

## Pikashakkisäännöt

Hyväksytty kerhojen kokouksessa keväällä 2014.  
(Suomessa noudatetaan näitä sääntöjä kansallisissa kilpailuissa)

1. Peliä pelataan FIDEn shakkisääntöjen mukaisesti lukuunottamatta näissä säännöissä mainittuja poikkeuksia.
2. Kummankin pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa oman kellonsa mittaaman, etukäteen määrätyn ajan (yleensä viisi minuuttia) kuluessa. Voidaan myös käyttää perusaikaa ja siirtokohtaista lisäaikaa (Fischer-aika).
3. Kaikissa kelloissa on oltava merkkilaite, "lippu", joka ilmaisee käytettävän ajan tulleen loppuun käytetyksi.
4. Tuomari voi ennen kilpailun alkua määrätä, mihin suuntaan kellotaulujen on näytävä. Mustilla pelaava voi päättää millä puolella lauttaa hän haluaa istua.
5. Pelaajan on painettava kelloa samalla kädellä, jolla hän tekee siirtonsa.
6. Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa.
7. Huomautuksia nappuloiden virheellisestä alkuasemasta, laudan asennosta tai kellojen asetuksesta ei voida tehdä enää, kun kumpikin pelaaja on tehnyt vähintään kolme siirtoa. Kuitenkin, jos kuningas ja kuningatar olivat alkuasemassa vaihtaneet paikkaa, pelaaja voi linnoittua lyhyesti kuningatarsivustalle ja pitkästi kuningassivustalle.
8. Pelaajat eivät saa koskea kelloa muuten kuin kelloa painaakseen tai kellon saattamiseksi suoraan. Pelaajien on käsiteltävä kelloa asiallisesti. Pelaajalla on aina oikeus painaa kellon nuppia siirron tehtyään, pelaaja ei saa pitää kättään kellon nupilla eikä sen yläpuolella.
9. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, on hänen korjattava asema oikeaksi oman kellonsa käydessä. Jos on tarpeen, hänen vastapelaajansa voi käynnistää pelaajan kellon varmistaakseen, että pelaaja korjaa aseman omalla ajallaan. Tuomari voi antaa virheen tehneen pelaajan vastustajalle lisäaikaa.
10. Jos pelaaja koskee ensin yhtä nappulaa ja sitten siirtää toista, vastapelaaja voi käynnistää pelaajan kellon ja vaatia tätä siirtämään ensin koskettamaansa nappulaa.
11. Jos pelaaja siirtää sotilaan viimeiselle riville korottamatta, kummalla tahansa pelaajalla on oikeus pysäyttää kellot korotusnappulan saamiseksi. Jos pelaaja siirtää sotilaan viimeiselle riville, mutta jättää sotilaan korottamatta, kellon painamisen (vastustajan kellon käynnistämisen) jälkeen vastustaja voi vaatia virhesiirtoa. Mikäli vastapelaaja ei vaadi virhesiirtoa, sotilas jää takariville eikä sitä enää myöhemmin voi korottaa.
12. Pelaaja voi korjata laittoman siirron oikeaksi ennen kellonsa pysäyttämistä.
  - a Kummankaan pelaajan huomaamatonta laitonta siirtoa ei voi jälkeinpäin korjata eikä sen perusteella voida vaatia mitään.
  - b Laitonta siirtoa korvattaessa kosketussääntö on voimassa.
  - c Laiton siirto on lopullisesti suoritettu, kun pelaaja on pysäyttänyt kellonsa ja käynnistänyt vastapelaajan kellon. Tämän jälkeen vastapelaaja voi vaatia voittoa.
13. Pelin voittaa pelaaja,
  - a. joka on tehnyt vastapelaajastaan matin.
  - b. jonka vastustaja ilmoittaa antautuvansa,
  - c. jonka vastapelaajan merkkilippu putoaa ensin edellyttäen että:
    - 1) pelaaja osoittaa tämän ja pysäyttää oman kellonsa niin, että sen merkkilippu on vielä

ylhäällä. Vaikka digikelloista näkee, kumman aika on ensin loppunut, jos molemmilta aika on loppunut, peli on tasapeli.

2) pelaajalla on riittävä materiaali matin tekemiseksi. Riittävä materiaali tarkoittaa materiaalia, jolla pelaaja voi pakottaa matin yksinäisestä kuninkaasta. Jos pelaaja, jolla on vielä aikaa jäljellä, voi osoittaa välittömästi pakottavan mattiin johtavan siirtosarjan, hän voi vaatia voittoa, vaikka materiaali ei yleisesti riitäkään mattiin pakottamiseen,

d. jonka vastustaja tekee laittoman siirron, mukaanlukien kuninkaan jättämisen tai altistamisen shakkiin, ja pysäyttää kellonsa. Pelaajan on vaadittava voittoa ennen oman siirtonsa loppuun suorittamista laudalla, kellon painaminen ei ole ratkaiseva, vaan siirron suoritus loppuun. Kuninkaan lyöminen on kielletty, shakin voimassaolo on vain osoitettava. Kuninkaan lyömisestä tuomitaan häviö.

14. Peli päättyy tasan

a. shakkisääntöjen mukaisesti pattitilanteessa ja materiaalin supistuessa riittämättömäksi,

b. pelaajien sopiessa siitä pelin kestäessä,

c. jos pelaajan merkkilippu putoaa sen jälkeen kun hänen vastapelaajansa merkkilippu on jo pudonnut, eikä voittoa ole vaadittu. Vaikka digitaalisista kelloista näkee, kumman aika on ensin loppunut, peli on tasapeli, jos molemmilta on aika loppunut.

d. jos pelaajan merkkilippu on pudonnut ja vastapelaajalla ei ole em. tavalla määriteltyä riittävä materiaalia matin tekemiseen,

e. ikuisella shakilla, aseman toistumisen tai ns. "kuolleen aseman" perusteella. (kuolleen aseman määritelmä: teki kumpi tahansa minkä tahansa laillisen siirron, peli ei enää edisty). Vaatiakseen tasapeliä pelaajan on pysäytettävä kellonsa ja kutsuttava tuomari paikalle; jos vastapelaaja ei suostu tasapeliin, hänen on pelattava niin, että peli edistyy. Jos tuomari toteaa, ettei peli edisty, hän määrää pelin tasapeliksi.

Jos peli ei ole edistynyt tasapelivaatimuksen jälkeen, tuomari voi tuomita pelin tasapeliksi, vaikka aika olisi ylittynyt.

15. Tapahtumajärjestys määrää tuomittaessa. Mikäli tapahtumajärjestystä ei voida selvittää, tapahtumajärjestykseksi katsotaan se, missä järjestyksessä tapahtumista on huomautettu. (poikkeus: laiton siirto ja ajanylitys, laiton siirto häviää)

16. Kiistatilanteessa kumpi tahansa pelaaja voi pysäyttää kellon tuomarin kutsumiseksi.

17. Pelaajaa voidaan rangaista sääntöjen rikkomisesta:

a. ensimmäisellä kerralla pelaaja saa varoituksen,

b. toisella kerralla samassa pelissä pelaaja tuomitaan hävinneeksi.

c. Toistuvissa tapauksissa useissa peleissä, tuomari voi soveltaa muita rangaistuksia, mukaanlukien pelaajan sulkemisen kilpailusta.

18. Tuomari ei saa puuttua peliin millään tavalla, ellei jompikumpi pelaaja niin vaadi. Erikoisesti tuomarin on kiellettyä huomauttaa merkkilipun putoamisesta tai laittomasta siirrosta.

19. Tuomari ei saa ottaa kelloa käteensä paitsi kiistatapauksissa tai kun pelaajat pyytävät häntä näin tekemään tai mikäli tuomari haluaa vaihtaa viallisen kellon.

20. Katsojat ja muiden pelien pelaajat eivät saa puuttua pelin tapahtumiin. Jos katsoja puuttuu pelin kulkuun, esimerkiksi huomauttamalla merkkilipun putoamisesta, tuomari voi määrätä pelin uusittavaksi. Hän voi myös poistaa häiriön aiheuttajan pelihuoneistosta.

21. Tuomarin päätökset ovat lopullisia eikä niistä voi valittaa. Tuomarin toiminnasta voidaan kuitenkin valittaa shakkituomari-toimikuntaan.