

FIDE mängureeglid

Tarmo Tuul

Kuremaa 2016

Lühike ajalugu

- Esimesed ametlikud FIDE reeglid avaldati 1929 prantsuse keeles.
- Uuendatud versioonid avaldati 1952 ja 1966, samuti prantsuse keeles.
- 1974 esimene ingliskeelne versioon
- 1997 jagati kolmeks osaks: Põhilised mängumäärused (artiklid 1-5); Võistlusmäärused (6-14) ja lisad.
- Kehtib ingliskeelne versioon, kõik tõlked on mitteametlikud

Etturi muundamine (3.7.)

- Kui käigul olev mängija liigutab etturi oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see sama käigu osana sellel väljal asendada etturi värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga
- *Kui mängija asetab lauale tagurpidi vankri, loetakse see vankriks. See ei ole valekäik, kuid kohtunik peab sekkuma ja vankri õiget pidi pöörama. Ta võib mängijat karistada artikli 12.9 järgi.*

Käigu tegemine (Artikkel 4)

- Kui kohtunik märkab Artikli 4 rikkumist, peab ta alati kohe sekkuma. Ta ei oota, kuni mängija esitab taotluse.

Käigu tegemine (4.2)

- Käigul olev mängija võib kohendada ühte või mitut malendit nendel väljadel tingimusel, et ta esmalt teatab oma kavatsusest
- Vastuolus artikliga 6.2. d: Malendeid võib kohendada ainult see mängija kelle kell parasjagu käib
- Kui vastast pole laua taga, peaks mängija kavatsusest kohendada teavitama kohtunikku.

Käigu tegemine (4.6)

- Etturi muundamine võib toimuda mitmel erineval viisil:
- etturit ei pea asetama viimasele reale,
- etturi eemaldamine laualt ja uue viguri asetamine muundamisväljale võib toimuda mistahes järjekorras.

Käigu tegemine (4.7)

- Kui määrustepärase käiguna või määrustepärase käigu osana on malend mingil väljal käest vabastatud, ei saa seda sellel käigul asetada teisele väljale. Käik loetakse siis tehtuks:
- a) löömise korral, kui löödud malend on malelaualt eemaldatud, ja mängija, olles asetanud oma malendi sellele uuele väljale, on selle lööva malendi käest vabastanud;
- c) etturi muundamise korral, kui ettur on malelaualt eemaldatud ja mängija käsi on vabastanud uue malendi pärast selle muundamisväljale asetamist.

Käigu tegemine (4.7)

- b) vangerduse korral, kui mängija käsi on vabastanud vankri väljal, mille eelnevalt ületas kuningas. Kui mängija on kuninga käest vabastanud, pole käik veel tehtud, kuid mängijal pole enam õigust teha mingit muud käiku peale vangerduse sellele poolele, kui see on määrustepärane; kui vangerdus sellepoolele pole määrustepärane, peab mängija tegemakuningaga määrustepärase käigu (mis võib olla vangerdus teisele poolele). Kui kuningaga pole võimalik määrustepärast käiku teha, võib mängija teha ükskõik millise määrustepärase käigu.

Malekell (6.2. a)

- Mängijal peab alati olema võimalus oma kella seisata, isegi siis kui vastamängija on teinud oma järgmise käigu.
- Kui juhtub, et mängija vastane teeb käigu enne kui mängija jõudis kellale vajutada, on mängijal õigus vajutada vastase kell käima.

Abiliste kasutamine kella vajutamiseks (6.2. e)

- Kui mängija on ise võimetu kella kasutama, võib ta selleks hankida abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav.
- Sellise mängija mõtlemisaega vähendatakse tavaliselt 10 minutit.
- Puudega mängija mõtlemisaega ei korrigeerita.

Malekell (6.5)

- Enne partii algust otsustab kohtunik, kuhu malekell asetatakse.
- Traditsiooniliselt asetatakse mustade paremale käele, kuid mitte alati, nt võistkondlikel võistlustel

Malekell (6.6)

- Partii alguseks ettenähtud ajal käivitatakse valge kell.
- *Väikestel võistlustel käivitab kohtunik ise kõik kellad, suurematel teavitab kohtunik, et voor on alanud ja valgete kellad käivitatakse. Seejärel kontrollib kohtunik, et kõigil laudadel on valgete kellad käivitatud.*

Malekell (6.7 b)

- Kui partii algul pole kohal kumbagi mängijat ja hilinemisaeg on nullist suurem, siis minetab valge kogu aja, mis kulub tema saabumiseni.
- *Soovitav on, et kohtunik kirjutaks üles vooru alguse kellaaja. Kui näiteks voor algas ajakavas ette nähtud 15.00 asemel 15.15 ja hilinemisaeg oli pool tundi, siis saab iga mängija, kes jõuab kohale pärast 15.45 nulli.*

Malekell (6.8)

- Nooleke loetakse langenuks, kui kohtunik teeb selle kindlaks või kui emb-kumb mängijatest on esitanud selle kohta põhjendatud taotluse (mitte siis, kui see aset leiab).

Malekell (6.9)

- a) Kui partii tuleb peatada, seiskab kohtunik kellad.
- b) Mängija võib seisata kellad ainult selleks, et kohtunikult abi otsida, näiteks kui on aset leidnud etturi muundamine ja vajalikku malendit pole käepärast.
- c) Kohtunik otsustab, millal partiid jätkatakse.
- d) Kui mängija seiskab kellad kohtunikult abi otsimiseks, otsustab kohtunik, kas mängijal oli küllaldane põhjus kellade seiskamiseks. Kui mängijal polnud kellade seiskamiseks küllaldast põhjust, karistatakse teda vastavalt artiklile 12.9.
Mängija võib kella seisata, kui ta ei tunne ennast hästi, või kui ta leiab, et teised mängijad või pealtvaatajad teda häirivad. Tualetti minek pole enamasti piisav põhjus kella seiskamiseks

Määrustevastasused (7.2)

- a) Kui partii ajal leitakse, et malendite algseis polnud õige, tuleb partii tühistada ja mängida uus.
- b) Kui partii ajal leitakse, et malelaud oli asetatud vastupidi artiklile 2.1, siis partii jätkub, kuid seis, milleni on jõutud, tuleb üle kanda õigesti asetatud malelauale.
- *Oluline on silmas pidada, et määrustevastasus avastati partii ajal*

Määrustevastasused 7.3

- Kui partiid on alustatud vastupidist värvi malenditega, siis partii jätkub, kui kohtunik ei tee teistsugust otsust.
- *Kohtunik võib lasta uue partii mängida juhul, kui määrustevastastus avastati piisavalt vara, nt esimese viie minuti jooksul, kui ühtegi malendit pole löödud.*

Määrustevastasused (7.4)

- Kui mängija nihutab käiku tehes kohalt ühe või mitu malendit, peab ta õige seisu taastama oma aja arvel. Kui vaja, seiskab mängija või tema vastasmängija kellad ja palub abi kohtunikult. Kohtunik võib karistada malendeid paigast nihutanud mängijat. *Kui vastane nihutab mängija käigu ajal kogemata mõnda malendit, ei tohi vastase kella käivitada, vaid tuleb kellad seisata ja kohtunik kutsuda.*

Määrustevastasused (7.5 a)

- 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 lipuga. *Oluline on, et määrustevastatus avastati mängu jooksul. Kui partiiprotokoll on allkirjastatud või on muul moel selge, et mäng on lõppenud, siis parandusi ei tehta ja tulemus jääb kehtima.*

Määrustevastasused (7.5 a)

- 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 lipuga. *Oluline on, et määrustevastatus avastati mängu jooksul. Kui partiiprotokoll on allkirjastatud või on muul moel selge, et mäng on lõppenud, siis parandusi ei tehta ja tulemus jääb kehtima.*

Määrustevastasused (7.5 b)

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

Käikude üleskirjutamine (8.1)

- 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, välja arvatud juhul kui mängija taotleb viiki artiklite 9.2, 9.3 alusel või partii katkestatakse Lisa E.1 a alusel.

Käikude üleskirjutamine (8.1)

- b) Partiiprotokollis võib kasutada ainult käikude, kellanäitude, viigipakkumiste, taotlusega seotud asjaolude ja muude asjakohaste andmete ülesmärkimiseks.
- 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.

Käikude üleskirjutamine (8.1)

- d) Mõlemad mängijad peavad märkima viigipakkumise partiiprotokollis sümboliga (=).
- e) Kui mängija ei ole võimeline partiiprotokollis pidama, võib ta hankida käikude kirjutamiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav. Kohtunik korrigeerib tema kellanäitu õiglasel moel. Puudega mängijate kellanäitu ei korrigeerita.

Käikude üleskirjutamine (8.4)

- 8.4. Kui mängija kellal on mingil ajaperioodil jäänud ajakontrollini vähem kui 5 minutit ja tal pole igale käigule lisatuna 30 sekundit või rohkem täiendavat aega, pole ta selle ajaperioodi ülejäänud ajal kohustatud täitma artikli 8.1 nõudeid

Käikude üleskirjutamine (8.7)

- Partii lõpul kirjutavad mõlemad mängijad alla mõlemale partiiprotokollile, märkides ära partii tulemuse. Isegi siis, kui see on vale, jääb see tulemus kehtima, kui kohtunik ei otsusta teisiti.
- *Kohtunik peaks kohe kontrollima, et mõlemal protokollil on märgitud sama tulemus.*

Viigistatud partii 9.2

- Mängija, kes soovib pakkuda viiki, peab seda tegema pärast oma käigu tegemist malelaua ning enne oma kella seiskamist ja vastasmängija kella käivitamist. Mängu kestel ükskõik millisel muul ajal tehtud ettepanek on siiski kehtiv, kuid tuleb arvestada artiklit 11.5. Pakkumine ei või olla seotud mingite tingimustega. Kummalgi juhul ei saa ettepanekut tagasi võtta ja see on jõus, kuni vastasmängija võtab selle vastu, lükkab selle tagasi suuliselt, lükkab selle tagasi mingi malendi puudutamisega kavatsusega sellega käia või see lüüa või lõpeb partii mingil muul viisil.

Viigistatud partii 9.2

- Korrektne viigi pakkumine:
- 1) mängija teeb käigu
- 2) pakub viiki
- 3) käivitab vastase kella
- Ka teistmoodi tehtud viigipakkumine kehtib, kuid kohtunik peab sellise pakkumise teinud mängijat karistama 12.9 toodud meetmetega.

Viigistatud partii 9.2

- Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektusel taotlusel, kui sama seis vähemalt kolmandat korda (mitte tingimata käikude kordamisega):
 - a) on tekkimas, kui ta kõigepealt kirjutab oma käigu, mida ei saa muuta, oma partiiprotokollis ja teatab kohtunikule oma kavatsusest see käik teha või
 - b) on just tekkinud ja viiki taotlev mängija on käigul.

Viigistatud partii 9.2

- Seisud loetakse samasuguseks, kui käigul on sama mängija, sama liiki ja värvi malendid asuvad samadel väljadel ning kui mõlema mängija kõigi malendite võimalikud käigud on samasugused. Seisud ei ole samasugused, kui:
 - 1. etturit, mida võis möödaminnes lüüa, ei saa enam sel moel lüüa.
 - 2. kui kuningas või vanker on kaotanud käigu tegemise tõttu vangerdamisõiguse vangerdusõiguse, kui see oli olemas. Vangerdamisõigus kaob ainult pärast kuninga või vankriga käimist.

Viigistatud partii 9.3

- Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektusel taotlusel, kui:
 - a) ta kirjutab oma partiiprotokollis käigu, mida ei saa enam muuta ja teatab kohtunikule kavatsusest teha käik, mille tulemusel kumbki mängija on teinud 50 viimast käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta või
 - b) kumbki mängija on sooritanud 50 viimast käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta.

Viigistatud partii 9.4

- Kui mängija puudutab malendit nagu artiklis 4.3 kaotab ta õiguse sel käigul artiklite 9.2 ja 9.3 alusel viiki taotleda.

Viigistatud partii 9.5

- Kui mängija taotleb viiki artiklite 9.2 või 9.3 alusel, seiskab tema või kohtunik malekella. (Vt. Artikkel 6.12a või 6.12b). Mängija ei saa oma taotlusest loobuda. (*varem ei võinud kohtunik kella seisata*).
- a) Kui leitakse, et taotlus on õige, lõpeb partii kohe 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

Viigistatud partii 9.6

- Partii loetakse viigiks, kui tekib üks või mõlemad järgmistest olukordadest:
- a) sama seis (nagu 9.2 b) kordub kummagi mängija 5 järjestikuse käigu järel;
- b) vähemalt 75 viimast käiku on mõlema mängija poolt sooritatud ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta. Kui viimane käik oli matistav, siis loeb matt.

Viigistatud partii 9.7

- Partii lõpeb viigiga, kui jõutakse seisuni, kust matini ei saa jõuda mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga. Sellega on partii kohe lõppenud, tingimusel, et seda seisu tekitanud käik vastas artiklis 3 ning artiklites 4.2 – 4.7 toodud nõuetele.
- *9.6 ja 9.7 tekkimisel peab kohtunik sekkuma ja lugema mängu viigiga lõppenuks.*

Mängijate käitumine 11.2

- *Mänguala* määratlusse mahuvad *mängukoht*, puhkeruumid, tualettruumid, paik kehakinnituseks, suitsetamiseks määratud paik ning teised kohtuniku poolt määratud kohad.
- *Mängukoht* on määratletud kui koht, kus toimuvad võistluse partiid.

Mängijate käitumine 11.2

- Kohtuniku loata ei tohi:
- a) mängija mängualalt lahkuda.
- b) käigul olev mängija mängukohast lahkuda.
- c) mängukohal viibida isik, kes pole mängija ega kohtunik.
- (11.4. Oma partii lõpetanud mängijad loetakse pealtvaatajateks)

Mängijate käitumine 11.3

- a) Mängu ajal on mängijatel keelatud kasutada ükskõik milliseid märkmeid, informatsiooniallikaid ja nõuandeid või analüüsida ükskõik millist partiid teisel malelaual.
- *Eelmistes versioonides ei tohtinud analüüsida vaid enda partiid.*

Mängijate käitumine (11.3)

- Partii ajal on mängijal keelatud omada mängualal mobiiltelefoni või teisi elektroonilisi sidevahendeid.
- Kui selline seade leitakse, siis mängija kaotab partii ja tema vastasmängija võidab.
- Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse, leebema karistuse

Mängijate käitumine 11.3b

- Partii ajal on keelatud omada mängualal mobiiltelefoni, 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 seade leitakse, siis mängija kaotab partii ja tema vastane võidab. Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse, leebema karistuse...

Mängijate käitumine 11.3

- Partii ajal on mängijal keelatud omada mängualal mobiiltelefoni või teisi elektroonilisi sidevahendeid.
- Kui selline seade leitakse, siis mängija kaotab partii ja tema vastasmängija võidab. (*olenemata seisust*).
- Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse, leebema karistuse.

Mängijate käitumine 11.9;11.10

- 11.9. Mängijal on õigus küsida kohtunikult selgitusi malekoodeksi punktide kohta.
- 11.10. Kui turniiri juhend ei näe ette teisiti, on mängijal õigus vaidlustada mistahes kohtuniku otsus, isegi pärast seda, kui mängija on allkirjastanud partiiprotokoll. (Vt artiklit 8.7).

Kohtuniku roll 12.6

- Kohtunik ei tohi sekkuda partii käiku, välja arvatud malekoodeksis kirjeldatud juhtudel. Ta ei või osutada tehtud käikude arvule, välja arvatud artikli 8.5 rakendamisel, kui vähemalt üks nooleke on langenud. Kohtunik peab hoiduma mängijat informeerimast, et tema vastasmängija on sooritanud käigu või et mängija pole vajutanud oma kella.

Kohtuniku roll 12.9

- Kohtunik võib rakendada ühte või enamat järgmistest karistustest:
- a) hoiatus,
- b) vastasmängija kulutamata aja suurendamine,
- c) eksinud mängija kulutamata aja vähendamine,
- d), vastasmängija poolt partiis saadud punktide arvu suurendamine selles partiis maksimaalselt võimalikuni,
- e) eksinud mängija poolt partiis saadud punktide arvu vähendamine,
- f) eksinud mängijale partii kaotatuks tunnistamine (kohtunik otsustab samuti vastasmängija saadud punktide arvu)
- g) eelnevalt teatavaks tehtud rahatrahv
- h) võistlustelt kõrvaldamine.

Lisa A. Kiirmale

- 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.

Kiirmale A.3

- Võistlusmäärusi rakendatakse, kui
- a) üks kohtunik jälgib maksimaalselt 3 partiid ja
- b) iga partii salvestatakse kohtuniku või tema abiliste ja võimaluse korral elektrooniliste seadmete poolt.

Kiirmale A.3

- *Kui on piisavalt kohtunikke ja assistente, kes mängu jäädvustavad, on ainus erinevus tavamalest see, et mängijad ei ole kohustatud käike üles kirjutama.*
- *Võistluse reeglid peavad ette nägema, kumba reeglit - A.3. või A.4. - kasutatakse kogu võistluse vältel.*

Kiirmale A.4

- Muudel juhtudel kehtib järgmine:
- a) Kui kumbki mängija on algseisust sooritanud kümme käiku,
 - 1) kellanäitusid ei muudeta, välja arvatud juhul, kui see häiriks võistluste ajakava;
 - 2) ei võeta vastu mingeid taotlusi seoses malendite vale asendi või malelaua paigutuse kohta. Valel ruudul asuva kuningaga ei ole vangerdus lubatud. Kui vanker asub valel ruudul, ei ole vangerdus selle vankriga lubatud.

Kiirmale A.4 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. 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, välja arvatud vastastikusel kokkuleppel mängijate vahel kohtuniku sekkumiseta

Kiirmale A.4 c

- Võidu taotlemiseks vastasmängija ajaületuse alusel peab mängija seiskama mõlemad kellad ja pöörduma kohtuniku poole. Et taotlus oleks edukas, peab taotleja nooleke pärast kella seiskamist olema langemata. Siiski, partii loetakse viigiks, kui vastasmängija ei saa matistada mängija kuningat mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga.

Kiirmale A.4 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 võimatu seis jääb lauale, loeb kohtunik partii viigiks.
- *Kiirmales peab kohtunik fikseerima ka noolekese langemise.*

Lisa B. Välkmale

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

Välkmale B.2

- Võistlusmääruste artiklites 7 ja 9 mainitud ajalised karistused on 2 minuti asemel 1 minut.
- *Ainus erinevus kiirmale ja välkmale vahel.*

Välkmale B.2

- Võistlusmäärusi rakendatakse, kui
 - a) üks kohtunik jälgib ühte partiid ja
 - b) iga partii salvestatakse kohtuniku või tema abilise ja võimaluse korral elektrooniliste seadmete poolt.

Lisa G. Kiired lõppmängud

- G.2. Enne võistluse algust peab olema teatatud, kas kiire lõppmängu reeglid kehtivad või mitte.
- G.3. Kiire lõppmängu reeglid kehtivad ainult klassikalise ajakontrolliga males, ilma aja juurde lisamiseta kiirmales ja ei kehti välkmales.

Lisa G. Kiired lõppmängud

- G.4 Kui käigul oleva mängija kellal on jäänud vähem kui kaks minutit, võib ta võimaluse korral 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.

Lisa G. Kiired lõppmängud

- G.5. 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 normaalsetevahenditega või et seda pole võimalik võita normaalsete vahenditega.

Lisa G. Kiired lõppmängud

- 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.
- c) Kui kohtunik on taotluse tagasi lükanud, lisatakse vastasmängijale 2 lisaminutit.