

FIDE malekoodeks

FIDE malekoodeks sisaldab reegleid mänguks, mida mängitakse malelaua taga. Inglisekeelne tekst on malekoodeksi autentne versioon, mis võeti vastu FIDE 79. kongressil Dresdenis (Saksamaa) novembris 2008 ja mis jõustub 1. juulil 2009.

Eessõna

Malekoodeks ei saa haarata kõiki võimalikke olukordi, mis võivad mängu käigus tekkida, ega reguleerida kõiki korraldusküsimusi. Nendel juhtudel, mida koodeksi mingi artikkel täpselt ei reguleeri, peaks olema võimalik jõuda õige otsuseni, kui uurida koodeksis analoogilisi olukordi.

Koodeks lähtub sellest, et kohtunikel on vajalik pädevus ja hea otsustusvõime ning nad on täiesti objektiivsed. Liiga detailiseeritud reeglid võivad piirata kohtuniku otsustusvabadust ja sel moel takistada tal probleemile niisugust lahendust leida, mis oleks õiglane, loogiline ja arvestaks juhtumi konkreetseid iseärasusi. FIDE kutsub kõiki maletajaid ja föderatsioone üles seda seisukohta tunnustama.

Iga maleföderatsioon võib vabalt rakendada detailsemaid reegleid, juhul kui need:

- a) pole mingil moel vastuolus FIDE malekoodeksiga,
- b) on piiratud vastava föderatsiooni territooriumiga ja
- c) ei kehti FIDE korraldatavatel matšidel, meistri- või kvalifikatsiooni-võistlustel, samuti FIDE tiitli- või reitinguturniiridel.

Põhilised mängumäärused

Artikkel 1. Malepartii olemus ja eesmärgid

1.1. Malepartiit mängivad kaks mängijat, kes kordamööda teevad oma malenditega käike ruudukujulisel laual, mida nimetatakse *malelauaks*. Partiit alustab mängija, kellel on valged malendid. Mängija on *käigul*, kui tema vastasmängija käik on *tehtud*. (Vt. Artikkel 6.7.)

1.2. Kummagi mängija eesmärgiks on *rünnata* vastasmängija kuningat nõnda, et vastasmängijal poleks ühtegi määrustepärast käiku. Mängija, kes selle eesmärgi saavutab, on *matistanud* vastasmängija kuninga ja võitnud partii. Oma kuninga jätmise või asetamine rünnaku alla, samuti vastasmängija kuninga *löömine* pole lubatud. Mängija, kelle kuningas on matistatud, on partii kaotanud.

1.3. Kui seis on niisugune, kus kummalgi mängijal on mati saavutamine võimatu, lõpeb partii viigiga.

Artikkel 2. Malendite algseis malelaul

2.1. Malelaud koosneb 64 ühesugusest väljast, mis on paigutatud 8 x 8 ning on vaheldumisi heledad (*valged väljad*) ja tumedad (*mustad väljad*). Malelaud asetatakse mängijate vahele selliselt, et mängija lähim nurgaväli paremal on valge.

2.2. Partii algul on ühel mängijal 16 heledat värvi malendit (*valged malendid*) ja teisel 16 tumedat värvi malendit (*mustad malendid*). Need malendid on järgmised:

Valge kuningas, tavaliselt märgitud sümboliga



Valge lipp, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget vankrit, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget oda, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks valget ratsut, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaheksa valget etturit, tavaliselt märgitud sümboliga



Must kuningas, tavaliselt märgitud sümboliga



Must lipp, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks musta vankrit, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaks musta oda, tavaliselt märgitud sümboliga



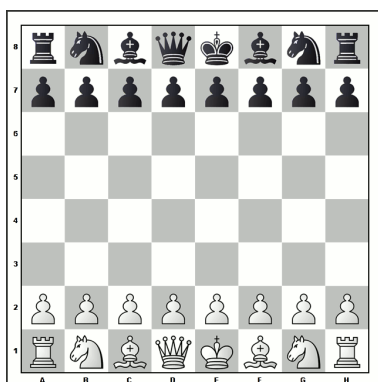
Kaks musta ratsut, tavaliselt märgitud sümboliga



Kaheksa musta etturit, tavaliselt märgitud sümboliga



2.3. Malendite algseis malelual on järgmine:

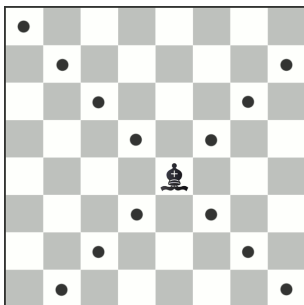


2.4. Kaheksat vertikaalset väljade rivi nimetatakse *liinideks*. Kaheksat horisontaalset väljade rivi nimetatakse *ridadeks*. Sama värvi väljade sirget rivi, mis kulgeb malelaua ühelt äärelt naaberääreni, nimetatakse *diagonaaliks*.

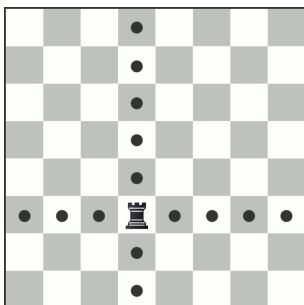
Artikkel 3. Malendite käigud

3.1. Ühtki malendit ei saa asetada väljale, millel asub teine sama värvi malend. Kui malend liigub vastasmängija malendi hõivatud väljale, siis see malend lüüakse ja eemaldatakse malelaualt sama käigu osana. Kui malend saab lüüa mingil väljal asuva vastasmängija malendi vastavalt artiklitele 3.2 – 3.8, siis ta ründab seda malendit. Malend ründab mingit välja isegi siis, kui malend ei saa sellele väljale käia, kuna ta jätkaks või asetaks sama värvi kuninga rünnaku alla.

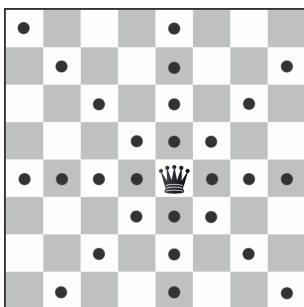
3.2. Oda võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel diagonaalil, millel ta asub.



3.3. Vanker võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil või real, millel ta asub.

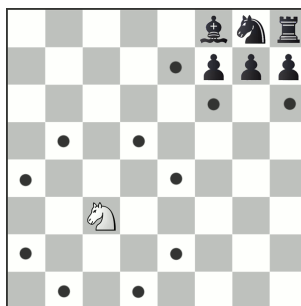


3.4. Lipp võib liikuda ükskõik millisele väljale sellel liinil, real või diagonaalil, millel ta asub.

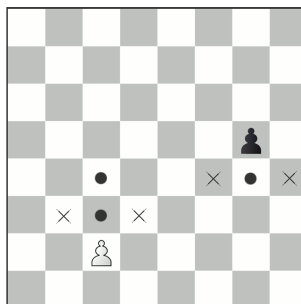


3.5. Nende käikude tegemisel ei või oda, vanker ega lipp liikuda üle ühestki teisest malendist.

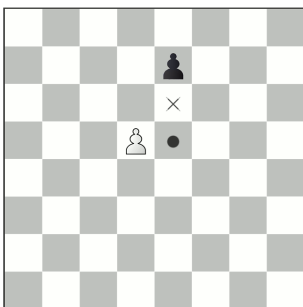
3.6. Ratsu võib liikuda ühele neist väljadest, mis on kõige lähemal sellele väljale, millel ta asub, ei asu aga samal real, liinil või diagonaalil.



- 3.7. a) Ettur võib liikuda edasi samal liinil vahetult tema ees asuvale vabale väljale;
 b) Oma esimesel käigul võib ettur edasi liikuda nagu punktis a, teise võimalusena võib ta edasi liikuda kahe välja võrra samal liinil tingimusel, et mõlemad väljad on vabad.
 c) Ettur võib liikuda väljale, millel asub vastasmängija malend ja mis on diagonaalselt tema ees ühel naaberliinil, ning lüüa selle malendi.



d) Ettur, mis ründab välja, mille ületas vastasmängija ettur, liikudes ühe käiguga oma lähteväljalt edasi kahe välja võrra, võib selle vastasmängija etturi lüüa, nagu oleks viimast liigutatud ainult ühe välja võrra. See löömine on määruste-pärane ainult sellele edasilükkele järgneval käigul ja seda nimetatakse löömiseks *möödaminnes*.



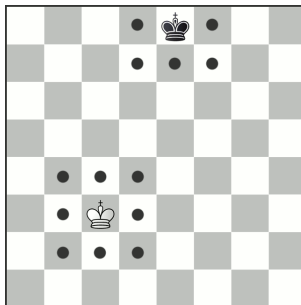
e) Kui ettur jõuab oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see sama käigu osana samal väljal asendada etturi värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga. Mängija valik pole piiratud eelnevalt löödud malenditega. Seda etturi muutmist teiseks malendiks nimetatakse *muundamiseks*. Uue malendi toime algab otsekohe.

3.8.

a) Kuninga liikumiseks on kaks erinevat viisi:

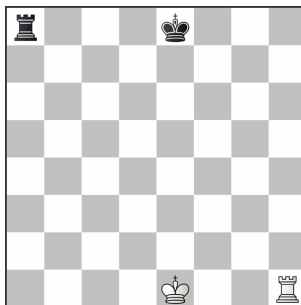
1) liikudes ükskõik millisele naaberväljale, mis pole vastasmängija ühe või mitme malendi

tules,

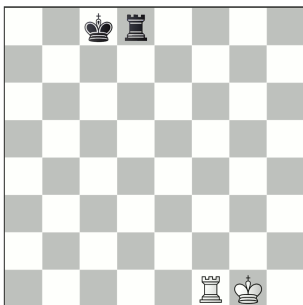


või

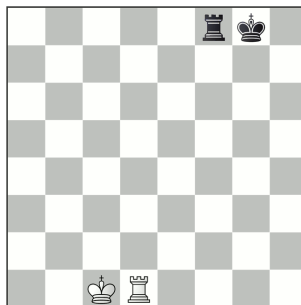
2) *vangerdades*. See on kuninga ja ühe sama värvi vankri käik piki mängija esimest rida, mis loetakse üheks kuningakäiguks ning mis tehakse järgmiselt: kuningas viiakse oma algväljalt kahe välja võrra algväljal asuva vankri poole ja seejärel asetatakse vanker üle kuninga väljale, mille kuningas äsja ületas.



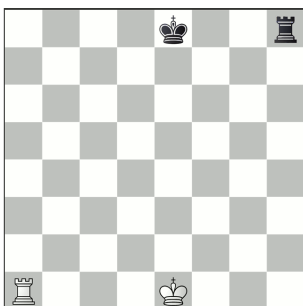
Enne valgete vangerdust kuninga-tiivale ja enne mustade vangerdust liputiivale



Pärast valgete vangerdust kuningastiivale ja pärast mustade vangerdust liputiivale



Pärast valgete vangerdust liputiivale ja pärast mustade vangerdust kuningastiivale



Enne valgete vangerdust liputiivale ja enne mustade vangerdust kuningastiivale

1) Vangerdusõigus on kadunud:

a) kui kuningas on juba liikunud

või

b) vankriga, mis on juba liikunud.

2) Ajutiselt ei saa vangerdada:

a) kui välja, millel kuningas asub, või välja, mille ta peab ületama, või välja, millele ta peab asuma, ründab üks või mitu vastasmängija malendit;

b) kui kuningas ja vankri vahel, millega kavatsetakse vangerdada, asub mingi malend.

3.9. Kuningas on *tules*, kui ta on vastasmängija ühe või mitme malendi rünnaku all, isegi kui nende malenditega ei saa sellele väljale käia, kuna nad jätvavad või asetavad siis oma kuninga tulle. Ühegi malendiga ei saa teha käiku, mis asetaks või jätaks sama värvi kuninga tulle.

Artikkel 4. Käigu tegemine

4.1. Käiku võib teha ainult ühe käega.

4.2. 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.

4.3. Välja arvatud artiklis 4.2 mainitud juhtum, kui käigul olev mängija meelega puudutab malelualal:

- a) üht või mitut oma malendit, siis peab ta käima esimese puudutatud malendiga, millega saab käia;
- b) üht või mitut vastasmängija malendit, siis peab ta lööma esimese puudutatud malendi, mida saab lüüa;
- c) üht kumbagi värvi malendit, siis peab ta lööma vastasmängija malendi oma malendiga. Kui see pole võimalik, siis tuleb käia oma malendiga, kui seda puudutati esimesena ja sellega saab käia, või lüüa vastasmängija malend, kui seda puudutati esimesena ja seda saab lüüa. Kui pole selge, kas esimesena puudutati oma või vastasmängija malendit, siis loetakse, et mängija on puudutanud oma malendit enne vastasmängija oma.

4.4. Kui käigul olev mängija

- a) meelega puudutab oma kuningat ja vankrit, siis peab ta sinnapoole vangerdama, kui see on võimalik;
- b) meelega puudutab vankrit ja seejärel oma kuningat, ei tohi ta sellel käigul sellele tiivale vangerdada ning olukorra suhtes rakendatakse artiklit 4.3a;
- c) kavatsedes vangerdada puudutab kuningat või kuningat ja vankrit üheaegselt, vangerdus sinnapoole on aga võimatu, peab mängija tegema oma kuningaga teise määrustepärase käigu (milleks võib olla ka vangerdus teisele poole). Kui kuningal pole määrustepäraseid käike, võib mängija teha ükskõik millise määrustepärase käigu;
- d) Kui mängija muundab etturi, on uue malendi valik lõplik, kui uus malend puudutab muundumisvälja.

4.5. Kui ühegi puudutatud malendiga ei saa käia ega ühtki neist ei saa lüüa, võib mängija teha ükskõik missuguse määrustepärase käigu.

4.6. 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;
- 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;
- c) etturi muundumise korral, kui ettur on malelaualt eemaldatud ja mängija käsi on vabastanud uue malendi pärast selle muundumisväljale asetamist. Kui mängija on käest vabastanud muundumisväljale jõudnud etturi, pole käik veel tehtud, kuid mängijal pole enam õigust asetada etturit teisele väljale.

Käiku nimetatakse määrustepäraseks, kui kõik artikli 3 asjakohased nõuded on täidetud. Kui käik pole määrustepärane, tuleb selle asemel teha teine käik vastavalt artiklile 4.5.

4.7. Mängija kaotab oma õiguse taotluse esitamiseks artikli 4 rikkumise kohta vastasmängija poolt, kui ta on juba ise mingit malendit meelega puudutanud.

Artikkel 5. Partii lõpetamine

- 5.1.** a) Partii on võitnud mängija, kes andis vastasmängija kuningale mati. Sellega on partii kohe lõppenud, tingimusel, et matiseisu tekitanud käik oli määrustepärane.
- b) Partii on võitnud mängija, kelle vastasmängija teatab, et ta alistub. Sellega on partii kohe lõppenud.
- 5.2.** a) Partii lõpeb viigiga, kui käigul oleval mängijal pole ühtki määrustepärast käiku ja tema kuningas ei ole tules. Siis on partii lõppenud *patiga*. Sellega on partii kohe lõppenud, tingimusel, et patiseisu tekitanud käik oli määrustepärane.
- b) Partii lõpeb viigiga, kui on tekkinud seis, kus kumbki mängija ei saa matistada vastasmängija kuningat mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga. Siis on partii lõppenud *surnud seisuga*. Sellega on partii kohe lõppenud, tingimusel, et seda seisu tekitanud käik oli määrustepärane.
- c) Partii lõpeb viigiga kahe mängija vastastikusel kokkuleppel partii ajal. Sellega on partii kohe lõppenud. (Vt. Artikkel 9.1).
- d) Partii võib lõppeda viigiga, kui sama seis on malelual tekkimas või tekkinud vähemalt kolm korda. (Vt. Artikkel 9.2)

- e) Partii võib lõppeda viigiga, kui mõlemad mängijad on teinud 50 viimast järjestikust käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta. (Vt. Artikkel 9.3)

Võistlusmäärused

Artikkel 6. Malekell

6.1. Malekellal on kaks poolt, mis on omavahel ühendatud selliselt, et neist ainult üks pool võib korraga töötada. Malekoodeksis tähendab kell üht neist pooltest. Malekella kummalgi poolel on *nooleke*. *Noolekese langemine* tähendab mängijale ettenähtud aja lõppemist.

6.2. a) Malekella kasutamisel peab kumbki mängija tegema miinimumarvu käike või kõik käigud selleks ettenähtud aja jooksul. Igal käigul võib lisada ka täiendava ajahulga. Kõik need tegurid tuleb eelnevalt kindlaks määrata.

b) Mängija ühel perioodil kokkuhoitud aeg lisatakse tema ajale, mis on ette nähtud järgmiseks perioodiks, välja arvatud *ajaviivitusmooduse* kasutamisel. Ajaviivitusmooduse kasutamisel saavad mõlemad mängijad kindlaksmääratud *põhimõtlemisaja*. Nad saavad samuti kindlaksmääratud *lisaaja* igale käigule. Põhiaeg hakkab vähenema alles siis, kui lisa-aeg on otsas. Tingimusel, et mängija seiskab oma kella enne lisaaja lõppu, ei muutu põhiaeg, sõltumata sellest, kui palju lisa-ajaga kasutati.

6.3. Kohe pärast noolekese langemist tuleb kontrollida artikli 6.2a nõuete täitmist.

6.4. Enne partii algust otsustab kohtunik, kuhu malekell asetatakse.

6.5. Partii alguseks ettenähtud ajal käivitatakse selle mängija kell, kellel on valged malendid.

6.6. a) Iga mängija, kes ilmub malelaua juurde pärast mänguaja algust, kaotab partii. Seega on puudumisaeg 0 minutit. Võistluse reeglid võivad ette näha teistsuguse puudumisaja.

b) Kui võistluse reeglid näevad ette teistsuguse 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.

- 6.7.** a) Partii jooksul seiskab kumbki mängija pärast malelual oma käigu tegemist oma kella ja käivitab ühtlasi vastasmängija kella. Mängijal peab alati olema võimalus oma kella seisata. Tema käiku ei loeta sooritatuks, kuni ta pole seda teinud, välja arvatud siis, kui käik lõpetab partii. (Vt. artiklid 5.1a, 5.2a, b, c ja 9.6) Aega malelual käigu tegemise ning oma kella seiskamise ja vastasmängija kella käivitamise vahel loetakse mängijale ettenähtud aja osaks.
- b) Mängija peab seiskama oma kella sama käega, millega ta tegi oma käigu. Mängijal on keelatud hoida oma sõrme kellanupul või selle kohal hõljuda.
- c) Mängijad peavad käsitsema malekella korralikult. On keelatud seda jõuga taguda, seda üles tõsta või pikali lüüa. Kella väära käsitlemisest karistatakse vastavalt artiklile 13.4.
- d) Kui mängija on võimetu kella kasutama, võib ta hankida selle toimingute tegemiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav. Kohtunik korrigeerib kellanäite õiglasel moel.

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

6.9. Välja arvatud juhul, kui rakendub üks artiklitest 5.1a, b või 5.2a, 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.

6.10. a) Kella iga näit loetakse lõplikuks, kui pole ilmseid defekte. Ilmse defektiga malekell tuleb asendada. Kohtunik asendab kella ja tegutseb oma parema äranägemise järgi, määrates kindlaks, mis aegu peab uus kell näitama.

- b) Kui partii ajal leitakse, et ühe või mõlema kella algnäidud polnud õiged, seiskab emb-kumb mängijatest või kohtunik otsekohe kellad. Kohtunik seab õiged algnäidud ning korrigeerib aegu ja käiguloendurit. Õigete näitude määramisel tegutseb ta oma parema äranägemise järgi.

6.11. Kui mõlemad noolekesed on langenud ja on võimatu kindlaks teha, kumb nooleke langes esimesena, siis

- a) partii jätkub, kui see juhtub mistahes mänguperioodil peale viimase;
b) partii on viik, kui see juhtub mänguperioodil, kus tuleb sooritada kõik ülejäänud käigud.

- 6.12.** 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 13.4.

6.13. Kui tekib määrustevastatus ja/või malendid tuleb oma varasematele kohtadele tagasi asetada, peab kohtunik toimima kellanäitude määramisel oma parema äranägemise järgi. Vajaduse korral peab ta samuti korrigeerima kella käiguloendurit.

6.14. Mängusaalis on lubatud ekraanid, monitorid või demonstratsioonilaudad, mis näitavad malelaual tekkinud seisu, tehtud käike ja nende arvu, ning kellad, mis ühtlasi näitavad käikude arvu. Mängija ei saa siiski esitada mingit taotlust, mis toetuks ainult sel moel esitatud informatsioonile.

Artikkel 7. Määrustevastatused

- 7.1.** 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.

7.2. Kui partiid on alustatud vastupidist värvi malenditega, siis partii jätkub, kui kohtunik ei tee teistsugust otsust.

7.3. 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.

7.4. a) Kui partii ajal leitakse, et on sooritatud määrustevastane käik, kaasa arvatud vastasmängija kuninga löömine või muundamisnõuete mittetäitmine, tuleb taastada seis, nagu see oli vahetult enne määrustevastastust. Kui seis, mis oli malelaual vahetult enne seda, kui tehti määrustevastane käik, ei saa kindlaks teha, jätkub partii viimasest kindlakstehtavast seisust enne määrustevastastust. Kellanäidud tuleb

korrigeerida vastavalt artiklile 6.13. Määrustevastast käiku asendava käigu kohta kehtivad artiklid 4.3 ja 4.6. Seejärel partii jätkub sellest ennistatud seisust.

- b) Artiklile 7.4a vastava tegevuse puhul annab kohtunik kahe esimese määrustevastase käigu eest vastasmängijale kummalgi juhul kaks minutit täiendavat aega. Sama mängija kolmanda 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.

7.5. Kui partii ajal leitakse, et malendid on oma väljadelt nihkunud, tuleb taastada seis, mis oli enne määrustevastasust. Kui seis, mis oli malelaual vahetult enne määrustevastasuse teket, ei saa kindlaks teha, jätkub partii viimasest kindlakstehtavast seisust enne määrustevastasust. Kellanaidud tuleb korrigeerida vastavalt artiklile 6.13. Seejärel jätkub partii sellest ennistatud seisust.

Artikkel 8. Käikude üleskirjutamine

8.1. 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 p. 1a alusel. 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. Mõlemad mängijad peavad märkima viigipakkumise partiiprotokolli. (Vt. lisa C13)

Kui mängija ei saa partiiprotokolli pidada, võib ta hankida käikude kirjutamiseks abilise, kes peab olema kohtunikule vastuvõetav. Kohtunik korrigeerib tema kellanaitu õiglasel moel.

8.2. Partiiprotokoll peab olema kohtunikule kogu partii jooksul nähtav.

8.3. Partiiprotokollid on võistluse korraldajate omandiks.

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 ülejäänud ajal kohustatud täitma artikli 8.1 nõudeid. Kohe pärast ühe noolekese langemist peab mängija oma partiiprotokolli täielikult korda tegema, enne kui ta käib malelaual mingi malendiga.

- 8.5.** a) Kui kumbki mängija pole kohustatud pidama partiiprotokollid vastavalt artiklile 8.4, peab kohtunik või tema abi püüdma olla kohal ja kirjutama käike. Sel juhul seiskab kohtunik kohe pärast ühe noolekese langemist kellad. Siis teevad mõlemad mängijad oma partiiprotokollid korda, kasutades kohtuniku või vastasmängija protokollid.
- b) Kui ainult üks mängija pole kohustatud vastavalt artiklile 8.4 partiiprotokollid pidama, peab ta selle täielikult korda tegema enne mingi malendiga käimist niipea, kui üks nooleke on langenud. Tingimusel, et mängija on käigul, võib ta kasutada oma vastasmängija partiiprotokollid, kuid peab selle tagasi andma enne oma käigu tegemist.
- c) Kui pole olemas ühtki täielikku partiiprotokollid, peavad mängijad taastama partii teisel malelaual kohtuniku või tema abi kontrollid all. See märgib kõigepealt üles partiis tekkinud seis, kellanäidud ja tehtud käikude arvu, kui see info on enne partii taastamist olemas.

8.6. Kui partiiprotokollid pole võimalik korda teha nii, et need näitaksid, et mängija on aja ületanud, loetakse järgmisena tehtav käik järgmise ajakontrollid esimeseks käiguks, kui ei saa tõendada, et on tehtud rohkem käike.

8.7. Partii lõpul kirjutavad mõlemad mängijad alla mõlemale partiiprotokollid, märkides ära partii tulemust. Isegi siis, kui see on vale, jääb see tulemus kehtima, kui kohtunik ei otsusta teisiti.

Artikkel 9. Viigistatud partii

- 9.1.** a) Võistluse reeglid võivad ette näha, et mängijad ei tohi leppida viiki enne kindlaksmääratud käikude arvu või ei tohi seda üldse kohtuniku loata.
- b) Kui võistluse reeglid lubavad leppida viiki, siis kehtib järgmine:
1. Mängija, kes soovib pakkuda viiki, peab seda tegema pärast oma käigu tegemist malelaual ning enne oma kella seiskamist ja vastasmängija kella käivitamist. Mängu kestel ükskõik millisel muul ajal tehtud ettepanek on siiski kehtiv, kuid tuleb arvestada artiklit 12.6. 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 puudutamise kavatsusega sellega käia või see lüüa või lõpeb partii mingil muul viisil.

2. Viigipakkumise peavad mõlemad mängijad vastava sümboliga oma partiiprotokollile märkima. (Vt. lisa C13)
3. Viigitaotlust vastavalt artiklile 9.2, 9.3 või 10.2 loetakse viigipakkumiseks.

9.2. Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektsel taotlusel, kui sama seis vähemalt kolmandat korda (mitte tingimata käikude kordamisega):

- a) on tekkimas, kui ta kõigepealt kirjutab oma käigu oma partiiprotokollile ja teatab kohtunikule oma kavatsusest see käik teha või
- b) on just tekkinud ja viiki taotleb mängija on käigul. Seisud a ja b 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 etturit, mida võis möödaminnes lüüa, ei saa enam sel moel lüüa. Kui kuningas või vanker on sunnitud käima, kaotab see tema vangerdusõiguse, kui see oli olemas, alles pärast sellega käimist.

9.3. Partii lõpeb viigiga käigul oleva mängija korrektsel taotlusel, kui

- a) ta kirjutab oma partiiprotokollile käigu 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 teinud 50 viimast käiku ilma ühegi etturikäiguta ja ühegi löömiseta.

9.4. 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.

9.5. Kui mängija taotleb viiki artiklite 9.2 või 9.3 alusel, võib ta seisata mõlemad kellad. (Vt. artikkel 6.12b) 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 3 minutit vastasmängija mõtlemisajale. Siis partii jätkub. Kui taotlus põhines kavatsel käigul, tuleb see käik teha vastavalt artiklile 4.

9.6. 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 oli määrustepärane.

Artikkel 10. Kiire lõppmäng

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

10.2. 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 6.12b)

- 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, saab vastasmängija täiendavalt kaks minutit.
- d) Kohtuniku otsus seoses artikliga 10a, b ja c on lõplik.

Artikkel 11. Punktid

11.1. Kui eelnevalt pole teisiti teatatud, saab partii võitnud või mänguta võitnud mängija ühe punkti (1), partii kaotanud või mänguta kaotanud mängija punkte ei saa (0) ja partii viigistanud mängija saab pool punkti (1/2).

Artikkel 12. Mängijate käitumine

12.1. Mängijad ei või ette võtta tegevusi, mis kahjustaksid malemängu mainet.

12.2. Mängijail ei ole lubatud kohtuniku loata *mängualalt* lahkuda. Mänguala määratlusse mahuvad mängukoht, puhkeruumid, paik kehakinnituseks, suitsetamiseks määratud paik ning teised kohtuniku poolt määratud kohad. Käigul olev mängija ei tohi ilma kohtuniku loata mängukohast lahkuda.

- 12.3.**
- a) Mängu ajal on mängijatel keelatud kasutada ükskõik milliseid märkmeid, informatsiooniallikaid ja nõuandeid või analüüsida teisel malelaual.
 - b) Kohtuniku loata on mängijal keelatud omada mängualal mobiiltelefoni või teisi elektroonilisi sidevahendeid, kui need pole

täielikult välja lülitatud. Kui mistahes selline seade tekitab heli, kaotab mängija partii. Vastasmängija võidab. Siiski kui vastasmängija ei saa partiid võita mistahes määrusepäraste käikude seeriaga, on tema tulemuseks viik.

c) Suitsetamine on lubatud ainult mängualal kohtuniku poolt määratud osas.

12.4. Partiiprotokollil võib kasutada ainult käikude, kellaegade, viigipakkumiste, mingi taotlusega seotud asjaolude ja muude asjakohaste andmete ülesmärkimiseks.

12.5. Oma partii lõpetanud mängijad loetakse pealtvaatajateks.

12.6. Keelatud on vastasmängijat ükskõik mil moel häirida või segada. Sii kuuluvad ka ülemäärased taotlused, ülemäärased viigipakkumised või müraallika toomine mängualale.

12.7. Artiklite 12.1 – 12.6 ükskõik missuguse osa rikkumine võib kaasa tuua karistuse vastavalt artiklile 13.4.

12.8. Mängija pidevat keeldumist malekoodeksist kinni pidamast tuleb karistada partii kaotusega. Kohtunik otsustab vastasmängija tulemuse.

12.9. Kui leitakse, et mõlemad mängijad on süüdi vastavalt artiklile 12.8, loetakse partii kaotatuks mõlemale mängijale.

12.10. Artikli 10.2d või lisa D puhul ei saa mängija kaevata kohtuniku otsuse peale. Muidu võib mängija kaevata kohtuniku mistahes otsuse peale, kui võistluse reeglid ei näe ette teisiti.

Artikkel 13. Kohtuniku roll (vt. eessõna)

13.1. Kohtunik jälgib, et malekoodeksist rangelt kinni peetaks.

13.2. Kohtunik tegutseb võistluste huvides. Ta peab tagama head mängutingimused ja vältima mängijate segamist. Ta juhib võistluste kulgu.

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

13.4. Kohtunik võib rakendada ühte või enamat järgmistest karistustest:

- a) hoiatus,
- b) vastasmängija kulutamata aja suurendamine,
- c) eksinud mängija kulutamata aja vähendamine,
- d) partii kaotatuks tunnistamine,
- e) eksinud mängija poolt partiis saadud punktide arvu vähendamine,
- f) vastasmängija poolt partiis saadud punktide arvu suurendamine selles partiis maksimaalselt võimalikuni,
- g) võistlustelt kõrvaldamine.

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

13.6. 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.

- 13.7.** a) Pealtvaatajad ja teiste partiide mängijad ei tohi partii läheduses kõnelda ega muul viisil sellesse sekkuda. Kui vaja, võib kohtunik süüdlased mängualalt eemaldada. Kui keegi märkab määruste-
vastasust, võib ta informeerida ainult kohtunikku.
- b) Kohtuniku loata on kõigil keelatud mängualal ja igal kohtuniku poolt määratud sellega külgneval alal kasutada mobiiltelefoni või mistahes sidevahendit.

Artikkel 14. FIDE

14.1. Liikmesföderatsioonid võivad paluda FIDE-t anda ametlik otsus malekoodeksit puudutavate probleemide kohta.

Lisad

A. Kiirmale

A.1. *Kiirmale* partii on niisugune, kus kõik käigud tuleb teha kindlaksmääratud aja jooksul, mis kummalegi mängijale on vähemalt 15 minutit, kuid vähem kui 60 minutit või nii et määratud aeg ja 60-kordne lisand kokku on kummalegi mängijale vähemalt 15 minutit, kuid vähem kui 60 minutit.

A.2. Mängijatel pole vaja käike üles kirjutada.

A.3. Kui on olemas mängu küllaldane järelevalve (näiteks üks kohtunik maksimaalselt 3 partiile), rakendatakse Võistlusmäärusi.

A.4. Kui järelevalve pole küllaldane, rakendatakse Võistlusmäärusi, välja arvatud seal, kus tähtsamad on järgmised Kiirmale reeglid:

- a) Kui kumbki mängija on sooritanud kolm käiku, ei võeta vastu mingeid taotlusi seoses malendite vale asendi, malelaua paigutuse ja kellanäitudega. Kui kuninga ja lipu asend on ära vahetatud, pole vangerdus sellise kuningaga lubatud.
- b) Kohtunik peab langetama otsuse vastavalt artiklile 4 (Käigu tegemine) ainult siis, kui üks või mõlemad mängijad paluvad tal seda teha.
- c) Määrustevastane käik on sooritatud, kui vastasmängija kell on käivitatud. Vastasmängijal on seejärel õigus väita enne oma käigu tegemist, et mängija on sooritanud määrustevastase käigu. Alles pärast sellist taotlust teeb kohtunik otsuse. Siiski sekkub kohtunik võimaluse korral, kui mõlemad kuningad on tules või kui etturi muundamine pole lõpetatud.
- d)
 1. Nooleke loetakse langenuks, kui mängija on esitanud selle kohta põhjendatud taotluse. Kohtunik peab hoiduma märku andmast, et nooleke on langenud, kuid ta võib seda teha, kui mõlemad noolekesed on langenud.
 2. 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.
 3. Kui mõlemad noolekesed on langenud, nagu kirjeldatud p. 1 ja 2, loeb kohtunik partii viigiks.

B. Väikmale

B.1. *Väikpartii* on selline, kus kõik käigud tuleb teha kindlaksmääratud aja jooksul, mis on lühem kui 15 minutit kummalegi mängijale, või nii et määratud aeg ja 60-kordne lisand kokku moodustavad vähem kui 15 minutit kummalegi mängijale.

B.2. Kui on olemas mängu küllaldane järelevalve (üks kohtunik ühele partiile), rakendatakse võistlusmäärusi ja artiklit A.2.

B.3. Kui järelevalve pole küllaldane, rakendatakse järgmist:

- a) Mängus juhendatakse lisas A toodud Kiirmale reeglitest, välja arvatud siis, kui esmatähts on järgmised Väikmale reeglid.
- b) Artiklid 10.2 ja A.4.c ei kehti.
- c) Määrustevastane käik on sooritatud, kui vastasmängija kell on käivitatud. Vastasmängija võib seejärel enne oma käigu tegemist taotleda võitu. Kui aga vastasmängija ei saa matistada mängija kuningat mingi võimaliku määrustepäraste käikude seeriaga, on tal õigus enne oma käigu tegemist taotleda viiki. Kui vastasmängija on oma käigu teinud, ei saa määrustevastast käiku korrigeerida, kui pole vastastikust kokkulepet kohtuniku sekkumiseta.

C. Algebraalne notatsioon

FIDE tunnustab oma turniiridel ja matsidel ainult üht süsteemi notatsiooni, algebraist süsteemi, ja soovib seda ühtset malenotatsiooni kasutada ka malekirjanduses ja -perioodikas. Partiiprotokolle, kus kasutatakse muud notatsioonisüsteemi peale algebralise, ei saa kasutada tõendusena seal, kus sel eesmärgil tavaliselt kasutatakse mängija partiiprotokoll. Kohtunik, kes märkab, et mängija kasutab muud notatsioonisüsteemi peale algebralise, peab mängijat sellest nõudest hoiatama.

Algebraise süsteemi kirjeldus

C.1. Selles kirjelduses tähendab *malend* iga malendit peale etturi.

C.2. Iga malend märgitakse tema nimetuse esimese tähega, suurtähega. Näide: K=kuningas, L=lipp, V=vanker, O=oda, R=ratsu.

C.3. Malendite nimetuse esitähena võib mängija vabalt kasutada esimest tähte tema maal üldiselt kasutatavast nimetusest. Näited: F=fou (oda

prantsuse keeles), L=loper (oda hollandi keeles). Trükipäljaannetes soovitatakse kasutada malendite kujutusi.

C.4. Ettoreid ei märgita nende esimese tähega, vaid neid tuntakse niisuguse tähe puudumisest. Näited: e5, d4, a5.

C.5. Kaheksa liini (valgetel vasakult paremale ja mustadel paremalt vasakule) märgitakse väikeste tähtedega: vastavalt a, b, c, d, e, f, g, h.

C.6. Kaheksa rida (valgetel alt üles ja mustadel ülalt alla) nummerdatakse vastavalt 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Järelkult asetatakse algseisus valged vigurid ja etturid esimesele ja teisele reale, mustad vigurid ja etturid kaheksandale ja seitsmendale reale.

C.7. Eelnevatest reeglitest tulenevalt saavad kõik 64 välja muutumatuks, ainult sellele väljale kuuluvaks tähistuseks tähe ja numbri kombinatsioonid.

C.8. Viguri iga käik märgitakse viguri a) nimetuse esitähel ja b) sihtväljaga. A) ja b) vahel pole kriipsu. Näited: Oe5, Rf3, Vd1. Etturite puhul märgitakse ainult sihtväli. Näited: e5, d4, a5.

C.9. Kui vigur lööb malendi, asetatakse viguri nimetuse esitähel ja sihtvälja vahele x. Näited: Oxe5, Rxf3, Vxd1.

Kui ettur lööb malendi, tuleb märkida lähteliin, siis x, siis sihtväli. Näited: dx5, gxf3, axb5. Möödamannes löömise puhul märgitakse sihtväljaks väli, millele lööv ettur lõpuks jääb, ja käigule lisatakse e.p. (en passant). Näide: exd6 e.p.

C.10. Kui samale väljale saavad käia kaks ühesugust vigurit, märgitakse käinud malend järgmiselt:

- 1) kui mõlemad malendid on samal real: a) viguri nimetuse esitähel, b) lähteliin ja c) sihtväli;
- 2) kui mõlemad malendid on samal liinil: a) viguri nimetuse esitähel, b) lähteriida ja c) sihtväli;

Kui malendid on erinevatel ridadel ja liinidel, eelistatakse meetodit 1. Löömise puhul tuleb b) ja c) vahele asetada x.

Näited:

- 1) Väljadel g1 ja e1 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla Rgf3 või Ref3.
- 2) Väljadel g5 ja g1 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla R5f3 või R1f3.

3) Väljadel h2 ja d4 on kaks ratsut ning üks neist liigub väljale f3. Käiguks võib olla Rhf3 või Rdf3.

Kui väljal f3 leiab aset löömine, muutuvad eelnenud näited x vaheleasetamisega. Käigud võivad olla: 1) kas Rgxf3 või Rexf3, 2) kas R5xf3 või R1xf3, 3) kas Rhxf3 või Rdx3.

C.11. Kui kaks etturit võivad lüüa vastase sama vigurit või etturit, märgitakse käinud malend: a) lähteliini tähega, b) x-ga, c) sihtväljaga. Näide: kui valge etturid on väljadel c4 ja e4 ning must ettur või vigur väljal d5, võib valge käigu notatsioon olla kas cxd5 või exd5.

C.12. Etturi muundumisel märgitakse tegelik etturikäik, millele otsekohe järgneb uue viguri esitäh. Näited: d8L, f8R, b1O, g1V.

C.13. Viigipakkumine tuleb märkida (=).

Tavalised lühendid:

0-0	vangerdus vankriga h1 või vankriga h8 (kuningatiivavangerdus)
0-0-0	vangerdus vankriga a1 või vankriga a8 (liputiivavangerdus)
x	löömine
+	tuli
++ või #	matt
e.p.	löömine möödaminnes

Tule, mati ja löömise märkimine partiiprotokollis pole kohustuslik.

Partiinäide 1. e4 e5 2. Rf3 Rf6 3. d4 exd4 4. e5 Re4 5. Lxd4 d5 6. exd6 e.p. Rxd6 7. Og5 Rc6 8. Le3+ Oe7 9. Rbd2 0-0 10. 0-0-0 Ve8 11. Kb1 (=)

D. Kiired lõppmängud, kui kohtunikke pole kohal

D.1. Kui partiisid mängitakse vastavalt artiklile 10, võib mängija taotleda viiki, kui tema kellale on jäänud vähem kui kaks minutit ja enne kui tema nooleke langeb. Tema taotluse aluseks võib olla arvamus,

- et vastasmängijal pole võimalik võita normaalsete vahenditega ja/või
- et vastasmängija ei tee jõupingutusi võitmiseks normaalsete vahenditega.

Juhul a peab mängija lõppseisu üles kirjutama ja tema vastasmängija seda kinnitama.

Juhul b peab mängija lõppseisu üles kirjutama ja lisama korraliku partiiprotokoll. Vastasmängija kinnitab nii partiiprotokoll kui ka lõppseisu.

Taotlus antakse edasi kohtunikule, kelle otsus on lõplik.

E. Reeglid mänguks pimedate ja vaegnägijatega

E.1. Turniiride korraldajatel on õigus rakendada järgmisi reegleid vastavalt kohalikele tingimustele. Võistlusmales nägija ja vaegnägija (juriidiliselt pimedad) vahel võib ükskõik kumb mängijatest nõuda kahe laua kasutamist: nägev mängija kasutab normaalset lauda, vaegnägija eriliselt valmistatud lauda. Eriliselt valmistatud laud peab vastama järgmistele nõuetele:

- a) laua suurus olgu vähemalt 20 x 20 cm;
- b) mustad väljad peavad olema veidi kõrgemad;
- c) igal väljal peab olema kinnitussüvend;
- d) igal malendil peab olema väljaulatuv osa, mis sobib kinnitussüvendisse;
- e) malendid olgu Staunton-tüüpi, seejuures mustad malendid eriliselt märgitud.

E.2. Partiid mängitakse vastavalt järgmistele reeglitele:

1. Käigud tuleb selgelt teatada. Vastasmängija peab käiku kordama ja tegema selle oma laual. Etturit muundades peab mängija teatama, missuguseks malendiks ettur muundatakse. Et teated oleksid võimalikult selged, on soovitatav kasutada järgmisi nimesid vastavate tähtede asemel.

A - Anna	B – Bella	C - Cesar	D – David
E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H – Hector

Kasutada tuleb algebralist notatsiooni.

Read valge poolt musta poole saavad saksakeelsed numbrid:

1 – eins	2 – zwei	3 – drei	4 – vier
5 – fünf	6 – sechs	7 – sieben	8 – acht

Vangerdus teatatakse „Lange Rochade“ (sks. pikk vangerdus) ja „Kurze Rochade“ (sks. lühike vangerdus).

Malendid kannavad nimesid: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

2. Vaegnägija laual loetakse malend *puudutatuks*, kui see on kinnitussüvendist välja võetud.
3. Käik loetakse *teostatuks*, kui:
 - a) löömisel on malend eemaldatud käigul oleva mängija laualt,
 - b) malend on asetatud teise kinnitussüvendisse,
 - c) käik on teatatud.Alles seejärel käigustatakse vastasmängija kell.
Nägeva mängija suhtes rakendatakse punktide 2 ja 3 osas normaalseid reegleid.
4. Vaegnägijatel on lubatud kasutada erilise konstruktsiooniga malekella. Sellele peavad olema järgmised omadused:
 - a) Numbri-laual, kus on tugevad osutid, peab iga 5 minutit olema märgitud punktiga ja iga 15 minutit kahe kõrgema punktiga.
 - b) Kontrollnooleke olgu kergesti kombatav. Tuleb hoolitseda, et nooleke ei takistaks minutiosuti kompamist täistunni viimasel viiel minutil.
5. Vaegnägija peab pidama partii-protokolli pimedate kirjas (Braille), harilikult kirjutades või võtma käigud magnetofonilindile.
6. Suulisel teatamisel juhtunud viga tuleb kohe parandada ja seda enne vastasmängija kella käigustamist.
7. Kui partii jooksul tekivad laudadel erinevad seisud, tuleb need korrigeerida abikohtuniku ja mõlema mängija partii-protokollide abil. Kui protokollid ühtuvad, peab mängija, kes on kirjutanud õige, teinud aga vale käigu, parandama oma seisu, nii et see vastaks protokollile.
8. Kui juhtub, et ka partii-protokollid erinevad teineteisest, tuleb pöörduda tagasi seisu juurde, kus protokollid ühtuvad. Abikohtunik peab vastavalt korrigeerima kellade näite.
9. Vaegnägijast mängijal on õigus kasutada abilist, kellel on järgmised kohustused või osa nendest:
 - a) teha emma-kumma mängija käik vastasmängija laual,
 - b) teatada mõlema mängija käigud,
 - c) pidada vaegnägijast mängija partii-protokolli ja käigustada tema vastasmängija kell (arvestades punkti 3c),
 - d) teatada vaegnägijast mängijale ainult tema palvel tehtud käikude arv ja mõlema mängija poolt kasutatud aeg,

- e) nõuda partii võitu, kui vastasmängija on ületanud aja, ja informeerida abikohtunikku, kui nägev mängija on puudutanud üht oma malenditest;
- f) sooritada vajalikke toiminguid partii katkestamisel. Kui vaegnägijast mängija ei kasuta abilist, võib nägev mängija kasutada abilist, kes täidab punktides 9a ja 9b märgitud kohustusi.

F. Male960 reeglid

F.1. Enne male960 partiid asetatakse algseis lauale suvaliselt vastavalt kindlatele reeglitele. Seejärel mängitakse partiid samamoodi kui tavamales. Malenditel on normaalsed käigud ja kummagi mängija eesmärgiks on vastasmängija kuninga matistamine.

F.2. Nõuded algseisule

Male960 algseis peab vastama kindlatele reeglitele. Valged etturid asetatakse 2. reale nagu tavamaleski. Kõik muud valged malendid asetatakse suvaliselt 1. reale, kuid seejuures on tegemist järgmiste piirangutega:

- a) Kuningas asetatakse kuhugi kahe vankri vahele.
- b) Odad asetatakse erinevat värvi väljadele.
- c) Mustad malendid asetatakse nagu valgedki nendega vastamisi asuvatele väljadele.

Algseis määratakse enne partiid arvutiprogrammiga või kasutades täringut, münti, kaarte vm.

F.3. Male960 vangerdusreeglid

- a) Male960 lubab kummalgi mängijal üks kord partii jooksul vangerdada. Võimaluse korral on see nii kuninga kui vankri käik samal käigul. Ometi on vangerduses vaja mõningate tavamale reeglite tõlgendusi, kuna tavalised reeglid eeldavad vankri ja kuninga algasendeid ega ole male960-s rakendatavad.
- b) Kuidas vangerdada

Male960-s teostatakse vangerdusmanööver sõltuvalt vangerdava kuninga ja vankri vangerduseelsest asendist ühega neist neljast meetodist:

1. Topeltkäiguga vangerdus: ühekorraga tehakse käik kuningaga ja käik vankriga.

2. Kohavahetusvangerdus: vahetatakse ära kuninga ja vankri asend.
3. Ainult kuningakäiguga vangerdus: tehakse ainult käik kuningaga.
4. Ainult vankrikäiguga vangerdus: tehakse ainult käik vankriga.

Soovitused

Kui vangerdatakse materiaalsel laual inimesest mängijaga, siis on soovitatav, et kuningas viidaks väljaspool mängupinda tema lõppasendi kõrvale, seejärel viiakse vanker tema lähteasendist lõppasendisse ning siis asetatakse kuningas tema lõppväljale. Pärast vangerdust on vankri ja kuninga lõppasendid täpselt samasugused, nagu nad oleksid tavamales.

Selgitus

Seega pärast c-poolse vangerdust (mis märgitakse 0-0-0 ja mida üldtuntud males teatakse liputiiva vangerdusena) asub kuningas c-liinil (c1 valge ja c8 must) ning vanker d-liinil (d1 valge ja d8 must). Pärast g-poolse vangerdust (mis märgitakse 0-0 ja mida üldtuntud males teatakse kuningatiiva vangerdusena) asub kuningas g-liinil (g1 valge ja g8 must) ning vanker f-liinil (f1 valge ja f8 must).

Märkused

1. Igasuguste arusaamatuste vältimiseks on kasulik öelda enne vangerdust: „Ma vangerdan.“
2. Mõnedes algseisudes ei liigu vangerduse jooksul kuningas või vanker (aga mitte mõlemad).
3. Mõnedes algseisudes võib vangerdus toimuda juba esimesel käigul.
4. Kõik väljad kuninga alg- ja lõppvälja vahel (kaasa arvatud lõppväli) ning kõik väljad vankri alg- ja lõppvälja vahel (kaasa arvatud lõppväli) peavad olema vabad, peale nende, kus asuvad kuningas ja vangerdav vanker.
5. Mõnedes algseisudes võivad vangerduse jooksul jääda mõned väljad hõivatuks, mis peaksid tavamales vabad olema. Näiteks pärast c-poolse vangerdust (0-0-0) on võimalik, et a, b ja/või e jäävad hõivatuks, ning pärast g-poolse vangerdust (0-0) on võimalik, et e ja/või h on hõivatud.

Eeskirjad juhuks, kui partii tuleb katkestada

1. a) Kui partii ei ole mänguks ettenähtud aja jooksul lõppenud, nõuab kohtunik, et käigul olev mängija suleks selle käigu ümbrikku. Mängija peab kirjutama oma käigu selges notatsioonis oma partiiprotokolli, panema oma protokolli koos vastasmängija omaga ümbrikku, kleepima ümbriku kinni ja alles siis seiskama oma kella, vastasmängija kella käivitamata. Nii kaua, kuni ta pole kelli seisanud, säilitab mängija õiguse oma *salakäiku* muuta. Kui pärast kohtuniku korraldust salakäik üles kirjutada teeb mängija käigu malelaual, peab ta selle käigu oma salakäiguna partiiprotokolli kirjutama.
b) Kui käigul olev mängija katkestab partii enne mänguaja lõppu, siis arvestatakse, et ta sulges ümbriku mänguaja lõpuks nominaalselt ettenähtud ajal ja tema allesjäänud aeg märgitakse vastavalt.
2. Ümbrikule kirjutatakse:
 - a) mängijate nimed;
 - b) seis vahetult enne salakäiku;
 - c) kummagi mängija kulutatud aeg;
 - d) salakäigu kirjutanud mängija nimi;
 - e) mitmes käik on salakäik;
 - f) viigipakkumine, kui ettepanek on jõus;
 - g) mängu jätkamise kuupäev, kellaaeg ja koht.
3. Kohtunik kontrollib informatsiooni õigsust ümbrikul ja on vastutav ümbriku säilitamise eest.
4. Kui mängija pakub viiki pärast seda, kui tema vastasmängija on kirjutanud salakäigu, on pakkumine jõus nii kaua, kui vastasmängija on selle vastu võtnud või tagasi lükanud vastavalt artiklile 9.1.
5. Enne partii jätkamist asetatakse malelauale seis, mis oli vahetult enne salakäiku, ja kelladele seatakse ajad, mis kumbki mängija oli kulutanud partii katkestamiseni.
6. Kui enne partii jätkamist on lepitud viiki või üks mängija teatab kohtunikule, et ta alistub, siis on partii lõppenud.
7. Ümbrik tuleb avada ainult siis, kui kohal on mängija, kes peab salakäigule vastama.
8. Välja arvatud artiklites 5, 6.9 ja 9.6 mainitud juhtudel, on partii kaotanud mängija, kelle salakäik

- a) on ebaselge;
- b) on üles kirjutatud selliselt, et selle tõelist tähendust on võimatu kindlaks määrata;
- c) on määrustevastane.

9. Kui partii jätkamiseks kokkulepitud ajal

- a) mängija, kes peab salakäigule vastama, on kohal, siis ümbrik avatakse, salakäik tehakse malelual ja tema kell käivitatakse;
- b) mängijat, kes peab salakäigule vastama, ei ole kohal, siis käivitatakse tema kell. Kui ta saabub, võib ta kella seisata ja pöörduda kohtuniku poole. Siis avatakse ümbrik, tehakse käik malelual ja käivitatakse tema kell uuesti;
- c) salakäigu kirjutanud mängijat ei ole kohal, siis on vastasmängijal õigus kirjutada oma vastukäik partiiprotokollis, asetada oma protokoll uude ümbriku, seisata oma kell ja käivitada puuduva mängija kell, selle asemel et teha oma vastukäik tavalisel moel. Kui nii, siis tuleb ümbrik anda kohtuniku kätte hoiule ja avada pärast puuduva mängija saabumist.

10. Mängija kaotab partii, kui ta hilineb katkestatud partii jätkamiseks malelaua juurde rohkem kui ühe tunni (kui võistluse reeglid ei näe ette või kohtunik ei otsusta teisiti). Kui aga hilineb salakäigu kirjutanud mängija, võib partii tulemus olla teistsugune:

- a) puuduv mängija on võitnud partii, kui ta on salakäiguga andnud mati;
- b) puuduv mängija on viigistanud partii, kui salakäik viib patile või on salakäigu tagajärjel tekkinud üks artikli 9.6 seisudest;
- c) malelaua juures viibiv mängija on kaotanud partii vastavalt artiklile 6.9.

11. a) Kui ümbrik salakäiguga on kadunud, tuleb partiid jätkata sellest seisust ja nende kellaegadega, mis olid katkestamise ajaks. Kui ei saa taastada katkestamiseni kulunud mõtlemisaegu, määrab need kohtunik. Mängija, kes oli salakäigu üles kirjutanud, teeb malelual käigu, mille ta väidab olevat üles kirjutanud.

- b) Kui seisu pole võimalik taastada, siis partii tühistatakse ja tuleb mängida uus partii.

12. Kui partii jätkamisel teatab üks mängija enne oma esimest käiku, et kellale on seatud vale aeg, siis tuleb viga parandada. Kui viga ei avastatud, siis jätkub partii kellanäite korrigeerimata, kui vaid kohtunik ei leia, et tagajärjed oleksid liiga rasked.

13. Iga katkestatud partiide jätkamiseks määratud aja kestust kontrollitakse kohtuniku kellaga. Algus- ja lõpu-aeg tuleb eelnevalt teatada.