 8.1. (uus/vana)

(a) Mängu jooksul on kumbki mängija kohustatud nii oma kui ka vastasmängija käigud korrektsel viisil käik-käigult, võimalikult selgelt ja loetavalt algebralises notatsioonis (vt. lisa C) üles kirjutama võistluseks ettenähtud partiiprotokollile. On keelatud käike ennakult üles kirjutada, kui mängija ei taotle viiki artiklite 9.2, 9.3 või partii katkestamisel partii katkestamise eeskirjade (lisa E.1. a) alusel.



(b) Partiiprotokoli võib märkida ainult tehtud käigud, kellanäidud, viigipakkumised, nõuetega seotud märkused ja muud asjakohased andmed.

- (c) Mängija võib soovi korral vastata oma vastasmängija käigule enne, kui ta selle üles kirjutab. Oma eelmise käigu peab ta üles kirjutama enne, kui teeb järgmise.
- (d) Mõlemad mängijad peavad märkima viigipakkumise partiiprotokoli (sümboliga =).
- (e) Kui mängija ei saa partiiprotokoli pidada, võib ta hankida käikude kirjutamiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav. Kohtunik korrigeerib tema kellanäitu õiglasel moel. **Vaegnägija kellanäite ei korrigeerita.**

## Artikkel 9. Viigistatud partii

### Artikkel 9.1. (vana)

- (a) Võistluse reeglid võivad ette näha, et mängijad ei tohi leppida viiki enne kindlaksmääratud käikude arvu või ei tohi seda üldse kohtuniku loata.
- (b) 3) Viigitaotlust vastavalt artiklile 9.2 või 9.3 loetakse viigipakkumieks.

### Artikkel 9.4. (vana)

Kui mängija puudutab malendit nagu artiklis 4.3, ilma et ta oleks viiki taotlenud, kaotab ta õiguse sel käigul seda taotleda artiklite 9.2 ja 9.3 alusel.

Artikkel 9.5. (uus/vana)

Kui mängija taotleb viiki artiklite 9.2 või 9.3 alusel, **tema või kohtunik peab seiskama** mõlemad kellad. (vt. artikkel 6.12a,b) Ta ei saa oma taotlusest loobuda.

(a) Kui leitakse, et taotlus on õige, lõpeb partii otsekohe viigiga.

(b) Kui leitakse, et taotlus ei ole õige, lisab kohtunik **2** minutit vastasmängija mõtlemisajale. Siis partii jätkub. Kui taotlus põhines kavatsatud käigul, tuleb see käik teha vastavalt artiklitele 3 ja 4.

Artikkel 9.6. (uus)

Partii loetakse viigiks, kui kehtib üks või mõlemad:

- (a) sama seis (nagu 9.2 b) kordub kummagi mängija 5 järjestikulise käigu järel;
- (b) vähemalt 75 viimast käiku ei ole käidud ühegi eturiga ja ei ole löödud ühtegi malendit. Kui viimane käik oli matistav, siis loeb matt.

# Artikkel 11. Mängijate käitumine

## Artikkel 11.2. (vana)

Mänguala määratlusse mahuvad mängukoht, puhkeruumid, paik kehakinnituseks, suitsetamiseks määratud paik ning teised kohtuniku poolt määratud kohad. Mängukoht on ala, kus toimuvad turniiripartiid. Järgmised tegevused võivad toimuda ainult kohtuniku loal:

- (a) mängija lahkub mängualalt;
- (b) käigul oleval mängijal lahkub mängukohast;
- (c) kõrvalisel isikul (kes ei ole mängija ega kohtunik) lubatakse pääs mängukohta.

(a) Mängu ajal on mängijatel keelatud kasutada ükskõik milliseid märkmeid, informatsiooniallikaid ja nõuandeid või analüüsida ükskõik millist mängu teisel malelaual.

(b) Partii ajal on keelatud omada mängualal mobiiltelefonide või teisi elektroonilisi kommunikatsioonivahendeid. Kui selline seada leitakse, siis mängija kaotab partii ja tema vastane võidab. Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse, leebema karistuse. Kohtunikul on õigus nõuda mängijalt tema riiete, koti või muude asjade kontrollimist (privaatselt). Kohtunik ise või kohtunikule vastuvõetav isik teostab kontrolli, siinjuures peab isik olema mängijaga samast soost. Mängija keeldumise korral on kohtunikul õigus kasutada artiklit 12.9.



Artikkel 11.3. b (veel uuem)

(c) Partii ajal on keelatud omada mängualal mobiiltelefon, teisi elektroonilisi kommunikatsioonivahendeid või teisi seadmeid, millega saab edastada malekäike. Võistluse reeglid võivad selliseid seadmeid lubada hoida mängija kotis, kui need on täielikult välja lülitatud. Mängijal on ilma kohtuniku nõusolekuta keelatud sellist seadet sisaldavat kotti kaasas kanda. Kui selline seada leitakse, siis mängija kaotab partii ja tema vastane võidab. Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse, leebema karistuse...

Artikkel 11.9. (uus)

Mängijal on õigus küsida kohtunikult selgitusi Mängureeglite kohta.

Artikkel 11.10. (uus)

Kui turniiri reeglid ei näe ette teisiti, siis mängijal on õigus vaidlustada mistahes kohtuniku otsus, **isegi pärast seda, kui mängija on allkirjastanud partiiprotokoll.**

## Artikkel 12. Kohtuniku roll

Artikkel 12.1. (vana)

Kohtunik jälgib, et malekoodeksist rangelt kinni peetaks.

## Kohtunik peab

- (a) tagama „ausa mängu“ olemasolu;
- (b) tegutsema võistluste huvides;
- (c) tagama head mängutingimused;
- (d) vältima mängijate segamist;
- (e) juhtima võistluste kulgu;
- (f) kasutama abimeetmeid aitamaks puuetega mängijaid ja neid, kes vajavad arstiabi.

Artikkel 12.3. (vana)

Kohtunik jälgib partiisid, eriti kui mängijad on ajapuuduses, viib ellu otsused, mis ta ise on teinud, ja vajaduse korral karistab mängijaid.

Artikkel 12.4. (uus)

Kohtunik võib määrata endale mängude jälgimiseks abilise, eriti kui mitu mängijat on ajapuuduses.

Artikkel 12.5. (vana)

Kohtunik võib anda ühele või mõlemale mängijale täiendavalt aega, kui partiid väljastpoolt segatakse.

Artikkel 12.7. (vana)

Kui keegi märkab määrustevastasust, võib ta informeerida ainult kohtunikku. Pealtvaatajad ja teiste partiide mängijad ei tohi partii läheduses kõnelda ega muul viisil sellesse sekkuda. Kui vaja, võib kohtunik süüdlased mängualalt eemaldada.

Artikkel 12.8. (vana)

Kohtuniku loata on kõigil keelatud mängualal ja igal kohtuniku poolt määratud sellega külgneval alal kasutada mobiiltelefoni või mistahes sidevahendit.

Kohtunik võib rakendada ühte või enamast karistust:

- (a) hoiatus;
- (b) vastasmängija kulutamata aja suurendamine;
- (c) eksinud mängija kulutamata aja vähendamine;
- (d) vastasmängija poolt partiis saadud punktide suurendamine selles partiis maksimaalselt võimalikuni;
- (e) eksinud mängija poolt partiis saadud punktide arvu vähendamine;

- (f) partii kaotatuks tunnistamine (kohtunik otsustab ka vastasmängija tulemuse);
- (g) rahaliselt trahvida (kui trahv on eelnevalt teatavaks tehtud);
- (h) võistlustelt kõrvaldamine.



# LISA A. Kiirmale

## Artikkel A.1. (uus)

Kiirmale partii on niisugune, kus kõik käigud tuleb teha kindlaksmääratud aja jooksul, mis kummalegi mängijale on **rohkem kui 10 minutit**, kuid vähem kui 60 minutit või nii et määratud aeg ja 60-kordne lisand kokku on kummalegi mängijale **rohkem kui 10 minutit**, kuid vähem kui 60 minutit.

## Artikkel A.2. (vana)

Mängijatel ei ole vaja käike üles kirjutada

Võistlusmäärusi rakendatakse, kui

- (a) üks kohtunik jälgib maksimaalselt 3 partiid ja
- (b) iga partii salvestatakse kohtuniku, tema abiliste või elektrooniliste seadmete poolt.

Muul juhul kehtib järgmine:

(a) Kui kumbki mängija on sooritanud 10 käiku,

ei võeta vastu mingeid taotlusi seoses kellanäitudega, v.a. juhul, kui võistluste ajakava on liiga pingeline;

ei võeta vastu mingeid taotlusi seoses malendite vale asendi või malelaua paigutuse kohta. Kui kuningas asub valel ruudul, ei ole vangerdus sellise kuningaga lubatud. Kui vanker asub valel ruudul, ei ole vangerdus sellise vankriga lubatud.

(b) Määrustevastane käik on sooritatud, kui mängija on käivitanud vastasmängija kella.

Kui kohtunik näeb sellist tegevust pealt ja vastasmängija ei ole vastukäiku veel teinud, siis ta loeb eksinud poolele partii kaotatuks. Kui kohtunik ei sekku, siis on mängijal enne oma käigu tegemist laual õigus taotleda võitu vastasmängija sooritatud määrustevastase käigu tõttu.

Siiski, partii lõpeb viigiga, kui vastasmängijal ei ole võimalik matistada mistahes määrustepäraste käikude seeriaga.

Kui mängija ei taotle võitu ja kohtunik ei sekku, siis määrustevastane käik jääb jõusse ja partii jätkub.

Kui vastasmängija on teinud oma järgmise käigu, ei saa määrustevastast käiku enam muuta, kui just ei ole vastastikust kokkulepet mängijate vahel (kohtuniku sekumiseta).

(c) Võidu taotlemiseks vastasmängija ajaületuse tõttu peab mängija seiskama mõlemad kellad ja pöörduma kohtuniku poole.

Et taotlus oleks edukas, peab taotleja nooleke olema langemata ja vastasmängija nooleke langenud, kui kellad seisatakse.

Siiski, partii loetakse viigiks, kui vastasmängija ei saa matistada mängija kuningat mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga.

Artikkel A.4. (uus)

(d) Kui kohtunik märkab, et mõlemad kuningad on tules või ettur asub ilma muundamata viimasel real, siis ta ootab seni, kuni järgmine käik on sooritatud.

Kui määrustevastane seis jääb lauale, loeb kohtunik partii viigiks.

Artikkel A.5. (uus)

Võistluse reeglid peavad ette nägema, kumba reeglit - A.3. või A.4. - kasutatakse kogu turniiri vältel.

# LISA B. Välkmale

## Artikkel B.1. (uus)

Välkmale partii on niisugune, kus kõik käigud tuleb teha kindlaksmääratud aja jooksul, mis kummalegi mängijale on **10 või vähem minutit** või nii, et määratud aeg ja 60-kordne lisand kokku on kummalegi mängijale **10 või vähem minutit**.

## Artikkel B.2. (uus)

Võistlusmääruses mainitud ajalised karistused artiklites 7 ja 9 on 2 minuti asemel 1 minut.



Artikkel B.3. (uus)

Võistlusmäärusi rakendatakse, kui

- (a) üks kohtunik jälgib ühte partiid ja
- (b) iga partii salvestatakse kohtuniku, tema abiliste või elektrooniliste seadmete poolt.

Artikkel B.4. (uus)

Muul juhul kasutatakse kiirmale reegleid nagu artiklis A.4.

Artikkel B.5. (uus)

Võistluse reeglid peavad ette nägema, kumba reeglit - B.3. või B.4. - kasutatakse kogu turniiri vältel.

# LISA G. Kiire lõppmäng

## Artikkel G.1. (vana)

Kiire lõppmäng on partii järk, kus kõik (ülejäanud) käigud tuleb teha kindlaksmääratud ajaga.

## Artikkel G.2. (uus)

Võistluse reeglid peavad ette nägema kas Kiire lõppmängu reeglid kehtivad või mitte.

## Artikkel G.3. (vana/uus)

Kiire lõppmängu reeglid kehtivad ainult klassikalise ajakontrolliga males, ilma aja juurde lisamisega kiirmales ja ei kehti välkmales.

Kui käigul oleva mängija kellal on jäänud vähem kui kaks minutit, võib ta taotleda, et tema ja vastase mäng jätkuks aja juurde lisamise või ajaviivitusmooduse ajakontrolliga (ajalisa on 5 sekundit). Selline taotlus loetakse viigipakkumiseks.

Kui vastane keeldub viiki vastu võtmast ja kohtunik nõustub kelli korrigeerima, siis partii jätkub korrigeeritud aegadega. Kohtunik lisab vastasmängijale 2 lisaminutit.

Kui artiklit G.4. ei kasutata, siis kehtib järgmine. Kui käigul oleva mängija kellal on jäänud vähem kui kaks minutit, võib ta taotleda viiki, enne kui ta nooleke langeb. Ta pöördub kohtuniku poole ja võib seisata kellad (vt. artikkel 6.12 b). Mängija võib väita, et vastasmängija ei tee jõupingutusi partii võitmiseks normaalsete vahenditega või et seda pole võimalik võita normaalsete vahenditega.

(a) Kui kohtunik nõustub, et vastasmängija ei tee jõupingutusi partii võitmiseks normaalsete vahenditega või et seda pole võimalik võita normaalsete vahenditega, loeb ta partii viigiks. Vastasel juhul lükkab ta oma otsuse tegemise edasi või lükkab taotluse tagasi.

(b) Kui kohtunik lükkab oma otsuse edasi, võib vastasmängijale anda täiendavalt kaks minutit ja partii jätkub võimaluse korral kohtuniku juuresolekul. Kohtunik teatab lõpliku tulemuse hiljem partii jooksul või niipea kui võimalik pärast ühe noolekese langemist. Ta loeb partii viigiks, kui ta nõustub, et lõppseisu ei saa võita normaalsete vahenditega või et vastasmängija ei teinud piisavaid katseid võitmiseks normaalsete vahenditega.

Artikkel G.5. (vana)

(c) Kui kohtunik on taotluse tagasi lükanud, saab vastasmängija täiendavalt kaks minutit.

Artikkel G.5. (uus osa)

Ei kehti enam vana reegel „ Kohtuniku otsus seoses artikliga 10 a, b ja c on lõplik “.