

## Vene kabe koodeks

### 1. Kabemäng ja mängijad

- 1.1 Kabe on mõttesport, kus võistlevad kaks mängijat (osapoolt).
- 1.2 Isikuid, kes selle mänguga tegelevad, nimetatakse mängijateks.

### 2. Inventar

#### 2.1 Kabelaud

2.1.1 Kabet mängitakse ruudukujulisel laual, mis on jagatud 64-ks ühesuuruseks ruuduks. Ruudud on vaheldumisi tumedad (nn mustad väljad) ja heledad (nn valged väljad). Sellist lauda nimetatakse 64-ruudulise kabe lauaks.

2.1.2 Mängitakse tumedatel väljadel, niisiis on kabelaul 32 aktiivset mänguvälja.

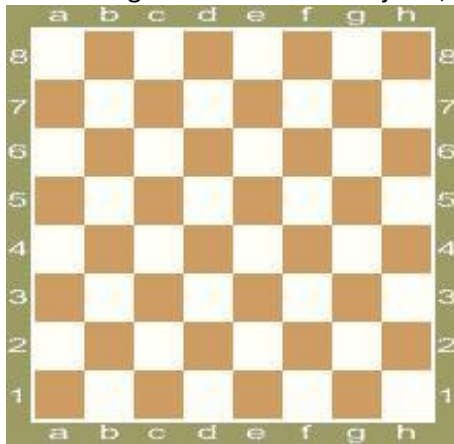


Diagramm 1

2.1.3 Tumedate väljade poolt moodustatud kaldliine nimetatakse diagonaalideks. Kõige pikemat diagonaali, mis ühendab kahte nurgavälja ja koosneb 8-st mänguväljast, nimetatakse peateeks (a1-h8)

2.1.4 Kabelaud asetatakse mängijate vahele selliselt, et peatee algab vasakust alumisest nurgast. Seega esimene vasakpoolne alumine ruut on tume.

2.1.5 Mängijate vahel olevat kabelauda võime jaotada järgnevalt:

- 2.1.5.1 Alus: mängijapoolne kabelaua külg, mis moodustab esimese rea;
- 2.1.5.2 Äärevertikaalid: kabelaua külgmised read (liinid);
- 2.1.5.3 Read: neljast tumedast väljast koosnevad horisontaalsed liinid;
- 2.1.5.4 Kolonnid: neljast tumedast väljast koosnevad vertikaalsed liinid.

#### 2.2 Kabendid

2.2.1 Kabet mängitakse 64-ruudulisel laual 12 valge (heleda) ja 12 musta (tumeda) kabendiga (kiviga)

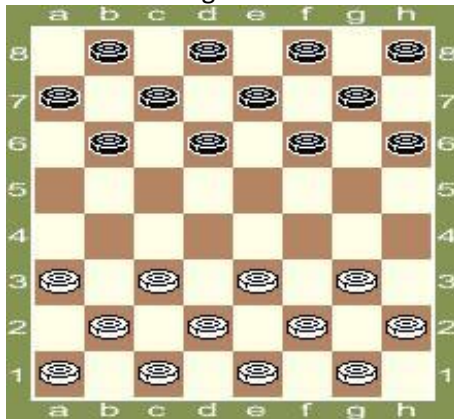


Diagramm 2

2.2.2 Partii algul asetsevad kaksteist valget kivi ridade 1, 2, 3 tumedatel väljadel ja kaksteist musta kivi ridade 6, 7, 8 tumedatel väljadel (Diagramm 2). Read 4 ja 5 jäävad tühjaks.

### 3. Kabendite käigud

3.1 Kabendid on kivid ja kated.

3.2 Kividel ja katedel on erinevad käimisviisid ja löömiskäigud. Kabendi liikumist ühelt väljalt teisele nimetatakse käiguks.

3.3 Esimese käigu teeb valgetega mängija. Mängijad sooritavad käike kordamööda, ühe käigu kaupa oma kabenditega.

3.4 Iga käik tuleb sooritada ühe käega.

3.5 Kiviga saab käia ainult edasisuunas mööda diagonaali järgmise rea tühjale väljale.

3.6 Kivi saab kabeks, kui ta jõuab "viimasele reale" ehk vastase alusele. Kabe kroonitakse teise sama värvi kiviga.

3.7 Kivi kabestumisel võivad kabe kroonida mõlemad mängijad. Kui vastane seda ei tee, peab kabe kroonima mängija, kellele kabe kuulub. Kroonimata kabega käimist loetakse eksimuseks.

Võistlusjuhendis kokku lepitud juhtudel on lubatud kabed tähistada kabendi ümber pööramisega.

3.8 Kabe võib liikuda edasi või tagasi mööda järjestikulisi vabu välju diagonaalil, millel ta asub.

3.9 Käik loetakse sooritatuks, kui mängija on pärast käigu tegemist eemaldanud käe kabendilt.

3.10 Kui mängija puudutab käigul olles oma kabendit, millega ta saab teha reeglitepärase käigu, siis on ta kohustatud selle kabendiga käima.

3.11 Mängija võib valida, millise lubatud käigu ta puudutatud või käigul veel lahti laskmata kabendiga teeb.

3.12 Kui käigulolev mängija soovib kohendada ühte või mitut kabendit, siis peab ta sellest eelnevalt selgelt vastasele teatama "kohendan" (prantsuse keeles 'J'adoube', inglise keeles 'I adjust').

3.13 Teguviisi, kui mängija vastase käigul olles puudutab või kohendab ühte või mitut oma või vastase kabendit, loetakse ebakorrektselt.

### 4. Löömiskäik

4.1 Vastase kabendit saab lüüa nii edasi- kui ka tagasisuunas. Löömiskäiku loetakse üheks terviklikuks käiguks. Mängija ei saa lüüa iseenda kabendeid.

4.2 Kui kivi kõrvalväljal samal diagonaalil asub vastase kabend, mille taga on tühi väli, siis peab ta hüppama üle vastase kabendi vabale väljale. Löödud kabend eemaldatakse laualt. Sellist käiku nimetatakse löömiseks kiviga.

4.3 Kui kabe kõrvalväljal või kaugemal samal diagonaalil asub vastase kabend, mille taga on tühi väli, siis peab ta hüppama üle vastase kabendi vabale väljale. Löödud kabend eemaldatakse laualt. Sellist käiku nimetatakse löömiseks kabega.

4.4 Löömine peab olema täpselt sooritatud ja teostatakse kindla korra järgi. Löömise selguse puudumine võrdub eksimusega, mida peab vastase nõudmisel parandama. Löömine loetakse sooritatuks, kui löödud vastase kabend(id) on eemaldatud laualt. Kohustuslik on sooritada käik ning eemaldada löödud kabend(id) laualt ühe ja sama käega. Mõlema käe kasutamine on ebakorrekne ning vastase nõudmisel tuleb see parandada.

4.5 Kui kiviga löömise käigus on pärast vastase kabendist ülehüppamist lööja kivi vastase järgmise kabendi kõrval, mille taga on vaba väli, siis peab ta jätkama löömist, kuni see on võimalik, samuti kolmanda, neljanda jne vastase kabendi puhul. Löödud kabendid eemaldatakse laualt löömise järjekorras või vastupidises järjekorras. Sellist käiku nimetatakse järjestikuseks löömiseks kiviga.

4.6 Kui kabega löömise käigus on kabe uuesti ühel diagonaalil vastase kabendiga, mille taga on üks või mitu vaba välja, peab ta ka selle kabendi ära lööma, samuti kolmanda ja neljanda jne vastase kabendi. Löödud kabendid eemaldatakse laualt löömise järjekorras või vastupidises järjekorras. Sellist käiku nimetatakse järjestikuseks löömiseks kabega.

4.7 Järjestikuse löömise käigus on keelatud hüpata üle oma kabendi(te).

4.8 Löömise käigus on lubatud vabu välju ületada rohkem kui üks kord, kuid ei ole lubatud hüpata üle vastase ühe ja sama kabendi rohkem kui üks kord.

4.9 Löömist peab teostama korrektselt, puudutades lööva kabendiga iga kord vaba välja löödava kabendi taga ning asetades lööva kabendi pärast löögi sooritamist lõppväljale. Ebakorrekne löömine on eksimus ning vastase nõudmisel tuleb löömine sooritada korrektselt.

- 4.10 Löömine loetakse lõpetatuks, kui mängija on eemaldanud käe lööki sooritavalt kabendilt löögi lõpetamisel või löögi käigus.
- 4.11 Löödud kabendid tuleb laualt eemaldada alles peale löögi sooritamist nende löömise või sellele vastupidises järjekorras ning peatumata. Kabendite eemaldamist teises järjekorras või korrapäratult loetakse eksimuseks ja vastasel on õigus nõuda selle parandamist.
- 4.12 Löödud kabendite eemaldamine laualt loetakse lõpetatuks, kui mängija on eemaldanud kõik löödud kabendid või on arusaadavalt peatunud laualt kabendite võtmisel.
- 4.13 Mängijal on löömisel valikuvabadus, sõltumata löödavate kabendite hulgast või kvaliteedist (kivid või kabed).
- 4.14 Kui kivi jõuab löömise käigus mängija poolt viimasele reale ja tal on võimalik jätkata löömist kabena, siis on ta kohustatud samal käigul jätkama löömist kabena.
- 4.15 Kui kivi jõuab mängija poolt viimasele reale ilma löömiseta, siis ta kabestub ning võib kabena käia või lüüa alles järgmisel käigul.
- 4.16 Brasiilia kabe löömise erinevused võrreldes vene kabega.
- 4.16.1 Suurima arvu kabendite löömine on kohustuslik sõltumata löödavate kabendite kvaliteedist (kivi on võrdne kabega).
- 4.16.2 Erinevalt punktist 4.14 ei muutu kivi, mis läbib löömise käigus viimast horisontaali, kabeks, vaid jätkab löömist kivina ja jääb kiviks ka pärast löömist.
- 4.16.3 Kui kivi jõuab löömise käigus mängija poolt viimasele reale ja tal on võimalik jätkata löömist kabena, siis ta peatub viimasel real ja kabestub ning saab edasi lüüa alles järgmisel käigul, kui see on veel võimalik.

## **5. Eksimused ja ebakorrapärasused**

- 5.1 Kui mängu käigus avastatakse, et kabelaud oli algseisus valesti (vt. punkt 2.1.4), siis partii tühistatakse ja mängitakse uuesti.
- 5.2 Algseis (punkt 2.2.2) peab olema kontrollitud enne mängu algust. Iga eksimus, mida märgatakse partii käigus, kuulub lahendamisele punkti 5.4 alusel.
- 5.3 Kui mängija liigutab partii ajal kogemata paigast ühe või mitu enda või vastase kabendit, on ta kohustatud taastama õige seisu oma mänguajast. Kohtunikul on õigus karistada kabendeid liigutanud mängijat.
- 5.4 Kui mängija paneb toime mõne alljärgnevatest eksimustest on ainult tema vastasel õigus nõuda selle parandamist või jätta see kehtima:
- 5.4.1 on teinud kaks käiku järjest;
- 5.4.2 on teinud reeglitele mittevastava käigu kiviga või kabega;
- 5.4.3 puudutas mingit oma kabendit, aga käis teisega;
- 5.4.4 võttis käigu tagasi;
- 5.4.5 sooritas käigu vastase kabendiga;
- 5.4.6 tegi muu käigu kabendiga kui löömine oli võimalik;
- 5.4.7 eemaldas ilma põhjusega laualt oma või vastase kabendi;
- 5.4.8 lõi väiksema või suurema hulga kabendeid, kui oli võimalik;
- 5.4.9 tegi järjestikuse löömise käigus peatuse (vaata 4.10);
- 5.4.10 eemaldas löödud kabendid ebaõigesti veel enne järjestikuse löömise lõpetamist;
- 5.4.11 pärast löömist eemaldas laualt väiksema arvu kabendeid, kui lõi;
- 5.4.12 pärast löömist eemaldas kabendeid, mida ta ei löönud;
- 5.4.13 tegi kabendite laualt eemaldamisel peatuse;
- 5.4.14 eemaldas pärast löögi sooritamist laualt ühe või mitu oma kabendit;
- 5.4.15 jättis kivi kabeks kroonimata;
- 5.4.16 käis kabega ilma seda kroonimata;
- 5.4.17 kasutas käigu sooritamisel ja kivide laualt eemaldamisel kahte kätt;
- 5.5 Olukorrad kabelaual, mis on tekkinud mängijaist sõltumata, ei ole eksimused.
- 5.6 Kui mängija keeldub kabemängu reegleid täitmast, võib vastane nõuda nende järgimist.

5.7 Kabemängu reegleid rikkunud või eeskirjadest mitte kinni pidanud mängija vastase vastukäik tähendab seda, et ta on tekkinud olukorraga nõus. Pärast oma käiku ei ole tal enam õigust nõuda vea parandamist.

5.8 Ei ole lubatud vea või eksimuse osaline parandamine.

5.9 Kohtunikul on õigus karistada rikkumise toime pannud mängijat.

## **6. Partii tulemus**

Partiil võib olla kahesugune tulemus: - partii lõpeb ühe poole võiduga, ja järelikult teise poole kaotusega; - partii lõpeb viigiga, kui kumbki pool ei suuda võita.

6.1 Partii loetakse mängijale võidetuks, kui vastane:

6.1.1 alistub kas siis põhjusega või ilma;

6.1.2 ei saa sooritada oma järjekordset käiku, kuna kõik tema kabendid on kinnistatud;

6.1.3 ei oma ühtegi kabendit;

6.1.4 keeldub täitmast mängureegleid, kabevõistluste ametlikku reglementi, võistlusjuhendit või kohtuniku korraldust. Sellise otsuse võtab vastu kohtunik.

6.2 Partii lõpeb viigiga:

6.2.1 vastastikkusel kokkuleppel;

6.2.2 punktis 7 toodud juhtudel;

6.2.3 kui kumbki mängija ei suuda võita.

## **7. Partii lõppemine viigiga**

7.2 Partii loetakse viigiga lõppenuks alljärgnevatel juhtudel:

7.2.1 Kui üks mängijatest pakub viiki ja teine on selle pakkumisega nõus.

7.2.2 Kui kumbki mängijatest ei suuda saavutada võitu.

7.2.3 Kui kolm või enam korda kordub üks ja sama seis sama mängija käigul olles.

7.2.4 Kui mängija, kellel on kolm või enam kabet vastase ühe kabe vastu, ei suuda oma viieteistkümnendal käigul alates antud jõudude vahekorra tekkimisest, lüüa vastase kabet.

7.2.5 Kui mängijad on 15 käigu jooksul teinud käike ainult kabedega, liigutamata ühtegi kivi ja tegemata löömiskäiku.

7.2.6 Kui mõlemal mängijal on vähemalt üks kabe ja jõudude vahekord ei ole muutunud (st pole toimunud ühtegi löömist ning ükski kivi pole kabestunud): 4-5 kabendilises lõppmängus - 30 käigu jooksul; 6-ja-7 kabendilises lõppmängus - 60 käigu jooksul.

7.2.7 Kui mängija, kellel on kolm kabet või kaks kabet ja kivi või üks kabe ja kaks kivi vastase ühe peateel asetseva kabe vastu, ei suuda oma viienda käiguga saavutada võitvat seisu.

7.2.8 Kui mängija, kellel on kaks kabet või üks kabe ja kivi või üks kabe vastase üksiku kabe vastu, ei suuda oma viienda käiguga saavutada võitvat seisu.

7.2.9 Kui partiis kasutatakse ajakontrolli ilma Fisheri sekundite lisamiseta iga käigu eest, siis järgnevaid seise: //kolm kabet või kaks kabet ja kivi või üks kabe ja kaks kivi vastase üksiku peateel asetseva kabe vastu // kaks kabet või üks kabe ja kivi või üks kabe vastase üksiku kabe vastu// ei mängita lõpuni ja fikseeritakse viik, välja arvatud juhul kui mängul on ilmselge jätk ja mängija suudab demonstreerida võitu.

7.2.10 Punktides 7.2.7, 7.2.8, 7.2.9 kirjeldatud mängu lõppe nimetatakse kohustuslikus viigiks (sundviigiks).

## 8. Partii üleskirjutamine

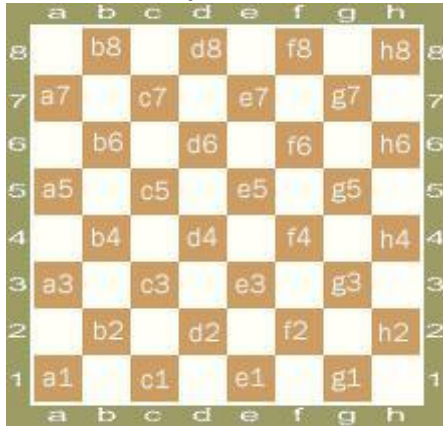


Diagramm 3

8.1 Notatsiooniks nimetatakse mängulaua väljade tinglikku märgistamist.

8.2 Kabelaua read on nummerdatud 1-st 8-ni alustades lugemist valgete poolelt. Kabelaua kolonnid on tähistatud väikeste ladina tähtedega a kuni h, alustades valgete vasakult poolt ja mustade paremalt poolt.

8.3 Iga laua välja tähistatakse sõltuvalt sellest, millisel vertikaalil ja horisontaalil ta asub, tähe ja numbriga kombinatsiooniga (algebraalne notatsioon).

8.4 Notatsiooni kasutamine võimaldab üles kirjutada nii terveid partiisid, kui ka üksikuid seise. Näiteks kabendite paiknemine partii alguses (Diagramm 3) kirjutatakse üles nii: valged – a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); mustad – a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8, (12).

8.5 Partii ülesmärkimine toimub järgmiselt:

8.5.1 kõigepealt märgitakse käigu sooritanud kabendi algväli, seejärel väli, kuhu ta käis ehk lõppväli: a3-b4;

8.5.2 neid välju võib eraldada sidekriipsuga ( - ) lihtkäigu puhul;

8.5.3 neid välju võib eraldada ristikesega ( x ) või kooloniga (:) löömiskäigu puhul;

8.5.4 Järjestikusel löömisel toimub üleskirjutamine järgnevalt: kõigepealt pannakse kirja algväli, seejärel ristike või koolon ja siis väli, millel löömine lõpetati.

8.5.5 Kui järjestikuse löömise käigus on mitu erinevat löömisvõimalust, siis pannakse kirja algväli, seejärel kõigi nende väljade märgistused, millel on vaja näidata suunamuutus, ning lõppväli. Nende väljade vahele kirjutatakse ristike või koolon.

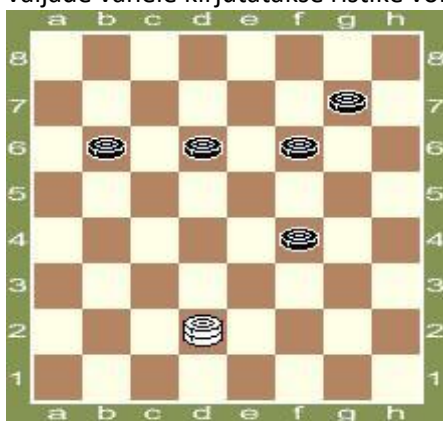


Diagramm 4

Näiteks seisus, mis on kujutatud diagrammil 4, on kolm erinevat löömisvõimalust ja neid kirjutatakse üles nii:

1. d2:h6:f8:c5:a7.

2. d2:g5:e7:c5:a7.

3. d2:g5:d8:a5.

Sellistel juhtudel tuleb kasutada ülalpool näidatud täielikku väljakirjutamist.

## **9. Tingmärgid**

9.1 Ühtseks arusaamiseks kasutatakse järgmisi tingmärke:

9.1.1 lihtkäik: -

9.1.2 löömine: x või :

9.1.3 tugev käik: !

9.1.4 väga tugev käik: !!

9.1.5 nõrk käik: ?

9.1.6 väga nõrk käik: ??

9.1.7 näiliselt nõrk käik, mis on tegelikult tugev: ?!

9.1.8 näiliselt tugev käik, mis on tegelikult nõrk: !?

9.1.9 sunnitud käik, kuna kõik teised viivad kaotusele: \*

9.1.10 partii võit: + või X

9.1.11 viik: =

9.1.12 pärast kombinatsiooni viimast käiku võidetud kivide arvu tähistamiseks: +1, +2 jne.

9.1.13 samuti kaotatud kivide arvu näitamiseks: -1, -2 jne.

9.1.14 märk: a.l. (ad libitum) tähendab löömist suvalises suunas sama tulemusega.

## **10. Kontrollkellade kasutamine**

10.1 Võidakse kokku leppida, et kumbki mängija peab ettenähtud aja jooksul sooritama teatud arvu käike.

10.2 Sel juhul peavad kõik mängijad:

10.2.1 kasutama ettenähtud kontrollkelli;

10.2.2 kirjutama partiis üles käik-käigult kõik käigud.

10.3 Võidakse kokku leppida, et igale mängijale antakse terve partii jaoks ettenähtud aeg. Sel juhul tuleb kasutada kontrollkelli, kuid partii ülesmärkimine määratakse ära korraldaja poolt.

10.4 Kontrollkellade kasutamise kord tuuakse välja võistluse reglemendis või võistlusjuhendis.