



Karksi Ratsu kiirmale võistlus

9. august 2014.a. Karksi-Nuia

Juhend

1. Võistluse korraldaja ja eesmärk

Võistlust korraldab Karksi Vallavalitsus. Võistluse eesmärgiks on meenutada 1999. aasta sügisel Karksi-Nuia linna ja seda ümbritseva Karksi valla liitmist üheks omavalitsuseks nimega Karksi vald, pakkuda kõigile malesõpradele häid võistlemisvõimalusi ja tunda rõõmu malemängust.

Võistlus kuulub 2014. aasta "Kodumasinad" maleturniiride sarja, mille koondauhinnad on välja pannud Eesti Male Toetusühing, lisainfo:

<http://www.eestimale.ee/sari2014/>

2. Aeg ja koht

Turniir viiakse läbi 9. augustil 2014.a. Karksi-Nuias. Võistluse avamine kell 11:00 Karksi valla kultuurikeskuses (Viljandi mnt. 1).

Ajakava:

10:00-10:45 Registreerimine ja osavõtumaksu tasumine

11:00 Turniiri avamine

11:20-12:00 I voor

12:05-12:45 II voor

12:50-13:30 III voor

13:35-14:15 IV voor

14:15-15:00 Lõuna

15:00-15:40 V voor

15:45-16:25 VI voor

16:30-17:10 VII voor

17:20 Autasustamine ja turniiri lõpetamine



3. Osavõtjad

Võistlusel lubatakse osaleda kõikidel korraldajate poolt loa saanud maletajatel ja malehuvilistel (vt. p.6. Majandamine). Korraldajad jätavad endale õiguse piirata osalejate arvu 80 mängijaga.

4. Eelregistreerimine

Osavõtusoovist teatada hiljemalt 7. augustiks 2014 e-kirjaga aadressile maleturniirid@gmail.com , SMS- sõnumiga telefonil 56 91 96 35

5. Turniiri korraldus

Turniir viiakse läbi individuaalturniirina šveitsi süsteemis ühtses grupis. Mängitakse 7 vooru mõtlemisajaga 15 minutit kummalegi maletajale partii lõpuni, kus juures iga käiguga lisandub 2 s.

Võrdsete punktide korral määratakse kohad järgmiste kriteeriumide järgi:

- 1) omavaheline kohtumine (kui kohajagajad on omavahel mänginud);
 - 2) voorujärgsete punktide summa;
 - 3) Median Buchholz
 - 4) Buchholz
 - 5) Buchholz ilma ühe nõrgema vastaseta, ilma kahe nõrgema vastaseta jne.
- Loosimiseks ja tehniliseks tööks kasutatakse abivahendina arvutiprogrammi.

6. Majandamine

Võistlus peetakse šveitsi süsteemis ja osaleda võivad kõik soovijad, kes on eelnevalt registreerunud ja tasuvad võistluspäeval enne võistluste algust hiljemalt 10.45 korraldajale osavõtumaksu 8 € , veteranid (sünd. 1954 või varem) ja noored (sünd. 1998 või hiljem) 5 €. Mulgimaa maletajad ja rahvusvahelised suurmeistrid on osavõtumaksust vabastatud. Neile, kes ei ole eelnevalt registreerunud, on osavõtumaks 15 €.

Osavõtjate lähetuskulud kannab lähetav organisatsioon või võistleja.

Korraldajal on õigus teha täiendavaid soodustusi turniiril osalejatele.

7. Autasustamine

Võistluse 5 parimat autasustatakse preemiaga* alljärgnevalt:

I koht	100 €
II koht	70 €
III koht	50 €
IV koht	30** €
V koht	20** €

Eriauhinnad**

Parim naine	20 €
Parim Karksi valla maletaja	20 €
Parim veteran	20 €
Parim noor	20 €

*NB!

Rahalistest preemiatest arvutatakse maha maksud vastavalt EV seadustes ettenähtud määrades.

**Eriauhinnad antakse välja vähemalt 3 osaleja korral alltoodud kategoorias: parim Karksi valla maletaja, parim naine, parim veteran, parim noor.

Korraldajal on õigus asendada rahalised preemiad esemeliste auhindadega.

Auhinna saamisel mõlemas kategoorias summad liidetakse.

8. Varia

Alates 1. juulist 2014 kehtivad uued FIDE mängureeglid.

Originaalis saab koodeksit lugeda aadressil

<http://www.fide.com/fide/handbook>

"Kodumasinad" maleturniiride sarja peakohtuniku Marek Kolk'i kommentaarid ja ülevaate tähtsamatest mängureeglite muudatustest:

<http://maleliit.blogspot.com/2014/07/mangureeglite-muudatused-1-juuli-2014.html>

NB! kiir- ja välkmales on samad reeglid!!!

Määrustevastane käik kiirmales kaotab partii!

Määrustevastane käik on sooritatud, kui mängija on käivitanud vastasmängija kella. Kui kohtunik näeb sellist tegevust pealt ja vastasmängija ei ole vastukäiku veel teinud, siis ta loeb eksinud poolele partii kaotatuks. Kui kohtunik antud momenti ei näe, siis on mängijal enne oma käigu tegemist laual õigus taotleda võitu vastasmängija sooritatud määrustevastase käigu tõttu. Partii lõpeb viigiga, kui vastasmängijal ei ole võimalik matistada mistahes määrustepäraste käikude seeriaga. Kui kohtunik ei sekku ja mängija ei taotle võitu, siis määrustevastane käik jääb jõusse ja partii jätkub. Kui vastasmängija on teinud oma järgmise käigu, ei saa määrustevastast käiku enam muuta, kui just ei ole vastastikust kokkulepet mängijate vahel.

Siinjuures on uus reegel ka kohtuniku sekkumise õigus (kohustus), kusjuures see kehtib ka välkmales. Varasem kohtuniku eemalolek, 2 minuti lisamine ja kahe valekäigu tegemine enam ei kehti.

Kui mängija on oma etturi viinud viimasele reale ja vajutanud kella ilma etturit muundamata, siis selline käik on määrustevastane.

Kui kohtunik märkab, et mõlemad kuningad on tules või ettur asub ilma muundamata viimasel real, siis ta ootab seni, kuni järgmine käik on sooritatud. Kui määrustevastane seis jääb lauale, loeb kohtunik partii viigiks.

Mängijal on õigus küsida kohtunikult selgitusi mängureeglite kohta.

Partii ajal on keelatud kasutada mängusaalis mobiiltelefoni või muud elektroonilist kommunikatsioonivahendit. Seadmed võivad olla mängija juures väljalülitatud või hääletul olekus. Selle reegli rikkumisel kaotab mängija partii ja tema vastane võidab olenemata seisust.

Nimetatud seadmeid võib kasutada vaheaegadel väljaspool mängusaali.

Kõik käesolevas juhendis määratlemata küsimused lahendavad turniiri korraldajad koostöös kohtunikega.

Anneli Arraste

Dmitri Orav

Rein Ruus

Malevõistluse „Karksi Ratsu“ korraldajad