

FIDE maleinventari reeglid

Järgnevad suunised peavad olema täidetud FIDE turniiridel. Kõigil teist sorti turniiridel on korraldajal v maleinventari tootjal vabad käed, kuid eelistada tuleks praktilist väärtust kunstilisele. Kasutatav inventar peaks turniiri vältel olema võimalikult ühtne kõigi võistlejate jaoks.

Malendid

Malendid peaksid olema tehtud puidust v plastmassist v materjalist, mis neid jäljendavad. Soovitavalt tuleks kasutada Staunton tüüpi malendeid, mis selgelt üksteisest eristuvad (nt lipp kuningast ja oda etturist, vajadusel võivad nende malendite tipud olla mõnda teist värvi). Mustad malendid peaksid olema musta v pruuni värvi ja valged malendid peaksid olema valged v kreemikad või siis vastavalt sarnastes tumedates v heledates toonides. Malendid võivad olla tehtud ka naturaalsest puidust, nad ei tohiks olla läikivad ja nad ei tohi olla silmale häirivad.

Kuninga kõrgus peaks olema u 9,5 cm, põhja diameeter u 40-50 % tema kõrgusest. Teised malendid peaksid olema vastavuses nende kõrguse ja kujuga. Kaal peab olema selline, et malendeid oleks mugav tõsta ja neid ei tohiks saada malelaual lihtsalt ümber ajada.

Malelaud

Üldiselt võib malelaud olla tehtud puidust, plastikust v papist, kuid samuti sobivas toonis kivist v marmorist. Laud peaks olema jäik, mitte liialt läikiv ja ruutude värvid võiksid olla kombinatsioon pruunist, rohelisest tumedate väljade jaoks ja valged, kreemikad, nahavärvi jne heledate väljade jaoks. Soovitavalt võiks malelaud olla veidi kõrgmal mängulauast. Malelauri väli peaks olema 5x5 kuni 6,5x6,5 cm. Ühele väljale mahtu tapselt neli etturit.

Mängulaud

Mängulaud peaks olema vähemalt kahe malelauri pikkune ja laius selline, et malelauri jääks servani 15-20 cm vaba ruumi. Soovitav on kasutada vähemalt 120x80 cm suuruses laudu. Mängulauri ja toolide kõrgus peaksid olema sellised, et mängijatel oleks võimalikult mugav mängida. Lahtisel turniiril mahub 2 m pikkusele lauale kaks malelauri.

Mängusaal

Mängusaal peaks olema nii suur, et iga malelaua kohta arvestatakse vähemalt 5 ruutmeetrit, FIDE tipturniiridel 9 ruutmeetrit, siia juurde ei ole arvestatud kohtunikele ja pealtvaatajatele kuluvat vaba ruumi. Pealtvaatajate ja malelaudade vahel peaks olema vähemalt üks meeter, tipturniiridel vähemalt 1,5 m, mängijate ridade vahel peaks olema 2,5 m vaba ruumi. Valgusnormiks on 800 luksit. Enne võistlust peab kohtunik vaatama üle võistlusruumi, kontrollima selle temperatuuri, ventilatsiooni ja valgustust.

Malekellad

Mehaanilistel kelladel peab olema *nooleke*, mis annaks märku täistunni möödumisest. Kellad peavad voo ajal käima võimalikult vaikselt. Vastavalt turniirimäärustele peab kohtunik kellaosutid seadma nii, et esimene ajakontroll lõpeks kell 6. Nii teab ka mängija ajale alati tähelepanu pöörata.

Elektroonilised malekellad peavad vastama FIDE nõuetele.

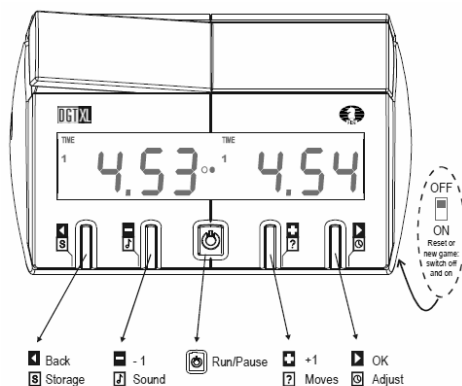
1. Numbrilaud peab pidevalt näitama mängija allesjäänud aega oma järgmise käigu sooritamiseks.
2. Kellanäit peab olema loetav vähemalt 3 meetri kauguselt.
3. 10 m kauguselt peaks selgelt aru saama, kumb mängijatest on käigul.
4. Kell peab näitama üheselt, kumb mängija ületas aja esimesena.
5. Patareiga töötav kell peab märku andma patareide tühjenemisest.
6. Pärast patareide tühjenemise märgi ilmumist ekraanil peab kell veatult töötama veel 10 tundi.
7. Kell peab andma korrektselt märku pärast ajakontrolli läbimist.
8. Kell ei tohi lisada näidule mingitki lisaaega pärast viimase ajakontrolli läbimist. Samas ei tohiks kiiremate ajakontrollide puhul kell seiskuda.
9. Kui partii ajal on vaja muuta kellanäite (nt lisada kaks minutit), ei tohi see võtta aega rohkem kui üks minut.
10. Kellanäite ei tohi saada muuta v tühistada lihtsate liigutustega.
11. Kellaga peab kaasas käima lühike õppematerjal (nt trükituna kella all).
12. FIDE ametlikud kellad on nt DGT 2000, DGT 2010, DGT XL.

Lisaks

Elektroonilistel kelladel peaks heli olema välja lülitatud, Fischeri tüüpi ajakontrollides tuleb olla hoolas, et enne esimest käiku oleks üles tõstetud valgete kella pool (sellel võib olla hilisem mõju ka ajaperioodi vaheldumisel). Enamus ajakontrolli saab kellale seada, kasutades manuaalset Fischeri režiimi, nt 15 + 15 min annab seada kui 15 + 15 min + 0 sek käigule.

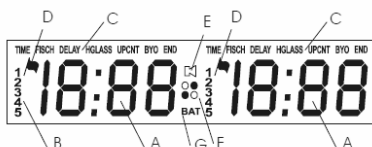
Vaikimisi kasutatakse levinud kellatüüpide korral aja muutmisel järjestust: režiim, ajatüüp (*time/Fischer*), tunnid, minutid, sekundid, lisasekundid käigule, käikude arv. Sageli tuuakse põhiaja sekundite sisestamisel ekraanile ka juba sisestatud minutid (see ajab inimesi tihti segadusse).

Kell DGT XL



- ◀ liigu tagasi / salvesta
- 1 vähemaks / heli
- ⏏ 1 juurde / tehtud käigud
- ▶ liigu edasi / aja muutmise

Kui vajutate ülaltoodud nuppe vaid korra, siis aktiveerub vasakul toodud funktsioon. Kui mingit nuppu hoida all kolm sekundit, siis paremal toodud funktsioon.



+ / ? nupp ei mõjuta kellanäite, seega võib seda vabalt kasutada ka partii ajal. Ühekordne vajutus annab tehtud käikude arvu, hoides seda nuppu kolm sekundit all saame režiimi näidu, hoides järgnevalt veel kolm sekundit all, saame infot patarei kohta (näidust 100 hakkab patarei tühjenema, näidust 85 võib kell lõpetada töö, normaalne näit peaks olema suurem kui 100).

Aja korrigeerimine. Soovitav oleks enne aja muutmist tablool vastav kellanäit paberile kirjutada. Vajutada korraks pausile. Hoida ▶ nuppu kolm sekundit all kuni tablo hakkab vilkuma. Aeg korrigeeritakse tavalisel viisil noolte ja „+“, „-“ nuppude abil. Liikuda ▶ nupu abil nii kaua, kui tablo enam ei vilgu. Vajutada korraks pausile, kell peaks hakkama uuesti käima. Olge hoolas nupu ▶ viimase vajutusega, tundlikumatel kelladel läheb kell uuesti muutmisrežiimile, kui antud nupul sõrme liiga kaua peal hoida.