

**TREENERITE
TASEMEKOOLITUS**

KABE

Koostajad

Aare Harak - Rahvusvahelise Kabeföderatsiooni (FMJD) juhatuse liige. Rahvusvahelise kategooria kabekohtunik. Eesti Kabeliidu kohtunikekogu liige.

Viktoria Lehtmets - Eesti Kabeliidu tegevdirektor.

Villem Lüüs - FMJD meister rahvusvahelises kabes. Vanemtreener kabes. Kauaaegne Eesti Kabeliidu juhatuse liige. Paljukordne Eesti meister kabes.

Irma Nahkor - Vanemtreener kabes.

Krista Pahapill - Eesti Kabeliidu juhatuse liige. Kabekohtunik.

Kerdi Pesur - Eesti Kabeliidu juhatuse liige. Eesti Kabeliidu kohtunikekogu liige.

Uno Plakk - Meistersportlane kabes. Kabetreener. Paljukordne Eesti meister kabes.

Tarmo Tulva - Eesti Kabeliidu president. FMJD tehniline kohtunik. Kabetreener.

Arno Uutma - Rahvusvaheline suurmeister vene kabes. Eesti Kabeliidu asepresident. Paljukordne Eesti meister kabes. Kabetreener.

Eesti Kabeliit tänab **Eesti Maleliitu** osutatud abi eest!

Sissejuhatus	6
1. Kabe seos psühholoogia ja pedagoogikaga	7
1.1 Kabe ajalugu ja osa inimkultuurist	7
1.1.1 Maailmameistrid rahvusvahelises kabes	13
1.1.2 Kabe Eestis	24
1.2 Kabemäng lapse arengu faktorina	26
2. Kabe ja mälu	27
2.1 Mälu protsessid ja liigid	27
2.1.1 Mälu liigid	27
2.1.2 Mäluprotsesside iseloomustus	29
2.2 Lapse ja tema mälu arengu perioodid	31
2.2.1 Nooremas koolieas lapse üldiseloomustus	31
2.2.2 Teismelisee iseärasuste üldiseloomustus	33
2.2.3 Vanema kooliea psühholoogiline iseloomustus	33
2.2.4 Mälu individuaalsed iseärasused	34
3. Kabereeglid, kabeetika	35
3.1 Rahvusvahelise kabe mängureeglid	35
3.1.1 Kabemäng ja mängijad	35
3.1.2 Mängumaterjal	35
3.1.3 Kabendite käigud	36
3.1.4 Kabendite löömine (löömiskäik)	37
3.1.5 Rikkumised	39
3.1.6 Partii lõppemine viigiga	40
3.1.7 Partii tulemus	40
3.1.8 Partii üleskirjutamine	41
3.1.9 Tingmärgid	41
3.1.10 Ajakontroll	41
3.1.11 Mitmesugused mänguvormid	42
3.2 Vene kabe mängureeglid	42
3.3 Kabeetika	44
3.3.1 Üldised käitumisreeglid	45
3.3.2 Noori puudutavad käitumisreeglid	46
3.3.3 Treenerite käitumisreeglid	48
3.3.4 Võistluste korraldajate ja kohtunike käitumisreeglid	50
4. Pedagoogilise õpetamise meetodikad	51
4.1 Iseseisva tunni läbiviimise kogemus	51
4.1.1 Eelkooliealiste laste õpetamine	52
4.1.2 Algkoolis kabe õpetamine	52

4.1.3 Edasijõudnute treeningud ja meisterlikkuse arendamine.	55
4.2 Kabetreenerile vajalike teadmiste ja oskuste omandamine	56
4.2.1 Algettevalmistuse (I aasta) näidisõppeplaan:	58
4.2.1.1 Vene kabe abimaterjal	58
4.2.1.2 Vene kabe näidisülesanded	63
4.2.2 Algettevalmistuse (II õppeaasta) näidisõppeplaan	64
4.2.2.1 Vene kabe abimaterjal	66
4.2.3 Õppetreeningtöö plaan (I õppeaasta) edasijõudnute grupile	67
4.2.4 Õppetreeningtöö plaan (II õppeaasta) edasijõudnute grupile	68
4.2.5 Õppetreeningtöö plaan (III õppeaasta) edasijõudnute grupile	69
4.2.6 Õppetreeningtöö plaan (IV õppeaasta) edasijõudnute grupile	69
4.2.7 Spordimeisterlikkuse täiustamise (I õppeaasta) näidisõppeplaan	70
4.2.8 Spordimeisterlikkuse täiustamise (II õppeaasta) näidisõppeplaan	70
4.2.9 Spordimeisterlikkuse täiustamise (III õppeaasta) näidisõppeplaan	70
4.2.10 Kõrgema spordimeisterlikkuse grupi (I õppeaasta) näidisõppeplaan	71
4.2.11 Kõrgema spordimeisterlikkuse grupi (II õppeaasta) näidisõppeplaan	71
4.3 Kabetreeneri töö psühholoogilis-pedagoogilised alused	71
4.3.1 Treener kui pedagoog ja kasvataja	72
4.3.2 Treeneri tegevuse iseloomustus ja sisu loomingulises treeneri-õpilase liidus	75
5. Kabevõistluste organiseerimine ja läbiviimine	78
5.1 Võistlused ja võistlussüsteemid	78
5.2 Võistluste juhend ja ajakava arvestus	79
5.3 Voor ja partii	79
5.4 Ringsüsteem	79
5.5 Ringsüsteemi loosimine ja paarimine	80
5.6 Paremate selgitamine	82
6. Kabemängu ja -õppega seotud arvutiprogrammid	94
LISA 1. Meeste maailmameistrid rahvusvahelises kabes	96
LISA 2. Naiste maailmameistrid rahvusvahelises kabes	101
LISA 3. Kirjandus	104
Ajalugu	104
Avangud	104
Rahvusvaheline kabe	104
Vene kabe	105
Keskmäng	106
Rahvusvaheline kabe	106
Vene kabe	106
Lõppmäng	106
Rahvusvaheline kabe	106
Vene kabe	106

Mängutehnika, taktika ja strateegia	107
Rahvusvaheline kabe	107
Vene kabe	108
Psühholoogia	108

Sissejuhatus

Kabe on lihtne mäng. Paljud on seda lapsepõlves mänginud oma vanemate või vanavanematega. Varajases nooruses mängides võetakse kabet peamiselt meelelahutusena. See on huvitav ja tekitab hasarti ning reeglid on lihtsalt omandatavad. Kabet peetakse õigustamatult lihtsamaks mänguks, kui seda on “naaberspordiala” male. Reeglite lihtsuses peitub aga mängu sügavam võlu. Kui süveneda selle spordiala võludesse võime avastada enda jaoks täiesti uue maailma, kus avanevad ruudulise laua taga paeluvad intriigid, põnevad strateegiad ja keerulised kombinatsioonid.

Kabe on üks vähestest spordialadest, mida on võimalik tipptasemel harrastada väga varajasest eest kuni kõrge vanuseni. Eesti oludes ei saa me rääkida paljudest professionaalsetest kabetajatest, kuid noorte huvi selle mängu sügavama tundmaõppimise vastu on märkimisväärne. Käesoleva materjali kaudu on võimalik treeneril nii noortele sportlastele kui täiskasvanud harrastajatele tutvustada kabe põhitõdesid. Kabetreeneritele annab materjal ülevaate parimatest praktikatest. Iga õpilane on indiviid ja temale lähenemine on paljuski kombinatsioon treeneri isikuomadustest ja omandatud oskustest ning õpilase soovist ja võimest pakutavat vastu võtta. Tippkabetajat ei pruugi saada noorest, kes on kõige andekam, vaid mängijast, kes teeb kõige rohkem tööd ning kelle jaoks on loodud õiged tingimused.

1. Kabe seos psühholoogia ja pedagoogikaga

1.1 Kabe ajalugu ja osa inimkultuurist

Kabemänguga sarnaseid mängu on mängitud tuhandeid aastaid. Vanim kabelauda meenutav mängulaud on leitud Urist ja seda dateeritakse umbes 3000 eKr. Briti Muuseumis on olemas vanast Egiptusest pärit mängulauad, mis on leitud koos nuppudega hauakambritest. Oletatavasti mängis mängu naisvaarao Hatšepsut (1507–1458 eKr). Platon (4. saj. eKr) on maininud Egiptuse päritolu strateegiamängu *περτεία* (*petteia*), tema tugines seejuures Homerossele (8. saj. eKr). Mängu mängiti Trooja sõjas (12.-13. saj. eKr). Roomlaste teisend sellest mängust kandis nime *latrunculi*. Seda mängu mainitakse veel ka Giovanni Boccaccio (1313–1375) “Dekameronis”.

Huvitav on, et sarnast mängu kirjeldab ka Kong Fuzi (551–479 eKr).

Tänapäeva kabereegleid meenutavate reeglitega *mängu al-qirq* (*quirkat*) mängisid araablased 5x5 laual. Sellest mängust räägitakse 10. sajandil avaldatud araabia poemide kogus „*Kitab al-Aghani*”. Mäng jõudis moorlastega Hispaaniasse ning Lõuna-Prantsusmaale ja sealne teisend on tuntud nimega *Alquerque*. Just nimelt *Alquerque*’i peetakse esimeseks kabemänguks tänapäevases mõistes. Selle mängu reeglid on toodud ära 1283. aastal Toledos Kastilia kuninga Alfonso X skriptooriumis koostatud raamatus “*Libro de los juegos*” ehk “*Libro de axedrez, dados e tablas*” (vanas hispaania keeles). Raamatus on 97 pärgamendilehte 150 värvilise illustratsiooni ja miniatuuriga. Ainsat teadaolevat originaali hoitakse Madridi lähedal El Escorialis. Raamat on üks olulisemaid dokumente lauamängude (male, kabe ja triktraki) ajaloos.

Kiievi Venemaal oli mingisugune kabemängu variant tuntud juba Vladimir Monomahhi (1053–1125) valitsemisajal.

Kabestamise (kroonimise) reegel tekkis ilmselt 13. sajandil, mainitud on seda Philip Mouskat’ teoses “*Chronique*” 1243. aastal. Lõömise kohustus tekkis u 1535. aastal Prantsusmaal, mil mäng oli tuntud nimega *Jeu forcé* (reeglid olid samad tänapäevase inglise kabe reeglitega). Ilma lõomiskohustuseta mäng kandis nime *Le jeu plaisant de dames*. Esimeseks kaberaamatuks on peetud 1547. aastal Valencias avaldatud Antonio de Torquemada teost “*El Ingenio o juego de marro, de punta o damas*”. Raamat ei ole säilinud.

1551. aastal keelati Ivan Julma juhtimisel peetud Stoglavi kirikukogul Venemaal male ja kabe. Põhjenduseks toodi, et rahvas on huvitatud rohkem nendest mängudest kui pühakirjast. See keeld tühistati alles 1649. aastal patriarh Nikoni poolt.

Itaalia kabe tekkis 16. sajandi lõpus, suurimad erinevused võrreldes inglise kabega on, et kivi ei saa lüüa kabet, kuid mängus on enamloogi reegel. Meie jaoks on mõnevõrra harjumatu ka mängulaua asetus: alumine vasakpoolne väli on valge ning kuna mäng toimub mustadel väljadel, siis on ka seisu harjumatu vaadata.

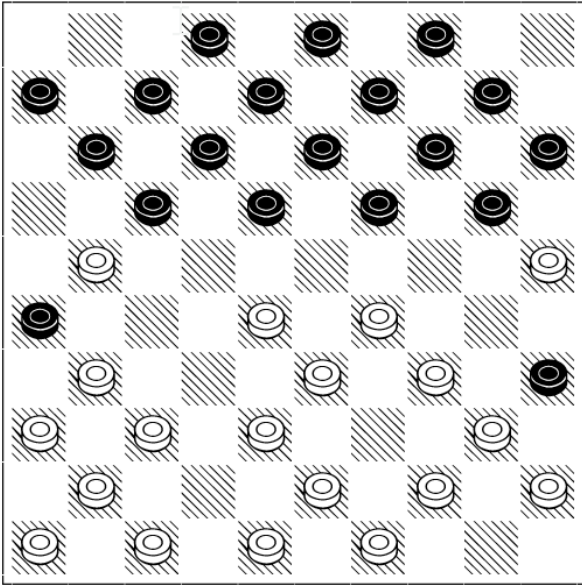
Jeu forcé eluiga Prantsusmaal jäi lühikeseks, 1650. aastaks oli see asendunud mänguga *Le Grand Forçat*. Ka see mäng vajus kiiresti unustusehõlma ning asendus Pariisi kohvikutes 1727. aastaks mänguga, mida tänapäeval nimetatakse enamjaolt rahvusvaheliseks kabeks. Seega võib rahvusvahelise kabe sünniajaks pidada 18. sajandi algust ja tekkekohaks Prantsusmaad.

1756. aastal ilmus inglise matemaatiku William Payne'i "*An Introduction to the Game of Draughts*", mis on esimeseks raamatuks inglise kabe kohta.

18. sajandil kujunes Pariisis l'Ecole'i väljaku ja tänapäevase Louvre'i kaldapealse nurgal asunud Manoury kohvikust koht, kus kogunesid lauamängude harrastajad. Teiste seas mängisid kabet ka näiteks Voltaire (1694–1778), Jean-Jacques Rousseau (1712–1778) ja Denis Diderot (1713–1784). 1770. aastal ilmus Manoury nime all esimene raamat, mis räägib rahvusvahelisest kabest "*L'Essai sur le Jeu de Dames à la Polonoise*". Raamatus kasutatakse käikude üleskirjutamiseks numbrilist notatsiooni. Raamatu teise trüki jaoks (ilmus 1787) olid aga numbrid pööratud teistpidi ja sellist üleskirjutusviisi kasutatakse rahvusvahelises kabes tänapäevani. Notatsiooni nimetatakse sageli ka Manoury notatsiooniks. Manoury järgi on saanud nime veel Manoury löök ja Manoury detail.

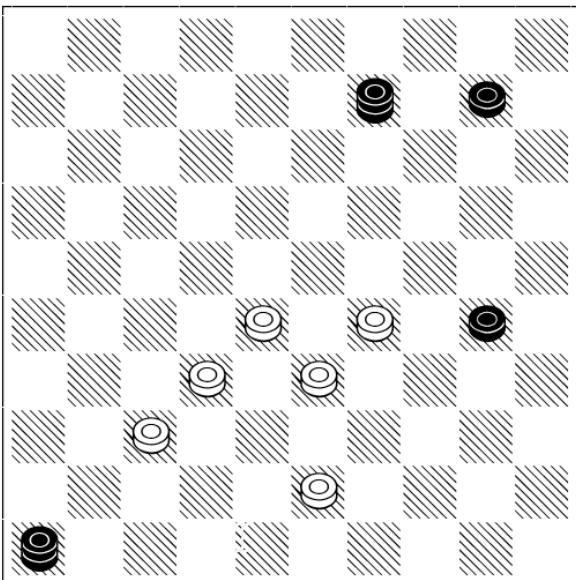
Näitepartii Manoury kombinatsiooniga (raamatust G.L. Gortmans ja K. Venema „20x20”)

1.35-30 20-24 2.30-25 24-30 3.34-29 30-35 4.40-34 15-20 5.45-40 10-15 6.50-45 5-10 7.33-28 17-21 8.31-27 11-17 9.39-33 6-11 10.37-31 1-6 11.42-37 21-26 12.27-21 16x27 13.32x21?



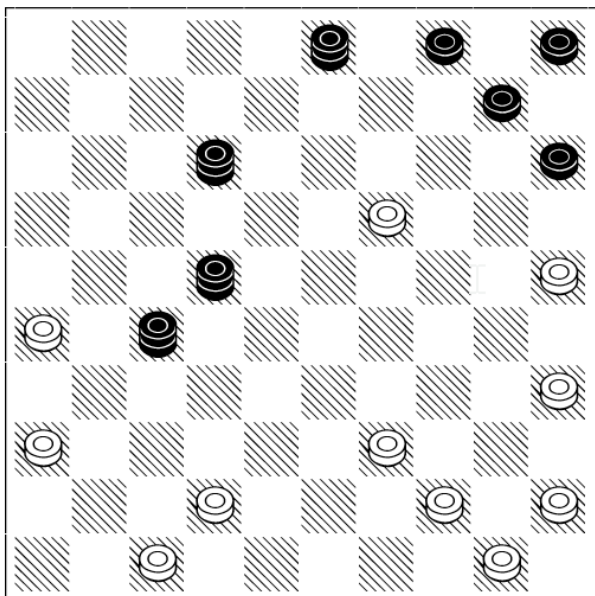
13... 19-23 14.28x19 14x23 15.25x5 11-16 16.5x11 16x27 17.31x22 6x50-+

Manoury raamatus on olemas näide türgi löögi kohta.



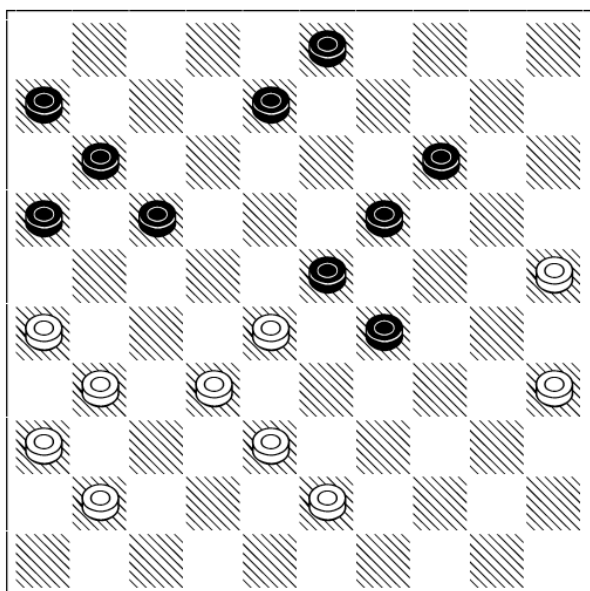
(Manoury, 1770) 1.29-24 30x19 2.28-22 9x28 3.32x5+-

Samuti on ära toodud trepplöögi idee.



(Manoury, 1787) 1.19-13 22x9 2.39-34 12x49 3.36-31 27x36 4.26-21 3x48 5.47-41 36x47
6.50-44 49x40 7.45x34 48x30 8.35x24 47x20 9.25x3 10-14 10.3x25+-

Pariisi kohvikutes mängis malet ja kabet ka noor ohvitser, hilisem Prantsusmaa keiser, Napoléon Bonaparte. Igal juhul kannab järgmine kombinatsiooniline löök just tema nime.



1.28-22 17x46 2.38-32 46x28 3.26-21 16x27 4.31x2+-

Vene kabe väljakujunemise aeg jääb kuskile 19. sajandi algusesse. Senini puudusid ühtsed reeglid ja seetõttu ei peetud ka võistlusi. Reeglid lepiti kokku enne partiid. Sellest on kirjutanud Nikolai Gogol oma "Surnud hingedes". 1803. aastal ilmus Nikolai Karamzini sulest esimene

artikkel Venemaal, mis rääkis kabemängust. 1822. aastal ilmus Vilniuses Poola poeedi Adam Mickiewicz (1798–1855) luuletus “Warcaby” (“Kabe”).

Esimene vene kabe raamat ilmus 1827. aastal Sankt Peterburgis. Väikeses tiraažis raamat ilmus toona anonüümselt, kuid peagi selgus, et selle autoriks on Venemaa üks tugevamaid maletajaid Aleksandr Dmitrijevitsš Petrov (1799–1867). Raamatus kasutati vene kabe jaoks tänapäeval harjumatu numbrilist notatsiooni. Kolm aastat varem ilmunud Venemaa esimeses maleraamatus oli ta aga kasutanud algebralist süsteemi, mida males ja vene kabes kasutatakse tänini. Raamatus on toodud ära mitusada aastat vana, hispaania kabest pärinev, kuid tollal Venemaal vähetuntud meetod kolme kabega ühe kabe püüdmiseks. Tänapäeval teavad kõik vähegi kvalifitseeritud kabetajad seda kui Petrovi kolmnurka. Ta kordas sama viga, mida olid teinud hispaanlased, kui näitas kolme kabega ühe püüdmist 12 käiguga, tegelikult on mõnes seisus sellel meetodil võimalik kabe kinni püüda 13 käiguga. Raamatus on toodud üldse kokku neli partiid; need kõik algavad käikudega 24-20 9-13 ehk siis tänapäeval harjumuspärase notatsiooni järgi käikudega g3-h4 b6-a5. Seda avangut nimetatakse Petrovi avanguks.

Kui maailmameistreid rahvusvahelises kabes hakati selgitama 19. sajandi lõpul, siis inglise kabes selgitati esimene maailmameister juba 1840. aastal. Matši kahe šotlase Andrew Andersoni (1799–1861) ja James Wyllie (1818–1899) vahel võitis Anderson.

Esimene rahvusvahelise kabe turniir, mida teadaolevalt nimetati maailmameistrivõistlusteks peeti 1899. aastal Amiens’is ja maailmameistriks tuli Isidore Weiss. Esimeseks kanada kabe maailmameistriks tunnistati 1923. aastal ameeriklane William Beauregard.

Kuna 64-ruudulisel laual mängiti mitut eri liiki kabet, siis kerkis 1920. aastatel üles küsimus mängureeglite ühtlustamisest. Esimesena üritas seda teha rahvusvahelise kabe maailmameister Marius Fabre, seda aga edutult. 1960. aastatel näitas initsiatiivi üles inglase Derek Oldbury (1924–1994), kuid ka tema üritused jooksid eeskätt Hollandi kabeföderatsiooni vastuseisu tõttu liiva. Oldbury pakkus tookord välja maailmameistri selgitamiseks väikese poola kabe ehk siis mängu, mida tänapäeval tuntakse brasiilia kabena.

14. septembril 1947 asutati Pariisis Rahvusvaheline Kabeföderatsioon (FIJD; 1960. aastast Ülemaailmne Kabeföderatsioon, FMJD). Algselt kuulus föderatsiooni neli liikmesriiki: Prantsusmaa, Holland, Belgia ja Šveits. Tänapäeval on liikmesriike üle seitsmekümne. FMJD korraldab maailmameistrivõistlusi rahvusvahelises kabes alates 1948. aastast.

FMJD 64-ruudulise kabe sektsioon moodustati 1984. aastal ja 1985. aastal peeti esimesed maailmameistrivõistlused brasiilia kabes. Itaalias Galatinas peetud turniiri võitis venelane

Aleksandr Kandaurov. 1993. aastal selgitati 64-ruudulisel laual esimest korda maailmameistrid ka vene kabes. Et vene kabe ja brasiilia kabe on suhteliselt sarnaste reeglitega mängud, siis nende kahe mänguliigi maailmameistrivõistluste numeratsioon hõlmab neid mõlemaid.

21. sajandil on hakatud tiitlivõistlusi pidama ka türki kabes. 2018. aastal peeti esimesed ametlikud maailmameistrivõistlused friisi kabes; 2020. aastal tahetakse jõuda sama kaugemale ka itaalia kabes.

Eestis on kabet mängitud üle 100 aasta. Eestikeelsete uudissõnade male ja kabe autoriks oli ajakirjanik ja pedagoog Ado Grenzstein (1849–1916). Esimesed Eesti meistrivõistlused 64-ruudulises vene kabes peeti 1949. aastal ja rahvusvahelises kabes 1955. aastal.

Eestis on peetud mitmeid tippturniire. Meeste maailmameister on siin selgunud neljal korral (1971, 1991, 2013 ja 2017, lisaks veel kaks partiid 1993. aasta tiitlimatšis), naiste maailmameister kahel korral (1984 ja 2017). Euroopa meistrivõistlused on Tallinnas peetud 2008. ja 2014. aastal. Siit on alguse saanud neidude-juunioride maailmameistrivõistlused. Tallinnas asutati 1998. aastal Euroopa Kabekonföderatsioon.

Eesti kabetajatest on rahvusvahelise suurmeistri nimetuseni jõudnud Arno Uutma, Urmo Ilves, Kaido Leesmann ja Ardu Treinbuk (1935–2012). Treinbuk oli kahekordne maailmameister kirikabes (brasiilia kabes 1998 ja 2004). Kirikabes võitis Eesti võistkond kahel korral NSV Liidu meistrivõistlused (1971 ja 1974). Laua taga on Eesti mängijatest rahvusvahelistel tiitlivõistlustel edukaim olnud Arno Uutma, kes 1997. aastal võitis pronksi brasiilia kabe maailmameistrivõistlustel.

Noorte eri vanuseklassides on rahvusvahelistel tiitlivõistlustel esikolmikusse jõudnud Anneli Veski, Kenneth Karp, Raido Värik, Kadi Veski, Merilii ja Triinu Jalg ning Priit Lokotar NSV Liidu noorte meistriteks tulid Ain Tingas, Merit Nahkor ja Veronika Teder.

1.1.1 Maailmameistrid rahvusvahelises kabes

Kuni 19. sajandi lõpuni olid mitteametlikeks maailmameistrivõistlusteks Prantsusmaal peetud rahvusvahelised turniirid. Traditsiooniliselt on esimeseks ametlikuks maailmameistriks peetud austria päritolu prantslast Isidore Weissi (eluaastad 1867–1936), kuid tänapäevani ei ole päris üheselt selge, millal ta selle tiitli võitis. Kabekirjanduses on üldiselt öeldud, et esimeseks ametlikuks maailmameistrivõistluste turniiriks oli rahvusvaheline turniir Pariisis 1894. aastal ja et maailmameistriks tuli Isidore Weiss. Samas aga tollel turniiril jäi Weiss alles neljandaks ja esikohta jagasid Anatole Dussaut (1857–1906), Louis Barteling (1856–1914) ja Louis Raphaël (1856–1919).



Isidore Weiss (1895)

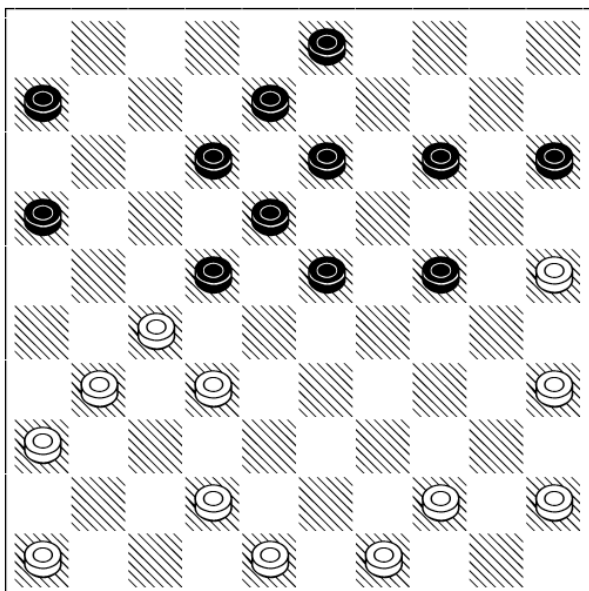
Mõnel pool algab maailmameistrivõistluste loend 1895.

aastaga ja seal tõepoolest võitis Weiss, kuid tollel turniiril ei osalenud mitte kõik parimad. Tõenäoliselt toimus esimene turniir, mille võitjat nimetati maailmameistriks siiski alles 1899. aastal. Tolle turniiri järel võis tõesti öelda, et Weiss oli maailma parim. Weiss oli maailmameister kuni 1912. aastani, mil ta kaotas matši Alfred Molimard'ile (1888–1943).

Tänapäeval loetakse, et Weiss võitis aastatel 1899–1911 seitse maailmameistritiitlit (selle arvu ületas alles Aleksei Tšizšov). Weissi mängu iseloomustas kombinatsiooniline mängustiil, tema järgi on nimetatud üks rahvusvahelise kabe enam esinevaid kombinatsioonilisi lööke (prantsuse keeles tuntud ka nimega *coup de l'express*, vene keeles nimetatakse seda lööki enamasti мостик ehk sillake). Siin ka üks näitepartii selle löögi kohta

Jack de Haas – Isidore Weiss (27-11-1904)

1.33-28 18-23 2.31-27 17-21 3.39-33 12-18 4.44-39 7-12 5.37-31 2-7 6.31-26 20-24 7.26x17
11x31 8.36x27 15-20 9.34-30 6-11 10.30-25 10-15 11.41-37 11-17 12.47-41 7-11 13.41-36 1-
6 14.37-31 4-10 15.50-44 24-29 16.33x24 20x29 17.39-33 14-20 18.25x14 9x20 19.33x24
20x29 20.44-39 10-14 21.39-33 14-20 22.33x24 20x29 23.35-30 5-10 24.40-35 10-14 25.49-
44 17-22 26.28x17 11x22 27.30-25 29-34 28.43-39 34x43 29.38x49 19-24

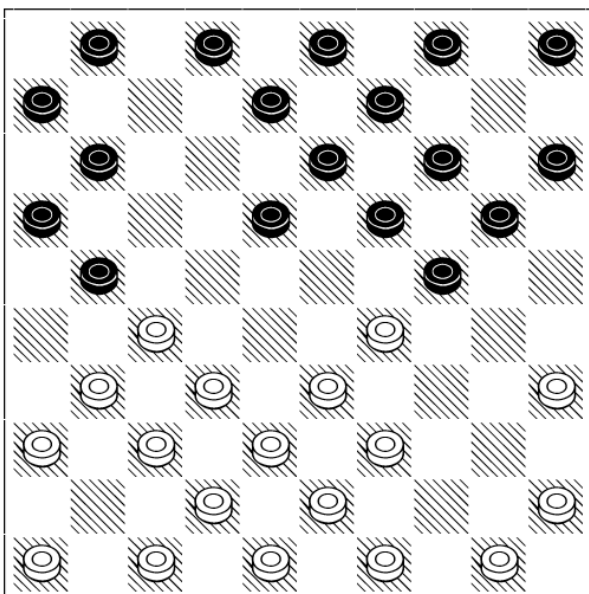


30.31-26? 22x31 31.36x27 14-20! 32.25x14 24-30 33.35x24 23-29 34.24x33 13-19 35.14x23
 18x47 36.44-39 47-20 37.39-34 20-33 38.49-43 33-11 39.46-41 12-17 40.41-37 11-2 41.43-38
 17-22 42.27x18 16-21 43.26x17 8-12 0-2

1912. aasta turniir oli esimene, mille osavõtjad ja nende kabeföderatsioonid tunnistasid maailmameistrivõistlusteks, nii et esimeseks ametlikuks maailmameistriks saab lugeda ka hollandlast Herman Hooglandi (1891–1955).

Herman Hoogland – Jack de Haas (Hollandi meistrivõistlused 1913)

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24 5.37-31 14-20 6.41-37 10-14 7.34-29 23x34 8.40x29 17-22 9.28x17 12x21



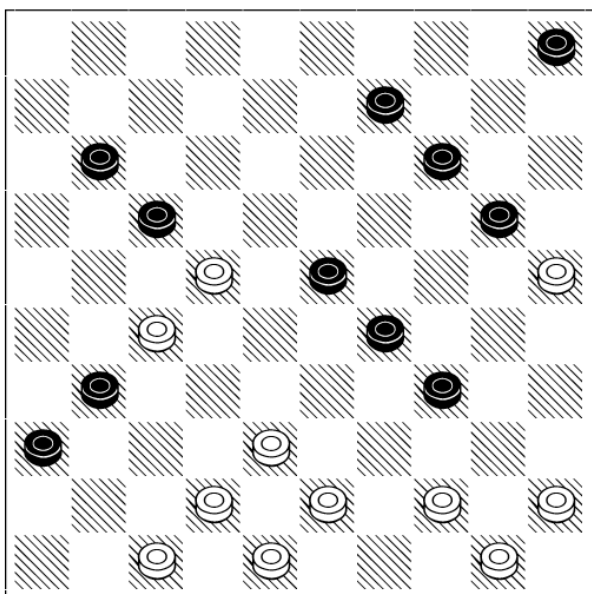
10.27-22

Sellist väljaastumist nimetatakse Hooglandi rünnakuks. Üldiselt on rahvusvahelises kabes välja 22 hõivamine riskantne, kuid nagu hiljem ka selles partiis juhtus said valged tugeva rünnaku ja võitsid partii. Hooglandi rünnak on enamasti seotud käiguga 27-22 (mustal 24-29), kuid aegajalt esineb see ka käiguga 28-22 (23-29).

10...18x27 11.31x22 21-26 12.32-28 1-7 13.45-40 20-25 14.29x20 15x24 15.40-34 24-30
16.35x24 19x30 17.37-31 26x37 18.42x31 7-12 19.46-41 5-10 20.41-37 10-15 21.47-42 14-20
22.38-32 20-24 23.42-38 12-17 24.49-44 13-19 25.48-42 9-13 26.33-29 24x33 27.38x29 19-
24 28.29x20 15x24 29.43-38 30-35 30.34-29 24x33 31.38x29 17-21 32.31-27 8-12 33.39-34
12-17 34.42-38 3-9 35.29-23 9-14 36.38-33 14-20 37.36-31 13-19 38.23x14 20x9 39.31-26 9-
14 40.37-31 14-19 41.22-18 2-7 42.33-29 4-9 43.50-45 17-22 44.26x17 22x24 45.27-22 24-30
46.44-39 19-23 47.18x29 9-13 48.32-27 13-19 49.29-24 19-23 50.24-20 25x14 51.34x25 16-
21 52.17x26 23-29 53.39-34 29x40 54.45x34 7-12 55.27-21 11-17 56.22x11 6x17 57.31-27
14-19 58.34-29 19-24 59.29x20 35-40 60.20-14 40-44 61.14-10 44-50 62.10-4 50-33 63.21-16
33-29 64.27-21 29-15 65.4-13 15-29 66.13-27 29-15 67.27-49 15-10 68.25-20 10-23 69.49-44
23-29 70.44x6 29x15 71.6-1 15-4 72.1x45 2-0

Maailmasõda avaldas mõju ka kabe maailmameistrite selgitamisele. Aastail 1912–1925 peeti küll mitmeid suuri rahvusvahelisi turniire, kuid järgmised maailmameistrivõistlused peeti alles 1925. aastal. Kolmandaks ametlikuks maailmameistriks tuli prantslane Stanislas Bizot (1879–1950).

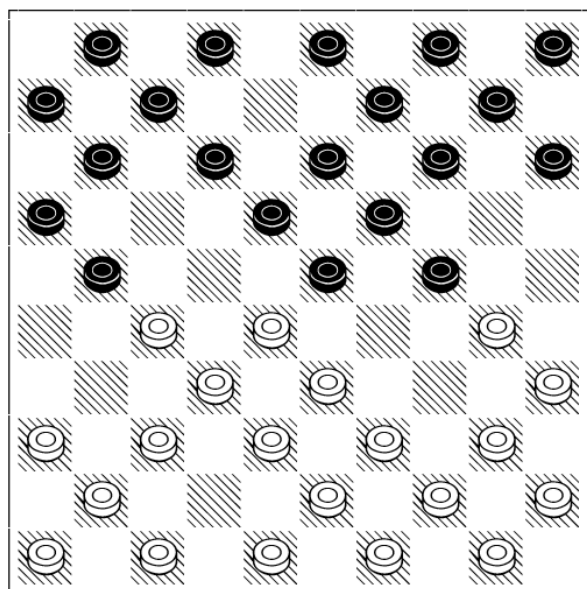
Siin üks ülesanne Bizot' loomingust:



1.45-40 17x28 2.38-32 28x37 3.42-38 31x22 4.44-39 34x45 5.48-42 37x48 6.47-41 36x47
7.50-44 47x33 8.39x10 48x50 9.25x3 5x14 10.3x6 50-11 11.6x50+- 2-0

Tiitlit ei õnnestunud tal aga kaua säilitada, sest juba järgmisel aastal kaotas ta matši kaasmaalasele Marius Fabre'ile (1890–1945). Fabre'i nime kannab avang 1.34-29 ja standardne kombinatsioon (venekeelse kirjanduse vahendusel on see Eestis tuntud ka kui 'poolkuu', vene keeles 'полумесяц', samas kannab hollandi keeles löök nimetust '*maanslag*'). Näide Fabre'i löögi kohta partii alguses:

1.33-28 18-23 2.38-33 12-18 3.42-38 8-12 4.34-30 20-24 5.31-27 17-21?



6.27-22 18x27 7.33-29 24x31 8.30-24 27x38 9.43x32 19x30 10.28x37+-

Seesama avangulõks on esinenud vähemalt kahes partiis, kus on osalenud Eesti mängijad: Marek Seim – Rainer Siim (Eesti juunioride MV 1989) ja Priit Tänav – Boris Darry (juunioride MM 2006).

1923. aastal peeti Kanadas matš hollandlase Benedictus Springeri (1897–1960) ja ameeriklase William Beauregardi (1889–1932) vahel. Matš koosnes kümnest partiist, millest viies mängiti rahvusvahelist kabet ja viies kanada kabet. Rahvusvahelise kabe tulemuseks jäi viik, kuid kanada kabes võitis ülekaalukalt ameeriklane. Euroopa kabeföderatsioonid ei tunnistanud seda matši maailmameistrivõistlustena, kuid Ameerika press kuulutas Beauregardi maailmameistriks. Tänapäeval hakatakse sellest matšist lugema maailmameistreid kanada kabes.

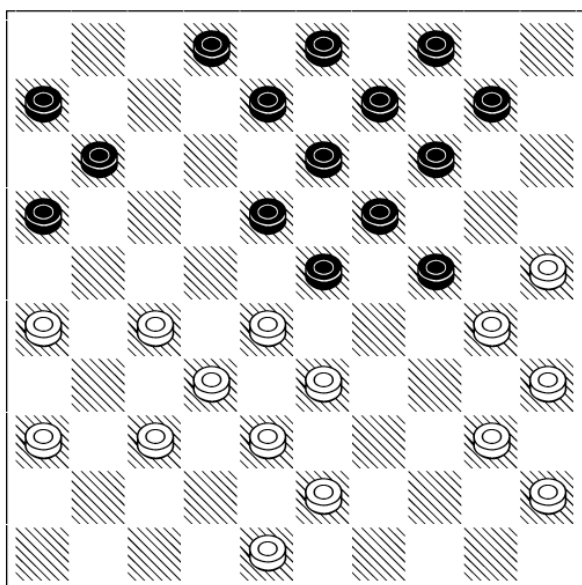
Järgmised maailmameistrivõistlused peeti 1928. aastal ja siis võitis turniiri Benedictus Springer. Kui senised maailmameistrid olid kõik peamiselt kombinatsioonilise stiili esindajad, siis Springeri mäng ühendas endas positsioonilise ja kombinatsioonilise mängu.

1931. – 1933. aasta maailmameistrivõistlusi ei tunnista tänini maailmameistrivõistlusteks Hollandi Kuninglik Kabeliit (KNDB) ning nende jaoks on aastate 1928–1934 maailmameistriks Benedictus Springer. Põhjuseks oli tüli Hollandi ja Prantsusmaa kabeliitude vahel, mille tõttu hollandlased jäid 1931. aasta Pariisi turniirist eemale. Föderatsioonid olid lahkarvamusel selles, kumb saab nimetada pretendendi tiitlimatšiks Springeriga, kuna 1928. aasta turniiril jagasid teist kohta prantslane Alfred Molimard ja hollandlane Herman de Jongh (1898–1985). 1931. aasta turniiril osalesid üksnes prantslased ja oma teise maailmameistri tiitli pälvis Fabre.

Järgmisel aastal peeti maailmameistrimatš Fabre'i ja poola päritolu prantslase Maurice Raichenbachi (1915–1998) vahel. Selle matši võitis veel Fabre, kuid aasta hiljem toimunud kordusmatši juba Raichenbach tulemusega 11:9 ja tuli 18-aastaselt maailmameistriks. Ta on tänini noorim mängija, kes selle tiitli on võitnud. Raichenbachi kutsuti ka kabe Mozartiks (*Mozart du damier*). Raichenbachi peetakse tänapäeval valdava positsioonilise stiili rajajaks. 1934. aastal sai lahenduse Prantsusmaa ja Hollandi tüli ja maailmameistrimatšis võitis Raichenbach Hollandi meistrit Reinier Kellerit (1905–1981) tulemusega 13:7. Raichenbach kaitses tiitlit veel neljal korral matšides belglase Leon Vaesseni, hollandlaste Jan Hendrik Vosi, Benedictus Springeri ja teistkordselt Reinier Kelleriga.

Jan Vos – Maurice Raichenbach (MM 1936)

1.34-29 19-24 2.32-28 14-19 3.37-32 20-25 4.29x20 25x14 5.40-34 15-20 6.41-37 18-23 7.31-27 17-21 8.37-31 12-18 9.31-26 11-17 10.46-41 17-22 11.26x17 22x11 12.41-37 7-12 13.44-40 11-17 14.34-30 20-25 15.50-44 25x34 16.39x30 14-20 17.30-25 20-24 18.44-39 17-21 19.40-34 21-26 20.37-31 26x37 21.42x31 10-14 22.34-29 23x34 23.39x30 18-23 24.47-42 12-18 25.49-44 1-7 26.44-40 5-10 27.31-26 7-11 28.42-37?



Järgnes kombinatsioon, mille mehhanismi hakati nimetama Raichenbachi löögiks. Raichenbachi löögile on iseloomulik kolmik 35, 40, 45 (või mustad 6,11,16) ja kaks kivi väljadel 28 ning 33 (23,18).

28... 24-29 29.33x24 18-22 30.27x29 16-21 31.26x17 11x31 32.36x27 19-23 33.29x18 13x31 34.48-42 6-11 35.40-34 11-16 36.24-20 16-21 37.34-29 21-26 38.20-15 14-19 39.43-38 10-14 40.38-33 8-12 41.33-28 12-17 42.45-40 17-21 43.29-23 2-7 44.32-27 31x33 45.40-34 19x28 46.34-29 33x24 47.30x10 9-14 48.10x19 28-32 49.19-14 26-31 50.14-10 32-37 51.42-38 37-41 52.10-5 41-47 53.5-32 47x33 54.32x2 33-28 55.25-20 28-10 56.2-24 31-36 57.24-47 10-5 58.35-30 5-28 59.30-25 28-10 60.47-24 36-41 61.24-13 41-47 62.13-35 47-36 63.35-2 36-22 64.2-35 22-11 65.35-2 11-22 66.2-35 3-9 67.35-2 22-17 68.2-35 17-11 69.35-2 11-16 70.2-35 16-2 71.35-40 9-13 72.40-29 2-8 73.29-34 8-3 74.34-40 3-9 75.40-29 9-3 76.29-40 3-26 77.40-34 10-46 78.34-40 26-37 79.15-10 4x24 80.40-49 37-10 81.49-35 46-19 0-2

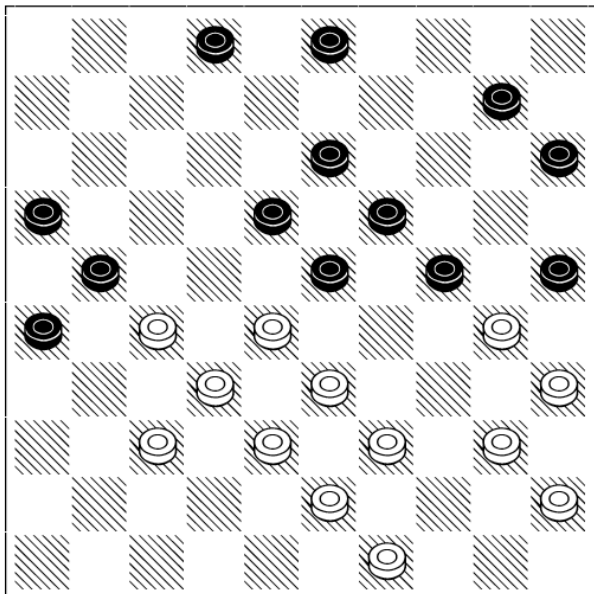
Siis tuli peale aga Teine maailmasõda ning maailmameistrivõistlustesse tuli taas vahe sisse. 1945. aastal pidas Raichenbach tiitlimatši prantslaste uue tähe Pierre Ghestemiga (1922-2000). Matši kaotas Raichenbach tulemusega 6:14. Sisuliselt lõppes selle matšiga vaid 30-aastase

Raichenbachi kabekarjäär. 1947. aastal võitis Ghestem maailmameistrimatši Reinier Kelleriga tulemusega 17:11.

Ghestem oli klassikaliste seisude spetsialist. Tema nimega seostatakse klassikalistes seisudes väljaastumist väljale 22 (enamasti käiguga 28-22, mustadel 23-29), mille järel jõutakse seisule, kus valge kivid on väljadel 22, 27, 28, 32 ning mustad 16, 21, 26. Selle väljaaste tüüpnäiteks on Ghestemi ja Raichenbachi maailmameistrimatši esimene partii.

Pierre Ghestem – Maurice Raichenbach (MM matš 1945)

1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 19-24 4.39-33 14-19 5.41-37 20-25 6.29x20 25x14 7.44-39 12-18 8.46-41 7-12 9.37-32 14-20 10.41-37 10-14 11.35-30 17-21 12.30-25 21-26 13.31-27 1-7 14.40-35 20-24 15.34-30 18-23 16.45-40 12-18 17.50-45 7-12 18.37-31 26x37 19.42x31 11-17 20.47-42 17-21 21.27-22 18x27 22.31x22 12-17 23.22x11 6x17 24.36-31 21-26 25.31-27 17-21 26.39-34 13-18 27.42-37 8-13 28.43-39 14-20 29.25x14 9x20 30.30-25 4-9 31.25x14 9x20 32.48-43 5-10 33.34-30 20-25



34.28-22 (Ghestemi väljaaste) 25x34 35.40x20 15x24 36.33-28 10-14 37.39-34 14-20 38.49-44 2-8 39.44-40 24-29 40.35-30 20-24 41.40-35 29x40 42.45x34 3-9 43.43-39 9-14 44.39-33 8-12 45.22-17 23-29 46.17x8 29x40 47.35x44 13x2 48.28-22 24x35 49.22x24 2-0

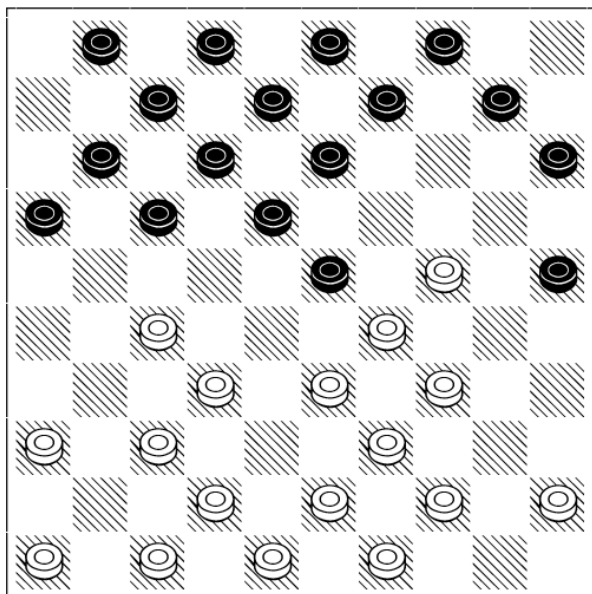
Alates 1948. aastast hakkas maailmameistrivõistlusi korraldama Rahvusvaheline Kabeföderatsioon (FMJD). Maailmameistrivõistlusi hakati pidama nelja-aastase tsükliga: olümpia aastal olümpiatorniir, kus selgitati maailmameister, järgmisel aastal tiitlimatš, seejärel pretendentide turniir, millel ei selgitatud maailmameistrit ning siis matš maailmameistri ja

pretendentide turniiri võitja vahel. Uueks maailmameistriks tuli hollandlane Piet Roozenburg (1924–2003) fantastilise tulemusega 17 võitu 3 viigi juures. Roozenburg edestas hõbeda võitnud Kellerit koguni 9 punktiga. Ghestem jäi turniiril kolmandaks ja valis endale uue spordiala – bridži, milles ta tuli juba samal aastal Prantsusmaa meistriks. Hiljem võitis ta bridžis ka maailmameistriitli (Bermuda karika), bridžiolümpia ja kolm Euroopa meistri tiitlit. Pierre Ghestem on ühe parima kaberaamatu „*Comment je suis devenu champion du monde du jeu de dames: Nouvelle méthode pratique de résolution des coups*” („Kuidas ma tulin maailmameistriks”, 1947) autor.

Roozenburg püsis maailmameistrina 1956. aastani. Ta tõi kabemängu kiilseisude tüübi, mida nimetatakse Roozenburgi kiiluks, samuti kannavad tema nime selliste kiilseisudega otseselt seotud Roozenburgi avang (1.33-29) ja Roozenburgi süsteem (1.32-28 16-21). Roozenburg oli kabemängu juures veel ka aastaid hiljem: viimase partii Hollandi võistkondlikel meistrivõistlustel mängis ta 2001. aastal, provintsi tasemel aga ka 2003. aastal. Roozenburg oli FMJD president 1978–1980 ja 1985–1990 ning 1992. aastal nimetati ta FMJD aupresidendiks.

Piet Roozenburg – Ben Springer (matš 1945)

1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-19 4.44-40 10-14 5.50-44 5-10 6.31-27 17-22 7.30-24 22x31 8.36x27 19x30 9.35x24 11-17 10.41-36 6-11 11.38-33 14-19 12.40-35 19x30 13.35x24



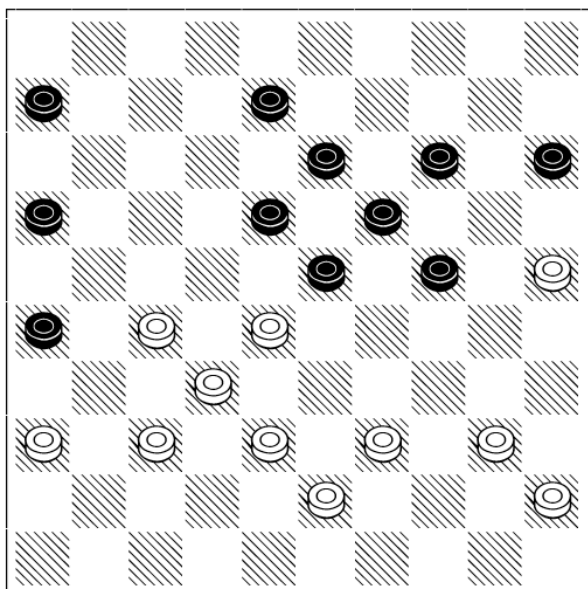
Roozenburgi kiilu iseloomustab musta kivi väljal 23, mida valged üritavad hakata ründama. 13...17-22 14.46-41 22x31 15.36x27 11-17 16.41-36 17-22 17.43-38 22x31 18.37x26 1-6 19.33-28 9-14 20.28x19 14x23 21.38-33 16-21? 22.26x17 12x21 23.33-28 3-9 24.28x19 9-14 25.42-38 14x23 26.49-43 21-26 27.38-33 7-12 28.33-28 12-17 29.28x19 17-21 30.48-42 6-11

31.39-33 11-16 32.42-37 21-27 33.32x21 16x27 34.43-39 4-9 35.37-32 27x38 36.33x42 2-7
 37.39-33 7-11 38.42-37 11-17 39.37-32 17-21 40.47-42 21-27 41.32x21 26x17 42.42-37 9-14
 43.37-32 14x23 44.33-28 17-21 45.28x19 18-22 46.32-28 22x33 47.29x38 13-18 48.44-39 8-
 12 49.38-32 12-17 50.39-33 17-22 51.34-29 25-30 52.24x35 21-26 53.19-13 18x9 54.32-27
 22x31 55.36x27 9-13 56.35-30 13-19 57.45-40 15-20 58.40-35 10-15 59.30-24 19x30
 60.35x24 20-25 61.33-28 2-0

Kuni 1956. aastani oli maailmameistri tiitel kuulunud üksnes Prantsusmaa ja Hollandi mängijatele, siis aga murdis selle hegemoonia kanadalane Marcel Deslauriers (1905–1988). Deslauriers oli ka mitmekordne maailmameister Kanada kates.

Iser Kuperman – Marcel Deslauriers (MM 1958)

1.32-28 19-24 2.31-27 17-22 3.28x17 11x31 4.36x27 18-23 5.34-30 14-19 6.37-32 12-17 7.41-
 37 10-14 8.30-25 7-11 9.46-41 1-7 10.33-28 17-22 11.27x29 24x22 12.39-33 7-12 13.35-30
 13-18 14.41-36 16-21 15.40-35 21-26 16.44-39 9-13 17.50-44 4-10 18.30-24 20x29 19.33x24
 19x30 20.25x34 14-19 21.39-33 10-14 22.43-39 22-27 23.32x21 26x17 24.37-32 3-9 25.35-30
 5-10 26.30-24 19x30 27.34x25 18-23 28.44-40 13-19 29.42-37 9-13 30.49-43 13-18 31.32-27
 8-13 32.47-42 15-20 33.37-32 2-8 34.42-37 20-24 35.48-42 11-16 36.37-31 17-21 37.31-26
 10-15 38.26x17 12x21 39.33-28 21-26 40.42-37?



40...26-31 41.37x26 14-20 42.25x14 19x10 43.28x30 18-22 44.27x9 10-14 45.9x20 15x42

Seda kombinatsioonilist ideed on hakatud nimetama Deslauriers' löögiks.

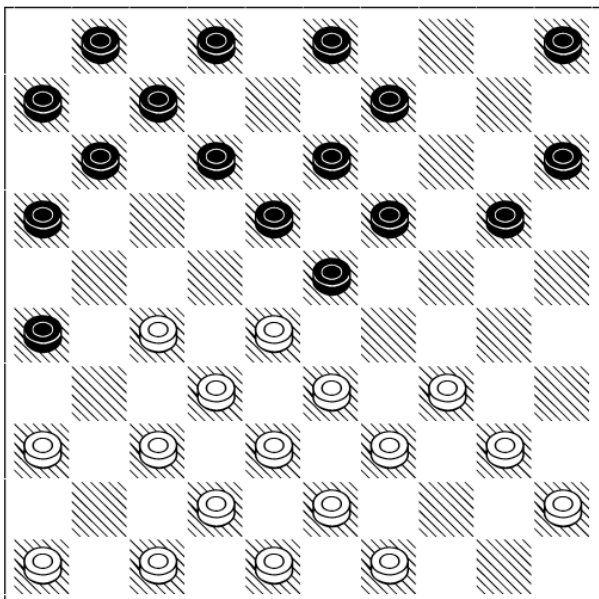
46.43-39 42-48 47.39-33 48-42 48.33-28 42-29 49.32-27 29-7 50.45-40 7x45 51.28-23 45x31
 52.26x37 6-11 53.36-31 8-13 54.37-32 13-18 55.32-28 16-21 0-2

NSV Liit astus FMJD-sse 1956. aastal ja selle riigi esindajad osalesid samal aastal ka esimest korda maailmameistrivõistlustel. Juba kohe esimesel võimalusel võitiski maailmameistritiitli Ukrainas sündinud Iser Kuperman (1922–2006). Kuperman oli seitsmekordne maailmameister (1958, 1959, 1961, 1963, 1965, 1967 ja 1974). Ta emigreerus 1978. aastal esialgu Iisraeli, kuid asus elama USA-sse ning tuli neljal korral Panameerika meistriks *pool-checkersis*. Kuperman oli suur kabe populariseerija, ta on enam kui 40 kaberaamatu autor või kaasautor. Muuseas osales Kuperman ka kahel korral Eesti meistrivõistlustel.

1960. aasta maailmameistrivõistlused võitis Vjatšeslav Štsegolev (sündinud 1940), kuid järgmisel aastal peetud matšis Kupermaniga tal tiitlit kaitsta ei õnnestunud. Samuti võitis Štsegolev maailmameistrivõistluste turniiri ka 1964. aastal, kuid taas kaotas ta matši Kupermanile.

1960. aasta turniiril edestas Kupermani veel ka senegallane Baba Sy (1935–1978). Sy oli esimene tipptasemel mänginud Aafrika esindaja. Sy võitis 1962. aastal pretendentide turniiri ja sai õiguse maailmameistrimatšiks. 1963. aastal jäi matš Kupermani ja Sy vahel aga pidamata põhjusel, et NSV Liit ei andnud Syle sissesõiduviisat ning maailmameistriks nimetati Kuperman. Baba Syle anti tiitel alles postuumselt 1986. aastal.

Baba Sy – Valois Smith (MM pretendentide turniir 1962)



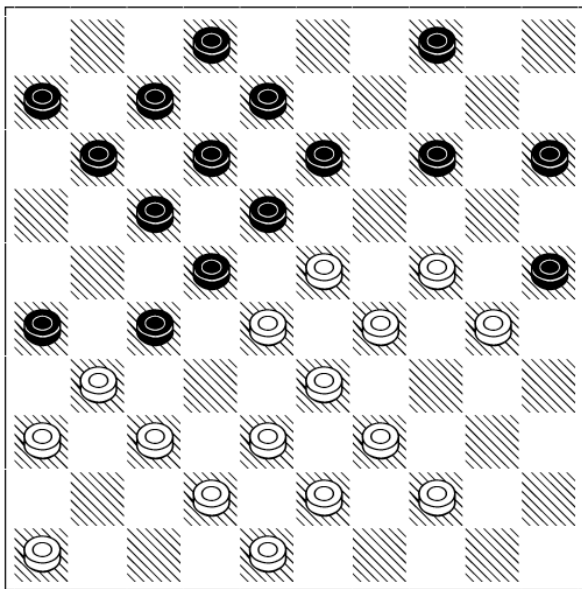
1.33-29 19-24? 2.28x17 24x35 3.34-30 11x31 4.36x27 35x24 5.37-31 26x28 6.27-21 16x27
7.38-32 27x38 8.42x4+-

Hiljem on maailmameistriteks tulnud üksnes NSV Liidus või Hollandis sündinud kabetajad. Maailmameistriks on tulnud lätlased Andris Andreiko ja Guntis Valneris, hollandlased Ton Sijbrands, Harm Wiersma, Jannes van der Wal ja Roel Boomstra, valgevenelane Anatoli Gantvarg ning venelased Aleksandr Dõbman, Aleksei Tšižov, Aleksandr Švartsman ja Aleksandr Georgiev.

2019. aastal võitis oma kümnenda maailmameistritiitli venelane Aleksandr Georgiev. Sellega jõudis ta järele oma kaasmaalasele Aleksei Tšižovile.

Ivan Trofimov – Aleksandr Georgiev (Curaçao 2019)

1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 05-10 5.34-29 23x34 6.39x30 14-19 7.44-39 17-21 8.40-34 11-17 9.45-40 20-25 10.30-24 19x30 11.35x24 09-14 12.50-45 03-09 13.32-28 18-22 14.37-32 07-11 15.47-41 13-18 16.34-30 25x34 17.40x29 01-07 18.49-44 14-20 19.41-37 21-26 20.28-23 09-13 21.32-28 16-21 22.45-40 10-14 23.40-35 21-27 24.35-30 20-25!



Valge seis on kaotatud. Partii mängiti 25.37-32

(Ei saa 25.39-34 14-19 26.23x14 04-09 27.14x03 18-23 28.29x09 08-13 29.09x18 12x41 30.03x32 26x50 31.36x47 50-45+ Samuti ei kõlba 25.46-41 25x34 26.39x30 11-16 (võib teha ka kombinatsiooni 26...15-20 27.24x15 27-32 28.38x27 17-21 29.28x17 21x32 30.37x28 26x46 31.30-25 11x22 32.28x17 46x19-+) 27.43-39 27-32 28.38x27 14-19 29.23x14 17-21 30.28x17 21x32 31.37x28 26x46 32.30-25 46x49-+)

25...26x37 26.32x41 25x34 27.39x30 27-32 28.38x27 22x31 29.36x27, valged alistusid ootamata ära järgnevat 29...17-21 30.27x16 18-22 31.28x17 12x21 32.16x27 13-19 33.24x13 8x50-+

1.1.2 Kabe Eestis

Kabe alguseks Eestis loetakse vene kabetaja ja ärimehe Aleksandr Zentšenkovi külaskäiku Tartusse 1909. aastal. Novembris 1909 toimus Tartus Zentšenkovi simultaan, kus oli osavõtjaid nii arvukalt, et korraldajatel ei jätkunud kõigi soovijate jaoks kabendeid ja toole ning mängijad tõid neid kodudest juurde. Zentšenkov märgib ka 2 aastat hiljem Tallinnas ilmunud ajakirjas Шашечные досуги ära kabe laialdast levikut Tartu karskusseltside teemajades.

26.–30. jaanuarini 1911. a. teeb Zentšenkov visiidi Tallinna, kus ta mängib kohaliku kabetaja J.M. Rahamägiga 30 partiid, millest võidab 15, viigistab 8 ja kaotab 7 partiid. Tegelikult peeti 4 matsi, igaüks 4 võiduni, millest Zentšenkov võitis 3 ja vastane ühe. 30. jaanuaril andis Zentšenkov Vene Võimlemisklubis simultaani 17 osavõtjale, skoor +11, =5, -1, mis kestis üle 3 tunni. Simultaani valgustasid ka ajalehed Wirulane, Revaler Beobachter ja Revalsche Zeitung. Samal ajal trükiti Tallinnas M. Antje trükikojas Müürivahe tänaval neli numbrit Zentšenkovi toimetatud ajakirja Шашечные досуги.

Kabeajaloolased (A.Kulitšihhin, N.Pustõnnikov) peavad väga oluliseks fakti, et 1905. ja 1917. a. revolutsioonide vahelisel ajal (millele aitas kaasa I maailmasõda) oli A. Zentšenkovi poolt väljaantud ajakiri ainuke trükis, mis toonasel Venemaal ilmus.

1905. aastani oli täiesti arvestatava sisu ja tiraažiga väljaandeid ilmunud ligi 30 nimetust, ent edaspidi muutus tsensuur ülimalt tõhusaks, mis võimaldas vaid üksikute teemanurkade ilmumist ajalehtedes. Tõenäoliselt olid Aleksandr Zentšenkovi ambitsioonid suuremad, kuid ta leppis saavutatuga.

Eesti esimesel iseseisvusperioodil olid kabe põhilisteks levikualadeks Tallinn, Tartu, Pärnu, Narva ja Haapsalu, maakondadest on enim andmeid Viljandimaalt.

Eesti kabe rahvuslikuks arhitektiks võib täie õigusega pidada Johannes Türni (1899-1993). Petrogradi Püha Katariina Reaalkoolis õppinud ja Vabadussõjas võidelnud Johannes Türni parimaks sportlikuks saavutuseks on kindlasti pronksmedal Eesti võistkonnas Buenos Airese VIII maleolümpialt Argentiinas, ent ta on ka ainus, kes on tulnud Eesti meistriks nii kabes (II MV 1950, 64-r.) kui males (1925, 1941, 1944). 1926. a. hakkas ta välja andma kabenurka ajakirjas Kodu, hiljem ilmus tema kabealaseid artikleid ka mitmetes teistes väljaannetes. Türn korraldas mitmeid lahendusvõistlusi, kus märkimisväärselt oli võitjate hulgas kahel korral ka Raimond Valgre.

Kabelaua taga esimeste suuremate võistluste lõpetamiseni siiski ei jõutud, need jäid jalgu lähenevale II maailmasõjale. Türn tõi lugejateni ka Petrovi kolmnurga ja muud kasulikku teavet. Viimased 40 eluaastat pühendus ta rohkem kabele kui malele. Tema sulest on ilmunud esimene eestikeelne „Kabemängu õpik” (1951) ja koos Vassili Gromoviga “64-r. kabe õpik” (1959).

Pärast Eesti okupeerimist NSV Liidu poolt 1940. a. meie kabeliikumine olulist edasitõuget ei saanud võrreldes näiteks lõunanaabritega, kes juba samal aastal viisid läbi Läti NSV I meistrivõistlused. Oluliseks tõukeks sai kabe arengule Eesti NSV-s male-kabesektsiooni moodustamine 1947. a., see oli arvult seitsmeteistkümmes spordiala sektsioon vabariigis. Esimeseks sektsiooni presiidiumi esimeheks sai Paul Keres, aseesimeheks Isai Rosenfeld. 1948. a. jaanuaris-veebruaries toimus esimene märkimisväärne kabeüritus – kabetajate kvalifikatsiooniturniir Tallinnas. Sama aasta sügisel tehti algust võistkondliku oktoobriturniiriga, kus võistkonda kuulus 8 mees- ja 1 naismaletaja kõrval ka 1 kabetaja. 1948. a. tehti Saaremaa Leisi valla poolt üleskutse spordi harrastamiseks kõigis ENSV valdades.

NSV Liidus esmakordselt alates 1. aprillist 1949. a. spordiklassifikatsiooni ametlikult lülitatud kabe andis ala hoogustamiseks lisahuvi. 1949. a. toimusid male-kabesektsiooni presiidiumis muudatused, esimeheks sai Isai Rosenfeld ja aseesimeheks Elmar Martin. Male-kabesektsioon tegutses 1957. aastani, mil moodustati Eesti NSV Kabeföderatsioon. Esimeseks presiidiumi esimeheks valiti ka tegevkabetajana tuntud Rudolf Helkma, tema juhtis kabeföderatsiooni kuni oma surmani 1962.a.

Järgmised kabeföderatsiooni presiidiumi esimehed olid 1963–1968 – Elmar Osvald Kalme, 1969–1976 Valter Johanson ja 1978–1990 – Lembit Länts.

22. aprillil 1990. a. moodustati Eesti NSV Kabeföderatsiooni asemele Eesti Kabeliit. Esimeseks presidendiks valiti Maido Pajo ja aseesimeheks Uno Plakk. Eesti Kabeliidu presidentideks on olnud: 1990–1994 Maido Pajo, 1994–1997 Lembit Puusepp, 1997–1999 Rein Kontus, 1999- 2015 Janek Mäggi ja alates 2015. aastast Tarmo Tulva.

1.2 Kabemäng lapse arengu faktorina

Kabeõpetuse abil, eriti alates varasest lapsepõlvest, võib arendada omadusi, mis tulevad inimesele edaspidises elus kasuks sõltumata tema professionaalsest tegevusest: mälu, tähelepanuvõime, kujutlusvõime, mõtlemine, distsiplineeritus, analüütilised võimed jne. Pakkudes unikaalseid pedagoogilisi ning lapse universaalse mõjutamise võimalusi, soodustab kabe isiksuse aktiivset arengut, loob eeldused ennetavaks õppetööks, koostööpedagoogikaks, lisab enesekindlust, eeldab meeldivat vaba aja veetmist, sealhulgas ka täiskasvanutele.

2. Kabe ja mälu

Mälu – see on võime säilitada ja taastada möödunud, see on üks närvisüsteemi põhiomadusi, mis avaldub võimes küllalt kaua säilitada informatsiooni välisilma sündmustest ning muuta see teadvuse ning käitumise komponendiks. Mälu on tegelikkuse psüühilise peegeldamise vorm, mis seisneb inimese poolt sotsiaalse ühtsuse ning inimkonna poolt oma kogemuse kinnistamises, säilitamises ja taastamises.

On teada, et iga meie elamus, mulje või liigutus jätab teatud jälje, mis võib säilida küllalt kaua ning vastavate tingimuste korral uuesti ilmned ja muutuda teadvuse objektiks. Seepärast mõistame me mälu all jäädvustamist, säilitamist, järgnevat äratundmist ning eelneva kogemuse jälgede taastamist, mis võimaldab koguda informatsiooni, kaotamata sealjuures eelmisi teadmisi, andmeid ja kogemusi.

Niisiis on mälu keerukas psüühiline protsess, mis koosneb mitmest üksteisega seotud omaette protsessist. Mälupsühholoogia alla kuulub mitmesuguste mäluprotsesside kirjeldus, alates jälgede tahtmatu kinnistamise ja taaskerkimise lihtsaimatest variantidest ning lõpetades mnemoonilise tegevuse keeruliste vormidega, mis võimaldavad inimesel suvaliselt tagasi pöörduda möödunud kogemuse juurde ja, kasutades mitmesuguseid erivõtteid, oluliselt suurendada talletatava informatsiooni hulka ja selle säilitamise tähtaegu.

2.1 Mälu protsessid ja liigid

PROTSESSID			
Meeldejätmine	Säilitamine	Meenutamine	Äratundmine
MÄLU LIIGID			
Kujundlik	Sõnalis-loogiline	Liigutusmälu	Emotsionaalne mälu
Lühiajaline	Operatiivne	Pikaajaline	
Mehaaniline		Loogiline	
Tahteline		Spontaanne	

2.1.1 Mälu liigid

Kõik mälu liigid jagunevad kolme põhikriteeriumi alusel:

1. Tegevuses ülekaalus oleva psüühilise aktiivsuse iseloomu järgi jaotatakse mälu **liigutusmäluks, emotsionaalseks mäluks, kujundlikuks ja sõnalis-loogiliseks mäluks.**

2. Tegevuse iseloomu järgi **tahteliseks ja spontaanseks mäluks**.
3. Materjalide kinnistamise ja säilitamise kestuse järgi (seoses selle rolli ja tegevuskohaga) **lühiajaliseks, pikaajaliseks ja operatiivseks mäluks**.

Liigutusmälu – mitmesuguste liigutuste ja nende süsteemide meeldejätmise, säilitamine ja taastamine. Selle mälu liigi alusel kujunevad mitmesugused praktilised ja töised vilumused, samuti ka kõndimise, kirjutamise jne harjumused. Tavaliselt on hea liigutusmälu tunnuseks inimese füüsiline osavus, tööalane vilumus.

Emotsionaalne mälu – tunnete mäletamine. Tunded signaliseerivad alati sellest, kuidas rahuldatakse meie vajadusi ning huvisid, kuidas teostuvad meie suhted ümbritseva maailmaga. Läbielatud ja mälu talletatud tunded esinevad signaalidena, mis kas ärgitavad tegutsema või takistavad tegemast asju, mis on varem esile kutsunud negatiivseid elamusi.

Kujundimälu – kujutluste, loodus- või elupiltide, aga samuti helide, lõhnade, maitsete mäletamine. Tegemist võib olla nägemis-, kuulmis-, kompimis-, haistmis-, maitsmismälu.

Sõnalis-loogilise mälu sisuks on meie mõtted. Mõtted ei eksisteeri ilma keeleta, seepärast nimetatakse seda mälu mitte lihtsalt loogiliseks, vaid sõnalis-loogiliseks. Tuginedes teiste mälu liikide arengule, osutub sõnalis-loogiline mälu nende suhtes juhtivaks ja tema arengust sõltub kõigi teiste mälu liikide areng. Sõnalis-loogilisele mälule kuulub peamine roll teadmiste omandamisel õppeprotsessis.

On olemas siiski ka selline mälu liigitus, mis on otseselt seotud kõige aktuaalsema parajasti läbiviidava tegevuse eripäradega. Nii jaotatakse mälu sõltuvalt tegevuse eesmärgist **spontaanseks ja tahtlikuks**. Selleks et üks või teine materjal mälu jäädvustuks, peab see olema subjekti poolt vastavalt töödeldud. Niisugune töötlemine eeldab teatud aega, mida nimetatakse jälgede konsolideerumise ajaks. Subjektiiivselt toimub see protsess nagu vasttoimunud sündmuse kaja: mingi hetke jooksul me justnagu näeme, kuuleme jne seda, mida me vahetult juba enam ei taju (“seisab silme ees”, “kajab kõrvus” jmt). Need protsessid on ebapüsivad ja pöörduvad, kuid nad on sedavõrd spetsiifilised ja nende roll kogemuste talletamise mehhanismide funktsioneerimises on nii oluline, et neid vaadeldakse kui meeldejätmise omaette liiki, mille nimetuseks on saanud **lühiajaline mälu**. Erinevalt **pikaajalisest mälust**, mida iseloomustab materjali pikaajaline säilimine pärast mitmekordset kordamist ja reprodutseerimist, on lühiajalise mälu eripäraks väga lühike kestus. Siiski, on olemas mingid pikaajalise mälu piirid, kuna aju on “lõpliku” ehitusega. See koosneb 10

miljardist neuronist, millest igaüks on suuteline salvestama olulist informatsioonihulka. See on niivõrd oluline hulk, et võib öelda, et inimaju mälu maht on piiramatult suur.

Mõistega **operatiivmälu** tähistatakse mnemoonilisi protsesse, mis teenindavad inimese poolt vahetult sooritatavaid aktuaalseid tegevusi ja operatsioone. Kui me teostame mingit keerukat, näiteks aritmeetilist tehet, siis sooritame seda osade kaupa. Sealjuures jätame meelde mõned vahetulemused seniks, kuni meil on nendega tegemist. Vastavalt liikumisele lõpptulemuse poole võib konkreetne “läbitöötatud” materjal ununeda. Analoogiline nähtus esineb mis tahes enam või vähem keeruka tegevuse läbiviimisel. Materjaliosad, millega inimene opereerib, võivad olla erinevad (laps hakkab lugema tähtede liitmise kaudu). Nende osade, niinimetatud mälu operatiivüksuste maht avaldab olulist mõju ühe või teise tegevuse läbiviimise edule.

2.1.2 Mäluprotsesside iseloomustus

Meeldejätmise. Spontaanselt jääb meelde palju sellest, millega inimene elus kokku puutub: ümbritsevad esemed, nähtused, igapäevaelu sündmused, inimeste tegemised jne. Kõige paremini jääb meelde see, millel on inimese jaoks eluline tähendus: kõik, mis on seotud tema huvidega, vajadustega, tegevuse eesmärkide ning ülesannetega. Kuid isegi spontaansel meeldejätmisel on valikuline iseloom, mille määrab suhtumine ümbritsevasse.

Spontaanselt meeldejätmisest tuleb eristada tahtlikku meeldejätmist, mida iseloomustab see, et inimene püstitab endale teatud eesmärgi – jätta meelde see, mida tahetakse, ja kasutab selleks spetsiaalseid võtteid. Tahtlik meeldejätmise kujutab endast erilist ja keerukat mõtetegevust, mis on allutatud meeldejätmise ülesandele ning mis sisaldab endas mitmesuguseid, selle sihi paremaks saavutamiseks sooritatavaid tegevusi.

Mehaaniline ja mõtestatud meeldejätmise. Mehaanilise meeldejätmise korral jäävad esemed, sündmused, liigutused meelde just samas järjekorras, nagu neid tajutakse, ilma igasugu muudatusteta. Mehaaniline meeldejätmise tugineb meeldejätmise objektide ruumilisele ja ajalisele lähedusele. Mõtestatud meeldejätmise põhineb materjali osiste seesmiste loogiliste seoste mõistmisel. On tõestatud, et mõtestatud meeldejätmise on palju kordi produktiivsem mehaanilisest. Mehaaniline meeldejätmise on ebaökoonomne, nõuab mitmekordset kordamist, mehaaniliselt meelde jäetut ei suuda inimene alati õiges kohas ja õigel ajal meenutada. Mõtestatud meeldejätmise nõuab inimeselt palju vähem aega ja pingutust ning on palju mõjusam.

Säilitamine. Seda, mis inimene on meelde jätnud, säilitab aju pikema või lühema aja jooksul. Säilitamisel kui mälu protsessil on omad seaduspärasused. On kindlaks tehtud, et säilitamine võib olla dünaamiline või staatiline. Dünaamiline säilitamine avaldub operatiivmälus, staatiline aga pikaajalises mälus. Dünaamilise säilitamise puhul muutub materjal vähe, staatilise korral aga, vastupidi, allutatakse see tingimata muutmisele, ümbertöötamisele. Muutmine avaldub mitmes vormis: üksikute detailide kadumisenä ja nende asendamisenä muude detailidega, materjali järgnevuse muutumises, selle üldistamises. Üldistamine iseloomustab tundmaõpitava materjali mõtestamise kõrgemat astet.

Äratundmine ja reprodutseerimine. Äratundmine võib täpsuse ja täielikkuse poolest olla erinev. Äratundmise väikseim aste väljendub “tuttavlikus tundes”, kui inimene ei suuda täpselt ära tunda objekti tunnust, kuid usub, et see on talle tuttav. Äratundmise kõrgeim aste ehk täielik äratundmine ei kutsu tajavas subjektis esile mingit kahtlust tajutava objekti tundmises; täieliku äratundmise korral liigitab inimene objekti eksimatult teatud kategooriasse, suudab täpselt nimetada sellega tutvumise aega, kohta ja muid tunnuseid. Reprodutseerimine erineb tajumisest selle poolest, et see toimub pärast ja väljaspool tajumist. Reprodutseerimise füsioloogiliseks aluseks on nende närviseoste uuendamine, mis on varem tekkinud esemete ja nähtuste tajumisel. Eristatakse otsesest ja vahendatud reprodutseerimist. Otsene reprodutseerimine kulgeb ilma vaheassotsiatsioonideta (nii reprodutseeritakse näiteks päheõpitud korrutustabelit). Vahendatud reprodutseerimise korral tugineb inimene vaheassotsiatsioonidele – sõnad, kujundid, tunded, tegevused –, millega on seotud reprodutseerimise objekt. Kogemus kinnitab, et päheõppimine, mida saadab mitmekordne reprodutseerimine, on efektiivsem kui õppematerjali korduv lugemine ilma enesekontrollita.

Unustamine avaldub suutmatuses midagi meenutada või ekslikus äratundmises ja taastekitamises. Unustamise füsioloogiliseks aluseks on teatud ajukoore pidurdusprotsessid, mis häirivad ajutiste seoste aktualiseerimist (elustamist). Kogemusest tuleneb järeldus, et kui õppematerjali kinnistamise ja mälu kallal ei tehta tööd, on kahe kuu pärast sellest säilinud vaid 25%, kuid suurim kadu (55%) toimub esimese 3–4 päeva jooksul pärast vastuvõtmist. Need andmed on aga tõesed sel juhul, kui materjali pärast vastuvõtmist ei allutata mõistuslikule töötlusele, st kui see on passiivselt vastu võetud. On väga tähtis õigeaegselt organiseerida omandatu kordamine – selle töö õigeaegsel korraldamisel püsib materjal mälus tunduvalt paremini. Unustamine toimub kiiremini, kui materjalist pole küllaldaselt aru saadud või kui see on õppijale ebahuvitav. Unustamise kiirus sõltub ka otseselt materjali mahust ja selle omandamise raskusastmest. Unustamise kiirust saab vähendada õppetöö õige korralduse

kaudu. On tähtis hoolitseda vaheaegade eest õppetegevuses, eriti nooremate kooliõpilaste puhul, tuleb mitmekesistada õppetunni jooksul kasutatavaid võtteid.

Oma kabealase küpsemise käigus tuleb kabetajal omandada suur hulk mitmesugust materjali, alates avangujuhistest kuni väljapaistvate kabetajate elulugudeni. Pluss partiide analüüsimine koos treeneriga. Aga kui ongi püsiv võimalus partiide analüüsimiseks koos kogunud treeneriga, saavutate te vaevalt tõelisi tulemusi, kui piirdute ainult omaenda partiide analüüsiga. Tingimata on vajalik ka võõra, nii klassikalise kui ka nüüdisaegse loomingu tundmaõppimine: meistrite õpetlikud partiid, tüüp- ja originaalkombinatsioonid, iseloomulikud mänguplaanid. Lisame juurde avanguteooria, keskmängu ja lõppmängu põhitõdede omandamise.

Eelöeldust saab järeldada, et kabemängus langeb üks juhtrollidest mälule. Nimelt säilitab kabetaja tänu mälule treeningute käigus omandatud teadmised täismahus, suudab partii käigus mõttes läbi kaaluda suure hulga variante ja käike ning neid mitte unustada. Mälu mehhanismid peavad alati olema liikuvad ja alati “vormis”. Neid tuleb pidevalt treenida, eraldades selleks iga päev tunni või vähemalt 20–25 minutit. Tuleb ka silmas pidada, et mälu funktsioneerib kõige paremini kella 8 kuni 12 päeval, seejärel hakkab tema efektiivsus langema. Pärast kella 17 suureneb meeldejätmisvõime taas ja jõuab kõrgele tasemele kella 19ks.

2.2 Lapse ja tema mälu arengu perioodid

Lapse ja kooliõpilase arengus eristatakse järgmisi põhiperioode: vastsündinu (kuni 10 päeva), imikuiga (kuni 1 aasta), väikelaps (1–3 aastat), eelkoolieelik (3–5 aastat), koolieelik (5–7 aastat), noorem kooliiga (7–11 aastat), teismeliseiga (11–15 aastat), varane noorus ehk vanem kooliiga (15–18 aastat).

2.2.1 Nooremas koolieas lapse üldiseloostus

Mälu areneb nooremas koolieas õpetuse mõjul kahes suunas: suureneb sõnalis-loogilise, mõttelise meeldejätmise roll ja osatähtsus (võrreldes näitlik-kujundlikuga) ja laps omandab võimaluse teadlikult juhtida oma mälu ning reguleerida selle avaldumisvormi (meeldejätmise, reprodutseerimise, meeldetuletamine).

Kuna selles vanuses lastel prevaleerib näitlik-kujundlik mälu sõnalis-loogilise ees, jäävad neile kiiremini meelde ja salvestuvad mälus kindlamini konkreetsed andmed, sündmused, isikud, esemed, faktid, võrreldes definitsioonide ja selgitustega. Nooremad kooliõpilased, eriti I–II

klassis, kalduvad mehaaniliselt, lihtsa kordamise teel meelde jätma ilma talletatava materjali siseseid mõttelisi seoseid teadvustamata. See on seletatav vähemalt nelja asjaoluga. Esiteks on noorematel õpilastel mehaaniline mälu suhteliselt hästi arenenud ja nad talletavad materjali vaevata sõna-sõnalt. Teiseks ei saa õpilane selles vanuses veel aru, mida temalt konkreetselt nõutakse, kui antakse ülesanne midagi meelde jätta. Ta ei oska veel meeldejätmise ülesandeid diferentseerida (mis on vaja meelde jätta sõna-sõnalt, aga mis üldjoontes). Kolmandaks ei valda nooremad kooliõpilased veel keelt küllaldasel tasemel ja neil on lihtsam reprodutseerida kõik sõna-sõnalt. Ja viimaks. Selles eas areneb samm-sammult, õppeprotsessi käigus mõtteline mälu kui võime talletada ja reprodutseerida sisu, materjali, mõtete, tõestuste, argumentatsiooni, loogikaskeemide ja arutluste olemust. Õpetaja on kohustatud igati stimuleerima mõttelise mälu arendamist, ergutama lapsi mõtestama materjali selle parema meeldejätmise huvides, seda rekonstrueerima, väljendama oma sõnadega, säilitades peamist sisu.

Tahtelise meeldejätmise efektiivsuse määrab nooremate õpilaste intellektuaalse aktiivsuse aste. Viimane on aga otsesõltuvuses sellest, kuivõrd need õpilased on omandanud meeldejätmise organiseerimise ja juhtimise abinõud. Nende abinõude hulka kuulub eelkõige oskus teadvustada ja diferentseerida mnemoonilisi ülesandeid (talletada täpselt, kui see on oluline definitsioon või formuleering; talletada oluline, mille võib edasi anda oma sõnastuses; mitte püüda meelde jätta, kui see on ebaoluline detail jne). Kogemus kinnitab, et meeldejätmise produktiivsus sõltub eesmärkide teadvustamisest ja vastavate talletamisvõtete loomisest. Meeldejätmise produktiivsusele avaldavad otsesest mõju selle tegevuse motiivid, millega on meeldejätmise seotud. Kui õpilane omandab mingit materjali hoiakuga, et seda tal edaspidises õppetöös vaja ei lähe, aga teist teadmiseiga, et seda läheb peagi tarvis, siis jääb teisel juhul materjal kiiremini meelde, püsib kauem meeles ja reprodutseeritakse täpsemini. Õpetajal tuleb tingimata noorematele õpilastele õpetada meeldejätmise võtteid ja abinõusid, nagu materjali mõtteline grupeerimine, teksti plaani koostamine ja kasutamine meeldejätmise mõttelise toena, omaette toetuspunktide väljatoomine, võrdlemine, erinevate osade võrdlemine.

Meeldejätmise efektiivseks võtteks on lugemise vaheldumine katsetega reprodutseerida meeldejäetavat materjali enesekontrolli kaudu, kuid praktikas kasutab noorema kooliea õpilane iseseisvalt siiski vaid üht kõige lihtsamat meelespidamise võtet: kordamist.

2.2.2 Teismeliseeaa iseärasuste üldiseloormustus

Samaaegselt tegelikkusesse teadliku suhtumise üldise arenguga tugevneb teismelistel märgatavalt teadlik suhtumine õppetöösse. Õppetegevuses lähevad nad järk-järgult üle uuele, kõrgemale tasandile, mis on seotud uue suhtumisega tõelistesse, sügavatesse teadmistes, millele omistatakse isikustatud mõte.

Teismeliseeas teevad suuri muutusi läbi just mälu ja tähelepanuvõime. Seda vanust iseloomustab peamiselt nende funktsioonide tahtelise külje tugevnemine. Suureneb oskus organiseerida ja kontrollida oma psüühilisi funktsioone, neid juhtida. Mälu ja tähelepanu kujunevad aegamööda organiseeritud, reguleeritavateks ja juhitavateks protsessideks. Ei saa öelda, et teismelisel oleks mälu "üldse" paremini arenenud kui nooremal õpilasel, kuigi selles eas on märgatav oluline edasimineku sõnalise ja abstraktse materjali meeldejätmisel. Tal on paremini arenenud oskus organiseerida mõttetööd teatud materjali omandamiseks, oskus valitseda meeldejätmise vahendeid. Selles eas suureneb meeldejätmise kiirus ja mälu säilitatava maht. Mehaaniline päheõppimine asendub aina rohkem loogilise, mõtestatud talletamisega, paraneb mälu produktiivsus. Arvestades neid eripärasid, tuleb õpetajal esiteks õpetada lapsele loogilise talletamise õigeid võtteid (oskus teostada mõttelist grupeerimist, tuua välja tugiteese meelespidamiseks, õigesti üles ehitada kordusi, koostada teksti skemaatilist plaani jne), teiseks tuleb selgitada definitsioonide või seaduste täpse talletamise vajadusest, kolmandaks kujundada kooliõpilastel oskust täpselt ümber jutustada sisu oma sõnadega.

Teismelise mälu iseloomustab võimalus kujundada keerukamaid assotsiatsioone, seostada uut materjali varem omandatuga, lülitada uusi teadmisi senisesse süsteemi. Selle perioodi lõpuks luuakse tingimused üleminekuks kõrgemale – objektidevaheliste assotsiatsioonide tasandile. See kindlustab arusaamise mitme õppeaine materjalide seotusest ja erinevatest teadustest saadavate teadmiste ühtsuse tunnetamise.

2.2.3 Vanema kooliea psühholoogiline iseloomustus

Mälu arenemise käigus suureneb märgatavalt abstraktse sõnalis-loogilise, mõttelise meeldejätmise osatähtsus. Kuigi tahteline mälu on ülekaalus, ei kao vanemate klasside õpilaste praktikast kaugeltki ka spontaanne talletamine. See omandab vaid spetsiifilise iseloomu, seostudes selgemini nende huvidega, sealhulgas nende tunnetuslik-erialaste huvidega. Seejuures säilitab tahteline mälu siiski juhtrolli aktiivses tunnetusprotsessis. Selles vanuses ei ole kuigi levinud kordamisel põhinev sõnasõnaline päheõppimine. Vanemad õpilased

kasutavad palju rohkem kui teismelised mitmesuguseid mälunippe – teksti plaanide ja skeemide koostamist, konspekte, oluliste mõtete esiletõstmist ja allakriipsutamist, võrdlemist, uue kõrvutamist varem tuntuga. Reeglina kujuneb vanematel õpilastel välja diferentseeritud hoiak meeldejätmise suhtes: nad arvestavad, mida on vaja talletada täpselt, mida tuleb edasi anda oma sõnastuses ja millest peab vaid aru saama, ilma meelde jätmata.

2.2.4 Mälu individuaalsed iseärasused

Mälu individuaalsed erinevused avalduvad selles, missugusele kujutluste liigile millegi meeldejätmisel eelkõige tuginetakse. Ühtedele jääb paremini meelde see, mida on võimalik näha, teistele see, mis on kuuldav, kolmandatele see, mida on võimalik teostada praktiliselt. Sellele vastavalt eristatakse nägemis-, kuulmis- ja liigutusmälu tüüpe. Nägemismäluga inimene eelistab teksti meeldejätmiseks seda näha, kuulumistüüpi mäluga inimene eelistab kuulata etteloetavat teksti, liigutusmälu omanik peab õpitava materjali kindlasti üles kirjutama või “üles ütleva”. Õpetajal või treeneril oleks kasulik mitmekesistada omandatava õppematerjali esitamisel kasutatavaid viise (läbikuulamine, lugemine, illustratsioonide ja diagrammide vaatlemine, jooniste ning skeemide tegemine jne).

Mälu positiivsete omaduste arendamisele aitab oluliselt kaasa inimese vaimse ja praktilise tegevuse ratsionaliseerimine: töökoha korrashoid, planeerimine, enesekontroll, meeldejätmise ratsionaalsete võtete kasutamine, vaimse ja praktilise tegevuse sidumine, oma tegevuse kriitiline hindamine, oskus loobuda ebaefektiivsetest töövõtetest ning omandada teistelt efektiivseid võtteid jmt.

3. Kabereeglid, kabeetika

3.1 Rahvusvahelise kabe mängureeglid

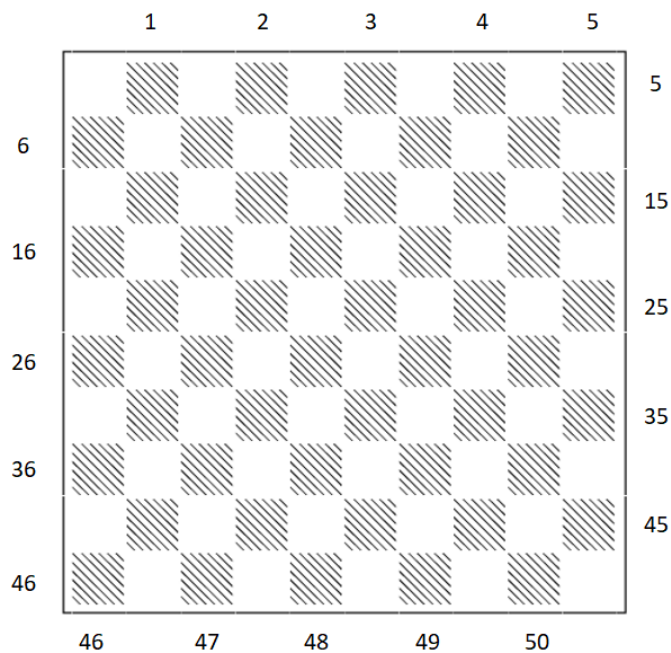
3.1.1 Kabemäng ja mängijad

- Kabe on mõttesport, kus võistlevad kaks partnerit (osapoolt).
- Selgitus: Partneriks (vastasmängijaks, pooleks) võib kabepartiis olla nii üks isik kui ka mitmest isikust koosnev kollektiiv. Viimasel juhul nimetatakse partiid konsultatsioonipartiiks.
- Isikuid, kes selle mänguga tegelevad, nimetatakse mängijateks.
- Kabemänguga võivad tegeleda nii amatöör- kui ka elukutselised sportlased.

3.1.2 Mängumaterjal

- Rahvusvahelist kabet mängitakse ruudukujulisel laual, mis on jagatud sajaküümseks ruuduks. Ruudud on vaheldumisi tumedad (mustad väljad) ja heledad (valged väljad). Sellist lauda nimetatakse kabelauaks.
- Mängitakse tumedatel väljadel, niisiis on kabelaul 50 aktiivset mänguvälja.
- Tumede väljade poolt moodustatud kaldliine nimetatakse diagonaalideks, seega on kabelaul 17 diagonaali. Kõige pikemat diagonaali, mis ühendab kahte nurgavälja, nimetatakse peateeks (või pikaks teeks). See koosneb 10-st mänguväljast.
- Kabelaud asetatakse mängijate vahele selliselt, et peatee algab vasakust alumisest nurgast. Seega esimene vasakpoolne alumine ruut on must.
- Mängijate vahel olevat kabelauda võime jaotada järgnevalt:
- Alus: mängijapoolne kabelaua külg, mis moodustab esimese rea.
- Äärevertikaalid: kabelaua külgmised read (liinid).
- Read: 5-st tumedast väljast koosnevad horisontaalsed liinid.
- Kolonnid: 5-st tumedast väljast koosnevad vertikaalsed liinid.
- Kabelaua tumedaid mänguvälju nummerdatakse kokkuleppeliselt 1-st 50-ni. Neid numbreid ei märgita kabelauale. Valgete poolt vaadatuna algab numeratsioon vasakust ülemisest tumedast mänguväljast ja liigub paremale rida rea järel ning lõpeb alumise rea viimase tumeda mänguväljaga.
- Seega:

- - viis tumedat mänguvälja alustel või viimastel ridadel omavad numbreid 1-st 5-ni ja 46-st 50-ni.
- - viis tumedat vertikaalset äärevälja nummerdatakse vasakul 6-16-26-36-46 ja paremal 5-15-25-35-45.
- - peatee otstes asuvad nurgaväljad on 5 ja 46.
- Rahvusvahelises kabes mängitakse 20 valge (või heleda) ja 20 musta (või tumeda) kabendiga (kiviga).
- Partii algul asetatakse kakskümmend musta kivi väljadele numbritega 1 kuni 20 ja kakskümmend valget kivi väljadele 31 kuni 50. Väljad numbritest 21 kuni 30 jäävad kasutamata, on seega vabad (tühjad). vt *diagrammi*



3.1.3 Kabendite käigud

- Kabendid on kivid ja kabed.
- Kividel ja kabedel on käimisviisid ja löömiskäigud erinevad. Kabendi liikumist ühelt väljalt teisele nimetatakse käiguks.
- Esimese käigu teeb alati valgetega mängija. Mängijad sooritavad käike oma kabenditega kordamööda.
- Käiku saab kiviga sooritada ainult edasisuunas (mööda diagonaali) järgmise rea tühjale väljale.
- Kabeks saab kivi, kui ta jõuab vastase alusele st. "viimasele reale", mil temale asetatakse teine sama värvi kivi.

- On soovitatav, et selle operatsiooni (teise kiviga katmise ehk kroonimise) sooritab vastane. Vastasel juhul peab seda tegema mängija, kellele kuulub kabe. Kroonimata kabet loetakse ebakorrektses.
- Kabeks saanud kivi on loetakse säilitab kabe nimetuse isegi siis, kui ta on kroonimata. Mõlemal vastasel on õigus kabe kroonimiseks ka hiljem (vastustades artikli 5.4). Ilma kroonimata kabega käia ei tohi.
- Tekkinud kabe saab käiguõiguse alles pärast vastase käiku.
- Kabe võib liikuda edasi või tagasi mööda diagonaali, millel ta asub, järjestikulisi vabu välju.
- Selgitus: kabe on õigus käia mööda kabelaua diagonaali igas suunas (nii edasi kui ka tagasi) ükskõik kui kaugemale, kuid ta võib peatuda nagu kivigi, ainult teiste kabendite poolt hõivamata väljadel ega tohi hüppata üle oma kabendite.
- Käik loetakse sooritatuks, kui mängija on pärast käigu tegemist eemaldanud käe kabendilt.
- Kui mängija on käigul olles puudutanud mingit oma kabendit, millega ta saab käia, siis on ta kohustatud käima selle kabendiga.
- Kui mängija puudutas kabendit või käigu ajal ei lasknud kabendit käest lahti, siis on ta kohustatud sellega käima valikuliselt sellisele väljale, kuhu see on võimalik.
- 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').
- Teguviisi, kui mängija vastase käigul olles puudutab või kohendab ühte või mitut kabendit oma või vastase laagris, loetakse ebakorrektses.

3.1.4 Kabendite löömine (löömiskäik)

- Vastase kabendi löömine on kohustuslik ja seda saab teha nii edasi- kui ka tagasisuunas. Löömist loetakse järjekordseks käiguks. Ei saa lüüa iseenda kabendeid.
- Kui kivi asub vastase kabendiga sama diagonaali kõrvalväljal ja vastase kabendi taga on tühi väli, siis peab ta üle vastase kabendi hüppama vabale väljale. See vastase kabend siis eemaldatakse laualt. Sellise operatsiooni sooritamist nimetataksegi löömiseks kiviga.
- Kui kabe asub ühel ja samal diagonaalil vastase kabendiga, kas vahetult vastas või sellest eemal, ja selle vastase kabendi taga on üks või mitu vaba välja, siis peab ta

hüppama üle vastase kabendi mistahes vabale väljale. Sellise operatsiooni sooritamist nimetatakse löömiseks kabega.

- Löömine peab olema täpselt sooritatud ja teostatakse kindla korra järgi. Löömise selguse puudumine võrdub ebakorrektsusega, mida peab vastase nõudmisel parandama. Löömine loetakse sooritatuks peale löödud vastase kabendi(te) eemaldamist laualt. Kohustuslik on sooritada käik ning löödud kabendid eemaldada laualt ühe ja sama käega. Mõlema käe kasutamine on ebakorrekne ning vastase nõudmisel tuleb see parandada.
- Kui kiviga löömise käigus pärast vastase kabendist ülehüppamist on lööja kivi veel vastase kabendi kõrval, mille taga on vaba väli, siis peab ta jätkama löömist, kuni seda võimalust jätkub. Niiviisi löödud vastase kabendid eemaldatakse seejärel kabelaualt nende löömise järjekorras alustades kas esimesest või viimasest löödud kabendist. Seda nimetatakse järjestikuseks kiviga löömiseks.
- Kui löömise käigus satub kabe uuesti ühele diagonaalile vastase kabendiga, mille taga on üks või mitu vaba välja, peab ta ka selle kabendi ära lööma. Jätkata tuleb löömist niikaua kuni võimalust on. Niiviisi löödud vastase kabendid eemaldatakse seejärel kabelaualt nende löömise järjekorras alustades kas esimesest või viimasest löödud kabendist. Seda nimetatakse järjestikuseks kabega löömiseks.
- Järjestikuse löömise käigus on keelatud hüpata üle oma kabendite.
- 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.
- Löömist peab teostama korrektselt, puudutades iga kord lööva kabendiga vaba välja vastase kivi taga ning asetades kabendi pärast löögi sooritamist lõppväljale. Nende nõuete mittetäitmist loetakse ebakorrektsuks käitumiseks.
- Löömine loetakse lõpetatuks, kui mängija eemaldab käe lööki sooritavat kabendilt löögi käigus või selle lõpetamisel.
- Löödud kabendid tuleb laualt eemaldada alles peale löögi sooritamist nende löömise või sellele vastupidises järjekorras ning järjest (ei tohi teha pausi). Kabendite eemaldamist mingis muus järjekorras või korrapäratult loetakse ebakorrektsuks ja vastasel on õigus nõuda selle parandamist.
- Löödud kabendite eemaldamine laualt loetakse lõpetatuks, kui mängija eemaldas viimase löödud kabendi või arusaadavalt peatas laualt kabendite võtmise.
- Suurima arvu kabendite löömine on kohustuslik. Selle reegli täitmisel ei oma kabe mingit erandit ega pane mängijale mingit lisanõuet. Sel puhul on kivi võrdne kabega.

- 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.
- Erinevalt punktist 3.5 ei muutu kivi, mis läbib löömise käigus viimase horisontaali, kabeks, vaid jätkab löömist kivina ja jääb kiviks ka pärast löömist.
- Kui kivi lööb vastase ühe kivi, siis mängija võib sooritada löömist ka järjekorras: esmalt eemaldades vastase kivi ja siis sooritades hüppe.

3.1.5 Rikkumised

- Kui mängu käigus avastatakse, et kabelaud oli algseisus valesti (vt. punkt 2.4), siis partii tühistatakse ja mängitakse uuesti.
- Algseis (punkt 2.8) peab olema kontrollitud enne mängu algust. Iga rikkumine, mida märgatakse partii käigus, kuulub lahendamisele punkti 5.4 alusel.
- Iga kabend, mis asub valgel väljal, on mitteaktiivne. Ta võib lülituda mängu vastavalt punktile 5.4.
- Kui mängija on teinud mõne allloetletud eksimuse, on ainult tema vastasel õigus nõuda selle parandamist, või jätta see kehtima:
 - - on tehtud kaks käiku järjest;
 - - on tehtud reeglitele mittevastav käik kiviga või kabega;
 - - mängija puudutas mingit oma kabendit, aga käis teisega;
 - - mängija võttis käigu tagasi;
 - - mängija sooritas käigu vastase kabendiga;
 - - löömiskäigu asemel tehti teine käik;
 - - ilma põhjuseta eemaldati laualt oma või vastase kivi;
 - - löödi ära väiksem või suurem hulk kabendeid, kui oli võimalik;
 - - järjestikuse löömise käigus tehti peatus (vaata 4.10);
 - - löödud kabendite ebaõige eemaldamine veel enne järjestikuse löömise lõpetamist;
 - - pärast järjestikuse löömise lõppu eemaldati laualt väiksem arv kabendeid, kui löödi;
 - - pärast löömist eemaldati kabendeid, mida ei löödud;
 - - kabendite eemaldamisel laualt tehti peatus;
 - - pärast löögi sooritamist eemaldati laualt üks või mitu oma kabendit;

- - ülendati kivi kabeks ilma seda kroonimata;
- - käidi kabega ilma seda kroonimata;
- - kasutati kahte kätt käigu sooritamisel ja kivide laualt eemaldamisel;
- Olukorrad kabelaual, mis on tekkinud mängijaist sõltumata, ei ole rikkumine.
- Kui mängija keeldub reegleid täitmast, võib vastane nõuda nende järgimist.
- 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.
- Ei ole lubatud vea või eksimuse osaline parandamine.

3.1.6 Partii lõppemine viigiga

- Partii loetakse lõppenuks viigiga, kui sama seis kordub kolmandat korda sama mängija käigul olles.
- Kui mängijad 25 käigu jooksul tegid käike üksnes kabadega ega teinud ühtegi löömiskäiku.
- Kui ühel mängijal jääb lauale kolm kabet, või kaks kabet ja kivi, või üks kabe ja kaks kivi vastase ühe kabe vastu, siis loetakse partii viigiks, kui kumbki mängija on teinud veel 16 käiku.
- Lõppmängud kaks kabet, kabe ja kivi või kabe kabe vastu loetakse viigiks, kui mõlemad mängijad on teinud 5 käiku.

3.1.7 Partii tulemus

- Partii võib olla kaheksugune tulemus:
 - Partii lõpeb ühe poole võiduga, ja järelikult teise poole kaotusega.
 - Partii lõpeb viigiga, kui kumbki pool ei suuda võita.
- Partii loetakse mängijale võidetuks, kui vastane:
 - Alistub kas siis põhjusega või ilma;
 - Ei saa sooritada oma järjekordset käiku;
 - Ei oma ühtegi kabendit;
 - Keeldub täitmast võistlusreegleid.
- Vastased lõpetavad partii viigiga:
 - Vastastikusel kokkuleppel;
 - Reglemendis toodud punkti 6 alusel viigilise tulemuse kohta;

- Kui kumbki mängija ei suuda võita.

3.1.8 Partii üleskirjutamine

- Kuna kõik mänguväljad on tähistatud (punkt 2.6), siis on võimalik kõik käigud üles märkida ja taastada partii.
- Partii ülesmärkimine toimub järgmiselt:
 - Kõigepealt märgitakse käigu sooritanud kabendi algväli, seejärel väli, kuhu ta käis;
 - Nende kahe arvu võib eraldada sidekriipsuga (-) lihtkäigu puhul;
 - Nende kahe arvu võib eraldada ristikesega (x) löömiskäigu puhul.

3.1.9 Tingmärgid

- Üleskirjutuse paremaks arusaamiseks kasutatakse järgmisi tingmärke:
 - Lihtkäik: -
 - Löömine: x
 - Tugev käik: !
 - Väga tugev käik: !!
 - Nõrk käik: ?
 - Väga nõrk käik: ??
 - Näiliselt nõrk käik, mis on tegelikult tugev: ?!
 - Näiliselt tugev käik, on tegelikult nõrk: !?
 - Sunnitud käik, kuna kõik teised viivad kaotusele: *
 - Partii võit: +
 - Viik: =
 - Pärast kombinatsiooni viimast käiku võidetud kivide arvu tähistamiseks: +1, +2 jne.
 - Samuti kaotatud kivide arvu näitamiseks: -1, -2 jne.
 - Märk: a.l. (ad libitum) tähendab löömist suvalises suunas sama tulemusega.

3.1.10 Ajakontroll

- Võidakse kokku leppida, et kumbki mängija peab ettenähtud aja jooksul sooritama teatud arvu käike.
- Sel juhul peavad mängijad:
 - Kasutama selleks ettenähtud kelli;

- Märkima partiis üles kõik käigud.
- Kokkulepe võib olla ka, et terve partii jaoks antakse ettenähtud aeg.
- Viimasel juhul tuleb kasutada kelli, kuid partii ülesmärkimine ei ole kohustuslik.
- Tingimused ja kellade kasutamise kord tuuakse reglemendis.

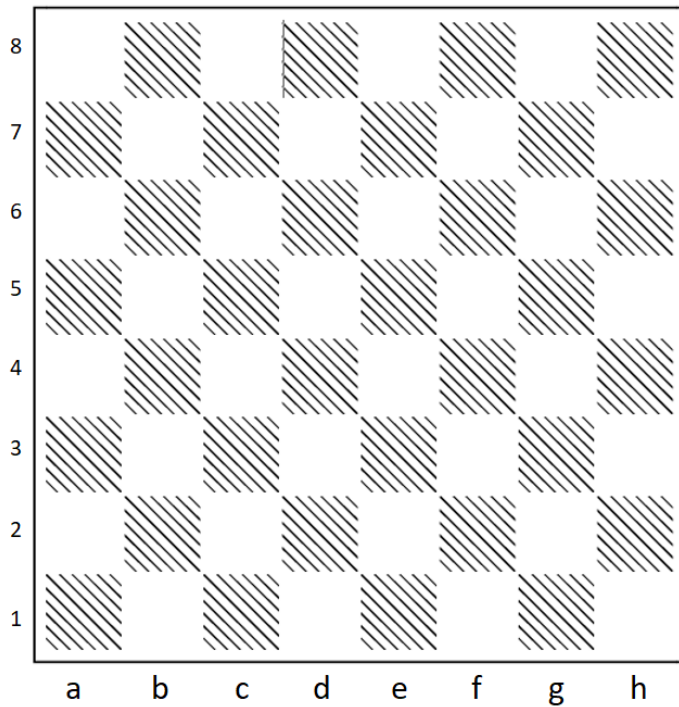
3.1.11 Mitmesugused mänguvormid

- Kasutatakse mitmesuguseid mänguvorme
 - Tavaline mäng laua taga kahe vastase vahel mõlema juuresolekul;
 - Tavaline mäng laua taga, kus üks mängija mängib mitme vastasega samaaegselt (ehk simultaan);
 - Partii kirja teel, kus vastased saadavad oma käigud posti teel;
 - Partiiis osaleb mängija, kes mängib pimesi (lauda kasutamata), kes märgib partiid üles või mitte, ja partner, kes kasutab kabelauda;
 - Partii mängijaga, kes mängib pimesi, kes märgib partiid üles või mitte, ja tema vastu mängib mitu mängijat, kes kasutavad kabelauda;
 - Partii kahe pimedate mängijate vahel, kes kasutavad reljeefseid kabeid ja kabelauda;
 - Tavaline partii erineva tugevusega mängijate vahel, kus tugevam pool alustab partiid ühe või mitme vähemkiviga;

3.2 Vene kabe mängureeglid

- Vene kabet mängitakse ruudukujulisel laual, mis on jagatud 64-ks ühesuuruseks ruuduks. Ruudud on vaheldumisi tumedad (mustad väljad) ja heledad (valged väljad). Sellist lauda nimetatakse kabelauaks.
- Mängitakse tumedatel väljadel, niisiis on kabelaul 32 aktiivset mänguvälja.
- Tumedate väljade poolt moodustatud kaldliine nimetatakse diagonaalideks, seega on kabelaul 13 diagonaali. Kõige pikemat diagonaali, mis ühendab kahte nurgavälja ja koosneb 8-st mänguväljast, nimetatakse peateeks ehk pikaks teeks (a1-h8). Teised diagonaalid kannavad nimetusi kaksiktee (g1-a7-b8-h2), kolmiktee (c1-a3-f8-h6) ja neliktee (e1-a5-d8-h4).
- Kabelauad asetatakse mängijate vahele selliselt, et peatee algab vasakust alumisest nurgast. Seega esimene vasakpoolne alumine ruut on must.

- 64-ruudulisel laual mängitakse 12 valge (heleda) ja 12 musta (tumeda) kabendiga (kiviga).
- Partii algul asetsevad kaksteist musta kivi ridadel 6, 7, 8 ja kaksteist valget kivi ridadel 1, 2, 3. Read 4 ja 5 jäävad tühjaks.



- Olulised reeglid, mida vene kabet mängides tuleb jälgida:
 - Kivi (tavaline nupp) saab käia mööda musti ruute ühe ruudu haaval.
 - Kivi tagasi käia ei saa.
 - Kabe (tamm) saab käia mööda musti ruute piki diagonaali nii edasi kui tagasi.
 - Löömine on kohustuslik.
 - Kui mängija löömist ei näe, siis võib vastane öelda, et tuleb lüüa. Seejärel on käigul olev mängija kohustatud lööma. Kui vastane võtmist ei nõua ning käigul olev mängija löömist ei näe, siis jätkub mäng tavapärasel moel.
 - Kiviga saab lüüa nii edasi kui tagasi.
 - Kabega saab lüüa pikalt piki diagonaali nii edasi kui tagasi, kusjuures kabe ei pea jääma pidama järgmisele ruudule peale löödud kivi.
 - Nupuga kabesse käimisel tuleb oodata järgmise käiguni, et siis edasi käia või lөөk sooritada.
 - Nupuga kabesse löömisel muutub nupp sama löögi käigus kabeks ning saab jätkata löömist kabena.

- Kui mängijal on valida, kas lüüa väiksem hulk nuppe või lüüa rohkem, siis võib mängija valida endale sobivama variandi.
- Kui käigul olev mängija on kivi või kabet puudutanud, siis on ta kohustatud puudutatud nupuga käima.
- Nuppude kohendamiseks laual tuleb vastasele arusaadavalt enne märku anda, et soovitakse nuppe kohendada.
- Partii lõppemine viigiga
 - Partii loetakse lõppenuks viigiga, kui sama seis kordub kolmandat (või enamat) korda sama mängija käigul olles.
 - Kui mängijad 15 käigu jooksul tegid käike ainult kabedega ega teinud ühtegi löömiskäiku.
 - Kui lõppmängus kolm ja enam kabet ühe kabe vastu ei lööda üksikut kabet 15 käigu jooksul
 - Kui lõppmängus kolm kabet, kabe ja kaks kivi üksiku kabe vastu või kabe ja kaks kabet peateel asuva üksiku kabe vastu ei suuda 5 käigu jooksul saada võiduseisu
 - Vastavuses eelnenuga tunnistatakse mängu lühendamise huvides viigiks ka lõppmängud kabe kabe vastu, kabe ja kivi üksiku kabe vastu ning kaks kabet kabe vastu pärast seda kui mõlemad mängijad on teinud 5 käiku välja arvatud juhtudel kui on selgelt võitev seis.
 - Kui lõppmängudes, kus mõlemal poolel on vähemalt üks kabe, ei muutu kabendite vahekord (st. ei toimu ühtegi löömist ega kabestumist)
 - nelja ja viie kabendiga 30 käigu jooksul
 - kuue ja seitsme kabendiga 60 käigu jooksul
 - Ilma Fischeri sekundeid lisamata tunnistatakse viigiks lõppmängud kolm kabet, kaks kabet ja kivi, kabe ja kaks kivi üksiku peateel asuva kabe ning kabe kabe, kabe ja kivi ning kaks kabet kabe vastu välja arvatud juhud kus tugevam pool suudab näidata kohest võitu

3.3 Kabeetika

Kõik Kabehuvilised järgivad kabet mängides ja kabega seotud üritustel osaledes või neid korraldades kehtivaid rahvusvahelisi ja kodumaiseid kabereegleid ning traditsioonilisele

spordiliikumisele ja sportlikule tegevusele omaseid spordimehelikkuse põhimõtteid: ausat võistlust, sportlastevahelist sõprust ja spordiliikumise vabatahtlikkust.

Kõige olulisem on ausa mängu põhimõte, hõlmates nii käitumislaidi kui ka mõtteviisi. See põhimõte välistab pettuse, äraostmise, dopingut, vägivalda (füüsilise ja/või vaimse), eksploateerimise ja korrupsiooni.

Kabehuvilised on kohustatud järgima Eesti Kabeliidu Eetikakoodeksit, Rahvusvahelise Kabeföderatsiooni (FMJD) üldkogu poolt välja antud eetikakoodeksit FMJD Code of Ethics (vastu võetud 11. oktoobril 2015 Didimis, Türgis), Euroopa spordieetika koodeksit ja Eesti spordieetika koodeksit ning Alaealiste huvide kaitse spordis ja üleminekute Hea Tava (vastu võetud 04.09.2013 aastal).

3.3.1 Üldised käitumisreeglid

Alljärgnevalt on loetelu käitumistest, mida peetakse kabevõistlustel ja -üritustel kabehuvilistele ebaetiliseks ja lubamatuks. Mistahes tegevus või käitumine, mida pole loetelus, kuid mis on vastuolus hea tava ja sportlaslikkusega, tuleb selliselt ka käsitleda.

Keelatud on:

- Turniiri reeglite või ükskõik milliste muude turniiri eeskirjade eiramine, mis puudutavad turniiri tegevust ning selle eesmärgi, eriti korduv eiramine pärast eelnevat hoiatamist;
- Petmine, s.o. mistahes abivahendite kasutamine võistlustel (arvutiprogrammid vms), nõu andmine, vastuvõtmine või pakkumine, kirjalike allikate kasutamine, kellade võltsimine, vastase kabendite asetuse muutmine ilma vastase teadmata jne;
- Kokkuleppemängude korraldamine;
- Tahtlik mängu kaotamine tasu eest, reitingu alandamise või tõstmise eesmärgil või mõnel muul põhjusel; või teise mängija veenmine tasu eest mängu tahtlikuks kaotamiseks;
- Tahtlikult mängu parimal viisil mittemängimine;
- Teise isiku eest virtuaalses keskkonnas mängimine;
- Tahtlik mängimisvõime (reitingu või mängutaseme) vale esitamine eesmärgiga võistelda turniiril, mis on mõeldud väiksemate võimetega (madalama mängu või reitingutasemega) mängijatele;
- Osalemine turniiril valenime all või võltsitud (vale) reitingu esitamine;

- Üldiselt viisakusreeglite demonstratiivne rikkumine kabeüritustel ja nende pidulikel ja/või meedia poolt edastatavatel osades – näiteks vastase või üritusega seotud isiku (korraldaja, kohtunik, sponsor jne) suhtes demonstratiivselt ebaviisakas, halvustav ja/või diskrimineeriv käitumine, ametlike sõnavõtude ja selgituste, autasustamis- ja muude tseremooniade tahtlik segamine jne;
- Alkoholi või mistahes meelemürkide tarbimine turniiri toimumise kohas või alkoholijoobes või mistahes meelemürkide mõju all võistlustel osalemine;
- Suitsetamine turniiri toimumise kohas viisil, et see segab teisi;
- Teiste mängijate, kohtunike, treenerite, kabeklubide isiklikult ja/või avalikult halvustamine, süüdistamine, tendentslike või eksitavate seisukohtade esitamine;
- Avalikult teiste kabemängijate soorituste halvustamine meedias, sotsiaalmeedias, internetis, koosolekutel, avalikel üritustel jm, sh kabepartiide kommenteerimine ühte või mõlemat mängijat isiklikult solvates ja/või halvustades;
- Sotsiaalmeedia ja avalikkuse kasutamine isiklike omavaheliste kabemängust tulenevate vaidluste lahendamiseks;
- Omavaheliste vaidluste lahendamine meedias (sh sotsiaalmeedias) või avalikkuse ees;
- Sekkumine mõne Kabehuvilise õigustesse, näiteks keelates isikul kabeturniirile osalemise isiklikel põhjustel. Ilma asjakohase protseduurireegleid järgiva õigusmõistmiseta ei tohi ühelgi isikul olla keelatud kabeturniirist osavõtmine, kui ta vastab nõuetekohasele kvalifikatsioonile ning tema käitumine ei ole vastuolus Eetikakoodeksi reeglite ning eesmärkidega. Kui isikule on määratud tulevikus kabeturniiril osalemise keeld, tuleb isikut antud keelust teavitada enne tema ilmumist üritusele.

3.3.2 Noori puudutavad käitumisreeglid

Treenerite, kohtunike ja kabeturniiride korraldajate eesmärk on pakkuda võimalikult head õpi- ja mängukeskkonda kõigile kabemänguga seotud noortele (kuni 19 aastastele k.a.). Noortele tuleb tagada õigus trennida ja võistelda nende kabelist arengut kõige enam soodustaval viisil, lähtudes eelkõige nende endi huvidest, soovidest ja võimalustest.

Noortega tegelemisel tuleb esiplaanile seada nende tervis, ohutus ning heaolu ja hoolitseda, et see põhimõte oleks tähtsam kui sportlik saavutus või saavutusega seondatav kooli, klubi, treeneri või lapsevanema maine.

Noortel on õigused, millest tuleb kinni pidada, ja vastutus, mida tuleb aidata neil omaks võtta. Noori tuleb õpetada mõistma, et neil on alati kohustus kohelda kõiki teisi mängijaid, kohtunikke, treenereid ja võistluste korraldajaid austusega ning õiglaselt.

Noore osalemiseks sporditegevuses on alati vajalik küsida lapsevanema või eestkostja nõusolekut. Kabeklubi ja treeneri ülesanne on hoida vanemaid pidevalt kursis organisatsiooni tegevuste ja noori mõjutavate otsustega.

Kabeklubi ja treener informeerivad vanemat treenerite ja juhendajate ametlikust kvalifikatsioonist ja selle muutustest ning viivad vajadusel läbi kohased menetslused, mis kinnitavad treeneri või juhendaja igakülgset sobivust noortega töötamiseks.

Kabetamine on vabatahtlik tegevus ning vaidluste või konfliktide tekkimise korral lapsevanema ja kabeklubi või treeneri vahel tuleb need lahendada esmajoones vastastikusel kokkuleppel, kasutades vajadusel Eesti Kabeliidu abi. Üldreeglina peab konfliktide omavahelise lahendamise katse eelnema võimalikule pöördumisele laste huvide kaitsega tegelevate ametkondade poole või kohtusse.

Kabeklubid ja treenerid kaasavad noori ja lapsevanemaid neid puudutavate otsuste langetamisse (organisatsiooni tegevus, treeningulaan, võistlused jne) ja arvestavad nende vajadusi ja soove.

Kabeklubid ja treenerid tagavad noortele ja nende vanematele info ning annavad nõu kõigis sporditegevuses osalemisega seotud küsimustes, sh kohustused ja õigused, riskid, toetusvõimalused jms. Märkates lastevanemate- ja treenerite poolset noorte liigset survestamist, sekkuvad kabeklubid ja treenerid esimesel võimalusel, püüdes ennetada võimalikku vaimset ja füüsilist kahju.

Kabeklubid ja treenerid ei lähe tekkinud konfliktiolukordades kunagi esimesena avalikkuse ette või meediasse ning väldivad olukordi, kus konflikti käsitletakse sellises ulatuses või viisil, mis võib kahjustada noorte huve ning vaimset tervist. Aktsepteeritavaks tuleb lugeda ametlikku, faktidel põhinevat, viisakat ja väärikat vastulauset või olukorra ja oma seisukoha selgitamist juba meedias avaldatud organisatsiooni või treenerit halvustavale või väärinformatsioonile.

Noorte klubi- ja treenerivahetus:

- Noortel on õigus soovi korral oma vanematega kooskõlastatult vahetada vastavaid reegleid järgides klubi, treeningugruppi ja/või treenerit.

- Kabeklubi ja -treenerid ei saa takistada noorte klubi või treeneri vahetamist.
- Hea tava kohaselt arutab lapsevanem üldjuhul lapse juuresolekul ülemineku küsimuse läbi senise klubi ja treeneriga, selgitades ka ülemineku põhjuseid.
- Noorte ülemineku tasustamine on võimalik vaid erandjuhul, kui seadus seda lubab ja tegemist on EKL-i registreeritud sisuliselt elukutselise kabetaja karjääri valinud ja seda valikut ka praktikas demonstreerinud noorkabetajaga. Kabeklubi ja lapsevanema vahel on eelnevalt sõlmitud asjakohane leping ning lapsevanematele ja ka lapsele on tutvustatud kõiki lepingust tuleneda võivaid tagajärgi.

3.3.3 Treenerite käitumisreeglid

Treeneritel on võtmeroll kabemängu arendamisel ja ühiskonnas au sees hoidmisel. Nad peavad looma positiivse keskkonna kabemängu õppimisel ja kabetajate kabeoskuste arendamisel.

Treeneritel on otsene vastutus oma õpilaste poolt kabereeglite ja kabe-eetika tundmisel ja kaudne vastutus kogu kabemängu ümbritseva keskkonna ja suhtumise kujundamisel ausa mängu ja spordimehelikkuse põhimõtteid järgides ja levitades.

Treeneritel on eriline vastutus Eesti kabetraditsioonide ja -ajaloo tutvustamisel oma õpilastele.

Treenerid peavad hoidma kõrgel kabemängu head mainet Eestis ja välismaal, mitte esinema klubisid või EKL-i kahjustavate avalduste ja arvamustega nii siseküsimustes kui ka treenerite või kohtunike tegevuse osas ning keelduma kolmandatele isikutele sellekohaste kommentaaride andmisest.

Treenerid peavad suhtuma austusega oma kolleegidesse ja tunnistama, et kõikidel treeneritel on võrdne õigus oodata oma treenitavate edu võistlustel. Vajalikud märkused, soovitusel ja kriitika tuleb esitada otse vastavale inimesele ja nendest tuleb kolleegidega vajadusel rääkida kõigepealt omavahel, mitte avalikult.

Treenerid peavad järgima iga treenitava õigusi, austama tema väärikust ning väärtusi, kohtlema teda kõigiga võrdselt, sõltumata soost, vanusest, puudest, sotsiaalsest või etnilisest päritolust, religioonist jne.

Treener peab tunnustama noore kabetaja arengulisi vajadusi, jälgides, et kõik tegevused on asjakohased ning sobivad konkreetse isiku jaoks.

Treenerid ei tohi tekitada nn „staare“, kes on grupis privilegeeritud. Kõiki treenitavaid tuleb kohelda võrdsetel alustel.

Noortega töötavatel treeneritel peab olema nendega töötamiseks asjakohane kogemus ning vajalik kvalifikatsioon. Lubatud on erandkorras ka piisava kabealase teadmise ja tasemega ning heade pedagoogiliste oskustega kabetajate ja kooliõpetajate kasutamine noorte treenimisel (juhendaja), kuid sellisel juhul tuleb vastav asjaolu eraldi teatavaks teha lastevanematele. Samuti tuleb klubidel esimesel võimalusel suunata vastav isik ametlikule treenerikoolitusele ja tagada piisav kontroll ja tugi treeningmetoodika osas. Treeneritel peab olema läbitud asjakohane koolitus nõutavas mahus ning vajalik kvalifikatsioon.

Treener peab austama oma ametiväärikust ning olema alati välimuselt ja käitumiselt korrektne nii treeningul, võistlustel kui ka mujal.

Treener ei tohi alaealiste treenitavate juuresolekul suitsetada. Täiskasvanud treenitavate juuresolekul võib treener ametikohustusi täites suitsetada ainult viimaste otsesel nõusolekul. Treener ei tohi treeningu ajal tarvitada alkoholi ega teisi psühhotroopseid või sarnase mõjuga aineid ega ilmuda tööle jääknähtudega.

Treener peab looma hea ja positiivse koostöö kõigi isikute ja institutsioonidega, kellest võib sõltuda tema treenitavate areng, sealhulgas teiste treenerite, sporditeadlaste, arstide, oma spordialaliidu ja teiste spordiorganisatsioonidega.

Treener peab oma võimaluste piirides maksimaalselt tagama sportimistingimuste sobivuse ja ohutuse ning arvestama treenitavate ea, võimete ja oskustega.

Noortetreener ei tohi:

- Võtta üksinda ette privaatsed treeningusessiooni ilma lapsevanema loata;
- Viia noori enda koju lapsevanema järelevalve puudumisel;
- Suhelda kindla noorega pidevalt ja treeninguid ja/või võistlusi mittepuudutavatel teemadel kas mobiiltelefoni või e-posti teel;
- Osaleda koos noortega karmide tingimustega mängudes, seksuaalselt provotseerivates mängudes, lubada endale sobimatuid liigutusi noorte suunas, samuti pöörduda noorte poole seksuaalse kallakuga märkuste ning kommentaaridega.

Treener peab tundma ja austama võistlusreeglistikku nii treeningutel kui ka võistlustel, tagades nii kõikidele sportlastele võrdsed tingimused. Ta peab austama kohtunikke ja tunnustama nende osa ning vajadusel abistama neid võistluste määrustepärasel läbiviimisel.

Treeneri ülesanne on juhtida ja mõjutada treenitavate sportlikku käitumist ja sooritust ning samas julgustada neid iseseisvalt otsustama ja oma otsuste, käitumise ja soorituse eest vastutama.

Treener on kohustatud juhtima dopingut ja muude keelatud meetodite kasutamise vastast ennetustegevust ning selgitama treenitavatele järjekindlalt dopingainete ja muude keelatud meetodite kahjulikku mõju.

3.3.4 Võistluste korraldajate ja kohtunike käitumisreeglid

Võistluste korraldajad ja kohtunikud mängivad väga olulist rolli kabemängu ja Eesti kabe hea maine kujundamisel, hoidmisel ja arendamisel nii meie kodumaal kui ka rahvusvaheliselt. Võistluste korraldajatel on üldine kohustus positiivsete ning kõigile osalejatele turvaliste tingimuste tagamine turniiridel.

Turniirikorraldaja ja kohtunikud peavad oma tegevustes kõrvuti turniiri ja kabe üldiste reeglitega järgima käesolevas Eetikakoodeksis ja muudes asjakohastes dokumentides sätestatud suuniseid ja eeskirju.

Kohtunikud ja turniirikorraldajad peavad alati toetama ausat mängu ja spordimehelikku käitumist ning kohtlema kõiki osalejaid võrdselt ja erapooletult ja ei tohi mingil juhul mõjutada osalejat isikliku kasu või tasu saamise eesmärgil.

Turniiri korraldajad ja kohtunikud ei aseta noorkabetajaid olukordadesse ega nõua neilt otsuste tegemist küsimustes, milles noored ei ole oma vanuse ja elukogemuse tõttu võimelised tegema adekvaatseid (põhjendatud ja kaalutud) otsuseid. Noori ei kutsuta ja neil ei võimaldata osaleda nn karmide tingimustega (näiteks rahaliste panustega) mängudes ja turniiridel.

Noortega seotud probleemide kerkimisel ei tohi turniiri korraldajad ja kohtunikud kasutada mis tahes füüsilist jõudu või karistust. Vajadusel tuleb kaasata probleemi lahendamisse lapsevanem või noore treener. Probleemidest võistlustel tuleb kindlasti teavitada vanemat ja treenerit.

Kohtunikud ja turniiri korraldajad ei esine põhjendamatute ja Eesti kabe mainet, klubisid või EKL-i kahjustavate avalduste ja arvamustega turniiride korraldamise, samuti treenerite või kohtunike tegevuse kohta ning keelduvad kolmandatele isikutele sellekohaste kommentaaride andmisest.

4. Pedagoogilise õpetamise meetodikad

4.1 Iseseisva tunni läbiviimise kogemus

Õppetegevuse organiseerimisel tuleb luua selleks vajalikud tingimused. Lasteaias, koolis või mõnes huvikeskuses alustamiseks on vajalikud neli põhitingimust - ruum koos mänguvahenditega, õppematerjalid, treener või juhendaja ja õpilased. Õppetegevuse läbiviimise kohal on oluline roll treeningutel:

1. Tund tuleb läbi viia eraldi ruumis, kuhu ei satu treeningute ajal kõrvalised inimesed. Ruumis ei tohi olla müra, mis hajutaks laste tähelepanu. Kõik lapsed peaksid kuulma õpetaja rahulikku kõnet.
2. Õppetöös tuleb kasutada võistlusteks sobivaid mänguvahendeid. Lapsed õpivad kohe kasutama õigeid mänguvõtteid (näiteks kabe tähistamine). Algkooli tundide puhul on igale õpilasele vaja eraldi mänguvahendite komplekt.
3. Kui õppegrupp on suurem, siis on vajalik demonratsioonlaud (tahvel). Algajate jaoks on see psühholoogiliselt väga tähtis. Vaadates demonratsioonlauale harjub laps kabetunni kui õppeprotsessiga.
4. Saavutusspordi gruppide juures on operatiivseks abivahendiks treenerile projektor koos interneti ühendusega. See vähendab õpetaja tööd tundide ettevalmistamisel ning võimaldab operatiivselt infot otsida.
5. Lauad mille taga mängitakse peavad lapse jaoks olema õige kõrgusega ja laudade taga peab saama mõlemalt poolt istuda. Tänapäeva kooli laudade taha saab reeglina ainult ühelt poolt istuda. Selliste laudade taga on mängupraktika tundides lastel raske omavahel mängida.

Tundide toimumise regulaarsus on väga oluline õppetöö osa. Võimaluse korral võiks olla kaks tundi nädalas. Tänapäeval lapsed osalevad mitmes huvialaringis ning tavaliselt ühes kabetunnis nädalas. See peaks olema ühe õppeaasta jooksul kindel nädalapäev. Selle aja muutmisel on alati õpilasi, kes ei saa tunnis enam osaleda. Kui on kaks tundi nädalas siis üks tund on tavaliselt teooria tund ja teine mängupraktika tund. Saavutusspordiga tegelevatel tulevad lisaks kodused ülesanded ja võistlused.

Kabe õpetamise seisukohalt on õige alustada esimesest klassist. Seitsmeaastane laps suudab 30–40 minutit keskenduda aktiivsele mõtestatud tegevusele. Laste sündimuse vähenemise ja

spordialade omavahelise konkurentsi tingimustes on aga treenerid hakanud talente otsima ka juba lasteaedadest.

4.1.1 Eelkooliealiste laste õpetamine

Eelkooliealise lapse maailm on kujunenud erinevate mängudega ja treener peab arvestama sellega õppeprotsessi planeerimisel. Sel perioodil on tähtis lapsel huvi tekitamine kabe vastu ja laste hoidmine kaberingis. Eelkooliealiste laste maailma saab treener siseneda mängudega. Treener ei saa sundida last mängima. Mäng on lapse jaoks sisemiselt motiveeritud tegevus.

Kabe on kindlate reeglitega mäng. Reegleid õpetades peab lapsi juhendama läbimõeldult ja taktitundeliselt, leides neile motivatsiooni mängimiseks. Treener ei tohi kiirustada lapsi teadmiste omandamisega. Õpilane liigub edasi samm-sammult, kergematelt mänguvõtetest keerulisemate poole.

Lasteaias on põhiline mängupraktika. Mängides lapsed õpivad lihtsamaid strateegilisi võtteid ja mängureegleid. Kabetundidega arenevad lapse kujutlused, tajud, mälu ja mõtlemine ning hakkavad tekkima eluaegseks õppimiseks vajalikud alusoskused. Esimene treener on tihti otsustava tähtsusega ja tänu temale tekib lapsel motivatsioon kabega jätkamiseks.

Selles vanuses õpilased ei suuda pikemalt süveneda vaimsesse tegevusse. Oluline koht on siin hästi illustreeritud õppematerjalidel. Rohkem peaks tähelepanu pöörama kabet tutvustavatele lugudele näiteks ajaloost, tegev mängijatest ja vahejuhtumitest.

Üldiselt lasteaias lapsed ei ole jõudnud kodus kabet vanematega mängida ja grupid on võrdsemad kui koolis. Õpetaja peab jälgima, et pidevalt ei kaotaks ühed ja samad mängijad. Kui ei ole tegemist turniiriga siis tuleks mängima paigutada enam-vähem võrdsed ja tähelepanu peab jätkuma kõigile võrdselt.

4.1.2 Algkoolis kabe õpetamine

Seitsmeaastane laps on võimeline keskenduma pikemale vaimsele tegevusele ja on õige aeg alustada kabe tundidega. Aktiivse õppetunni pikkus võiks olla 45 minutit. Algul on eesmärgiks huvi tekitamine kabe vastu ja tunnid ei peaks olema väga range korraga. Esimese klassi kaberühma tulevad lapsed on väga erineva tasemega. Osa lastest alustavad päris algusest. Teised on mänginud lasteaia kabetundides ja kodus vanematega. Sellest tulenevalt korraldades kooliaasta algul turniire võivad tihti mängukogemustega mängijad. See ei tähenda, et nad on

andekamad. Võib juhtuda, et edukamad turniiridel mängijad ei taha osaleda kaberingi sisulises töös ja tahavad ainult mängida. Alustajad seevastu ei soovi turniiridel mängida ja meeleldi võtavad osa õppeprotsessist. Selles olukorras peab treener olema leidlik ja suutma kõiki motiveerida õppeprotsessis osalema. Omavahel mängides hakkab mängupraktika tase võrdsustuma. Kabemängu sisulise strateegia tundmise taseme vahe ei ole suur. Mängu strateegia õpetamisel peab treener edasi liikuma rahulikult samm-sammult kiirustamata. Tähtis on lapsi hoida tunnis ja tekitada neis huvi kabe vastu. Mängustrateegia õpetamisel kiirustamine ei anna midagi. Laps peab oma arengus läbima kõik etapid. Kui midagi vahele jätta siis hiljem vigasid tehes tullakse vahele jäänud teema juurde tagasi. Probleemiks on laste puudumine tundidest. Vahelejäänud tundidega tekivad õpilaste teadmistes läbimata teemad. Samm-sammult edasi liikudes on väga tähtis osa kordamisel.

Kuni murdeeani on lastel niinimetatult mehaaniline mälu. Nad jätavad mehaaniliselt meelde sündmusi, fakte loogilisi seoseid aga veel ei analüüsi seda info hulka. Esimese klassi õpilased käivad reeglina tihedamini võistlustel. Nende partiide läbivaatamisel saab treener lastele meelde tuletada kabetundides läbivaadatud teemasid. Mängitud partiidest näeb treener milliseid teemasid tuleks edasi vaadata. Võistluste lõpptulemusi ei peaks ülehindama. Treener peab psühholoogiliselt toetama kõiki osalejaid. Treener saab algul õpilase andekust hinnata õppematerjali omandamise järgi. Õpitu mängupraktikaga sidumine võtab aega. Murdeega tulev iseseisev õpitu analüüsivõime võib jõudude vahekorda oluliselt muuta. Saavutusspordi jaoks sobivamad hakkavad selguma alates üheteistkümnendast eluaastast. Saavutusspordi liiga varajane rõhutamine viib grupist suure väljalangevuseni.

Iga lapse mõtlemismudel on väga individuaalne. Väga palju sõltub treeneri andest ja töökusest. Kabe on loogilise mõtlemise mäng. Treeneri põhiülesanne on laste loogilise mõtlemise arendamine läbi kabe. Meisterlikkuse arenedes annab õpetaja neile järjest tugevamaid ülesandeid lahendamiseks. Nii harjuvad lapsed pideva arenguga ja elukestvaks õppeks. Kabetundides osalejad on reeglina tugevad kooli reaalinetes. Vastupidine seos on ka olemas. Reaalinetes tugevamad õpilased on algkooli turniiridel ilma treeninguteta tugevad kabevõistlustel. On kindlaks tehtud, et inimene õpib kõige produktiivsemalt mängu käigus. Kabe mängimine nõuab pikemat süvenemist ja keskendumist. Nii harjuvad lapsed keskendunult mõtlema.

Väga tähtis element, mida kabe arendab, on kujutlusvõime. Üldiselt hakkab see välja kujunema paar aastat kabetreningutel käinud lastel. Kabe on kahe mängija omavaheline võitlus. Enne

reaalselt kabelaua peal käiku tehes mängija kujutab mõttes ette võimalikke kivide liikumisi laual. Tänu ettekujutusvõimele hinnatakse võimalikku tekkivat tuleviku seisut. Mida suurem on mängija meisterlikkus, seda kaugemale suudetakse mõttes vaadata. Laua peal variante ette vaadates on vaja kogu aeg hinnata ka vastase võimalikke vastuseid. See arendab lapsel ülikeerulist närvisüsteemi funktsiooni. Närvisüsteemi toimimisest teame, kuidas valu efekt levib üle keha. Mängija mängu käigus vaatab mingit virtuaalset võimalikku tekkivat varianti ja tunnetab, et seal ta saab halvema või parema seisut.

Treeneri põhiülesanne on lastele jõukohase treeningkava koostamine ja selle ellu viimine. Ekslik on väide, et tugev mängija on hea treener. Tihti on vastupidi. Kui mängija otsustab treeneritöö kasuks peab ta loobuma mängija egost. Õpilaste mängimine peab olema temale enda mängimisest tähtsam. Teoreetilised treeningud peavad vahelduma praktilistega. Läbi mängu omandab laps õpitud kõige kiiremini. Õppematerjal on otsustava tähtsusega ja peab innustama noori kabemängu tõsiselt süvenema. Algajatega tegelemiseks on vaja kogemusi. Kogemused tekivad eelnenud aastatega tehtud tööst. Treeneril on oluline saada õpilaste usaldus. Õppematerjal peab olema vastavuses õpperühma kvalifikatsiooniga, õpilaste ettevalmistuse tasemega ja ülesandega kuhu tahetakse jõuda. Treener peab omama ja oskama kasutada kabe andmebaasi. Reeglina töötades mingi tasemega tulevad ka selle taseme treeningkava ja õppematerjalid. Aastatega tuleb treeningkava täiendada. Algekooli treeningkava peaks olema Esimesest kuni neljanda klassini. Tihti kujunebki, et treener on tugev kindlat vanuseklassi treenides. Ta saab võrrelda erinevaid õpilasi kes selles vanuseklassis tema juures õppisid ja pidevalt täiendada oma treeningmaterjale nende poolt mängitud partiidest tulevate näidetega.

Kabemäng on individuaalne spordiala ja kaotamine võib mängijal sügavat solvumist põhjustada. Treener peab õppima tundma grupis olevaid õpilasi ja aitama neil kaotustest üle saada. Kaberingis mängides tuleb jälgida, et ei kaotaks ühed ja samad mängijad. Kaotatud partiid tuleb õpilasega põhjalikult läbi vaadata. See on väga hea koht kordamiseks ja tuletada õpilasele meelde kabetunnis õpitud. Kaotuste käsitlemisel peab treener olema väga hea psühholoog.

Väga tähtis treeneri ülesanne on lastevanematega suhtlemine. Kodune toetus algavale mängijale on tihti otsustav. Treeneri käest saavad lapsevanemad informatsiooni oma lapse võimetest. Enamus kaberingi tulevatest lastest mängivad tihti kodus ema või isaga kabet. Vanematega on hea kokku leppida kodused ülesanded. Tänapäeval sõltuvad kodusest

majanduslikust olukorrast lapse võistlustel käimise võimalused. Sellest tulenevalt peavad lapsevanemad ja treener koos otsustama, millistel võistlustel osaleda.

4.1.3 Edasijõudnute treeningud ja meisterlikkuse arendamine.

Pärast neljandat klassi hakkavad selguma mängijad kellel on annet ja motivatsiooni jätkamiseks. Murdeas hakkab laps analüüsima kogu eelnevalt õpitut informatsiooni. Õpilase mängust on näha millised mängujoonised talle rohkem sobivad. Sel etapil on väga tähtis treeneri poolt püstitatud eesmärk ja treeningkava konkreetse õpilase jaoks. Treeningutesse tuuakse juurde uusi teemasid ning hakatakse rohkem jälgima vastaste mängitud partiisid. Jälgitakse maailma parimate loomingut.

Treener peab planeerima treeningtsükli aktiivsust. Treeningud ei tohi segada õpinguid ja ei tohi olla ükslused. Õpilased peavad tegelema ka üldfüüsilise ettevalmistusega, kuna kabes on võistluspäevad pikad ja väsitavad. Füüsiliseks treeninguks sobivad jooksmine ja pallimängud. On hea kui laps käib mõnes üldfüüsilise ettevalmistusega tegelevas trennis.

Edasijõudnutel on palju võistlusi. Treeningkava seotakse tavaliselt õpilase aastase planeeritava võistluste kalenderplaaniga. Edasijõudnute eesmärgiks on reeglina hästi mängida Eesti meistrivõistlustel ja osaleda ka rahvusvahelistel tiitlivõistlustel. Sellest tulenevalt planeeritakse erineva aktiivsusega treeningud. Osa võistlusi on treeningvõistlused. Nende võistluste eesmärgiks on võistluskogemused ja treeningutel õpitu praktikas proovimine.

Mida kõrgemale mängija oma tasemega jõuab, seda rohkem hakkab mängutulemust mõjutama psühholoogia. Treener peab väga hästi tundma õpilase tugevaid ja nõrku külgi. Tiitlivõistlustel hästi esinemiseks on vaja tunda ka vastaste mängitud partiisid. Eesti spordisüsteemi juures nõuab see treenerilt täielikku pühendumist ja head töövõimet. Kasulik on käia Olümpiakomitee poolt korraldatavatel spordimeditsiini ja psühholoogia loengutel. Heal treeneril on oskused ja vaist õpilase aitamiseks keerulistes võistlusolukordades. Saavutusspordis vajab õpilane abi põhiliselt sportliku alavormi ajal. Reeglina mõttemängudes laotakse just siis vundament tuleviku saavutusteks. Kabes võib see olla kuni aasta ja tihti siis sportlane kaalub oma motivatsiooni jätkamise osas. Tiitlivõistlustel on tihti psühholoogiline osa tulemust määrav. Siin peab õpilase ja õpetaja vahel olema laitmatu usaldus.

Meie spordiklubide süsteemis on treener enamasti noort juhendama hakanud algkooli ajal ja aastatega õpetaja ja õpilase mängumeisterlikkuse vahe kogu aeg võrdsustub. Treener peab

mõistma, et tehtud töö tulemusena saabub aeg, kus ta on õpilasele abiliseks. Kramplikult õpetaja rollist kinni hoidmine võib hakata õpilast segama. Juba andeka õpilase leidmine ja tema motiveerimine kabes jätkama on väga hea treeneri töö. Kui õpilane liigub edasi järgmise juhendaja juurde kes on võimeline aitama järgmise sammu juures siis ei peaks kibestuma.

4.2 Kabetreenerile vajalike teadmiste ja oskuste omandamine

Esitav materjal seab eesmärgiks tutvustada teadaolevaid arvestuslikke ja praktilisi tulemusi andnud treeningsüsteemi kogumit algaja noorkabetaja ettevalmistamisest kõrgete sportlike tulemuste ning eesmärkide saavutamiseni.

Treeningplaani rakendamine sõltub suuresti valikuvõimalusest (mängust huvitatute) ja nende eeldustest ning püsivusest.

Seepärast peatume esmalt 1) võimalikel valikutel ja 2) valikute põhimõtetel.

Näidisõppeplaan

Õppe-aasta	Vanus	Osavõtjate arv	Max tundide arv nädalas	Eesmärgid
I	6a	4-16	6	Algettevalmistus, kabega tutvumine
II			6	Õppe-treeningtöö, baasteadmiste omandamine kabeliikides ja erinevates mängustaadiumides (avang, keskmäng, lõppmäng) spordimeisterlikkuse täiustamine.
I	8a	4-12	9	
II			12	Kabepropaganda (võistluste korraldamine, mängu tutvustamine algajatele, rivikabe)
III			12	
IV			16	

I	12a	Kuni 4	6	Kõrge spordimeisterlikkuse grupid (partii analüüs, psühholoogiline ja füüsiline ettevalmistus)
II			20	
III			20	
I	15a	Kuni 4	20	
II			24	

1) Valik algettevalmistuse gruppi toimub kolmes etapis:

Esimesel etapil (1-3 kuud): tutvumine lastega, nende võimetest ja iseloomuomadustest (püsivus, tasakaalukus) arusaamine.

Teisel etapil (2-4 kuud): võimekamate kabetajate väljaselgitamine, see etapp peaks sisaldama võimalikult palju praktilist mängu ja võistlussüsteemide tundmaõppimist.

Kolmandal etapil selgub ettevalmistuseks sobiv kontingent ja algab nende ettevalmistuse põhitegevus – avangute, lõppmängude ja põhiliste mänguvõtete õpetamine ja omandamine.

Üldreeglid õppetöö korraldamiseks kuni 15 eluaastani: september-mai: regulaarne ringitöö, juuni-august: õppe-treeningtöö vastavalt võimalustele. Kindlasti oleks vaja planeerida 1-2 nädalane õppelaager, kuhu võiks kaasata ka vanemaid ja lähedasi.

Vajalikud vahendid õppe-treeningtöö läbiviimiseks:

Mängulauad (64-r ja 100-r kabes) notatsioonitähistega.

Mängulauad (64-r ja 100-r kabes) ilma notatsioonitähisteta.

Demonstratsioonlaud (64-r ja 100-r) kabenditega.

Mängunupud.

Malekellad (erinevad tüübid).

Partiimärkmikud või –protokollid.

Arvuti (-d) toimivate mänguprogrammidega.

Kombinatsioonide ja etüüdide kogumikud või kartoteegid.

Kirjanduslik abimaterjal.

4.2.1 Algettevalmistuse (I aasta) näidisõppeplaan:

- Spordi ja kabe arengust Eestis ja hetkeseis 1 tund
- Kabekoodeks, mängureeglid, löömise märkamine 5 tundi
- Avangud, jämedad vead ja eksimused avangus (vt abimaterjal) 30 tundi
- Keskmäng 30 tundi
- Lõppmängud 30 tundi
- Kvalifikatsiooniturniirid, partii analüüs, individuaalne töö, partii üleskirjutamine 160 tundi
- Grupisesed võistlused, rivikabe, lihtsamate ülesannete võistulahendamine 56 tundi

4.2.1.1 Vene kabe abimaterjal

(1) 1.g3-h4 f6-e5 2.h2-g3 e5-d4? 3.e3xc5 b6xd4 4.c3xe5 d6xh2-+

(2) 1.e3-d4 d6-c5 2.f2-e3 f6-g5 3.c3-b4? g5-h4 4.b4xd6 h4xf2 5.e1xg3 c7xh4-+

(3) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 e7-d6 3.g3-h4 d6-e5 4.a1-b2? c5-b4! 5.a3xc5 e5-f4 6.e3xe7 f8xb4
7.c3xa5 h6-g5 8.h4xf6 g7xa1-+

(4) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 e7-d6 3.g3-h4 f8-e7 4.a1-b2? c5-b4! 5.a3xc5 d6xb4 6.c3xa5 f6-g5
7.h4xf6 g7xa1-+

(5) 1.a3-b4 b6-a5 2.b2-a3 c7-b6 3.a1-b2 h6-g5 4.g3-f4? b6-c5! 5.f4xh6 c5-d4! 6.e3xc5 f6-e5
7.h2-g3 e5-f4 8.g3xc7 d8xd4 9.c3xe5 a5xa1-+

(6) 1.g3-h4 b6-a5 2.f2-g3 c7-b6 3.e3-f4 f6-e5? 4.f4-g5 h6xf4 5.c3-d4 e5xc3 6.d2xb4 a5xc3
7.g3xa5 e7-f6 8.b2xd4 f6-g5 9.h4xf6 g7xc3 10.a3-b4+-

(7) 1.c3-b4 d6-e5 2.b4-a5 b6-c5 3.d2-c3? c5-b4 4.a3xc5 c7-b6 5.a5xc7 b8xf4+-

(8) 1.c3-b4 d6-e5 2.b4-a5 b6-c5 3.b2-c3? c5-d4 4.e3xc5 c7-b6 5.a5xc7 d8xb2 6.a1xc3 e5-f4
7.g3xe5 f6xb2+-

(9) 1.c3-d4 f6-g5 2.g3-f4 d6-c5 3.d2-c3 g5-h4 4.c3-b4 g7-f6 5.b4xd6 e7xc5 6.b2-c3 f8-g7 7.c1-
b2 f6-g5 8.c3-b4? h4-g3 9.b4xd6 g3xc3 10.b2xd4 c7xc3 11.e3-f4 g5xe3 12.f2xb2 b6-c5+-

(10) 1.e3-f4 f6-e5 2.f2-e3 e7-f6 3.a3-b4 b6-c5? 4.g3-h4 c5xa3 5.f4-g5 h6xf4 6.e3xc5+-

(11) 1.c3-d4 b6-a5 2.d4-c5 d6xb4 3.a3xc5 c7-b6 4.g3-f4 b6xd4 5.e3xc5 d8-c7 6.b2-c3 c7-b6?
7.c3-d4 f6-g5 8.d2-c3 g5xe3 9.c3-b4 a5xe5 10.f2xa5+-

(12) 1.c3-d4 b6-a5 2.d4-c5 d6xb4 3.a3xc5 f6-g5 4.b2-c3 g7-f6 5.a1-b2 g5-h4 6.b2-a3 h8-g7
7.c3-b4 a5xc3 8.d2xb4 f6-g5? 9.c5-d6 e7xc5 10.b4xd6 c7xe5 11.e3-f4 g5xe3 12.f2xh8 h4xf2
13.g1xe3+-

(13) 1.c3-d4 b6-a5 2.b2-c3 f6-g5 3.g3-f4 g7-f6 4.c1-b2 h8-g7 5.d4-e5? f6xd4 6.c3xe5 g7-f6
7.e5xg7 e7-f6 8.g7xe5 a5-b4 9.a3xe7 d8xd4 10.e3xc5 g5xe7+-

(14) 1.c3-b4 f6-e5 2.e3-f4 g7-f6 3.b2-c3 f6-g5 4.g3-h4 e5xg3 5.h4xf6 e7xg5 6.f2xf6 f8-g7
7.d2-e3 g7xe5 8.e3-d4 e5-f4? 9.d4-e5 f4-e3 10.a1-b2 d6xf4 11.b4-c5 b6xd4 12.c3xg3+-

(15) 1.c3-b4 d6-e5 2.b4-a5 b6-c5 3.e3-f4 e7-d6 4.b2-c3 f8-e7 5.c3-b4 f6-g5 6.f2-e3 g5-h4 7.a1-
b2 h4xd4 8.d2-c3 e5xg3 9.c3xe5 d6xf4 10.b4xf8+-

(16) 1.c3-b4 f6-g5 2.g3-f4 e7-f6 3.f2-g3 g5-h4? 4.f4-g5 h4xd4 5.g5xe3+-

(17) 1.c3-b4 b6-c5 2.d2-c3 c7-b6 3.b4-a5? c5-b4 4.a5xe5 b4xd6+-

(18) 1.c3-d4 b6-c5 2.d4xb6 a7xc5 3.b2-c3 f6-e5 4.g3-h4 e5-f4 5.e3xg5 h6xf4 6.a1-b2 d6-e5
7.c3-b4 e7-f6 8.b4xd6 f6-g5 9.h4xd4 c7xa1+-

(19) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 c7-d6 3.c3-b4 b6-a5 4.d4xb6 a5xc3 5.d2xb4 a7xc5 6.a1-b2 f6-e5
7.b2-c3? c5-d4 8.e3xc5 e5-f4 9.g3xc7 d8xb2+-

(20) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 c7-d6 3.c3-b4 b6-a5 4.d4xb6 a7xc5? 5.c1-b2 a5xc3 6.b2xb6 b8-a7
7.d2-c3 a7xc5 8.c3-d4+-

(21) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 c7-d6 3.c3-b4 b6-a5 4.d4xb6 a5xc7 5.a1-b2 h6-g5 6.g3-h4? f6-e5
7.h4xd4 d6-c5 8.b4xd6 c7xa1-+

(22) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 f6-g5 3.g3-f4 g7-f6 4.a1-b2? h8-g7 5.h2-g3 g5-h4 6.f4-e5 e7-d6
7.g3-f4 f8-e7 8.g1-h2 f6-g5 9.f2-g3 h4xf2 10.e3xg1 g5xe3!-+

(23) 1.c3-d4 d6-e5 2.b2-c3 e7-d6 3.e3-f4 f8-e7 4.a1-b2 b6-c5 5.d4xb6 a7xc5 6.c3-b4 f6-g5
7.f2-e3 g5-h4? 8.d2-c3 h4xd4 9.g1-f2 e5xg3 10.c3xe5 d6xf4 11.b4xf8+-

(24) 1.c3-d4 f6-e5 2.d4xf6 g7xe5 3.a3-b4! h8-g7 4.b2-c3 b6-a5? 5.c3-d4 e5xc3 6.e3-d4 c3xe5
7.c1-b2 a5xc3 8.b2xh8+-

(25) 1.c3-d4 d6-e5 2.b2-c3 e7-d6 3.e3-f4 b6-a5 4.f2-e3 c7-b6 5.g1-f2 b6-c5 6.d4xb6 a5xc7
7.e3-d4 c7-b6 8.f2-e3 f8-e7? 9.a3-b4! b6-c5 10.d4xb6 a7xa3 11.e3-d4 b8-a7 12.d4-c5 d6xb4
13.f4xf8+-

(26) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xc3 3.b2xd4 b6-a5 4.h2-g3 f6-g5 5.a1-b2 c7-b6 6.d2-c3 b8-c7
7.g3-h4? a5-b4! 8.h4xf6 [8.a3xc5 c7-d6 9.h4xf6 d6xd2 10.e1xc3 g7xa5-+] 8...b4xd2 9.e1xc3
g7xa5-+

(27) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xc3 3.b2xd4 f6-g5 4.a1-b2 g7-f6 5.d2-c3 b6-a5 6.d4-c5 h8-g7
7.c3-d4 c7-b6 8.d4-e5 f6xd4? 9.b2-c3 d4xb2 10.e3-d4 g5xe3 11.a3-b4 a5xe5 12.f2xh8 b6xd4
13.h8xa1+-

(28) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xc3 3.b2xd4 b6-a5 4.h2-g3 f6-g5 5.a1-b2 g5-h4 6.b2-c3 c7-b6
7.c1-b2 b8-c7 8.a3-b4 g7-f6? 9.d4-c5! b6xd4 10.c3xg7 a5xa1 11.g1-h2 h8xf6 12.e3-d4 a1xe5
13.f4xb8+-

(29) 1.c3-d4 f6-e5 2.d4xf6 g7xe5 3.b2-c3 h8-g7 4.e3-f4 b6-c5? 5.f4-g5 h6xf4 6.a3-b4 c5xa3
7.c1-b2 a3xe3 8.f2xh8+-

(30) 1.c3-d4 f6-e5 2.d4xf6 e7xg5 3.b2-c3 g5-h4 4.c3-d4 d6-c5 5.a1-b2 h6-g5 6.g3-f4? c5-b4!
7.a3xc5 b6-a5 8.f4xh6 f8-e7 9.h6xd6 c7xa1-+

(31) 1.e3-d4 d6-e5 2.d2-e3 e7-d6 3.g3-h4 h6-g5 4.e1-d2! b6-a5 5.a3-b4 c7-b6? 6.d4-c5 b6xd4
7.e3xe7 f8xd6 8.c3-d4 e5xg3 9.h2xc5 a5xc3 10.b2xd4+-

(32) 1.c3-d4 f6-e5 2.d4xf6 e7xg5 3.b2-c3 b6-c5 4.a1-b2 g5-h4 5.c3-d4 a7-b6 6.g3-f4 g7-f6?
7.a3-b4 c5xa3 8.f4-g5 h6xf4 9.e3xa7+-

(33) 1.c3-d4 h6-g5 2.g3-h4 g7-h6 3.d4-c5 d6xb4 4.a3xc5 b6xd4 5.e3xc5 f8-g7 6.b2-c3 c7-b6
7.c3-d4 b8-c7 8.a1-b2? e7-d6! 9.c5xe7 g5-f4 10.e7xe3 h6-g5 11.h4xf6 g7xa1--

(34) 1.g3-h4 f6-g5 2.h4xf6 g7xe5 3.c3-b4 b6-a5 4.b2-c3 h8-g7? 5.c3-d4 e5xc3 6.e3-d4 c3xe5
7.c1-b2 a5xc3 8.b2xh8+-

(35) 1.c3-d4 h6-g5 2.g3-h4 g7-h6 3.f2-g3 d6-e5 4.g1-f2 e5xc3 5.d2xb4 b6-a5 6.c1-d2 a5xc3
7.d2xb4 c7-b6 8.b4-a5 b6-c5 9.a5-b6? c5-d4 10.e3xc5 f6-e5 11.h4xd4 e7-d6 12.c5xe7 a7xg1-
+

(36) 1.c3-d4 h6-g5 2.g3-h4 d6-c5 3.b2-c3 c7-d6 4.f2-g3 b6-a5 5.d4xb6 a5xc7 6.a1-b2 g7-h6
7.c3-d4? f6-e5 8.d4xf6 d6-e5 9.f6xd4 f8-g7 10.h4xf6 g7xa1--

(37) 1.e3-d4 d6-e5 2.a3-b4 h6-g5 3.b4-c5 g5-f4 4.b2-a3? f6-g5 5.d4xh4 b6xb2 6.a1xc3 e7-f6
7.g3xe5 f6xb2--

(38) 1.c3-b4 h6-g5 2.g3-h4 b6-a5 3.h2-g3 a5xc3 4.d2xb4 g7-h6 5.c1-d2 c7-b6 6.b4-a5 b6-c5
7.a5-b6? c5-d4 8.e3xc5 d6xb4 9.a3xc5 f6-e5 10.h4xd4 e7-d6 11.c5xe7 a7xa3--

(39) 1.g3-f4 f6-e5 2.h2-g3 e7-f6 3.e3-d4 b6-c5 4.d4xb6 a7xc5 5.c3-b4 f8-e7 6.f2-e3 f6-g5 [6...e5-d4? 7.f4-e5! d4xh4 8.d2-c3+-] 7.b2-c3 g7-f6? 8.e3-d4! g5xe3 9.d4xb6 c7xa5 10.d2xf4
f6-g5 11.b4-c5 g5xe3 12.e1-d2 d6xb4 13.d2xf8 b4xd2 14.c1xe3+-

(40) 1.g3-h4 h6-g5 2.e3-d4 g7-h6 3.c3-b4 h8-g7? 4.d4-e5 d6xf4 5.b4-c5 b6xd4 6.f2-e3 d4xf2
7.e1xe5 f6xd4 8.h4xh8+-

(41) 1.g3-h4 b6-a5 2.f2-g3 c7-b6 3.c3-d4 d6-c5 4.b2-c3? c5-b4 5.a3xc5 f6-g5 6.h4xf6 g7xe5
7.d4xf6 b6xh4--

(42) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xg3 3.h2xf4 f6-g5 4.a3-b4 g7-f6 5.b4-a5 g5-h4 6.b2-c3 f6-g5
7.a1-b2 e7-f6? 8.d4-c5 b6xd4 9.c3xg7 h8xf6 10.f2-g3 h4xd4 11.d2-c3 g5xe3 12.c3xg7+-

(43) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 c7-d6 3.c3-b4 b6-a5 4.d4xb6 a5xc3 5.d2xb4 a7xc5 6.a1-b2 f6-e5
7.g3-f4 e5xg3 8.h2xf4 g7-f6 9.b2-c3 f6-e5 10.f2-g3? c5-d4 11.e3xc5 h6-g5 12.f4xh6 e5-f4
13.g3xc7 d8xb2+-

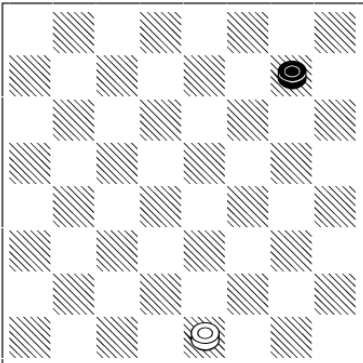
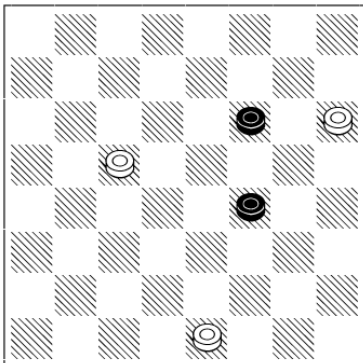
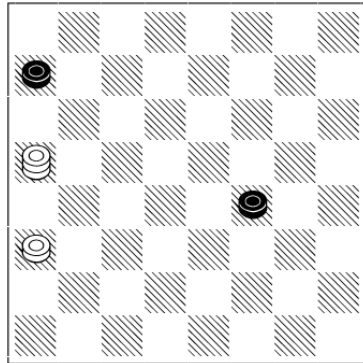
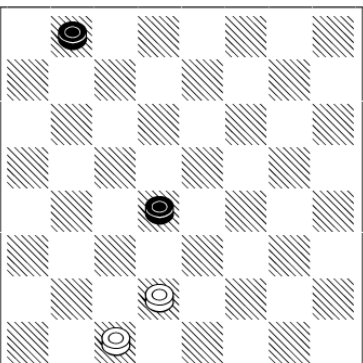
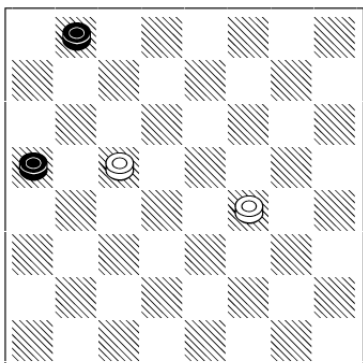
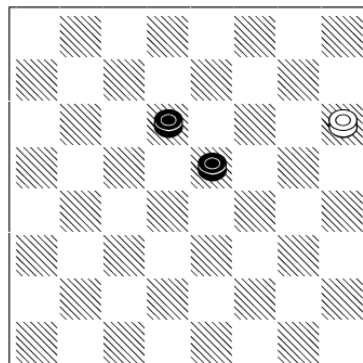
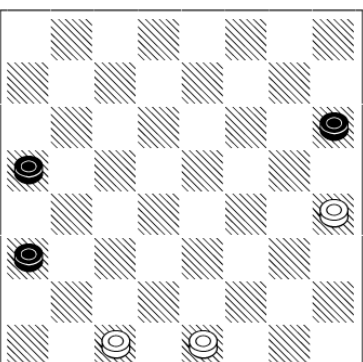
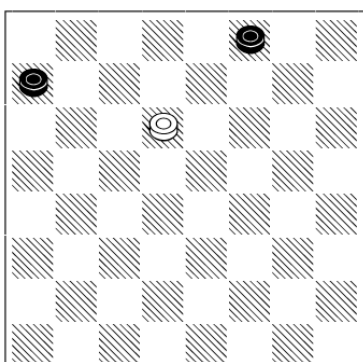
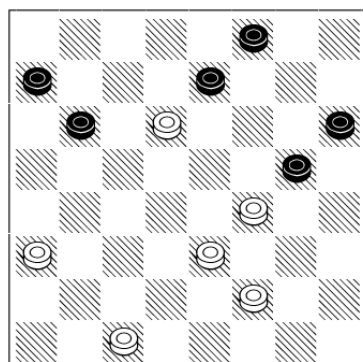
(44) 1.c3-d4 d6-c5 2.b2-c3 c7-d6 3.c3-b4 b6-a5 4.d4xb6 a5xc7 5.a1-b2 f6-g5 6.b2-c3 g7-f6
7.b4-c5 d6xb4 8.c3xa5 e7-d6 9.d2-c3 a7-b6 10.c1-d2 b6-c5 11.c3-b4 f6-e5 12.g3-h4? e5-d4
13.h4xf6 d6-e5 14.b4xf4 f8-e7 15.e3xc5 e7xc1+-

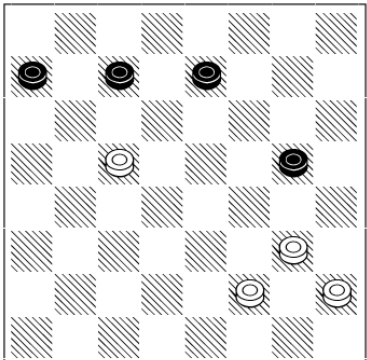
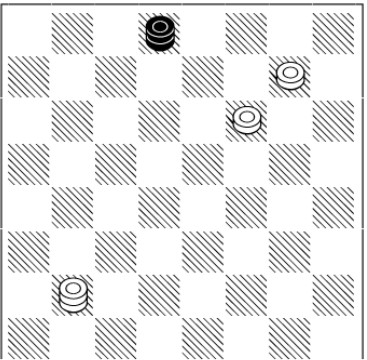
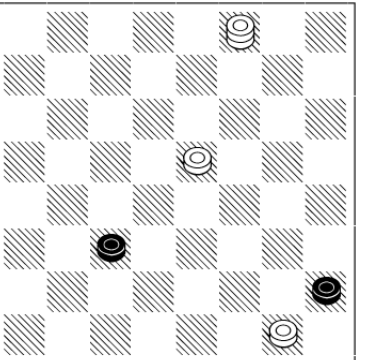
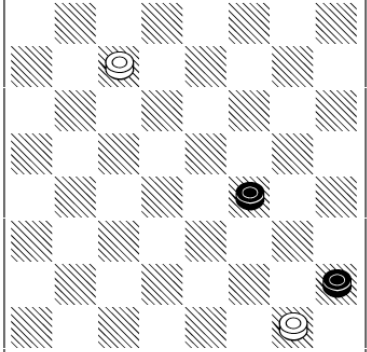
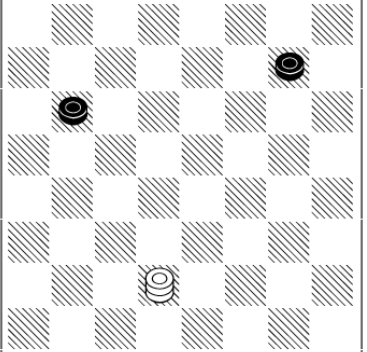
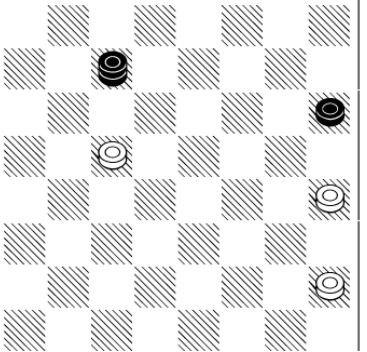
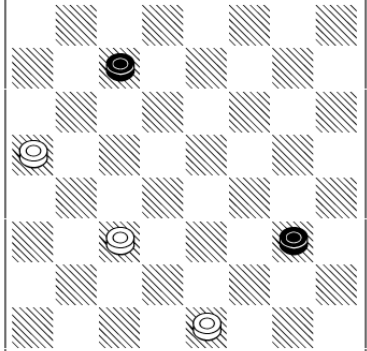
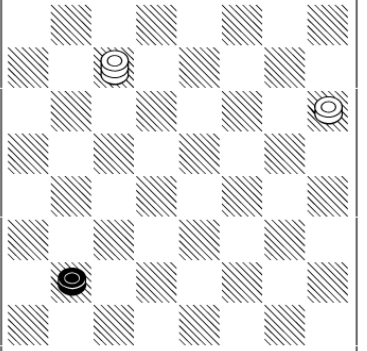
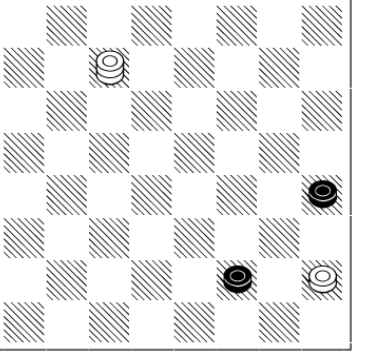
(45) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xc3 3.b2xd4 b6-a5 4.a1-b2 f6-g5 5.b2-c3 g5-h4 6.d4-c5 g7-f6
7.f4-g5 h6xf4 8.e3xg5 c7-b6 9.c3-d4 b8-c7? 10.f2-g3 h4xf2 11.g1xe3 f6xh4 12.a3-b4 a5xe5
13.c5-d6 e7xc5 14.e3-d4 c5xe3 15.d2xb8+-

(46) 1.c3-d4 d6-e5 2.g3-f4 e5xc3 3.b2xd4 b6-a5 4.a1-b2 f6-g5 5.b2-c3 g7-f6 6.h2-g3 g5-h4
7.f4-e5 f6-g5 8.g3-f4 c7-b6 9.c3-b4 a5xc3 10.d2xb4 b8-c7 11.c1-b2 h8-g7 12.d4-c5 b6xf6
13.e3-d4 g5xc5 14.b4xb8+-

(47) 1.g3-f4 f6-e5 2.c3-d4 e5xc3 3.b2xd4 d6-c5 4.d2-c3 g7-f6 5.h2-g3 h8-g7 6.c1-b2 f6-g5
7.g3-h4 g7-f6 8.f4-e5! f8-g7 9.e3-f4!! g5xe3 10.g1-h2 e3xg1 11.c3-b4 c5xe3 12.e1-f2 f6xd4
13.h4-g5 h6xf4 14.b2-c3 d4xb2 15.f2xd4 g1xc5 16.b4xc1+-

4.2.1.2 Vene kabe näidisülesanded

		
<p>Viik 1.e1-d2</p>	<p>Võit 1.e1-f2</p>	<p>Võit 1.a5-b4!!</p>
		
<p>Viik 1.c1-b2</p>	<p>Võit 1.f4-g5!!</p>	<p>Võit</p>
		
<p>Võit 1.c1-d2</p>	<p>Võit 1.d6-c7</p>	<p>Võit 1.f2-g3 e7xc5 2.a3-b4! c5xa3 3.g3-h4</p>

		
<p>Viik 1.c5-d6</p>	<p>Võit 1.f6-e7</p>	<p>Võit 1.g1-f2</p>
		
<p>Võit 1.c7-b8! f4-e3 2.g1-f2! e3xg1 3.b8-a7</p>	<p>Võit 1.d2-c3 g7-h6 2.c3-d4 b6-a5 3.d4-c3 h6-g5 4.c3-d2 g5-h4 5.d2-e1</p>	<p>Viik 1.h2-g3 c7-h2 2.h4-g5!!</p>
		
<p>Võit 1.e1-f2!</p>	<p>Võit 1.b8-e5</p>	<p>Võit 1.c7-b6</p>

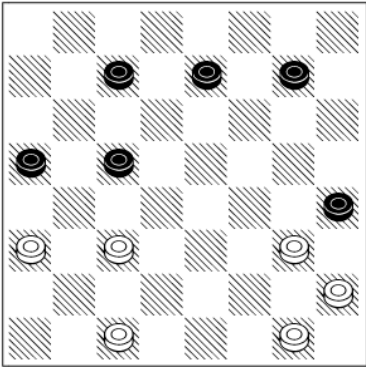
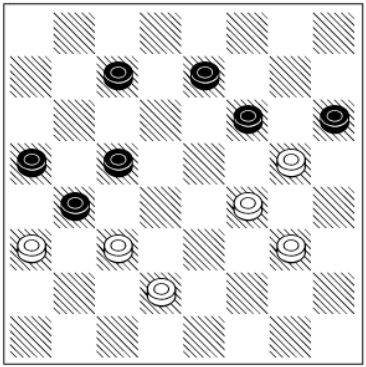
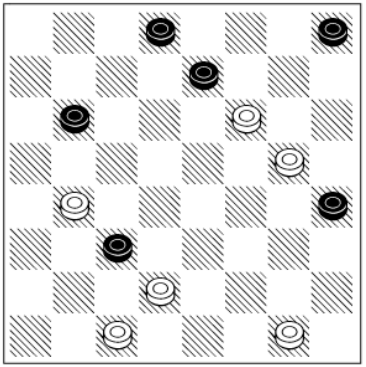
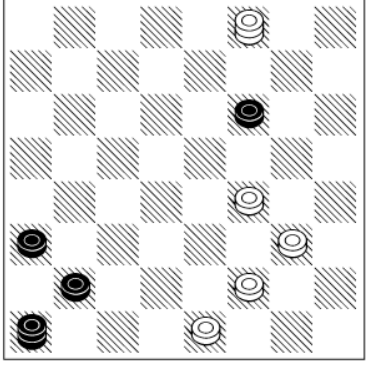
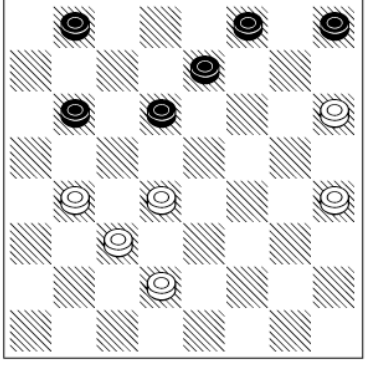
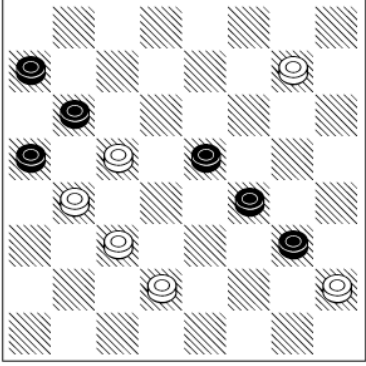
4.2.2 Algettevalmistuse (II õppeaasta) näidisõppeplaan

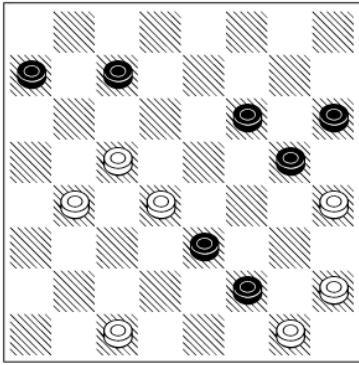
- Kabe hetkeseis Eestis

2 tundi

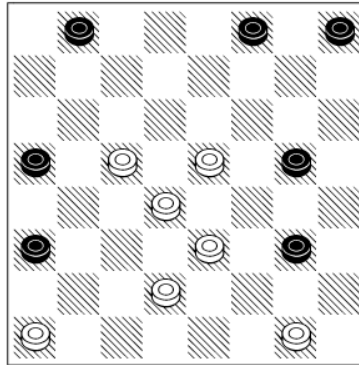
- Kabekoodeks, võistluste läbiviimine 2 tundi
- Avangud. Printsibid isiklikeks avangurepertuaarideks:
 - Vanaavang
 - Uusavang, ka valge poolt välja c5 mitte hõivamine
 - Harkavang
 - Kiilavang
 - Keskavang
 - Lühiülevaade:
 - Pöörd-Bodjanski avang
 - Kauleni avang
 - Šmuljani avang
 - Linnaavang
 - Kallakavang 80 tundi
- Keskmäng, kombinatsioonid 60 tundi
- Lõppmängud 40 tundi
- Arvutiprogrammide algõpe 10 tundi
- Praktiline mäng, rivikabe, ülesannete lahendamine 116 tundi

4.2.2.1 Vene kabe abimaterjal

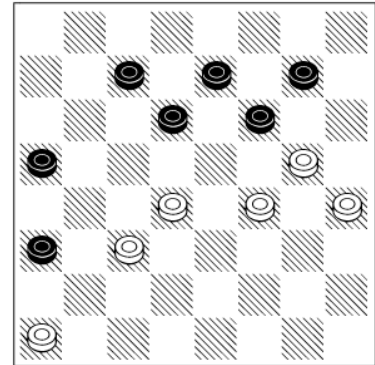
 <p>1.c3-d4 c5xe3 2.g3-f4 e3xg5 3.a3-b4 a5xc3 4.c1-d2 c3xe1 5.g1-f2 e1xg3 6.h2xb8+-</p>	 <p>1.c3-d4 c5xc1 2.a3xc5 f6xf2 3.c5-b6 c1xg5 4.b6xe1 h6- g5 5.e1-d2 g5-h4 6.d2-e1+-</p>	 <p>1.b4-a5 c3xe1 2.a5xc7 d8xb6 3.f6xa5 h4xf6 4.c1-d2 e1xb4 5.a5xg7 h8xf6 6.g1- f2+-</p>
 <p>1.f4-g5 f6xh4 2.e1-d2 b2-c1 3.f2-e3 h4xd4 4.d2-c3 d4xb2 5.f8-h6 c1-g5 6.h6xc1+-</p>	 <p>1.b4-c5 d6xb4 2.c3xc7 b8xd6 3.d2-e3 h8-g7 4.e3-f4 g7-f6 5.f4-g5 d6-e5 6.d4-c5 e7-d6 7.g5xe7 d6xb4 8.h4-g5 f8xd6 9.g5-f6 e5xg7 10.h6xa3+-</p>	 <p>1.g7-f8 b6xb2 2.d2-c3 b2xd4 3.f8-h6 a5xc3 4.h6xb6 a7xc5 5.h2xd2</p>



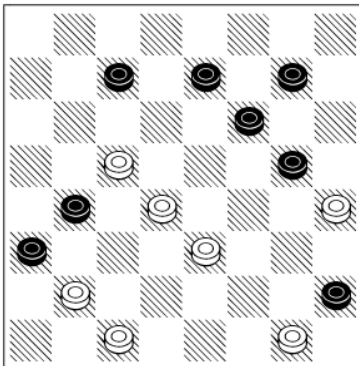
1.h2-g3 f2-e1 2.d4xf2 e1xa5
 3.c5-b6 a7xc5 4.g3-f4 g5xe3
 5.f2xg5 h6xf4 6.c1-d2 a5xe1
 7.g1-f2 e1xg3
 8.h4xf2+-



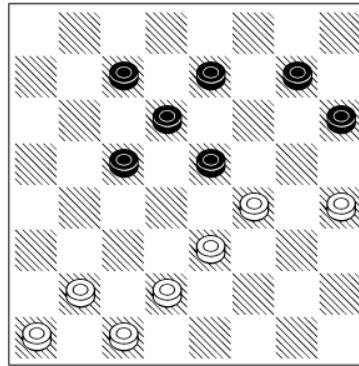
1.c5-b6 a5xc7 2.e5-f6 g5xe7
 3.d2-c3+-



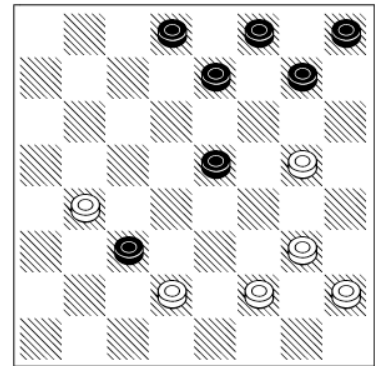
1.a1-b2 a3xc1 2.d4-e5 f6xb2
 3.g5-h6 c1xg5 4.h4xb6
 a5xc7 5.h6xc1+-



1.g1-f2 b4xd6 2.c1-d2 a3xc1
 3.f2-g3 h2xf4 4.d4-e5 f6xf2
 5.h4xg1 c1xe3 6.g1xh6 f4-
 g3 7.h6-e3 g3-h2 8.e3-
 g1+-



1.e3-d4 e5xe1 2.c1-d2 e1xa5
 3.b2-c3 a5xg5
 4.h4xf6xd8xb6xd4xh8+-



1.b4-c5 c3xe1 2.g5-f6 e7xg5
 3.c5-d6 e5xc7 4.g3-h4 e1xg3
 5.h4xf6 g7xe5 6.h2xb8+-

4.2.3 Õppetreeningtöö plaan (I õppeaasta) edasijõudnute grupile

• Ala üldseis	2 tundi
• Kabekoodeks, kohtunikutöö ja võistluste korraldamine	5 tundi
• Kabe ajalugu	5 tundi
• Algõpe rahvusvahelises kabes	30 tundi
• Algõpe brasiilia kabes	30 tundi
• Kabe sundloosimisega, põhimõtted	80 tundi
• Avangud	60 tundi
• Keskmäng	80 tundi
• Lõppmäng	60 tundi
• Mäng arvutiga, arvutiprogrammide kasutamine	40 tundi
• Sportlik režiim ja füüsiline ettevalmistus	8 tundi
• Praktiline mäng, partiianalüüs ja tüüpseisud. Individuaalne töö	40 tundi
• Konsultatsioonipartiid, rivikabe	20 tundi
• Üldfüüsiline ettevalmistus	8 tundi

4.2.4 Õppetreeningtöö plaan (II õppeaasta) edasijõudnute grupile

• Kabe üldseis	1 tund
• Kabekoodeks ja võistluste organiseerimine	2 tundi
• Kabe ajaloost	30 tundi
• Avanguline ettevalmistus	65 tundi
• Keskmäng	100 tundi
• Lõppmängud	45 tundi
• Treeningmetoodika põhialused	2 tundi
• Sportlik režiim ja ÜKE	1 tund
• Kabekirjandus	2 tundi
• Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisud. Individuaalne treening	281 tundi
• Teoreetilised ja kohtunike seminarid, tegelejate ärakuulamine	10 tundi
• Konsultatsioonipartiid, ülesannete lahendamine, rivikabe	35 tundi
• Üldfüüsiline ettevalmistus	50 tundi

4.2.5 Õppetreeningtöö plaan (III õppeaasta) edasijõudnute grupile

- Kabe üldseis 1 tund
- Kabekoodeks, organisatsioon ja võistluste läbiviimine 2 tundi
- Kabe ajalooline areng ja partiid 30 tundi
- Avanguline ettevalmistus 80 tundi
- Keskmäng 90 tundi
- Lõppmängud 50 tundi
- Treeningmetoodika põhiküsimused 4 tundi
- Sportlik režiim ja ÜKE 1 tund
- Kabekirjandus 4 tundi
- Praktiline mäng ja partiianalüüs. Individuaalne treening 264 tundi
- Teoreetilised ja kohtunike seminarid, ülesannete lahendamise võistlused 20 tundi
- Konsultatsioonipartiid, variantide arvestamise kiirus, rivi-kabe 32 tundi
- Üldfüüsiline ettevalmistus 46 tundi

4.2.6 Õppetreeningtöö plaan (IV õppeaasta) edasijõudnute grupile

- Kabe üldseis 1 tund
- Kabekoodeks, võistluste läbiviimine 2 tundi
- Kabe maailmas 20 tundi
- Avangud 80 tundi
- Keskmäng 140 tundi
- Lõppmäng 60 tundi
- Treeningmetoodika küsimused 4 tundi
- Sportlik režiim ja ÜKE 1 tund
- Kabekirjandus 6 tundi
- Praktiline mäng, partiianalüüsid ja tüüpseisude analüüsid. Individuaalne töö 460 tundi
- Üldfüüsiline ettevalmistus 58 tundi

4.2.7 Spordimeisterlikkuse täiustamise (I õppeaasta) näidisõppeplaan

● Kabe üldseis	1 tund
● Kabekoodeks, võistluste läbiviimine ja organiseerimine	2 tundi
● Kabeprogrammide rakendamise ja kasutamise võimalused	50 tundi
● Avangud	80 tundi
● Keskmäng	180 tundi
● Lõppmäng	80 tundi
● Treeningmetoodika küsimused	5 tundi
● Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisude analüüs. Individuaalne töö	530 tundi
● Sportlik režiim ja ÜKE	2 tundi
● Kabekirjandus	12 tundi
● Teoreetilised ja kohtunike seminarid, referaatide koostamine	18 tundi
● Ülesannete lahendamise võistlused	10 tundi
● Üldfüüsiline ettevalmistus	70 tundi

4.2.8 Spordimeisterlikkuse täiustamise (II õppeaasta) näidisõppeplaan

● Kabeajalugu. Läbilõige teooria ajaloolisest arengust	50 tundi
● Avangud	90 tundi
● Keskmäng	170 tundi
● Lõppmängud	102 tundi
● Treeningmetoodika küsimused	6 tundi
● Kabekirjandus	12 tundi
● Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisude analüüs. Individuaalne töö	500 tundi
● Teoreetilised ja kohtunike seminarid, referaatide koostamine	16 tundi
● Ülesannete lahendamise võistlused	14 tundi
● Füüsiline ettevalmistus	80 tundi

4.2.9 Spordimeisterlikkuse täiustamise (III õppeaasta) näidisõppeplaan

● Kabe ajaloolise arengu analüüs	52 tundi
----------------------------------	----------

● Avangud	120 tundi
● Keskmäng	160 tundi
● Lõppmängud	90 tundi
● Treeningmetoodika küsimused ja planeering	6 tundi
● Kabekirjandus	12 tundi
● Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisude analüüs. Individuaalne töö	520 tundi
● Füüsiline ettevalmistus	80 tundi

4.2.10 Kõrgema spordimeisterlikkuse grupi (I õppeaasta) näidisõppeplaan

● Kabe ajaloolise arengu analüüs	55 tundi
● Avangud	140 tundi
● Keskmäng	150 tundi
● Lõppmängud	95 tundi
● Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisude analüüs. Individuaalne töö	500 tundi
● Füüsiline ettevalmistus	100 tundi

4.2.11 Kõrgema spordimeisterlikkuse grupi (II õppeaasta) näidisõppeplaan

● Kabe ajaloolise arengu analüüs	68 tundi
● Avangud	200 tundi
● Keskmäng	150 tundi
● Lõppmängud	120 tundi
● Praktiline mäng. Partiianalüüs ja tüüpseisude analüüs. Individuaalne töö	620 tundi
● Füüsiline ettevalmistus	90 tundi

4.3 Kabetreeneri töö psühholoogilis-pedagoogilised alused

Kabealaseid teadmisi omandatakse treenerite juhtimisel mitmesugustes ringides ja klubides, kuid samuti iseseisva töö kaudu. Seetõttu on kabeõpetuse efektiivsete meetodite väljatöötamine vaieldamatult oluline. Selle pedagoogilise ülesande lahendamine ei ole võimalik lahus

psühholoogiast. Siin aitavad psühholoogiliste uuringute andmed välja selgitada faktoreid, mis mõjutavad õppeprotsessi edukust ja treeneri ning tema hoolealuste vastastikuseid suhteid, määravad õppijate individuaal-psühholoogilisi erisusi, eri vanuseastmes kabetajatega töötamise spetsiifikat jne.

Teaduse ja tehnika tormiline areng, uute infotehnoloogiate tekkimine, igapäevaelu sotsiaalsete aluste muutumine on põhjustanud vaimse töö osakaalu järsu suurenemise kõikides tegevussfäärides, kusjuures on muutunud ka üldine vaimse töö iseloom: tundvalt on suurenenud töötlemist vajava informatsiooni maht, millest on vaja eristada peamine. See aga omakorda muudab printsiipselt kogu faktilise materjali omandamise metodoloogiat.

4.3.1 Treener kui pedagoog ja kasvataja

Näib, et pole probleemi, kuidas ühildada kabepedagoogi ja kooliõpetaja eesmärgi, kuna kabe tõepoolest soodustab abstraktse ning loogilise mõtlemise arendamist, treenib aju, arendab tervet rida väga vajalikke psühholoogilisi omadusi: tahe, püsivus, enesedistsipliin jmt. Igasugune õpetamine peab püstitama kolm eesmärki – hariva, kasvatava ja arendava, mis on omavahel kooskõlas. Kabepedagoog püstitab veel täiendava eesmärgi – õpilase sportlik areng, mida tuleb samuti lahendada komplekselt ülejäänutega. Kahjuks töötavad praegu kabepedagoog ja õpetaja igaüks omaette, ilma omavaheliste kontaktideta. See tuleneb põhiliselt sellest, et praegu on peamine kabe õppimise vorm koolis kabering, mis ühendab erinevate klasside õpilasi. Kabering on kahtlemata vajalik, kuid selleks, et kabe orgaaniliselt sulanduks kooliellu ning õppeprogrammi, on vajalik muuta kabeõpetus fakultatiivseks tunniks, kus käiksid ühe klassi või vähemalt paralleelklasside õpilased. Kõige kasulikum oleks sellega alustada esimesest klassist. Selline variant võimaldab kooskõlastada fakultatiivtunni juhendaja ning õpetaja eesmärgi, tuues sisse ainetevahelised seosed matemaatika, lugemise, geograafia, ajaloo ja kasutades kabet ennetava õpetuse ning teadmiste kinnistamise eesmärgil.

Huvi kabe vastu ilmneb esialgu uudishimu või teadmishuvi kujul. Kabereeglitega tutvumine, esimesed iseseisvad käigud võivad luua uustulnuka jaoks positiivse emotsionaalse toonuse, kutsuda esile soovi teada kabest rohkem. Kuid esialgu pole see veel tõeline huvi, vaid pigem imestus, mille on äratanud uue mängu originaalsus. Selles staadiumis on huvi juhusliku iseloomuga ja kustub osal uustulnukatel kiiresti.

Tõsise kabehuvi kujundamise huvides on väga oluline, missuguseid arvamusi kabega tegelemisest kuuleb algaja teistelt. Mitmesuguste faktorite – kabe propageerimine ühiskonnas,

perekond, kaaslased, suhtumine kabesse koolis – mõju kabehuvi arendamisele on raske mõõta, aga see on ilmne.

Märgime siinjuures, et väga palju sõltub esimese treeneri või õpetaja isiksusest, kellega algaja kabetaja kohtub. Täiesti vale on ettekujutus, et iga tugev kabetaja võib olla algajale hea õpetaja. See töö kuulub treeneripraktikas kõige raskemate, spetsiifiliste tööde hulka. Peamine probleem treeneri jaoks ei seisne mitte teoreetilise materjali keerukuses, vaid algaja kabetaja omapärase psühholoogilise seisundi juhtimise keerukuses. Uustulnuk ei ole veel kabekunsti andunud kummardaja, ta võib sellest iga hetk loobuda. Sel perioodil tuleb juhendajal “võidelda” muude hoolealuse ees avanevate perspektiividega, abistada teda valiku tegemisel. Siinjuures on eriti oluline pedagoogiline takt ning järjepidevus koormuste suurendamisel.

Noorte kabetajate õpetamise esimesel etapil on väga oluline teadlikult lihtsustada hoolealuste esimese edu saavutamist. Pedagoogi põhipositsiooni võib väljendada sõnaga “tunnustamine”. Sel etapil on kasulik uustulnuka mängu pisut üle kiita. Huvi tekib ja areneb ainult siis, kui tegevus toimub ilma erilise pingutuseta, kergelt ja osutub resultatiivseks. Sageli võivad esimesed raskused eemale peletada. Kui huvi on välja kujunenud, siis raskused enam ei hirmuta.

Püsiv huvi ja pürgimine iseseisva praktilise tegevuse poole osutab kabealase kalduvuse tekkimisele. Kalduvuse olemasolu on reeglina võimete arendamise hädavajalikuks eeltingimuseks. Kalduvus on selleks kangiks, mis ergutab inimest tööle, sealhulgas ka kabe alal.

Huvi ja kalduvuse põhjal otsustatakse kabetaja tärkavate võimete üle. Kuidas aga teha kindlaks tõsise ja püsiva kabehuvi olemasolu? Raske on panna diagnoosi, tuginedes vaid kabetaja enda sõnadele või ümberolijate arvamustele. Rohkem põhjendatult saab tõsise ja püsiva kabehuvi olemasolust rääkida, võttes appi ka muid andmeid. Võib näiteks pakkuda välja järgmise eksperimendi: nõrga võõrkeeleoskusega kabetaja tõlgib ühesuguse raskusastmega tekste, mis sisaldavad või ei sisalda kabealast materjali. Kui mõlemad tõlked on nii kvaliteedi kui ka kiiruse poolest võrdsed, siis on kahtlused tõsise kabehuvi olemasolu suhtes põhjendatud.

Õppetöö organiseerimisel tuleb peatähelepanu pöörata mängulistele momentidele. A. Nimzowitsch: “Õpilast tuleb panna huvi tundma, ta peab kohe tunnetama, et see on mäng, kus võit on võimalik ja joovastav.” Mängimist võib ja tuleb alustada isegi siis, kui kõik kabereeglid pole veel selged. Eriti oluline tähtsus on õppetöös elava, sundimatu õhkkonna loomisel, võimel

vältida kuivust ja igavust. See suurendab tunduvalt õpilaste motivatsiooni kabe õppimiseks. See on eriti tähtis nooremates klassides, algajatega töötamisel. Kas see on õppetöö? Pigem suhtlemine, kabemaailma sissejuhtimine. Sel etapil pole vaja ranget distsipliini, see võib eemale peletada. Jah, võib minna kärarikkaks... Kuid õhkkond on asjalik. Tuleb ju proovida partiisid mängida.

Teadlased hakkasid juba küllalt ammu tegelema uuringutega kabe mõjust inimese intellekti ja iseloomu arengule. Tänapäeval on erilise tähtsuse omandanud inimese analüütiliste võimete arendamise probleem. See on tingitud vaimse töö osakaalu järsust tõusust kõigis tegevussfäärides. Muutunud on ka vaimse töö iseloom: tunduvalt on suurenenud töötlemist vajava informatsiooni maht, millest tuleb välja sõeluda peamine. See aga sunnib omakorda üha enam faktide tuupimist asendama üldistamise ja tohutu faktilise materjali interpreteerimise oskustega.

On kindlaks tehtud kabe positiivne roll inimese ettevalmistamisel taoliste ülesannete lahendamiseks. Täpset loogilist mõtlemist on kergem treenida kabemängu abil (peetakse silmas tõsiseid partiisid) kui kasutada sel eesmärgil loogikaõpikut. On teada, et inimene õpib palju produktiivsemalt ja tulemuslikumalt mängu käigus kui muu õppimisviisi abil. Samuti on teada, et enamik kabeseise on probleemse iseloomuga, see tähendab, et nende puhul pole võimalik kindlaks teha ainsat, absoluutselt parimat teed mängu arendamiseks. Seetõttu tuleb kabetajal sageli tegutseda määramatuse tingimustes, tuginedes intuitsioonile, võttes riske. Niisiis aitab kabe arendada intuitsiooni ja loovat mõtlemist.

Kabemäng nõuab intensiivset ja pikaajalist tähelepanu. Võib suurepäraselt mängida ja saavutada võiduseisu, kuid piisab mõnest sekundist tähelepanu nõrgenemisest, et kogu eelneva töö viljad läheksid tühja. Kabet mängides on samuti hädavajalik mõttes ette näha muutusi kabendite asetuses. See arendab igal juhul kujutlusvõimet. On võimatu ette kujutada head kabetajat, kel puudub mängu käigus tekkivate erinevate variantide meeldejätmise võime.

Kabe mõjutab mitte ainult intellektuaalseid funktsioone, vaid ka lapse iseloomu tervikuna, kuna kabe ei kujuta endast mitte ainult vaimsete võimete, vaid ka karakterite võistlust.

Kabes on tuntud eeskujude järeleahvimine ja passiivsus perspektiivitud. Kabe nõuab oskust iseseisvalt püstitada ülesandeid ning neid lahendada, seega õpetab katsetamist selle mõiste laiemas tähenduses.

Kabe arendab objektiivset, realistlikku suhtumist partnerisse ja iseendasse. Kabepartii toimub terava vastastikuse kriitika õhkkonnas. Kumbki rivaal püüab teise tegevuses avastada vigu ja neid ära kasutada. Kaotus on mingi omapoolse möödalaskmise paratamatu tagajärg. Kedagi teist oma kaotuses süüdistada pole mõtet. Seepärast stimuleerivad kaotused kabetajat objektiivselt võttes kriitiliseks eneseanalüüsiks ja muutuvad järelkult enesekasvatuse vahendiks.

Kabemäng nõuab otsustusvõimet, julgust, riskivalmidust ja ühtlasi vastutusvõimet otsuste vastuvõtmisel, samuti teatavat ettevaatlikkust. Kõik see loob sageli iseloomus omapärase “ettevaatliku julguse” koosluse, aga samuti viib teatud ratsionalismini. Hästi ettevalmistatud kabetajaid tabavad harva viljatud kahetsemised kaotatud võimaluste pärast, nad arvestavad reaalsel olukorda: käik on tehtud ja tagasiteed enam ei ole.

Mõnede tähelepanekute kohaselt ei kaldu kabetajad mittekabeliste probleemide lahendamisel analüüsima kaugemaid perspektiive, kui antud perioodil on vajalik teostada mingeid kohustuslikke ettevalmistavaid tegevusi. Nähtavasti on seekabes üldtunnustatud reegli peegeldus – kui käsil on forsseeritud variant, tuleb see läbi mängida ja seejärel planeerida järgnevaid sündmusi, aga mitte vastupidi.

4.3.2 Treeneri tegevuse iseloomustus ja sisu loomingulises treeneri-õpilase liidus

Elupraktika kinnitab, et kabetreeneriks sobib inimene, kellel on selleks spetsiifiline kalduvus ja kelle jaoks õpilaste edusammud on tähtsamad kui isiklikud. Kahtlemata pole edu poole püüdlemine ning terve auahnus treenerile võõras, teatud määraneni on see tema tegevuse mootoriks, kuid tandemis treener-õpilane on auahnus alati teisejärguline. Heade ning õpilaste poolt armastatud treenerite iseloomulik tunnus on alati olnud oskus ja püüd ohverdada isiklikud huvid oma õpilaste huvides.

Töövõime ja andumus. Pole saladus, et treeneri või pedagoogi töö ei piirdu ainuüksi vahetu kontaktiga õpilastega. Praktikas treeneri või õpetaja jaoks sellega töö koolis või klubis ei lõpe, vaid võetakse reeglina koju kaasa. Loomulikult nõuab selline töörežiim treenerilt kõrget töövõimet ja pühendumust.

Teadmised. Oskused. Kompetentsus. Treeneril peavad olema vastavad teadmised ja oskused niihästi kabes kui ka (ja mitte vähem) neil aladel, mis moodustavad õppe-pedagoogilise protsessi kompleksi, nimelt pedagoogikas, psühholoogias, tal peab olema ettekujutus kabes ette

tulevatest meditsiinilis-bioloogilistest ja puhtmeditsiinilistest probleemidest jne. Maksimaalselt efektiivse õppe-treeninguprotsessi ülesehitamine on treeneri ja pedagoogi tähtsaim ülesanne ning nõuab selle ülesande realiseerimisel temalt sügavaid teadmisi õpilaste ealistest iseärasustest.

Mis tahes treeneril või pedagoogil on tegemist õpilastega laias ealises diapsoonis: noorematest õpilastest noorukiteni, kõrgema kategooria treeneritel ka täiskasvanutega. Vastavalt ealistele iseärasustele tulebki õppe-treeninguprotsess üles ehitada. Näiteks koostades perspektiivplaani tööks nooremate kooliõpilastega (1.–4. klass), tundub kõige loogilisemana biheivioristlik (st inimfüsioloogiale, antud juhul mälu tugev) õppeprogrammi käsitus. See seletub suure hulga formaliseeritud teadmistega, mis nõuavad lihtsat meelespidamist (käigud, ülesmärkimine jm). Õpetamine peab kulgema arenevas järjekorras, lihtsamalt keerulisele, üleminek järgmisele tasemele on võimalik alles pärast eelneva täielikku ning kvaliteetset omandamist. Töö tulemused on kergesti kontrollitavad ja hinnatavad. Seda suhteliselt “kuiva” kabeõpingute etappi on vaja võimaluste piires mitmekesistada mänguliste võtete kasutamisega.

Siiski, juba järgmine ehk teismeliste vanusegrupp (5.–9. klass) nõuab üleminekut õppeprogrammi humanistlikule käsitlusele. Märkatavamaks muutuvad erinevused mitte ainult füsioloogilises, vaid ka intellektuaalses plaanis, kontrastsemalt avalduvad erinevad huvid üldinimlike väärtuste tunnetamisel. Esiplaanile tõuseb õpilase isiksus kogu oma mitmekesisuses ja selline isiksus nõuab juba ka teistsugust lähenemist ning suhtlemist. Toimub tandemi õpilane-õpetaja üksteise vastastikune rikastamine, vastastikune õpetamine, algab inimese nende omaduste kristalliseerumine ja formeerumine, mida õpilane saavutab kabe edaspidisel tundmaõppimisel ja kasutamisel oma intellektuaalse potentsiaali tõstmiseks. Sel etapil õpitakse juba mängu strateegia ja taktika põhiprobleeme, ilmub püsiv huvi iseseisvaks tegutsemiseks, tekib arusaamine (tõsi, vanemates klassides) sellest, et samad omadused, mis on möödapääsmatult vajalikud kabemängu õppimisel, nagu püsivus, enesedistsipliin jm, on alati vajalikud, kogu elu jooksul.

Organisatoorsed võimed. Kuigi see tegevus väljub tegeliku õppe-treeninguprotsessi raamidest, ei tohi seda siiski alahinnata. On vaja enam-vähem pidevat kontakti õpilase vanematega, eriti nooremas koolieas, kuna kodus heatahtliku ja soodsa psühholoogilise kliima loomine kabeõpinguteks annab lapsele täiendava motivatsiooni tõsiseks kabega tegelemiseks, samuti aga iseseisva töö stiimuliks. Peale selle on oskus organiseerida ja edukalt läbi viia treeningukogunemisi ja koguni võistlusi samuti hea treeneri hädavajalik positiivne omadus.

Psühholoogia. Treeneril peab olema teatud psühholoogiline “vaist” otsuste vastuvõtmisel mittestandardsetes olukordades, eriti kui need situatsioonid on seotud lastega. Seda liiki mittestandardised psühholoogilised situatsioonid võivad tekkida niihästi võistlusteks valmistumise kui ka võistluste käigus ja treener peab oskama leida õigeid lahendusi, et peale kõige muu mitte kaotada keerulisse olukorda sattunud õpilast, säilitada tema sportlik vorm, häälestada teda mänguks kindla vastasega, rakendada õpilaste juures psühholoogilistaastavate abinõude kompleksi (näiteks leevendamaks kaotuse korral emotsionaalset stressi), arvestada oma töös õpilaste isikuomadusi jne. Kõik see saavutatakse ja seda täiustatakse treeneritöö kogemuste omandamise käigus.

Enesetäiendamine. Hea treener või pedagoog ei tohi kunagi jääda paigale oma teadmiste ja oskuste professionaalse taseme täiendamisel, ta peab olema kursis kõige uuema, mis ilmub naaberteaduste alalt ja on mingil moel seotud tema töö spetsiifikaga; ta peab omandama uusi infotehnika vahendeid. Just need loetletud treeneri ja pedagoogi omadused teevadki ta heaks!

5. Kabevõistluste organiseerimine ja läbiviimine

5.1 Võistlused ja võistlussüsteemid

Võistlusi viiakse läbi üldjuhul parimate selgitamiseks. Samas on vahel võistluste läbi viimise eesmärgiks spordiala propageerimine, noortele treeningute vahelduse pakkumine, võitjatele kõrgemal tasemel osalemise õiguse määramiseks jne.

Võistlussüsteemi valikul tuleb arvesse võtta alljärgnevat:

- Võistlejate (võistkondade) arv
- Võistluspaiga ja -vahendite võimalused
- Ajakava
- Majanduslikud vm tingimused

Võistluste läbiviimiseks on spordis mitmeid erinevaid võimalusi:

1. Ringsüsteem – kõik osalejad võistlevad kõikide võistlustel osalejatega.
2. Šveitsi süsteem – võistleja võistlemine osade võistlejatega. Suurema võistlejate arvuga võistlused, mille puhul on ebareaalne kõikide vastastega võistelda.
3. Väljalangemissüsteem – suurema osalejate hulgaga võistlus, mille puhul kaotaja langeb edasisest võistlusest välja nn ühe kaotuse süsteem. Osadel spordialadel on võimalik ka „kahe kaotuse süsteem“, mille puhul ühe kaotuse korral on võimalik nn miinusingist jätkata võistlust.
4. Alagruppidega - suurema osalejate arvuga võistlussüsteem, mille käigus alagruppides (üldjuhul) mängitakse kõikide alagrupikaaslastega läbi ning edasi toimub kohtade selgitamine väljalangemissüsteemiga.

Vajadusel saab nendele võistlussüsteemidele tuginedes rakendada väga erinevaid variante, kas siis nimetatud süsteemide siseselt või neid omavahel kombineerides.

Erinevatel spordialadel on võistlussüsteemide kasutamisel oma spetsiifikast tulenevad erinevad traditsioonid. Kubes on enamlevinud võistluste süsteemideks ringsüsteem ja Šveitsi süsteemis võistlused.

5.2 Võistluste juhend ja ajakava arvestus

Võistluste läbiviimisel lähtuvad võistluste korraldajad erinevatest üld-dokumentidest (nt Eesti Kabeliidu koodeks, vastava aasta võistluste üldjuhend) ning vastavaks võistlusteks koostatud võistlusjuhendist (reglement), milles täpsustatakse vastava võistluse jaoks tehnilised detailid, mida üld-dokumendid ei kajasta. Näiteks määratletakse võistluste reglemendis täpsem ajakava, osalejad, võistlussüsteem, paremusjärjestuse selgitamine, kohtunikud jne.

Kuna enamuse kabevõistlusi toimub tänapäeval nn Fischeri süsteemis, mille puhul iga sooritatud käigu eest lisatakse mängijate lisaaega, siis võistlussüsteemi valikul on vajalik arvestada voozu pikkust. Nii arvestatakse nt 100ruudulises kabes partii pikkuseks 60 käiku. Seega levinud täispika kabe võistluse voozu pikkuseks (80 min + 1 min käigule) on 4h ja 40 min. Seega järgmist voozu ei saa alustada enne 5-6 tunni möödumist ning päevas on võimalik läbi viia kas 1 voozu või ülepäeviti 2 voozu.

Kuna aga mõni võistluspartii võib veelgi pikemaks minna (nt käike rohkem, nt 90 käiku, mille puhul võib voozu pikeneda 1h võrra) ja võistlejad vajavad ka vahepeal taastumisaega, siis on võistlussüsteemi, ajakava ja võistlusjuhendi ettevalmistamine väga tähtis.

5.3 Voozu ja partii

Voozu on osavõtjate selline paardesse jaotamine, kus kõik osavõtjad saavad üheaegselt mängida. Kaheksa osavõtjaga turniiril on ühes voozus neli paari, seega on neli mängu. Üheksa osavõtja puhul on ühes voozus samuti neli mängu aga sellisel juhul on üks võistleja (võistkond) lihtsalt mänguvaba.

Igas voozus on osavõtjate arvust poole vähem mängu (partiisid). Näiteks kümne osavõtja korral on ühes voozus 5 mängu, kaheksa puhul neli jne. Paaritu arvu osavõtjate puhul tuleb lahutada üks(mänguvaba) ja ülejäänud arv jagada kahega.

5.4 Ringsüsteem

Ringsüsteemi peetakse spordis üheks paremaks parimate selgitamise võimaluseks, kuna juhuslikkus on viidud miinimumini. Samas on suurema osalejate arvu puhul see liialt pikaks või lausa võimatuks. Siinkohal on alternatiiviks võistlejate alagruppideks jaotamine, mille

puhul mängijad kohtuvad ainult oma alagrupikaaslastega ning seejärel vastavalt tulemustele oma alagrupis muude vastastega (nt võitjad omavahel).

Ringsüsteemi puhul peab arvestama ajakuluga, mis tuleneb valemist:

Kogu aeg = osalejate arv (paaritu arvu puhul +1) x üheks vooruks kuluv aeg.

Aeg-ajalt kasutatakse ka kahegrupi süsteemi, sel puhul paigutatakse mängijad tabelisse nii, et ühe klubi, riigi jne. mängijad paikneksid tabeli ühel poolel, mis võimaldab nendel omavahel kohtuda võistluste esimesel poolel vältimaks nn kokkuleppemänge.

Mõningad paarimise üldtingimused:

1. Võistlejad kohtuvad omavahel üks kord. Väikese osavõtjate arvu puhul on võimalik ka vastastel omavahel kohtuda mitu korda (mitmeringiline ringsüsteem). Kohtade jagamisel võib tulla nn järelmatš.
2. Üldjuhul mängijate värvid vahetuvad voorust vooru ning mustade ja valgetega mängude arv mängijal on võrdne (+/- 1).

5.5.1 Ringsüsteemi loosimine ja paarimine

Tänapäeval tehakse enamus loosimisi (algnumbrite andmine) ja paarimisi (võistluspaaride määramine) arvutiprogrammide abil.

Ringsüsteemi esimese vooru eel loositakse (vajadusel koos lisatingimustega sama klubi, föderatsiooni vms mängijate kohta) igale osalejale järjekorra number.

Edasi paaritakse arvutis või kohtuniku poolt käsitsi vooru partiid vastavalt [Kabekoodeksi Lisa 3/ ringsüsteemi voorutabelitele](#).

Näiteks 9-10 mängijaga voorutabeli võib visualiseerides välja joonistada ka nii:

Jrk	Nimi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mängija 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Mängija 2	2	1	4	5	6	7	8	9	10	1
3	Mängija 3	3	4	1	5	6	7	8	9	10	1
4	Mängija 4	4	5	6	1	7	8	9	10	1	2

5	Mängija 5	5	6	7	8		1	2	3	4	9
6	Mängija 6	6	7	8	9	1		3	4	5	2
7	Mängija 7	7	8	9	1	2	3		5	6	4
8	Mängija 8	8	9	1	2	3	4	5		7	6
9	Mängija 9	9	1	2	3	4	5	6	7		8
10	Mängija 10	1	3	5	7	9	2	4	6	8	

Tabel näitab, millised on mängijate voorude vastased ning milliste värvidega mängitakse. Võistluspaarid tekivad kollase diagonaali peegelduses. Nii on esimeses voorus koos mängijad number 1 ja 10, 2 ja 9 jne. Teises voorus mängijad 1 ja 2, 6 ja 10 jne.

Juhul, kui mängijaid on paaritu arv (9) on vastastel, kes peaks mängima tabelis märgitud Mängijaga 10 vaba voor. Esimeses voorus on vaba Mängija 1, teises Mängija 6, neljandas voorus Mängija 7.

Vooru partiide värvid on tabeli ülemises pooles märgitud halliga. Tekib diagonaalist ülesse poolde maleruudustik, mille valgetel väljadel mängija vastava vooru värviks on valged kabendid ning hallidel väljadel vastavalt mustad kabendid. Seega mängib Mängija 1 esimeses voorus valgetega Mängija 10 vastu (paaritu arvu puhul on vaba voor). Teises voorus on tal samuti valged mängija 2 vastu, kolmandas Mängija 3 vastu aga mustad.

Tabelist võib üldistades näha diagonaale (esimese vooru puhul eriti hästi näha nr 1) ning diagonaalidest voorudest arusaamine on eriti abiks käsitsi paarimisel ja värvide määratlemisel.

Võistkonnavõistluste puhul üldjuhul paarimise värvidega mängivad paaritud (1, 3, 5 jne) laudadel paaritud värvidega ning paarisnumbrilistel laudadel (2, 4, 6 jne) vastandvärvidega.

Mikromatši puhul määratleb paarimise värv esimese partii värvi. Teine partii vastaste vahel peetakse vastandvärviga.

Mitmeringilistel ringsüsteemis turniiridel mängitakse teises ringis vastandvärvidega.

NB! Mitmeringilistel võistlustel (vastased kohtuvad omavahel 2x ringsüsteemis) vahetatakse omavahel iga ringi kaks viimast vooru, seda selleks, et mõni mängija ei peaks mängima kolm korda järjest ühtede ja samade värvidega. Nii näiteks kuue osavõtjaga kaheringilisel turniiril vahetatakse omavahel ära neljas ja viies voor ning samuti vahetatakse omavahel üheksas ja kümnes voor.

Asetades vastava vooru partiide tulemused tabelisse, võib kolmanda vooru järel turniiritabel välja näha nii:

Jrk	Nimi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Kokku punkte
1	Mängija 1		0	1							-	1
2	Mängija 2	2								2	-	4
3	Mängija 3	1						0	1			2
4	Mängija 4						2	1	2			5
5	Mängija 5					1	1	1				3
6	Mängija 6				1		0				-	1
7	Mängija 7			0	1	2						3
8	Mängija 8			2	1	1						4
9	Mängija 9		0	1	0							1
10	Mängija 10	-	-				-					0

Võistkondlike võistluste puhul arvestatakse tavaliselt nn suuri punkte (matšivõite). Partiide punkte arvestatakse vajadusel lisakriteeriumina.

Mikromatši puhul arvestatakse matšivõitu. Väikeste punktide (partiide) tulemusi arvestatakse vaid erandjuhtumitel.

5.6.2 Paremaste selgitamine

Paremaste selgitamiseks loetakse kokku mängijate punktide arv. Punktide võrdsuse korral on mitmeid võimalusi, ent Maailma Kabeföderatsioon ja Eesti Kabeliit on segaduste vältimiseks paika pannud kriteeriumid ametlike võistluste kohta.

Individuaalsetel võistlustel:

1. suurem võitude arv
2. omavaheline(sed) kohtumine(sed)
3. parem tulemus kõrgemal kohal oleva mängija vastu

Aga ka muud lisakriteeriumid on võimalikud. Nt Koya süsteem või Sonneborn-Berger.

Mikromatšide puhul:

1. suurem matšivõitude arv
2. omavahelised kohtumised
3. parem tulemus kõrgemal kohal oleva mängija vastu

Võistkondlikel võistlustel:

1. väikesed punktid
2. suurem punktide summa 1. laual, selle võrdsuse korral 2. laual, selle võrdsuse korral 3. laual
3. omavaheline kohtumine

Võistkonnavõistluste ja mikromatšide puhul on võimalik ka nn väikeste punktide tulemust vaadata (nt Eesti Valdade mängudel kasutatakse just seda esimese kriteeriumina, mitte matšivõite).

Näiteks 4 mängijaga kahe ringilisel turniiril tekib selline lõplik turniiritabel:

Koh t	Jr k	Name	R1		R2		R3		R4		R5		R6		Kokk u	Võit e
1	1	Mängija 1	3w	2	4w	1	2b	0	3b	2	4b	2	2w	1	8	3
2	3	Mängija 2	4b	2	3b	0	1w	2	4w	1	3w	0	1b	1	6	2
3	4	Mängija 3	1b	0	2w	2	4b	1	1w	0	2b	2	4w	0	5	2
4	2	Mängija 4	2w	0	1b	1	3w	1	2b	1	1w	0	3b	2	5	1

Antud tabel on väljavõte arvutipaarimise programmist, mis erinevalt eelnevatest tabelitest on turniiri lõpptabel saavutatud kohtade järjestuses. Lisaks näitab see tabel ka vastaseid ja partiide värve.

Antud tabelis on Mängijate 1 ja 2 saavutus punktide järgi. Mängijad 3 ja 4 aga jagavad 5 punktiga 3.-4. kohta. Kuna Eesti Üldjuhend määratleb järgmiseks kriteeriumiks võitude arvu, siis Mängija 3-1 on võite rohkem, mis asetab ta kolmandale kohale. Mängija 4 peab leppima 4ndal kohaga. Kui teiseks kriteeriumiks oleks olnud parem tulemus kõrgem kohal oleva mängija vastu, oleks kolmanda koha saavutanud Mängija 4 (teise vooru viik Mängija 1 vastu).

5.7 Šveitsi süsteem

Šveitsi süsteemiks nimetatakse võistlussüsteemi, mille puhul iga võistleja kohtub kindlaks määratud arvu vastastega ja need vastased sõltuvad tema varasemast tulemusel antud turniiril. Tegemist on alternatiiviga ringsüsteemile, eriti kui mängija arv ei võimalda ringsüsteemi kasutada.

Šveitsi süsteemi tugevuseks võib pidada tema suhtelist ajakokkuvõidu võrreldes ringsüsteemiga ning mängijasõbralikkust võrreldes väljalangemissüsteemidega. Samas, kuna ühest ja selget juhendit ei ole, tekivad ka küsimused, miks korraldajad ja kohtunikud on ühe või teise otsuse vastu võtnud. Siiski on paljudel spordialadel just see võistlussüsteem kõige levinum.

Šveitsi süsteemi erinevaid variatsioone erinevatel spordialadel on mitmeid ja need on küllaltki erinevad nii spordialade lõikes, kui piirkonniti (nt males on Taanis ja Norras kasutusel mõnevõrra teistsugune šveitsi süsteem paarimisega punktigrupis 1-2, 3-4 jne).

Kabes on peamisteks šveitsi süsteemi versioonideks:

1. Reitingute järgne Šveitsi süsteem (Swiss on Rating)
2. Solkoff'i järgne Šveitsi süsteem (Swiss on Solkoff)
3. Hollandi süsteem (Dutch system)

Kabes on maailmaföderatsioon jätnud korraldajatele süsteemi valimise suhteliselt vabaks, ent ametlikud võistlused peaksid toimuma ühe eelpool nimetatud süsteemi alusel.

5.7.1 Šveitsi süsteemi põhimõtteid

Kabes on erinevad šveitsi süsteemid defineeritud ka oma erinevate aspektide poolest:

1. Sama punktisummaga mängijate lõppkohtade jaotus.
2. Mängijate järjestamine esimeseks (ja osades šveitsi süsteemi versioonides ka teiseks) vooru paarimiseks.
3. Mängijate järjestamine edasiste voorude paarimiseks.

4. Sama punktiarvuga mängijate paarimise alused.
5. Paaritu arvulise punktigrupi paarimise meetod.
6. Meetod, kuidas valitakse võistleja, kes „liugleb“ ühest grupist järgmisse.
7. Värvide valiku tähtsus
8. „Liuglejate“ tähtsus ja sellega arvestamine.

Lisaks nendele võivad võistlustel olla ka muud piirangud, mis võivad loosimist mõjutada. Näiteks võib võistlusjuhend välistada sama riigi võistlejate kohtumise turniiri lõppfaasis.

Kuigi šveitsi süsteeme on palju ja nendes orienteerumine on keeruline, on kabes paika pandud mõningad põhimõtted:

1. Sama vastasmängijaga ei saa mängida teist korda.
2. Igas voorus kohtutakse mängijaga, kellel on võimalikult samapalju punkte.
3. Valgete ja mustade kabenditega mängimisi on võimalikult võrdselt.
4. Voorude paarimine ja lõpptulemuse määratlemine on samadel alustel (reiting, Solkoff vms).
5. Paaritu arvu mängijate puhul nn vaba vooru antakse turniiri tabeli altpoolt. Mängija võib olla vaba ainult 1 kord.

Aga ka need tingimused pole absoluutsed – ära jäänud partii korral on võimalik uuesti paar moodustada, punktigrupi puhul võivad osad mängijad „liuelda“ alla või üles jne.

5.7.2 Voorude arv

Voorude arvu valik sõltub mitmetest asjaoludest:

1. Ajakavast
2. Võistluste ametlikkusest (nt ametlikel võistlustel ei saa üldjuhul olla alla 7 vooru).
3. Osalejate arvust

FMJD ja EKL soovivad valida voorude arvu nii, et mängitavate voorude arv ei peaks olema vähem kui 1/3 ega suurem kui pool osavõtjate arvust. Seda üldist reeglit ei saa aga nt liialt suurte osalejate arvuga võistluste puhul rakendada.

Nii ongi nii Eestis kui mujal tavapäraselt 7 või 9 vooru. Arvestades, et kabes on viigid tavapärased ja matemaatiliselt on väikese arvu voorude juures võimatu võistluste järgselt kohti selgitada, siis võistlejate arvu suurenedes peab ka voorude arvu suurendama. Ning ka vastupidi vähendama, kui võistlejaid on liialt vähe. Nii võiks nt 20 mängija puhul olla 7 või 9 vooru. Aga nt 12 mängija puhul on keeruline viia läbi võistlust 9 vooruga ja peaks tegema 7 vooru.

Kohati võib voorude arvu veel keeruliseks teha paaritu arvu osalejaid, kuna šveitsi süsteemis nn vaba voor annab võidupunktid (2). See paneb korraldajad ja kohtunikud kohati väga raskesse seisusse. Nt 11 (või ka 13) võistlejaga viies läbi 7 voorust võistlust on väga suur tõenäosus, et medalikolmikusse tuleb mängija on mänginud 6 mängu ja saanud vaba vooru 2 punkti.

Esimese vooru eel

Esimese vooru paarimine eel tuleb mängijad järjekorda asetada. FMJD näeb siin ette kahte erinevat võimalust:

1. Juhuvalik
2. Reitingute alusel

Juhuvalliku puhul määratakse võistlejate järjekord juhuslikult. Siiski ametlikel võistlustel siiski ei kasutata seda eri tihti, kuna see toob paarimisse juhuslikkust.

Reitingu alusel loositakse olenevalt võistlustest kasutatakse kas Eesti või FMJD reitinguid. Kiir- ja välkkabe puhul on FMJD-l ka eraldi FMJD Blitz reitingud.

Juhul kui mõnel mängijal ei ole reitingut, mis oleks teistega võrreldav:

1. Kui mängijal on teise föderatsiooni (poola, hollandi vm) reiting teisendatakse tema reiting selle võistluse jaoks FMJD reitingukalkulaatori abil kohalikuks.
2. Kui võistlejal ei ole ka seda, võivad kohtunik ja korraldaja oma kogemusele vastavalt määrata talle võimalikult õiglase reitingu.

Tihti peale antakse võistlejaile, kellel ei ole reitingut reitinguks madalaima reitingu omaniku reiting, millest on lahutatud 1. Selline lahendus ei eriti hea mängijate, kes pole nt kaua aega mänginud.

On võimalik ka mängijatele reitingut mitte määrata, ent vähegi mängida oskava mängija puhul (Swiss on Rating süsteemis) on see liialt mõjutav tema vastaste edasiste voorude loosimisi (punktigrupi järjekord määratletakse vastaste keskmise reitingu järgi) või lõpptulemust. Swiss on Solkoffi puhul see sellist tähendust ei oma.

Võrdsete reitingute puhul on mängijate järjekorra määramiseks tavaliselt juhuvalik.

5.7.3 Värvid

Kuna kabes (erinevalt malest, milles „esimese käigu eelis“ statistiliselt 52-56%) ei oma valgete kabenditega mängija eelist mustaga mängija ees, siis üldjuhul kabes värvide vaheldumisele väga suurt rolli ei panda. Kabes on värvide üle vaidluste vältimiseks mugav lahendus – šveitsi süsteemis on tavapärased võistluste pikkuseks paaritu arv voore, mis igal juhul tekitab olukorra, kus kellelgi ei saa olla sama arvu musti ja valgeid kabendeid. Males seevastu on tavapärased paarid arve voore.

Selleks, et paarimisel arvestada ka värvide mõistlikku vaheldumist ja et osalejatel ei tuleks ebaproportsionaalselt ühte värvi kabenditega mängida, on kabes lubatud võistlustel määrata värvide eelistust paarimisel alljärgnevalt:

1. Värvide eelistust ei ole – paarimine viiakse läbi paarimise muid tingimusi järgides nii, et isegi kui värvide poolest ebaloogiline (nt 3 korda järjest ühele mängijale valge).
2. Nõrk värvide eelistus – kui mängija on 2 korda enam mänginud ühe värviga kui teisega, võib kogu grupi paarimist muuta, et anda talle teised värvid.
3. Tugev värvide eelistus – iga vooru järel (eriti peale iga paaris vooru) mängijad ühes punktigrupis kaheks alamgrupiks ning värv saab olema esimeseks kriteeriumiks vastase leidmisel teisest alamgrupist.

Arvutiprogrammides on paarimisel võimalik värvide eelistust määratleda turniiri sätetes.

Mängimata partiisid ei võeta värvide kokkulugemisel arvesse. Sama kehtib ka vabaks jätmise puhul.

Esimese vooru paarimine

Kui võistlejad on järjekorda asetatud, saab esimese vooru ära paarida. Juhul kui mängijaid on paaritu arv, jääb viimase asetusega vabaks ja saab võidupunktid (2).

Mängivad mängijad jagatakse turniiri tabelit poolitades pooleks. Turniiritabeli ülemise poole võistlejad paaritakse tabeli alumise poolega. Ülemise poole esimene mängib alumise poole esimesega, ülemise poole teine alumise poole teisega ja nii järgemööda.

21 mängijaga turniiril, millel esimesele mängijale loositi valged kabendis tekivad järgnev vooru tabel:

1 - 11

12 -2

3 – 13

...

9 – 19

20 – 10

Mängija 21 on selles voorus vaba.

Teises voorus

Peale esimese vooru tulemuste teatavaks saamist kantakse tulemused turniiritabelisse.

Mängijad jagatakse punktigruppidesse (2, 1, 0) ning järjestatakse punktigrupis ühe valiku järgi, olenevalt sellest, mille alusel võistlus toimub:

1. Solkoff, kui võrdne Sonnenborn-Berger (Swiss on Solkoff ja Hollandi süsteemi puhul, ei ole relevantne esimese vooru järel, kuna kõigi 2 punkti omavate mängijate vastaste punktide summa on 0)
2. Isiklik reiting (kui järjekorra number on reitingu alusel, on tegemist reiting järjekorraga)

3. Loosinumber
4. Vastaste keskmine reiting (Swiss on Rating puhul)

Näiteks tekib 8liikmeline punktigrupp punktiga:

1, 2, 3, ..., 8

Need 8 mängijate jagatakse kaheks grupiks oma järjekorranumbri järgi: 1, 2, 3, 4 ning teine grupp 5, 6, 7, 8.

Paarid moodustakse Swiss on Rating ja Swiss on Solkoffi puhul järgnevalt (esimese grupi esimene teise grupi esimesega jne):

1 – 5

6 – 2

3 – 7

8 – 4

Hollandi süsteemis on paarideks (keskele kokku):

1 – 8

7 – 2

3 – 6

5 – 4

Juhul, kui punktigrupis on paaritu arv võistlejaid, liigub nõrgima reitinguga (suurima järjekorranumbriga) allapoole ühe punktigrupi võrra mediaangrupi poole. Ning võimalusel mängib järgmises grupis kõrgeima asetusega mängijaga.

Mediaangrupp (keskgrupp) on grupp, kus paikneb tabeli keskkohas olev mängija. Kui tegemist on paarisarvu mängijatega, siis see grupp, kus paikneb kahest keskmisest madalam.

Samuti toimitakse turniiri tabeli alumise poolega, aga ümberpööratult.

Võistluse arenedes võib tulla ka hetki, mil nt grupist alla tulija on esimese järgmise grupi mängijaga juba mänginud, sel juhul mängib ta järgmisega jne. Samuti võib mingil muul põhjusel olla vajalik punktigrupp laiali lüüa (mängitud omavahel, värvide sobimatus, mitte sobimine teistel mängijatele vms).

Eriti võistluste lõpu poole on soovitatav, et paarimist teostatakse alt üles ja ülevalt alla mediaangrupi suunas. Tervikuna võib öelda, et voo ru paarimine on valmis siis, kui kõik paarid on kokku saanud. Eriti käsitsi paarides võib alles paarimise lõpetades selguda, et on vaja paarimisse muudatusi sisse viia.

Paaritu arvu võistlejate puhul teises voo ru:

1. Parema paarimise saavutamiseks esimeses voo ru vaba olnud mängija paaditakse nagu oleks tal 0 punkti. NB! Osad arvutiprogrammid seda vaikimisi ei kasuta.
2. Vaba voo ru saab turniiri tabeli viimane (0 punktiga suurima järjekorranumbriga mängija).

Edasisised voo rud

Alatest kolmandast voo rust käib loosimine nagu teises voo ru. Siiski võistluse arenedes tulevad mängu muud nüansid, mida paarimise käigus peab arvestama (mängijad omavahel mänginud, värvid, sama klubi/föderatsiooni mängijate mängimise piirang viimastes voo rudes jne).

Alates kolmandast voo rust on hakkab rolli määrama Solkoffi koefitsient.

Tõusjad ja langejad

Mängijad, kes tõusevad või langevad oma grupist teise punktigruppi ning peaksid mängima teises grupis mängijaga, kes eelmises voo ru juba mängist ülemisest (alumisest) grupist tulijaga, loositakse kokku mõne teise mängijaga.

Muud tingimused

Juhul, kui mingi partii venib liialt pikaks ning ajakava vajaks järgmiseks voo ruks uut paarimist, on kohtunikul lubatud viia läbi loosimine arvestusega, et pikale veniv(ad) partii(d) loetakse ainult paarimise läbiviimiseks „viigiks“. Samuti käitatakse edasilükatud või katkestatud partiide puhul. Paarimise järel taastatakse turniiritabelis esialgne seis (tulemus puudu).

Loobujatest võistlejad

Loobujatest (turniiri pooleli jätjad) võistlejate poolt võidetud või kaotatud punkte ei annulleerita. Võistluse kestel loobunud mängijad jäävad figureerima lõplikku turniiritabelisse koos nende poolt saavutatud punktidega.

Võistluse tulemused ja kohtade määramine

Olenevalt sellest, kas võistlusi viiakse läbi Swiss on Rating, Swiss on Solkoff (ka Hollandi süsteem) või tegemist on mikromatšidega turniiriga toimub punktide võrdsuse korras toimub kohtade jaotamine:

Swiss on Solkoff puhul

1. Solkoffi mediaansüsteem (punktide summa, kusjuures vähem kui 9 vooru korral ei tule kõige tugevam ja kõige nõrgem vastane arvesse, 9 või enama vooru korral ei tule 2 tugevaimat ja 2 nõrgimat vastast arvesse)
2. kärbitud Solkoffi koefitsient (vastaste punktide summa ilma nõrgima tulemuseta, kui ka see on võrdne, siis vastaste punktide summa ilma teise halvema tulemuseta jne., kuni kohad on selged.)

Swiss on Rating puhul

1. Vastaste keskmine raiting

Šveitsi süsteemiga võistlustel mikromatšide korral

1. Solkoffi mediaansüsteem
2. kärbitud Solkoffi koefitsient

Juhul kui ka lisakriteeriumid ei võimalda kohti selgitada, jäetakse kohad jagamata ja võistlejad jäävad kohti jagama (tavapäraselt alates 4. kohast) või peetakse järelmatš. Järelmatš viiakse läbi üldjuhul vähendatud ajakontrolliga.

Muud süsteemid

1. Teatud turniiride puhul, mille puhul mängijaid on väga palju, reitingud on väga erinevad vms, on ette nähtud ka muud loosimise süsteemid, nagu kiirendatud loosimine neljas grupis, Haley süsteemis paarimine jne.
2. Võistlustel, mille puhul on välistatud matši tulemusena viik (nt väljalangemissüsteem), võidakse kasutada nn Pekingi süsteemi, mille puhul võit täispikas partiis annab 12 punkti (12:0), selle viigi korral mängitakse kiirpartii. Kiirpartii võitja võidab matši 9:3. Ka selle viiki jäädes mängitakse välkpartii, mille võitja võidab 8:4. Juhul, kui ka see jääb viiki, mängitakse nn Lehman-Georgievi formaadis - välgu ajakontrolliga (5 min + 3 sek käigule), kusjuures esimese partii viiki jäädes mängitakse järgi jäänud ajaga uue partii edasi, kuni üks võistlejatest on võitnud. Sellel juhul võitja saavutab tulemuse 7:5. Matši käigus värvid vahelduvad.
3. Vene kabes kasutatakse ametlikel turniiridel palju loosiavangutega (loosiseisudega) kahest partiist koosnevaid mikromatše. Vastavalt võistlusele võivad olla kasutuses nii pikemad nimekirjad loosikäikudest või ka ainult valge või valge ja musta kohustuslik käik. Matši teine partii mängitakse vahetatud värvidega.
4. Pimedate või vaegnägijate puhul on nende paremaks kaasamiseks kasutusel lisatingimused selliste mängijate aitamiseks (abilaud, assistent), kuna tavapärased kabereeglid ei võimaldaks neid normaalselt mängida (puudutab, peab käima reegel jne).
5. Võistkondade vahelistel turniiridel (klubide vahelised võistlused, ESL Jõudi Talimängud jne) kohtuvad võistkonnad omavahel, kusjuures üldjuhul mängivad paaritud värviga paarituarvulised lauad (paarisarvulised vastavalt vastandvärviga). Varumängijate kasutamise tingimused määratletakse võistlusjuhendis või reglemendis. Tavapäraselt kasutatakse šveitsi süsteemi puhul siin matši võidu punkte (va nt ESL Jõudi Talimängud), kuna eriti raske on vaba vooruga võidupunktide korral määratleda põhimõtted, millise tulemusega vaba voor võideti (viik iseendaga, võit +1-ga, võit nulliga vms).
6. Teatud võistlustel kasutatakse ka Handycap'i e. eelise endmist ilmselt nõrgema(te)le mängijatele. Handycapi on võimalik anda ajas (minut lisaks), kabendide arvus (kõrgema reitinguga mängijal napp vähem). Ametlikel võistlustel Handycap'e ei kasutata.

Mängijate õigused

Juhul, kui mängija tunneb, et võistlustel on temaga ebaõiglaselt käitunud korraldajate, kohtunike või vastas võistlejate poolt, on tal õigus pöörduda oma õiguste kaitseks vastavatesse instantsidesse:

- a. FMJD ametlikel võistlustel - FMJD eetikakomitee poole.
- b. EKL ametlikel võistlustel – EKL aukohtu poole.

Väiksematel võistlustel võivad korraldajad ette näha mingi apellatsioonizürii.

Kui kabekoodeksi mingi punkti kohta on mingeid vaidlusi või põhimõttelisi küsimusi võib esitada oma küsimusi ka EKL Kohtunike Kogu või FMJD Tehnilise komisjoni poole.

Arvuti kasutamine paarimisel

Tänapäeval viiakse enamuse võistlusi läbi arvutipaarimise abi. See annab võimaluse korraldajatel ja kohtunikel palju aega kokku hoida.

Kabes on kasutusel peamiselt 2 paarimisprogrammi:

1. DraughtsArbiter – FMJD ametlik tarkvara, millele lisaks mugavale mängijate sisestamisele, paarimisele saab luua lihtsamat kodulehte võistlusele, sisestada partiisid, automaatselt raporteerida võistlustulemusi FMJD-le (reitinguarvestuseks) jne. Venemaal (eriti vene kabe puhul) on kasutusel DraughtsArbiter eelkäija ChessArbiter for Draughts programm, ent see on mõnevõrra väiksemate võimalustega ning ka vananenud. DraughtsArbiter on DraughtsArbiter tasuta kättesaadav.
2. Toernooimanager - Hollandis levinud programm, mis ei ole küll FMJD ametlik programm, aga on siiski väga levinud ja heade võimalustega.

Lisaks on ka muid paarimisprogramme, nende seas mitmeid male paarimisprogramme. Enamuse arvutiprogramme võimaldavad võistlusi läbi viia enamlevinud võistlussüsteemides (šveitsi süsteem või ringsüsteem).

Kohtunik võib mõjuval põhjusel kas siis osaliselt või täielikult arvuti määratud paarid ära muuta.

Kuigi arvutiprogrammid aitavad palju (ja on oma eripäradega), on peakohtunik see isik, kes vastutab paarimise õigsuse eest.

6. Kabemängu ja -õppega seotud arvutiprogrammid

Kabemänguga seotud arvutiprogramme on mitmeid. Treenimiseks ja mängimiseks võib leida nii tasulisi kui tasuta arvutiprogramme.

Üks enamlevinud andmebaasiprogrammidest on Turbo Dabase, kus on võimalik hallata partiisid ja seise erinevates kabeliikides. Rahvusvahelises kabes saab programmi kasutada ka mängimiseks ja analüüsimiseks. Mängumootorina on Turbo Dabases kasutusel programm Flits. Programmi on võimalik kasutada tasuta, kuid täiendavate partiidega andmebaas on tasuline. Tasulise versiooni andmebaas sisaldab 2019. aasta detsembris enam kui 574 tuhat partiid ja 152 tuhat kompositsiooni.

Teine tuntud kabe andmebaasiprogramm on Aurora Borealis, mis võimaldab samuti nii analüüsida enda mängitud partiisid kui ka treenida oma mänguoskusi. Programm mängib erineval tasemel 14 eri kabeliiki. Programmist on olemas nii tasuta kui tasuline versioon. Suurimaks erinevuseks nende vahel on tasulises programmis olev iseõppimisvõime, mis muudab pikemaajalisel kasutamisel programmi mängumootorit tugevamaks ja analüüsi tulemuse kvaliteetsemaks.

Oluliseks võimaluseks kabemängu oskuste parandamiseks on treenida mängides partiisid erinevates veebikeskkondades. Suurimaks eestikeelseks mõttemängude portaaliks on www.vint.ee, kus korraldatakse regulaarselt turniire erinevates kabeliikides. Portaal võimaldab kabeoskusi treenida endale sobival ajal ning vastasteks saab valida endale jõukohased mängijad. Internetis mängimine on eriti populaarne nooremate mängijate hulgas ning on ühes viisiks, kuidas lapsi kabega tegelema meelitada.

Mänguprogrammid

Dam2.2 <https://hjetten.home.xs4all.nl/dameng.html> (ka Moby Dam ja Scan)

KingsRow <http://edgilbert.org/Checkers/KingsRow.htm>

Veebiandmebaasid:

<https://toernooibase.kndb.nl/> Hollandi Kuningliku Kabeliidu poolt ülalpeetav turniiride ja partiide andmebaas

<https://e-dama.net/> (100, brasiilia ja vene kabe; WCDA /kirikabe MM/)

<http://playashshi.ru> (sisse logides on kättesaadavad selles keskkonnas mängitud partiid; tegu on kirikabe analoogiga; palju erinevaid mänguliike)

Andmebaasiprogrammid:

EDEON <http://edeon.ru/>

ToSha <http://samarafed.ucoz.ru/index/0-22>

AURORA <http://aurora.shashki.com>

Turbo Dambase <http://www.turbodatabase.nl/>

Olulisemad kiirklahvid Turbo Dambases:

F8 – uus partii

ctrl + F8 – uus seis

F4 – partiide nimekiri (kas siis täielik või otsingu tulemusel saadud)

Seal täiendavalt: tabulaator – vahetus otsingu tulemusel saadud partiide ja kõikide partiide vahel

F3 – kopeerimine teise andmebaasi

ctrl + F3 – kopeerimine sama andmebaasi lõppu

F2 – partii salvestamine

seal täiendavalt:

F7 – pärast mõne tähe sisestamist mängijate lahtrites avaneb menüü, kus on võimalik valida nimekirjas juba olemasolevaid mängijaid. Sama klahv töötab ka turniiri lahtris ning samuti ka otsinguaknas samadel eesmärkidel

= (võrdusmärk) turniiri ja kuupäeva lahtris sisestavad lahtrisse eelmise samal töösessioonil salvestatud partii turniiri ja kuupäeva

Selleks, et F7 paremini töötaks on partiide sisestamisel on soovitatav iga vooru järel mängijate nimekirja täiendamine ja turniiride nimekirja täiendamine juba pärast esimest vooru (mikromatšide puhul on mõtet mängijate nimekirja täiendada isegi pärast iga uue nime esinemist). Taha saab seda partiide nimekirjast menüükäskudega – Maintenance – Extend players list ja Extend tournaments list.

F6 – partii taasesitus

ctrl + D – laual oleva seisu järgi otsimine

ctrl + M – maskiga otsimine (mängijate nimed, turniirid, mängimise aeg, seisu detailid, löögid jm.)

Partii tekstis liikudes on võimalik hiire parempoolse klikiga lisada partiile kommentaare ja diagramme ning eraldi salvestada mängu fragmente.

LISA 1. Meeste maailmameistrid rahvusvahelises kabes

* *mitteametlikud maailmameistrid*

1885 Anatole Dussaut* (Prantsusmaa), turniir Amiens'is

1886 Anatole Dussaut* (Prantsusmaa), turniir Amiens'is

1887 Louis Barteling* (Prantsusmaa), turniir Amiens'is

1891 Louis Barteling* (Prantsusmaa), turniir Pariisis

1894 *ex aequo* Anatole Dussaut*, Louis Barteling* ja Louis Raphaël* (kõik Prantsusmaa),
turniir Pariisis

1895 Eugène Leclercq* (Prantsusmaa), turniir Marseille's

1899 Isidore Weiss (Prantsusmaa), turniir Pariisis

1899 Isidore Weiss (Prantsusmaa) turniir Amiens'is

1900 *ex aequo* Isidore Weiss ja Gaston Beudin (mõlemad Prantsusmaa) turniir Pariisis
(järelmatši võitis Weiss)

1902 Isidore Weiss (Prantsusmaa) turniir Pariisis

1904 Isidore Weiss matš Jack de Haasiga (Holland)

1907 Isidore Weiss matš Jack de Haasiga

1909 Isidore Weiss turniir Pariisis

1911 Isidore Weiss matš Herman Hooglandiga

1912 Alfred Molimard* (Prantsusmaa) matš Isidore Weissiga

1912 Alfred Molimard* (Prantsusmaa) matš Jack de Haasiga

1912 Herman Hoogland (Holland) turniir Rotterdamis

1925 Stanislas Bizot (Prantsusmaa) turniir Pariisis

1926 Marius Fabre (Prantsusmaa) matš Stanislas Bizot'ga (Prantsusmaa)

1928 Benedictus Springer (Holland) turniir Amsterdamis

1931 Marius Fabre turniir Pariisis

1932 Marius Fabre matš Maurice Raichenbachiga (Prantsusmaa)

1933 Maurice Raichenbach matš Marius Fabre'ga

1934 Maurice Raichenbach matš Reinier Cornelis Kelleriga (Holland)

1936 Maurice Raichenbach matš Leon Vaesseniga (Belgia)

1936 Maurice Raichenbach matš Johan H. Vos'iga (Holland)

1937 Maurice Raichenbach matš Benedictus Springeriga

1938 Maurice Raichenbach matš Reinier Cornelis Kelleriga

1945 Pierre Ghestem (Prantsusmaa) matš Maurice Raichenbachiga

1947 Pierre Ghestem matš Reinier Cornelis Kelleriga

1948 Piet Roozenburg (Holland) turniir erinevates Hollandi linnades (Amsterdam, Haag, Heerlen, Dordrecht, IJmuiden, Rotterdam)

1951 Piet Roozenburg matš Reinier Cornelis Kelleriga

1952 Piet Roozenburg turniir Hollandi eri linnades

1954 Piet Roozenburg matš Wim Huismaniga

1956 Marcel Deslauriers (Kanada) turniir Hollandi eri linnades

1958 Iser Kuperman (NSV Liit) matš Marcel Deslauriers'ga

1959 Iser Kuperman matš Geert van Dijk'iga (Holland)

1960 Vjatšeslav Štšegolev (NSV Liit) turniir Hollandi linnades

1961 Iser Kuperman matš Vjatšeslav Štšegoleviga

1963 Iser Kuperman matš Baba Syga jäi pidamata

1963 Baba Sy (Senegal), talle anti tiitel postuumselt alles 1986. aastal

1964 Vjatšeslav Štšegolev (NSV Liit) turniir Meranos

1965 Iser Kuperman (NSV Liit) matš Vjatšeslav Štšegoleviga

1967 Iser Kuperman (NSV Liit) matš Andris Andreikoga

1968 Andris Andreiko (NSV Liit) turniir Bolzanos

1969 Andris Andreiko (NSV Liit) matš Iser Kupermaniga
1971 Andris Andreiko (NSV Liit) matš Iser Kupermaniga
1972 Ton Sijbrands (Holland) turniir Hengelos
1973 Ton Sijbrands (Holland) matš Andris Andreikoga
1974 Iser Kuperman (NSV Liit) matši ei toimunud, Sijbrands loobus tiitlit kaitsmast
1976 Harm Wiersma (Holland) turniir Amsterdamis
1978 Anatoli Gantvarg (NSV Liit) turniit Arco di Trentos
1979 Harm Wiersma (Holland) matš Gantvargiga
1980 Anatoli Gantvarg (NSV Liit) turniir Bamakos
1981 Harm Wiersma (Holland) matš Gantvargiga
1982 Jannes van der Wal (Holland) turniir Sao Paulos
1983 Harm Wiersma (Holland) turniir Amsterdamis
1983 Harm Wiersma (Holland) matš Jannes van der Waliga
1984 Harm Wiersma (Holland) matš Vadim Virnõiga
1984 Anatoli Gantvarg (NSV Liit) turniir Dakaris
1985 Anatoli Gantvarg (NSV Liit) matš Rob Clerciga
1986 Aleksandr Dõbman (NSV Liit) turniir Groningenis
1987 Aleksandr Dõbman (NSV Liit) matš Gantvargiga
1988 Aleksei Tšižov (NSV Liit) turniir Paramaribos
1989 Aleksei Tšižov (NSV Liit) matš Ton Sijbrandsiga Amersfoortis
1990 Aleksei Tšižov (NSV Liit) turniir Groningenis
1991 Aleksei Tšižov (Venemaa) matš Guntis Valnerisega Tallinnas
1992 Aleksei Tšižov (Venemaa) turniir Toulonis
1993 Aleksei Tšižov (Venemaa) matš Harm Wiersmaga
1994 Guntis Valneris (Läti) turniir Haagis

1995 Aleksei Tšižov (Venemaa) matš Guntis Valnerisega

1996 Aleksei Tšižov (Venemaa) turniir Abidjanis

1998 Aleksandr Švartsman (Venemaa) matš Aleksei Tšižoviga

2000 Aleksei Tšižov (Venemaa) turniir Moskvas

2002 Aleksandr Georgiev (Venemaa) matš Aleksei Tšižoviga (matš peeti tegelikult 2003. aastal)

2003 Aleksandr Georgiev (Venemaa) turniir Zvartsluisis

2004 Aleksandr Georgiev (Venemaa) matš Aleksei Tšižoviga Ufas ja Iževskis

2005 Aleksei Tšižov (Venemaa) turniir Amsterdamis

2006 Aleksandr Georgiev (Venemaa). Pidi toimuma matš Aleksei Tšižoviga, kuid segastel asjaoludel ei saanud viimane oma tiitlit kaitsma. Tiitli saatuse otsustas FMJD direktorite komitee järgmise aasta veebruaris Cannes'is peetud istungil.

2007 Aleksandr Švartsman (Venemaa) turniir Hardenbergis

2008 (2009) Aleksandr Švartsman (Venemaa) matš Aleksandr Georgieviga peeti 2009. aasta juunis Hollandis

2011 Aleksandr Georgiev turniir Emmeloordis ja Urkis

2012 (2013) Aleksandr Georgiev matš Aleksandr Švartsmaniga Tallinnas

2013 Aleksandr Georgiev turniir Ufas

2014 (2015) Aleksandr Georgiev matš Jean Marc Ndjofangiga İzmiris

2015 Aleksandr Georgiev turniir Emmenis

2016 Roel Boomstra (Holland) matš Jan Groenendijkiga Groningenis, Wageningenis ja Haagis

2017 Aleksandr Švartsman turniir Tallinnas

2018 (2018-19) Roel Boomstra matš Aleksandr Švartsmaniga Leeuwardenis, Groningenis ja Assenis

2019 Aleksandr Georgiev turniir Yamoussoukros

LISA 2. Naiste maailmameistrid rahvusvahelises kabes

Naiste maailmameistrivõistluste pidamist alustati 1973. aasta Suhkrurniiri raames ning kuni 1977. aastani toimusid need võistlused koos. Edukaimaks naiskabetajaks on Minskis sündinud, kuid 1989. aastast Riias elav Zoja Golubeva, kes on jõudnud 15 maailmameistriititlini.

Nr.	Aasta	Nimi	Kuuluvus	Mängukoht	Võistlussüsteem
1	1973	Jelena Mihhailovskaja	NSVL	Amsterdam	Turniir
2	1974	Jelena Mihhailovskaja	NSVL	Amsterdam	Turniir
3	1975	Jelena Mihhailovskaja	NSVL	Amsterdam	Turniir
4	1976	Jelena Mihhailovskaja	NSVL	Amsterdam	Turniir
5	1977	Jelena Mihhailovskaja	NSVL	Amsterdam	Turniir
6	1979	Ludmila Sohnenko (Iljina)	NSVL	Sneek	turniir, järelmatš Alena Altšuliga Minskis (aprillis 1980)
7	1980	Alena Altšul	NSVL	De Lier	turniir
8	1981	Olga Levina	NSVL	Riia	turniir
9	1982	Alena Altšul	NSVL	Moskva	matš Olga Levinaga (3+, 8=, 1-)
10	1983	Alena Altšul	NSVL	Sandomierz	turniir
11	1984	Alena Altšul	NSVL	Tallinn	matš Olga Levinaga (3+, 6=, 0-)
12	1985	Alena Altšul	NSVL	Cannes	turniir
13	1986	Zoja Sadovskaja	NSVL	Minsk	matš Alena Altšuliga (3+, 9=, 0-)
14	1987	Olga Levina	NSVL	Minsk	turniir
15	1988	Zoja Sadovskaja	NSVL	Jalta	matš Olga Levinaga (3+, 7=, 0-)
16	1989	Olga Levina	NSVL	Rosmalen	turniir
17	1990	Zoja Golubeva (Sadovskaja)	NSVL	Pitsunda	matš Olga Levinaga (4+, 5=, 0-)

18	1991	Zoja Golubeva	Läti	Minsk	turniir
19	1992	Zoja Golubeva	Läti	Kiiev	matš Nina Jankovskajaga (2+, 9=, 0-)
20	1993	Olga Levina	Ukraina	Brunssum	turniir
21	1994	Zoja Golubeva	Läti		Olga Levina loobus
22	1995	Zoja Golubeva	Läti	Bamako	turniir
23	1996	Zoja Golubeva	Läti	Vught	matš Karen van Lithiga (2+, 1-)
24	1997	Zoja Golubeva	Läti	Mińsk Mazowiecki	turniir
	1998				matš Zoja Golubeva – Ewa Schalley jäi pidamata
					turniir; järelvõistlus Nina Hoekmani (Jankovskaja) ja Tatjana Teterinaga Moskvas
25	1999	Zoja Golubeva	Läti	Jakutsk	
26	2000	Zoja Golubeva	Läti	Zutphen	matš Nina Hoekmaniga
27	2001	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Velp	turniir šveitsi süsteemis
28	2002	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Riia / Ufa	matš Zoja Golubevaga (settidega 2- 1). Esimene sett peeti detsembris Riias ning kaks järgmist märtsis 2003 Ufas.
29	2003	Olga Kamyshleeva	Holland	Zoutelande	turniir
30	2004	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Ufa	matš Olga Kamyshleevaga (settidega 2-1)
31	2005	Darja Tkatšenko	Ukraina	Latronico	turniir
32	2006	Darja Tkatšenko	Ukraina	Jakutsk / Kiiev	matš Tamara Tansõkkužinaga settidega 2-1 (7-5; 10-12; 5-3)
33	2007	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Jakutsk	turniir

34	2008	Darja Tkatšenko	Ukraina	Dniprodzeržõnsk / Ufa	matš Tamara Tansõkkužinaga
35	2010	Zoja Golubeva	Läti	Ufa	kaheringiline turniir
36	2011	Darja Tkatšenko	Ukraina	Dniprodzeržõnsk	matš Zoja Golubevaga settidega 2–1
37	2011	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Rivne	turniir
38	2013	Zoja Golubeva	Läti	Ulaanbaatar	turniir
39	2015	Zoja Golubeva	Läti	Zerendi	matš Tamara Tansõkkužinaga
40	2015	Zoja Golubeva	Läti	Wuhan	turniir
41	2016	Natalia Sadowska	Poola	Karpacz	matš Olga Kamyshleevaga
42	2017	Zoja Golubeva	Läti	Tallinn	turniir
43	2018	Natalia Sadowska	Poola	Riia	matš Zoja Golubevaga
44	2019	Tamara Tansõkkužina	Venemaa	Jakutsk	turniir

LISA 3. Kirjandus

Ajalugu

1. R. C. Bell. *Board and Table Games from Many Civilizations*. ISBN 978-0-486-14557-0
2. <http://draughtshistory.hoofdlijn.nl/>
3. <http://historyofdraughts.blogspot.com>
4. Govert Westerveld. *Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese Checkers player during his stay in France 1910-1911*. 2015.
5. Govert Westerveld. *Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts - Volume I*. 2009-2015.
6. Govert Westerveld. *Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts - Volume II*. 2009-2015.
7. Гетманский А. Э., Гетманский Э. Д. *Шашечные баталии на столеточной доске: Стат. анализ чемпионатов СССР по междунар. шашкам (1954—1991)* / — Тула: Инфра, 2003.
8. Roozenburg (toimetanud Wouter van Beek ja Paul Oudshoorn). 2005. ISBN 9080745421
9. Полянская Н.В. *Кудесницы шашек*. Москва, Физкультура и спорт, 1988.
10. Щёголев В.И. *Чемпионаты СССР. Все победы В.И.Щёголева*. Puštšino-Moskva, 2006.
11. Ton Sijbrands, Jules Welling. *Ton Sijbrands Dammer*. Utrecht/Antwerpen, Prisma, 1973
12. Барский Ю.П. jt. *Русские шашисты: Д. Саргин, П. Бодянский, А. Шошин*. Москва, Физкультура и спорт, 1987.

Avangud

Rahvusvaheline kabe

13. Александр Гетманский. *Курс принципиальных шашечных дебютов на 100-клетках* - М.: Изд-во "ГРАФПРЕСС", 2014. ISBN 978-5-906216-06-9.
14. Aleksander Getmanski. *Kurs debiutów*. PS-BEST Szczecin 2017. ISBN 978-83-924787-9-9

15. В.П.Агафонов. *Курс дебютов: Международные шахки*. Москва, Физкультура и спорт, 1988.

Vene kabe

16. Абаулин В. *Начала в шашечной партии* (из библиотеки начинающего шашиста). Москва, Физкультура и спорт, 1965.
17. Адамович В. *Индивидуальный дебютный репертуар шашиста за белых и черных*. 1982.
18. Литвинович В., Негра Н. *Курс шашечных дебютов*. Minsk, Польшмя. 1985.
19. Цукерник Э. *Теория дебютов*. 1996
20. Высоцкий В., Горин А. *Дебютная энциклопедия Том 1*. Москва, 2004. ISBN 5-93960-009-3
21. Высоцкий В., Горин А. *Дебютная энциклопедия Том 2*. Москва, 2005. ISBN 5-93960-013-1
22. Высоцкий В., Горин А. *Дебютная энциклопедия Том 3*. Москва, 2006. ISBN 5-93960-013-1
23. Высоцкий В., Горин А. *Дебютная энциклопедия Том 4*. Москва, 2007. ISBN 5-93960-013-4
24. Высоцкий В., Цинман Д. *Дебютная энциклопедия по русским шашкам Том 5*. Москва, 2014. ISBN 978-5-946-93361-2
25. Высоцкий В. *Дебютная энциклопедия по русским шашкам 2-е издание Том 1*. Москва, 2018. ISBN 978-5-94693-637-8
26. Высоцкий В. *Дебютная энциклопедия по русским шашкам 2-е издание Том 2*. Москва, 2018. ISBN 978-5-94693-638-5
27. Наумик, В. Парчук, И. *Дебютная энциклопедия летающих шашек*. Brest, Алтернатива, 2014. ISBN 978-985-521-425-1
28. Наумик, В. Парчук, И. *Дебютная энциклопедия по русским шашкам с жеребьевкой начальных ходов и стандартными позициями*. Brest, Алтернатива, 2015. ISBN 978-985-521-482-4
29. Дружинин,Б.И. *Курс вариаций по летающим шашкам. Часть I*. Vilnius 2016. ISBN 978-609-8144-15-4.
30. Дружинин,Б.И. *Курс вариаций по летающим шашкам. Часть II*. Vilnius 2016. ISBN 978-609-8144-31-4.

31. Дружинин, Б.И. *Курс вариаций с жеребьёвкой начальных ходов и позиций. Часть I.* Vilnius 2017. ISBN 978-609-8144-61-1
32. Дружинин, Б.И. *Курс вариаций с жеребьёвкой начальных ходов и позиций. Часть II.* Vilnius 2018. ISBN 978-9955-911-59-3

Keskmäng

Rahvusvaheline kabe

33. И. Куперман *Позиционная игра на столеточной доске.* Кіев, Здоров'я, 1974.

Vene kabe

34. Адамович В. *Позиционные приемы борьбы в русских шашках.* 1976
35. Литвинович, Перченко ШКОЛА ПОЗИЦИОННОЙ ИГРЫ. Moskva, Физкультура и спорт, 1984.
36. Т. Шмульян «СЕРЕДИНА ИГРЫ В ШАШКИ» (3-е издание)
37. Хацкевич Г. «25 уроков шашечной игры» 1979 г.
38. Блиндер и Косенко «Середина игры в шашки » 2008 г.

Lõppmäng

Rahvusvaheline kabe

39. И.Мозер "Шашечные окончания"1963"
40. Л.Витошкин "Секреты этюдного творчества"
41. Л.Витошкин."Антология 100 Часть 1-7
42. Ю.Барский "Окончания в столеточных шашках
43. В.Маламед, Ю.Барский. *Курс шашечных окончаний.* Moskva, Физкультура и спорт, 1989.

Vene kabe

44. Дунаевский А. *Окончание в шашечной партии.* 1965
45. Цирик З. *Окончания партий.* 1953
46. Цирик З. И. «ШАШЕЧНЫЙ ЭНДШПИЛЬ» 1959
47. Федоров М.В. *Энциклопедия эндшпиля I,II,III том.* 2012
48. Puusepp, O. *Kabe lõppmäng.* Tallinn, Eesti Raamat, 1972

Mängutehnika, taktika ja strateegia

Rahvusvaheline kabe

49. Aleksiej Czyżow. *Wprowadzenie do warcabów stupolowych*. Szczecin 2016. ISBN 978-83-924787-7-5
50. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 31.
51. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 32.
52. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 33.
53. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 34.
54. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 35.
55. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 36, 38.
56. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 37, 39.
57. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 40.
58. Ir. I. Koepman. *Practische damkombinaties* - 44, 45, 47, 48, 49, 50.
59. Коврижкин А.И. *Комбинации на столеточной доске*
60. E.Buzhinsky & G.Leibovich. *International Draughts. The Tactical Game. Part I. Classic Positions*. Vilnius
61. E.Buzhinsky & G.Leibovich. *International Draughts. The Tactical Game. Positions with the Draught 27 (24)*. Vilnius, 1991
62. Edward Burzyński. *Strategia i taktyka w warcabach*, Szczecin, Warcpol, 1997 ISBN 978-83-905619-9-9
63. Edward Burzyński, "Strategia i taktyka w warcabach. Lub dwadzieścia lat później. Wydanie II – odnowione i poszerone", Szczecin, PC-BEST, 2018 ISBN 978-83-951803-0-6
64. Edward Burzyński. *Warcabowe abecadlo. Draughts Alphabet*. Szczecin, Warcpol, 2000 ISBN 83-905619-7-2
65. Edward Burzyński. *Warcabowe abecadlo*, (raamatu teine, täiendatud ja parandatud trükk). Szczecin, PC-BEST, 2010 ISBN 978-83-924787-3-7
66. Edward Burzyński, "Cudowny świat warcabów. Książka dla przyszłych mistrzów". Szczecin, Warcpol, 2005 ISBN 83-918541-1-6
67. Куперман И. И. *Стратегия в столеточных шашках*. Moskva, 1964.
68. Кац М. "Уроки стратегии на 100 клетках". Minsk, 2000. ISBN 985-6560-84-5
69. Эдвард Зенонович Бужинский, Яков Лейбович Шаус, "Теория и практика международных шашек", Москва, Физкультура и спорт, 1985

70. Aleksander Wirny. „Strategia i taktika w warcabach stupolowich. Pozycje klasyczne”. Szczecin, PC-BEST, 2015. ISBN 978-83-924787-5-1.
71. Aleksander Wirny. „Strategia i taktika w warcabach stupolowich. Klin, Bonar, Rogatka, Półrogatka.” Szczecin, PC-BEST, 2015. ISBN 978-83-924787-6-8.
72. Ермаков Юрий. ШАШЕЧНЫЙ НАВИГАТОР. Tilzit-polygraph, 2008.
73. Kuperman, I., Kesker, Ü. *Rahvusvahelise kabe alused*. Tallinn, 1961.
74. Šmidt, J. *Kabe sajaruudulisel laual*. Eesti Riiklik Kirjastus, 1956.

Vene kabe

75. Adamovičs, V. *500 dambretes kombinācijas*. Riia, Liesma, 1973.
76. Цукерник, Э.Г. *Антология шашечных комбинаций*. 1987.
77. Цукерник, Э.Г. *Антология шашечных комбинаций. Второе издание*. Moskva, Russian Chess House, 2015. ISBN 978-5-94693-433-6
78. Виндерман, А. *Комбинации в русских шашках*. 1966
79. Волчек. *ШАШЕЧНЫЙ ПРАКТИКУМ 1-й том (1680 поз.)*
80. Волчек. *ШАШЕЧНЫЙ ПРАКТИКУМ 2-1 том (1653 поз.)*
81. Pves, U. *Kabemängu nipid ja tehnika*. Tallinn, 2015. ISBN 978-9949-33-969-3
82. Jahu, H., Tsukernik, E. *Kabekombinatsioon*. Tallinn, Eesti Raamat, 1972.

Psühholoogia

83. Nikolai Krogius. *Psychology in Chess*. 1976
84. Крогиус, Н.В. *Психологическая подготовка шахматиста, 2-е издание*, Moskva, 1979