

## OSA 1: RAHVUSVAHELISE KABE AMETLIKUD MÄNGUREEGLID

### 1 Kabemäng ja mängijad

- 1.1 Kabe on mõttesport, kus võistlevad kaks mängijat (osapoolt).
- 1.2 Isikuid, kes selle mänguga tegelevad, nimetatakse mängijateks.
- 1.3 Kabemänguga võivad tegeleda nii amatöör- kui ka elukutselised sportlased.

### 2 Inventar

2.1 Rahvusvahelist kabet mängitakse ruudukujulisel laual, mis on jagatud 100-ks ühesuuruseks ruuduks. Ruudud on vaheldumisi tumedad (nn mustad väljad) ja heledad (nn valged väljad). Sellist lauda nimetatakse 100-ruudulise kabe lauaks.

2.2 Mängitakse tumedatel väljadel, niisiis on kabelaul 50 aktiivset mänguvälja.

2.3 Tumedate väljade poolt moodustatud kaldliine nimetatakse diagonaalideks, neid on kokku 17. Kõige pikemat diagonaali, mis ühendab kahte nurgavälja ja mis koosneb 10-st mänguväljast, nimetatakse peateeks.

2.4 Kabelaud asetatakse mängijate vahele selliselt, et peatee algab vasakust alumisest nurgast. Esimene alumine ruut mängija vasakul käel on must.

2.5 Mängijate vahel olevat kabelauda võime jaotada järgnevalt:

2.5.1 Alus: mängijapoolne kabelaua külg, mis moodustab esimese rea.

2.5.2 Äävertikaalid: kabelaua külgmised read (liinid).

2.5.3 Read: 5-st tumedast väljast koosnevad horisontaalsed liinid.

2.5.4 Kolonnid: 5-st tumedast väljast koosnevad vertikaalsed liinid.

2.6 Kabelaua tumedaid mänguvälju nummerdatakse kokkuleppeliselt 1-st 50-ni. Neid numbreid ei märgita kabelauale. Numeratsioon algab vasakust ülemisest tumedast mänguväljast ja liigub paremale rida rea järel ning lõpeb alumise rea viimase tumeda mänguväljaga.

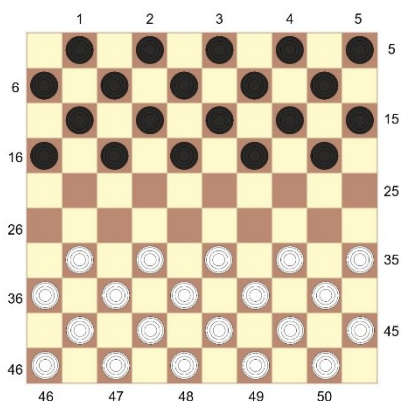
2.6.1 Viis tumedat mänguvälja alustel ja viimastel ridadel omavad numbreid 1-st 5-ni ja 46-st 50-ni.

2.6.2 Viis tumedat vertikaalset äärevälja nummerdatakse vasakul 6-16-26-36-46 ja paremal 5-15-25-35-45.

2.6.3 Peatee otstes asuvad nurgaväljad on 5 ja 46.

2.7 Rahvusvahelises kabet mängitakse 20 valge (heleda) ja 20 musta (tumeda) kabendiga.

2.8 Partii algul asetatakse kakskümmend musta kivi väljadele 1 kuni 20 ja kakskümmend valget kivi väljadele 31 kuni 50. Väljad 21 kuni 30 jäävad vabaks (tühjaks). (Diagramm 1)



### **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 alati valgetega mängija. Mängijad sooritavad käike oma kabenditega kordamööda.

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

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

3.6 Viimasel real peatunud kivi kabestumisel võivad kabe kroonida mõlemad mängijad. Kui vastane seda ei tee, peab kabe kroonima mängija, kellele kabe kuulub. Kabe kroonimata jätmist loetakse eksimuseks. Võistlusjuhendis kokku lepitud juhtudel on lubatud kabets tähistada kabendi ümber pööramisega.

3.7 Kabeks saanud kivi säilitab kabe nimetuse isegi siis, kui ta on kroonimata. Mõlemal vastasel on õigus kabe kroonimiseks ka hiljem (vastustades punkti 5.4). Kroonimata kabega käimist loetakse eksimuseks.

3.8 Tekkinud kabe saab käiguõiguse alles pärast vastase käiku.

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

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

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

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

3.13 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').

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

### **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, jäädes peatuma ühel vabadest väljadest peale viimast löödud kabendit. 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 Järjestikuse 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 Järjestikust 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 Suurima arvu kabendite löömine on kohustuslik. Selle reegli täitmisel ei oma kabe mingit erandit ega pane mängijale mingit lisakohustust. Sel puhul on kivi võrdne kabega.

4.14 Kui mängijal on võimalik valida mitme löögisuuna vahel, kus on võimalik lüüa võrdne arv vastase kabendeid, siis otsustab mängija ise, millise löögisuuna ta oma kivi või kabega valib.

4.15 Erinevalt punktist 3.5 ei muutu kivi, mis läbib löömise käigus viimase horisontaali, kabeks, vaid jätkab löömist kivina ja jääb kiviks ka pärast löömist.

4.16 Kui kivi lööb vastase ühe kivi, siis mängija võib sooritada löömist ka järjekorras: esmalt eemaldades vastase kivi ja siis sooritades hüppe.

## 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 2.8) peab olema kontrollitud enne mängu algust. Iga eksimus, mida märgatakse partii käigus, kuulub lahendamisele punkti 5.4 alusel.

5.3 Iga kabend, mis asub valgel väljal, on mitteaktiivne ja võib lülituda mängu ainult vastase loal.

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 põhjuseta 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 järjestikust 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 kabendite 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.

## 6 Partii lõppemine viigiga

6.1 Partii loetakse lõppenuks viigiga, kui sama seis kordub kolmandat korda sama mängija käigul olles.

6.2 Kui 25 käigu jooksul tehakse käike üksnes kabadega ega tehta ühtegi löömiskäiku, siis loetakse partii viigiks.

6.3 Kui ühel mängijal jääb lauale kolm kabets, või kaks kabets ja kivi, või üks kabe ja kaks kivi vastase ühe kabe vastu, siis loetakse partii viigiks, kui kumbki mängija on teinud veel 16 käiku. Kui nende käikude jooksul eemaldatakse laualt kabend, jääb kehtima algne maksimaalselt 16 käigu loendamine. Peale 16 käigu tegemist loetakse partii viigiks, välja arvatud juhul, kui jõutakse seis,

kus kaotus määratakse vastavalt punktidele 7.2.2 või 7.2.3 ehk mängija, kes ei saa sooritada oma järjekordset käiku (nupud blokeeritud) või ei oma ühtegi kabendit, loetakse kaotanuks.

6.4 Lõppmängud kaks kabet, kabe ja kivi või kabe kabe vastu loetakse viigiks, kui mõlemad mängijad on teinud 5 käiku.

## 7 Partii tulemus

7.1 Partii võib olla kahesugune tulemus:

7.1.1 Partii lõpeb ühe poole võiduga ja järelkult teise poole kaotusega.

7.1.2 Partii lõpeb viigiga, kui kumbki pool ei suuda võita.

7.2 Partii loetakse mängijale võidetuks, kui vastane:

7.2.1 alistub kas põhjusega või ilma;

7.2.2 ei saa sooritada oma järjekordset käiku;

7.2.3 ei oma ühtegi kabendit;

7.2.4 keeldub täitmast reegleid.

7.3 Partii lõpeb viigiga, kui kumbki mängija ei suuda võita või:

7.3.1 vastastikusel kokkuleppel;

7.3.2 punktis 6 toodud juhtudel;

## 8 Partii üleskirjutamine

8.1 Aktiivsed mänguväljad on tähistatud numbritega 1 - 50 (punkt 2.6). Seega on võimalik kogu partii käik-käigult üles märkida ja taastada partii.

8.2 Partii ülesmärkimine toimub järgmiselt:

8.2.1 kõigepealt märgitakse käigu sooritanud kabendi algväli, seejärel väli, kuhu ta käis ehk lõppväli;

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

8.2.3 neid välju võib eraldada ristikesega ( x ) löömiskäigu puhul.

## 9 Tingmärgid

9.1 Ühtseks arusaamiseks kasutatakse järgmisi tingmärke:

9.1.1 lihtkäik: -

9.1.2 löömine: x

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: +

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 Ajakontroll

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

10.2 Sel juhul peavad mängijad:

10.2.1 kasutama selleks ettenähtud kelli;

10.2.2 kirjutama partiis üles käik-käigult kõik käigud.

10.3 Kokkulepe võib olla ka, et terve partii jaoks antakse ettenähtud aeg.

10.4 Viimasel juhul tuleb kasutada kelli, kuid partii ülesmärkimine ei ole kohustuslik.

10.5 Tingimused ja kellade kasutamise korda käsitleb Osa 3 Kabevõistluste Ametlik Reglement.

## 11 Mitmesugused mänguvormid

11.1 Kasutatakse mitmesuguseid mänguvorme

11.1.1 tavaline mäng laua taga kahe vastase vahel mõlema juuresolekul;

11.1.2 tavaline mäng laua taga, kus üks mängija mängib mitme vastasega samaaegselt (ehk simultaan);

11.1.3 partii kirja teel, kus vastased saadavad oma käigud posti teel;

11.1.4 partiis osaleb mängija, kes mängib pimesi (lauda kasutamata), kes ei märgi partiid üles ja vastane, kes kasutab kabelauda;

11.1.5 partii mängijaga, kes mängib pimesi, kes ei märgi partiid üles, ja tema vastu mängivad mitu mängijat, kes kasutavad kabelauda;

11.1.6 partii pimedate mängijatega (pimedate mängijatega), kes kasutavad reljeefseid kabendeid ja kabelauda;

11.1.7 tavaline partii erineva tugevusega mängijate vahel, kus tugevam pool alustab partiid ühe või mitme vähemkiviga;

11.2 Nendel juhtudel, välja arvatud punkt 11.1.1, tehakse vajalikud täiendused võistlusreglementi.

11.3 Kui kasutatakse punktides 11.1.3 – 11.1.5 nimetatud mänguvorme, on kabelaud asetatud tinglikult mängijate vahele.