

## **KIIR- JA VÄLKPARTIID**

### **1. Määratlus**

Partiid loetakse lühendatud ajakontrolliga partiiks, kui igale mängijale partii mängimiseks ettenähtud mõtlemisaeg ei ületa 30 minutit. On kahte liiki lühendatud ajakontrolliga partiisid:

A. kiirpartii - kummalegi mängijale ettenähtud mõtlemisaeg on vahemikus 10-30 minutit. Elektrooniliste kellade ja Fischeri süsteemi kasutamisel on kiirpartii mõtlemisaeg 10 kuni 15 minutit, millele lisanduvad käigu lisasekundid.

B. välkpartii - kummalegi mängijale ettenähtud mõtlemisaeg on vahemikus 3-5 minutit. Elektrooniliste kellade ja Fischeri süsteemi kasutamisel on välkpartii mõtlemisaeg 3 kuni 5 minutit, millele lisanduvad käigu lisasekundid.

Lühendatud ajakontrolliga partiides kehtivad samad reeglid kui täisajakontrolliga partiides, välja arvatud allpool toodud erandid.

### **2. Kohtade määramine jagamise korral**

Kui paremusjärjestuse selgitamisel mängitakse lisapartii(d), kasutatakse sama või lühemat ajakontrolli.

### **3. Partii ülesmärkimine ja kontrollkella kasutamine**

Partiide üleskirjutamine on vabatahtlik, kuid kontrollkella kasutamine on kohustuslik.

EKL ametlikel võistlustel on kohustuslik elektrooniliste kellade ja Fischeri süsteemi kasutamine.

### **4. Viik**

Kui mängijad ei kirjuta partiid üles, ei kehti 20 käigu reegel. Mängijad võivad leppida viiki üksnes siis, kui mõlemal mängijal on jäänud lauale 6 või vähem kabendit.

### **5. Mängijate õigused**

Iga mängija võib taotleda sundviiki (vastavalt üldreeglite p.7). Kohtunik otsustab, kas taotlus on õigustatud ja taotluse õigsuse korral lõpetab partii.

Järgmised punktid kehtivad ainult siis, kui ei kasutata elektroonilisi kelli Fischeri süsteemiga, vaid kasutatakse lõplikku ajakontrolli.

### **6. Sundviik**

Kiir- või välkpartii järgnevad seisud:

- 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,

loetakse viigiks, välja arvatud juhul kui mängul on ilmselge jätk ja mängija suudab demonstreerida võitu. Sellist lõppmängu ei mängita edasi ja fikseeritakse sundviik.

### **7. Erijuhtumid**

Kui kontrollkella mõlemad noolekesed on kukkunud, loetakse partii lõppenuks viigiga.