

FIDE turniirimäärused

Heaks kiidetud 1986 FIDE Peaassambleel ja 2007 FIDE Presidendi nõukogu koosolekul. Parandatud FIDE Peaassambleedel 1989, 1992, 1993, 1994, 1998 ja 2006.

Võistlustel tuleb mängida vastavalt FIDE malekoodeksile. FIDE turniirimäärusi tuleb kasutada seoses malekoodeksiga, mis pole nendega mingil moel vastuolus. Nad rakenduvad kõigil FIDE ametlikel võistlustel. Neid on soovitatav rakendada kõigil FIDE reitinguarvestusse minevatel võistlustel, vajaduse korral neid parandades. Eeldatakse, et mistahes võistluse korraldajad, mängijad ja kohtunikud tutvuvad nende eeskirjadega enne võistluse algust.

Artikkel 1. Üldine märkus

Kui mingil võistlusel tekib probleem, mis pole turniiri sisereeglitega kaetud, on soovitatav, et neid määrusi tunnustataks lõplike eeskirjadena.

Artikkel 2. Korraldaja (PO)

Võistluse korraldamise eest vastutav maleliit või haldusorgan võib anda selle tehnilise korralduse korraldajale. Koos maleliiduga ja vajadusel konsulteerides FIDE-ga nimetab see korralduskomitee, kes vastutab kõigi rahaliste, tehniliste ja korraldusküsimuste lahendamise eest.

Artikkel 3. Kutsed, registreerimine ja ülesanded

- a) Kutsed FIDE võistlusele väljastatakse nii vara kui võimalik.
- b) PO peab vastavate rahvuslike maleliitude kaudu saatma kutsed kõigile sellele võistlusele kvalifitseerunud mängijatele. Kutsekirja peab ülemaailmse võistluse puhul kõigepealt heaks kiitma FIDE president, maailmajao meistrivõistluste puhul aga kontinendipresident.

c) Kutse peab olema nii täielik ja nii varajane kui võimalik, määrates selgelt kindlaks eeldatavad tingimused ja esitades kõik mängijale teadmiseks kasulikud üksikasjad. Kutsekiri ja/või brošüür, mis tuleb paigutada ka FIDE veebilehele, peab sisaldama järgmist:

- 1) Turniiri kuupäevad ja toimumise koht.
- 2) Hotell, kuhu mängijad majutatakse (kaasa arvatud e-maili, faksi- ja telefoninumbrid).
- 3) Turniiri ajakava: saabumise, avatseremoonia, loosimise, mängu, täiendavate ürituste, lõputseremoonia ja lahkumise kuupäevad, kellaajad ja kohad.
- 4) Ajakontroll ja turniiril kasutatavate kellade tüüp.
- 5) Võistlustel kasutatav paarimise ja kohtade jagamise süsteem.
- 6) Rahaline korraldus: sõidukulud, majutamine, ajavahemik, mille jooksul toitlustatakse ja majutatakse või majutamise maksumus, sealhulgas mängijat saatvate isikute eest; toitlustamise korraldus; stardiraha, taskuraha, osavõtumaks, kõik auhinnafondi üksikasjad, kaasa arvatud eriauhinnad, punktihonorar, valuuta, milles raha välja makstakse; maksukohustus; viisad ja kuidas neid hankida.
- 7) Vahendid mängukohta jõudmiseks ja transpordikorraldus.
- 8) Töenäoline osavõtjate arv, kutsutud mängijate nimed ja peakohtuniku (PK- vt. allpool) nimi.
- 9) Võistluse veebileht, korraldajate kontaktandmed, kaasa arvatud PO nimi.
- 10) Mängijate kohustused meedia, üldsuse, sponsorite ja valitsuse esindajate suhtes ning muud taolised küsimused.
- 11) Päev, millal mängija peab andma kutsele kindla vastuse ning kuhu ja millal peab ta teatama oma saabumisaja.
- 12) Turvalisuse korraldus.
- 13) Meditsiinilised erinõuded, näiteks eelnevalt sooritatavad või nõutud vaktsineerimised.
- 14) Ettevalmistused turismiks, täiendavateks üritusteks, internetile juurdepääsuks jne.

Artikkel 4.

Kui mängijale on saadetud kutse, ei saa seda tagasi võtta, kui ta on selle ettenähtud kuupäevaks vastu võtnud. Kui võistlus jäetakse ära või lükatakse edasi, maksavad korraldajad kompensatsiooni.

Artikkel 5.

PO tagab kõigi FIDE võistluse mängijate, ametlike sekundantide, kohtunike ja ametiisikute arstiabi, kaasa arvatud ravimid, kirurgilised protseduurid jne, kuid ei vastuta, kui tegemist on kroonilise seisundiga. Võistluse ajaks nimetatakse ametlik arst.

Artikkel 6.

FIDE võistluse korraldajad ja kohtunikud peavad silmas pidama ka Määrusi tiptasemel turniiride korraldamiseks (C.01).

Artikkel 7.

Allpool toodud reegleid võib rakendada ka PO kohta. Tema ja PK peavad tegema tihedat koostööd võistluse sujuvaks kulgemiseks.

Artikkel 8. Peakohtunik (PK)

Ülemaailmse võistluse PK nimetab FIDE president, maailmajao võistluse oma aga kontinendipresident, kumbki konsulteerides PO-ga. Tal peab olema rahvusvahelise arbiitri nimetus ning küllaldaselt FIDE võistluste kogemusi, ta peab oskama FIDE ametlikke keeli ja teadma FIDE asjakohaseid eeskirju.

FIDE ja/või korralduskomitee võivad nimetada kohtunikke ja muud personali. PK kohustused on määratud malekoodeksi, võistlusjuhendi ja teiste FIDE reeglitega. Võistluse jooksul peavad nad samuti pidama iga vooru protokoll, jälgima võistluse normaalset käiku, tagama mängu ajal mängualal korra ja mängijate mugavuse ning suunama võistluse tehnilise personali tööd. Enne võistluse algust kõiki mängutingimusi, kaasa arvatud mänguala, valgustus, küte, õhutamine, müra jne; tagama PO kaudu kogu vajaliku inventari; kindlustama küllaldase hulga abikohtunikke ja tehnilist abipersonali. Ta tagab, et kohtunike tingimused oleksid rahuldavad. Tema otsustada on lõplikult, kas kõik mängutingimused vastavad FIDE eeskirjade nõuetele.

Artikkel 9. Paarimine

- a) Esimese voo ru loosimise korraldab PO ning see peaks võimaluse korral olema avatud mängijatele, külalistele ja ajakirjanikele. Vastutus tegeliku paaride moodustamise, sealhulgas loosimise eest lasub PK-l.
- b) Loosimine toimugu vähemalt 12 tundi (üks öö) enne esimese voo algust. Loosimisel peavad osalema kõik mängijad. Mängijat, kes pole õigeaegselt ilmunud loosimisele, võib võistlusesse lülitada PK äranägemisel. Esimese voo paarimine avalikustatakse seejärel nii kiiresti kui võimalik.
- c) Kui mängija loobub või kõrvaldatakse võistlustelt pärast loosimist, kuid enne esimese voo algust või tuleb mängijaid juurde, jääb väljakuulutatud paarimine muutumatuks. Täiendavaid paarimisi või muudatusi võib teha PK äranägemisel, konsulteerides asjaga otseselt seotud mängijatega, kuid ainult siis, kui need võimalikult minimaalselt muudavad juba väljakuulutatud paarimisi.
- d) Ringsüsteemi paarimiseks kasutatakse Bergeri tabelleid, mida vajaduse korral kohandatakse kaheringilise võistluse jaoks.
- e) Šveitsi süsteemi paarimiseks kasutatakse eelnevalt teatud paarimissüsteemi.
- f) Teiste võistlussüsteemide paarimiseks kasutatav süsteem tuleb eelnevalt teatavaks teha.
- g) Kui paarimine on mingil moel piiratud, näiteks kui sama föderatsiooni mängijad ei tohi võimaluse korral kohtuda kolmes viimases voo ru, tuleb see mängijatele teatavaks teha niipea kui võimalik.
- h) Ringsüsteemiga turniiridel võib piiratud loosimist teostada Varma tabelleid kasutades, mis tuuakse allpool ja mida saab teisendada 10-24 mängijaga turniirideks.

Juhised turniirinumbrite "piiratud" loosimiseks

1. Kohtunik peab eelnevalt ette valmistama märgistamata ümbrikud, millest igaüks sisaldab mingi allpooltoodud numbril. Ümbrikud, mis sisaldavad grupi numbreid, paigutatakse siis märgistamata suurematesse ümbrikesse.
2. Mängijate loosivõtmise järjekord on järgmine: esimesena võtavad loosi mängijad föderatsioonist, kellel on kõige rohkem esindajaid. Kui kahel või enamal föderatsioonil on ühesugune arv esindajaid, määratakse järjekord FIDE riigikoodide tähestikulise järjekorraga. Sama föderatsiooni mängijate seas on määravaks nende nimede tähestikuline järjekord.
3. Näiteks valib esimene mängija suurima arvuga mängijate esimesest kontingendist ühe suurtest ümbrikest, kus on tema kontingendi jaoks piisavalt numbreid, ning seejärel võtab ühe numbril sellest ümbrikust. Sama kontingendi teised mängijad võtavad oma numbril samuti sellest ümbrikust. Allesjäävad numbril on kasutatavad teiste mängijate poolt.

4. Siis tõmbavad loosi järgmise kontingendi mängijad ja protseduuri jätkatakse, kuni kõik mängijad on saanud endale numbrid.
5. Järgmisi Varma tabelleid võib kasutada 10-24 mängijale:

vastavad tabelid leiate peatükist Varma tabelid.

Artikkel 10. Mäng

- a) Kõik partiid tuleb mängida mängualal korraldajate poolt eelnevalt määratud aegadel, kui PK pole teisiti otsustanud.
- b) Suitsetamine on FIDE reitinguarvestusse minevatel võistlustel keelatud. Suitsetamine pole mängusaalis turniiri kestel lubatud. See käib kõigi kohalolijate – mängijate, ametiisikute, ajakirjanike ja pealtvaatajate kohta. Väljaspool mänguala tuleb eraldada eriline ala, kus suitsetamine on lubatud. Sinna peab olema mängusaalist kerge pääseda. Kui kohalikud eeskirjad keelavad täielikult hoones suitsetamise, korraldatakse mängijaile ja ametiisikutele kerge pääs hoonest välja.
- c) Kui kasutatakse mehaanilisi kelli, tuleb need seada nii, et esimene ajakontroll lõpeks kummalgi poolel kell 6.
- d) PK teatab partiide alguse ja katkestamise aja.
- e) Kui on ilmne, et partiide tulemustes on eelnevalt kokku lepitud, määrab PK karistusi.
- f) Kohtunikul peab olema käepärast üldtuntud asjakohaste terminite sõnastik mitmes keeles.

Artikkel 11. Kui pole mängitud kõiki partiisid

- a) Kui mängija on kaotanud ühe partii mitteilmumise tõttu põhjustel, mis pole arvestatavad, kõrvaldatakse ta võistlustelt pärast üht partiid, kui PK ei otsusta teisiti.
- b) Kui mängija on kaotanud mitteilmumise tõttu kolm partiid, kõrvaldatakse ta võistlustelt, kui võistlusjuhend ei näe ette või PK ei otsusta teisiti.
- c) Kui mängija lahkub või kõrvaldatakse ringsüsteemis turniirilt, on tagajärjed järgmised:
- d) Kui mängija on mänginud vähem kui 50% partiidest, jäävad tema tulemused turniiritabelisse (reitinguarvestuseks ja ajalooks), kuid tema poolt ja tema vastu saavutatud punkte ei võeta lõpptulemustes arvesse. Mängija ja tema vastasmängijate mängimata partiid märgitakse

turniiritabelisse märgiga „-“, tema vastasmängijate omad aga märgiga „+“.
Kui kumbagi mängijat pole kohal, märgitakse see kahe märgiga „-“.

- e) Kui mängija on lõpetanud vähemalt 50% oma partiidest, jääb tema tulemus turniiritabelisse ja seda arvestatakse lõpptulemuses. Mängija mängimata partiid märgitakse samuti nagu ülalpool.
- f) Kui mängija lahkub šveitsi süsteemis turniirist, jäävad tema ja tema vastasmängijate poolt saadud punktid turniiritabelisse kohtade arvestuseks. Reitinguarvestusse lähevad vaid tegelikult mängitud partiid.
- g) Artiklid 11e ja f kehtivad ka võistkonnavõistlustel. Nii mängimata matšid kui ka mängimata partiid tuleb selgelt ära näidata.

Artikkel 12. Karistused, kaebused

- a) Vaidlusjuhtudel peab PK või vastavalt PO tegema kõik probleemide lahendamiseks lepituse teel. Kui see ei õnnestu ning tüli on selline, et see eeldab karistusi ning need pole täpselt määratletud koodeksi ega eeskirjadega, on tal suvaline voli karistuste määramiseks. Ta peab püüdma säilitada distsipliini ning pakkuda teisi lahendusi, mis võiksid lepitada solvunud osapooli.
- b) Kõigil võistlustel peab olema apellatsioonikomitee. PK ja PO tagavad, et apellatsioonikomitee valitaks või nimetataks enne esimese vooru algust, tavaliselt loosimisel. On soovitatav, et see koosneks esimehest, vähemalt kahest liikmest ja kahest reservliikmest. Eelistatav on, et kaks komitee liiget ei oleks samast föderatsioonist. Ükski kohtunik, administraator ega algses vaidluses osalenud mängija ei või olla selle vaidlusega tegeleva apellatsioonikomitee liikmeks. Sellisel komiteel peaks olema paaritu arv hääletavaid liikmeid. Apellatsioonikomitee liikmed ei peaks olema nooremad kui 18 aatat.
- c) Mängija võib protesteerida PK, PO või ühe nende abilise mistahes otsuse vastu, eeldades, et protestiga kaasneb kautsjon ja see esitatakse kirjalikult enne selleks ettenähtud tähtaja lõppemist. Nii kautsjon kui tähtaeg tuleb eelnevalt kindlaks määrata. Apellatsioonikomitee otsused on lõplikud. Kautsjon tagastatakse, kui protest on edukas. Selle võib tagastada ka siis, kui protest osutus ebaedukaks, kuid oli komitee arvates arukas.

Artikkel 13. Televisioon, filmimine, fotod

- a) Televisioonikaamerad on mängukohas ja sellega külgnevatel aladel PO või PK nõusolekul lubatud vaid siis, kui need toimivad hääletult ega torka

silma. PK tagab, et mängijaid televisiooni, video, kaamerate või muu tehnika kohalolek mingil moel ei häiriks ega juhiks nende tähelepanu kõrvale.

- b) Mängukohas võivad pildistada ainult tunnustatud fotograafid. Luba mängusaalis pildistada piirdub esimeses voorus 10 algusminutiga ja igas järgmises voorus 5 algusminutiga, kui PK ei otsusta teisiti.

Artikkel 14. Mängijate käitumine

- a) Kui mängija on kutse formaalselt vastu võtnud, peab ta mängima, välja arvatud erakorralistel juhtudel, näiteks haiguse või võimetuse korral. Mingi teise kutse vastuvõtmine pole vabandatavaks loobumise põhjuseks.
- b) Oma vastuses võib mängija soovi korral mainida oma terviseprobleeme, näiteks diabeeti, ja erilisi dieedinõudeid.
- c) Kõik osavõtjad peavad olema sobivalt riietatud.
- d) Mängija, kes ei taha jätkata partiid ja lahkub alistumata või sellest kohtunikule teatamata, on ebaviisakas. Teda võib PK äranägemise järgi karistada ebasportlikkuse eest.
- e) Mängija võib kõnelda vaid nii, nagu on lubatud malekoodeksis ja turvamäärustes.
- f) Kõik kaebused mängijate või kaptenite käitumise kohta tuleb esitada kohtunikule. Mängijal pole lubatud esitada kaebusi otseselt oma vastasmängijale.

Artikkel 15. Võistkonna kapteni roll võistkondlikel turniiridel

- a) Võistkonna kaptenil on mängu ajal peamiselt halduslik roll. Vastavalt konkreetse võistluse eeskirjadele peab kapten esitama ettenähtud ajaks oma võistkonna nimekirja, kes mängivad selles voorus, teatama oma mängijatele nende paarimise, mängu lõpul alla kirjutama matši tulemusi näitavale protokollile jne.
- b) Kaptenil on õigus anda oma võistkonna mängijatele nõu, kas pakkuda viiki, viigipakkumine vastu võtta või partii alla anda, kui võistluse eeskirjad ei näe ette teisiti. Ta peab piirduma ainult lühikese informatsiooniga, mis põhineb üksnes matši käiku puudutataval asjaoludel. Ta võib öelda mängijale: „Paku viiki”, „Nõustu viigiga”, või „Anna partii alla”. Kui mängija näiteks küsib, kas ta peab viigipakkumisega nõustuma, peab kapten vastama „jah” või „ei” või jätma otsuse tegemise mängijale. Kaptenil tuleb hoiduda mängu ajal mistahes sekkumisest. Ta ei või anda

mängijale infot laual oleva seisu kohta ega küsida selle kohta nõu ka teistelt.

Mängijate kohta kehtib samasugune keeld. Kuigi võistkonnavõistlustel valitseb võistkonnas teatud lojaalsus, mis ületab mängija oma partii kaalutlused, on male eelkõige kahe mängija vaheline võistlus. Seepärast peab mängijal olema oma partii suhtes otsustav sõnaõigus. Kuigi kapteni nõuanne mõjutab mängijat otsustamisel, pole mängija tingimata kohustatud seda nõuannet järgima. Kapten ei või samuti tegutseda mängija ja tema partii nimel mängija teadmise ja nõusolekuta. Kõik arutlused peavad leidma aset kohtunike nähes, kellel on õigus nõuda, et ta kuuleks vestlust.

- c) Võistkonna kapten peab innustama oma võistkonda alati järgima FIDE malekoodeksi artikli 12 kirjatähte ja mõtet, mis puudutab mängijate käitumist. Võistkondlikel meistrivõistlustel peab valitsema eriti kõrge spordimehelikkuse vaim.

FIDE turniirimääruste kohtade jagamist puudutav lisa

Lisa 1. Toimimine mängimata partiidega

Kohtade jagamise eesmärgil loetakse tulemus viigiks mängija enda vastu. Sel pole mõju voorujärgsete punktide summale ega Koya süsteemile. Nendes süsteemides loeb vaid tulemus.

Tavaliselt kasutatavate kohtade jagamise süsteemide loetelu.

Kõigis süsteemides reastatakse mängijad vastava kohtade jagamise süsteemi põhjal langevas järjekorras. Järgnevas loetelus pole kavatsust väljendada süsteemide eelistuse järjekorda.

Lisa 2. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad mängija oma tulemusi

a) Voorujärgsete punktide summa

Pärast iga vooru on mängijal teatud arv punkte. Need punktid liidetakse kokku voorujärgsete punktide summaks.

a1) Kärbitud voorujärgsete punktide summa

Voorujärgsete punktide summat vähendatakse ühe või rohkema vooru punktide võrra alates esimesest voorust.

b) Koya süsteem ringsüsteemis turniiridel

See on punktide arv, mis on saavutatud kõigi vastasmängijate vastu, kes on saavutanud 50% või rohkem.

b1) Laiendatud Koya süsteem

Koya süsteemi võib laiendada samm-sammult, hõlmates punktigruppe, kellel on alla 50%, või kärpida samm-sammult, jättes välja mängijad, kes on saanud 50% ja seejärel kõrgemad tulemused.

c) Võidetud partiide arv

d) Mustade malenditega mängitud partiide suurem arv

e) Omavaheline kohtumine

Kui kõik kohtijagavad mängijad on omavahel kohtunud, kasutatakse nende kohtumiste punktide summat.

Lisa 3. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad võistkonna oma tulemusi

a) Matšipunktid võistkonnavõistlustel, kus otsustavad partiipunktid

Näiteks 2 punkti võidetud matši eest, kus võistkond on saanud vastasvõistkonnast rohkem punkte, 1 punkt viigistatud matši eest, 0 punkti kaotatud matši eest

b) Partiipunktid võistkonnavõistlustel, kus otsustavad matšipunktid

Paremusjärjestus selgitatakse kogutud punktide tildarvu järgi.

c) Kombineeritud matši- ja partiipunktid

Võib kasutada matši- ja partiipunktide kokkuliidetud summat.

d) Omavaheline kohtumine

Kui kõik kohtijagavad võistkonnad on omavahel kohtunud, kasutatakse nende kohtumiste punktide summat.

Lisa 4. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad vastasmängijate tulemusi

NB! Need punktid määratakse iga kord pärast mängimata partiisid puudutava reegli rakendamist.

a) Buchholzi süsteem

Buchholzi süsteem on mängija kõigi vastasmängijate punktide summa.

a1) Mediaan-Buchholz on Buchholz, millest on lahutatud vastasmängijate kõige kõrgem ja kõige madalam tulemus.

- a2) *Mediaan-Buchholz 2 on Buchholz*, millest on lahutatud vastasmängijate kaks kõige kõrgemat ja kaks kõige madalamat tulemust.
- a3) *Kärbitud Buchholz 1 on Buchholzi tulemus*, millest on lahutatud vastasmängijate kõige madalam tulemus.
- a4) *Kärbitud Buchholz 2 on Buchholzi tulemus*, millest on lahutatud vastasmängijate kaks kõige madalamat tulemust.
- a5) *Buchholzi summa* on vastasmängijate Buchholzi tulemuste summa.

b) Sonneborn-Bergeri süsteem

- b1) *Sonneborn-Berger individuaalvõistlustel* on nende vastasmängijate tulemuste summa, keda mängija on võitnud, ja pooled nende tulemustest, kellega mängija on viigistanud.
- b2) *Sonneborn-Berger võistkonna võistlustel* on iga vastasvõistkonna tulemus, mis on korrutatud selle võistkonna vastu saavutatud tulemusega. Siis liidetakse kõik need korrutised kokku.

Lisa 5. Kohtade jagamise reeglid, mis kasutavad reitinguid

NB! Reitingut kasutatakse pärast mängimata partiisid puudutava reegli rakendamist.

- a) *Vastasmängijate keskmine reiting* on mängija vastasmängijate reitingute summa, mis on jagatud voorude arvuga.
- b) *Kärbitud keskmine reiting* on vastasmängijate keskmine reiting, millest on lahutatud ühe või rohkema vastasmängija reitingud alates kõige madalama reitinguga mängijast.
- c) *Turniiri esinemisreitingud*. TER määramiseks võetakse vastasmängijate keskmine reiting, arvatatakse protsendiline tulemus ja kasutatakse siis reitingumääruste B.02.8.1.

Kui mängija on otsustanud turniiril rohkem kui kahte partiid mitte mängida poolepunktilise vabaksjätmise või halva tervise tõttu, peetakse tema TER-i madalamaks kui mistahes ajakavast kinni pidanud mängijal.

- c1) *TER, kasutades 400 punkti reeglit*.

Lisa 6. Play-off

- a) Lõpptulemuseni jõudmiseks tuleb varuda küllalt aega.
- b) Paarimissüsteem ja ajakontroll tuleb määrata enne võistluse algust.
- c) Eeskirjad peavad katma kõiki võimalikke juhtumeid.

- d) On soovitatav, et *play-offe* korraldatakse ainult esimese koha, tšempionitiitli või kvalifitseerumiskohtade selgitamiseks.
- e) Kui kohtade jagamise käigus otsustatakse ka lisakohad, määratakse iga mängija tulemus vastavalt tema tagajärjele *play-offis*. Näiteks jagavad kohta kolm mängijat. Number 1 võidab, number 2 tuleb teiseks ja number 3 kolmandaks. Number 2 saab teise auhinna.
- f) Kui kaks mängijat jäävad jagama pärast esimese koha selgumist, jaotavad nad auhinnaraha, milleks neil on õigus. Näiteks jagavad kohta neli mängijat. Korraldatakse otsustav võistlus. Mängijad 3 ja 4, kes langevad välja poolfinaalis, jagavad võrdselt 3. ja 4. auhinna.
- g) Kui aeg enne lõputseremooniat on piiratud, võib alustada nende mängijate omavahelisi partiisid, kes potentsiaalselt osalevad kohtade jagamises, viimases voorus varem kui turniiri teisi partiisid.
- h) Kui tegemist on *play-offiga*, algab see pärast vähemalt 30-minutilist vaheaega viimase *play-offi* mängijate osalusel mängitud partii järel. Kui on tegemist täiendavate astmetega, peab iga astme järel olema vähemalt 10-minutiline vaheaeg.
- i) Iga partiid jälgib kohtunik. Kui tegemist on vaidlusega, suunatakse see kolmest muust kohtunikust koosnevale komiteele. Nende otsus on lõplik.
- j) Kõigil allpooltoodud juhtudel määratakse värvid loosiga, kui nad pole määratud Bergeri tabelitega.
- k) Järgnev on näide, kus *play-offi* aeg on teatud määral piiratud.

1. Kui kaks inimest jagavad esikohta:

- a) Nad mängivad kahepartiiilise minimatši, kus kõigi käikude tegemiseks on aega 3 minutit ja alates esimesest käigust lisandub iga käiguga 5 sekundit. Kui selle matšiga jääb jagamine püsima:
- b) Nad mängivad ühe *armageddoni* (*äkkurma*) partii. Valgel on 5 ja mustal 4 minutit, viigi puhul saab must esimese auhinna.

2. Kui kolm inimest jagavad esikohta:

- a) Nad mängivad üheringilise turniiri ajakontrolliga nagu 1a. Kui kõik kolm mängijat jagavad uuesti:
- b) Nad mängivad üheringilise *armageddoni* turniiri nagu 1b. Kui nad uuesti jagavad:
- c) Võitjaks on isik, kes sai punkti väiksema käikude arvuga. Kui kaks inimest jätavad kõrvale kolmanda mängija, mängivad nad nagu 1b. Paarimisnumber on kõrgeimal kohajagajal (KJ) 2a-c järgi. Paarimisnumbri 3 saab paremuselt teine KJ. Alternatiiv: paarimisnumbrid valitakse loosiga.

3. Kui neli mängijat jagavad esikohta, mängivad nad otsustava võistluse. Paaritakse 1-4 ja 2-3, mis määratakse KJ järgi või loosiga. Kui aeg lubab, mängitakse kahepartiiilised väljalangemismatšid ajakontrolliga nagu 1a. Kui aega pole, kasutatakse *armageddoni*.

4. *Kui viis mängijat jagavad esikohta*, mängivad nad üheringilise turniiri ajakontrolliga nagu 1a. Paarimisnumbrid on kõrgema KJ järjekorras 1,4,2,5,3 või loosiga.
 - a) Kui viis mängijat jagavad, antakse eelis mängijale, kes tegi tema poolt võidetud partiides kõige vähem käike.
 - b) Kui jagavad neli mängijat viiest, mängivad nad *play-offi* nagu 3, aga *armageddonis*.
 - c) kui jagavad kolm mängijat, on neil *play-off* nagu 2. Kui jagavad kaks mängijat, on neil *play-off* nagu 1b.
5. *Kui kuus mängijat jagavad esikohta*, jagatakse nad kaheks kolme mängijaga grupiks. Mängijad 1,4,5 paigutatakse ühte gruppi ning 2,3,6 teise gruppi KJ järjekorras. Seejärel mängivad nad nagu 2. Kaks grupivõitjat mängivad siis *play-offi* nagu 1b.
6. *Kui seitse mängijat jagavad esikohta*, mängivad nad *armageddoni*. Kui seejärel jagatakse esikohta, antakse eelis mängijale, kes sai punkti väikseima arvu käikudega. Paarimisnumbrid on kõrgema KJ järjekorras: 1,5,2,6,3,7,4 või loosiga.
7. *Kui kaheksa mängijat jagavad*, mängivad nad otsustava võistluse: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 nagu 1b.
8. *Kui üheksa mängijat jagavad*, mängivad nad kolmes kolme mängijaga grupis nagu 2b. Grupp A: 1,5,9. Grupp B: 2,6,7. Grupp C: 3,4,8.
9. *Kui kümme mängijat jagavad*, mängivad nad kahes viie mängijaga grupis nagu 4. Kaks võitjat mängivad nagu 1b.
10. *Kui üksteist või rohkem mängijat jagavad*, jäetakse kõrvale need, kes KJ järgi on üheksandal või madalamal kohal. Nad jagavad selle osa auhinnafondist, mis eelnevalt otsustatakse. Ülejäänud kaheksa mängijat mängivad korrigeeritud osale auhindadest nagu 7.
11. Jäetakse õigus teha vajalikke muudatusi.
12. Kui *play-offis* osaleb vaid kaks mängijat ja aeg lubab, võivad nad PK ja PO nõusolekul mängida aeglasema ajakontrolliga. Kui algsed mängud jäävad väga hiljapeale, võib *play-off* minna kohe *armageddoni*.

Lisa 7. Kohtade jagamise süsteemi valik

Võistlusel kasutatav kohtade jagamise süsteem otsustatakse eelnevalt, võttes arvesse võistluse tüüpi (šveits, ringsüsteem, võistkonnad jne.) ja turniirile oodatavate mängijate koosseisu. Näiteks on mängijate reitinguid kasutatavate kohtade jagamise reeglite kasutamine kahtlane turniiridel, kus reitinguid ei ole käepärast, need pole kooskõlas või pole vajalikul määral korrektsed (näiteks juunioride/seenioride turniirid).

Konkreetsel võistlusel võib kasutada ainult üht tüüpi kirjeldatud viiest kategooriast. Näiteks pole voorujärgsete punktide summa + Buchholz korrektne. Mitmesuguste võistlustüüpide jaoks soovitatakse allpool loetletud kohtade jagamise reegleid:

a) Individuaalsed ringsüsteemis turniirid:

Omavaheline kohtumine, *play-off*, mustadega mängitud partiide arv, Koya süsteem, Sonneborn-Berger, võidetud partiide arv.

b) Võistkondlikud ringsüsteemis turniirid:

Partiipunktid, matšipunktid, omavaheline kohtumine, *play-off*, Sonneborn-Berger.

c) Individuaalsed šveitsi süsteemid (kõigil mängijail on kooskõlas reitingud)

Omavaheline kohtumine, turniiri esinemisreiting, vastasmängijate keskmine reiting, *play-off*.

d) Individuaalsed šveitsi süsteemid (kus kõik reitingud ei ole kooskõlas)

Omavaheline kohtumine, voorujärgsete punktide summa, Buchholz, *play-off*, Sonneborn-Berger, võidetud partiide arv, mustadega mängitud partiide arv.

e) Võistkondlikud šveitsi süsteemid:

Partiipunktid, matšipunktid, omavaheline kohtumine, *play-off*, Buchholz, Sonneborn-Berger.

Turniirimääruste lõpp, [toimetus]

Kategooria

Mõistet *kategooria* kasutatakse ringsüsteemis turniiri tugevuse hindamiseks. See põhineb kõigi mängijate keskmisel reitingul, šveitsi süsteemis turniiril aga mängija ja tema vastaste keskmisel reitingul. Naistele kasutatakse sama skaalat 200 punkti väiksema keskmise reitingu korral. Järgnevas tabelis on toodud 20 esimest kategooriat keskmise reitingu järgi.

I 2251 - 2275	VI 2376 - 2400	XI 2501 - 2525	XVI 2626 - 2650
II 2276 - 2300	VII 2401 - 2425	XII 2526 - 2550	XVII 2651 - 2675
III 2301 - 2325	VIII 2426 - 2450	XIII 2551 - 2575	XVIII 2676 - 2700
IV 2326 - 2350	IX 2451 - 2475	XIV 2576 - 2600	XIX 2701 - 2725
V 2351 - 2375	X 2476 - 2500	XV 2601 - 2625	XX 2726 - 2750