

Ehdotus pikashakkisäännöiksi vuodelle 2018

Suomessa pelattavissa pikashakkikilpailuissa käytetään alla olevia FIDE:n pikashakkisääntöjä.

Pikashakkisääntöjen tulkintoja, ohjeistuksia ja eräitä vain pelolaskentaan menevissä kilpailuissa käytettäviä lisäyksiä käsitellään tarkemmin erillisessä liitteessä.

B.1 Pikashakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa joko kiinteässä ajassa, joka on enintään 10 minuuttia pelaajaa kohti, tai annettu alkuaika + 60 x siirtokohtainen lisäaika on enintään 10 minuuttia pelaajaa kohti.

B.2 Kilpailusääntöjen kohdissa 7 ja 9 mainitut aikarangaistukset ovat kahden minuutin sijasta yksi minuutti.

B.3.1 Normaalien shakkisääntöjen kilpailusäännöt pätevät, mikäli:

B.3.1.1 yksi tuomari valvoo vain yhtä peliä ja

B.3.1.2 jokaisessa pelissä pitää pöytäkirjaa tuomari tai hänen avustajansa ja, jos mahdollista, pelit kirjataan elektronisesti.

B.3.2 Pelaaja voi milloin tahansa siirtovuorollaan pyytää tuomaria tai toimitsijaa näyttämään hänelle pitämänsä pöytäkirjaa. Tätä voi pyytää pelin aikana korkeintaan viidesti. Lukuisimmat pyynnöt tulkitaan vastustajan häiritsemiseksi.

B.4 Muussa tapauksessa noudatetaan nopean shakin sääntöjen kohtia A.2 ja A.4.

A.2 Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa, mutta he eivät menetä oikeuttaan vaatimukseen, jotka normaalisti perustuvat pöytäkirjaan. Pelaaja voi milloin tahansa pyytää tuomaria antamaan hänelle pöytäkirjalomakkeen, jotta hän voi merkitä siirrot.

A.4.1 Kun kumpikin pelaaja on tehnyt alkuasemasta kymmenen siirtoa,

A.4.1.1 kellojen asetuksia ei voi enää muuttaa, paitsi jos asetukset vaikuttaisivat kilpailun aikatauluun haitallisesti

A.4.1.2 vaatimusta nappuloiden virheellisen alkuaseman tai laudan virheellisen alkuasennon korjaamiseksi ei voida tehdä. Jos kuningas on alkuasemassa väärässä ruudussa, linnoitus ei ole mahdollinen. Jos torni on alkuasemassa väärässä ruudussa, sen avulla ei voi linnoittautua.

A.4.2.1 Jos tuomari havaitsee säännöissä 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 tai 7.5.4 kuvatun virhesiirron tai sellaiseksi tulkittavan tapahtuman, hänen tulee toimia kohdan 7.5.5 mukaisesti, jos vastapelaaja ei ole tehnyt seuraavaa siirtoaan. Jos tuomari ei puutu asiaan, vastapelaaja on oikeutettu vaatimukseen, jos hän ei ole tehnyt seuraavaa siirtoaan. Jos vastapelaaja ei esitä vaatimusta eikä tuomari puutu asiaan, sääntöjen vastainen siirto jää voimaan ja peli jatkuu. Kun vastapelaaja on tehnyt seuraavan siirtonsa, sääntöjen vastaista siirtoa ei ole mahdollista korjata, elleivät pelaajat tästä keskenään sovi ilman tuomarin puuttumista asiaan.

A.4.3 Vaatiakseen voittoa ajalla vaatija voi pysäyttää shakkikellon ja kutsua tuomarin paikalle. Peli on kuitenkin tasapeli, jos asema on sellainen, että vaatija ei voi tehdä vastapelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla.

A.4.4 Jos tuomari huomaa molempien kuninkaiden olevan shakissa tai sotilaan olevan kauimmaisella rivillä alkuasemastaan, hän odottaa, kunnes seuraava siirto on loppuun suoritettu. Jos laitton asema on tämän jälkeen edelleen laudalla, hän tuomitsee pelin tasapeliksi.

A.4.5 Myös tuomarin tulee puuttua peliin, jos hän huomaa kellon merkkilipun pudonneen.

B.5 Kilpailun erikoismääräykset määrittävät, käytetäänkö kilpailun kaikissa peleissä sääntöä B.3 vai sääntöä B.4.

Liite vuotta 2018 koskevaan pikashakkisääntöehdotukseen: Tarkennuksia, tulkintoja ja ohjeistuksia

Pikashakissa noudatetaan FIDEn shakkisääntöjä niihin 1.7.2017 ja 1.1.2018 voimaan tullein muutoksin, jotka koskevat erityisesti laittomien siirtojen ja laittomaksi siirroksi katsottavien toimien rangaistuksia.

Seuraavassa on esitelty joitakin pikashakkisääntöjä koskevia tarkennuksia, tulkintoja ja ohjeistuksia. Näitä voidaan käyttää lähinnä sellaisissa kansallisissa kilpailuissa, jotka eivät mene FIDEn vahvuuslukulaskentaan.

1. Kuninkaan lyöminen on laitton siirto.

2. Myös pikashakissa tuomarin on huomautettava ajanylityksestä sen huomattessaan. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä muu käytäntö.

3. Virhesiirtoa ja vastaavaa tapahtumaa käsitellään sääntöjen kohdassa 7.5.

Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä myös muu käytäntö, esim. se, että peli päättyy jo ensimmäisen virhesiirron jälkeen.

4. Vain pelaajalla, jonka kello käy, on oikeus korjata nappuloiden sijaintia laudalla.

Tämän säännön rikkomisesta rangaistaan ensin varoituksella ja toisella kerralla pelin häviämisenä. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä myös muu käytäntö.

5. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, hänen on korjattava asema ennalleen omalla ajallaan. Kumpi tahansa pelaaja voi tarvittaessa pysäyttää shakkikellon ja pyytää tuomarin apua.

Tämän säännön rikkomisesta rangaistaan ensin varoituksella ja toisella kerralla pelin häviämisenä. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä myös muu käytäntö.

6. Mikäli molempien pelaajien elektroniset kellot näyttävät nollaa (0.00), pelin tulos määräytyy kellon osoittaman tapahtumajärjestyksen mukaan.

Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan kuitenkin määrätä, että tulos on tasapeli.

7. Pelattaessa kiinteällä peliajalla käytetään seuraavaa sääntöä, jossa on sovellettu normaalishakin pikapeliloppuisten pelien ohjeistoa (III.5).

7.0 Jos siirtovuorossa olevalla pelaajalla on aikaa jäljellä vähemmän kuin 30 sekuntia, hän voi vaatia tasapeliä ennen merkkilippunsa putoamista sen perusteella, että vastustaja ei voi ja/tai ei yritä voittaa peliä "normaalein keinoin". Hänen on kutsuttava tuomari, ja hän voi pysäyttää kellot.

7.1 Jos tuomari toteaa, ettei vastapelaaja yritä voittaa peliä normaalein keinoin tai että peli ei ole voitettavissa normaalein keinoin, hän määrää pelin tasapeliksi. Muussa tapauksessa hän lykkää päätöstään tai hylkää vaatimuksen.

7.2 Jos tuomari lykkää päätöstään, vastapelaajalle voidaan antaa yksi minuuttia lisää aikaa ja peli jatkuu, mikäli mahdollista tuomarin valvonnassa. Tuomari tekee päätöksensä myöhemmin pelin kestäessä tai mahdollisimman nopeasti sen jälkeen, kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut. Tuomari päättää pelin tasapeliksi, mikäli hän toteaa, että aikansa ylittäneen pelaajan vastapelaaja ei voi voittaa normaalein keinoin tai että hän ei tehnyt riittävää yritystä voittaakseen pelin normaalein keinoin.

Liite 2 vuoden 2018 pikashakkisääntöehdotukseen:

Shakin sääntöjen kohta 7.5 sellaisena, kuin se tulee voimaan 1.1.2018

7.5.1 Laiton siirto on suoritettu loppuun kun pelaaja on painanut kelloaan. Jos pelin kestäessä havaitaan, että on tehty sääntöjen vastainen siirto, asema on palautettava juuri virhettä edeltäneeseen tilanteeseen. Jos juuri virhettä edeltävää asemaa ei voida palauttaa, peliä jatketaan viimeisestä palautettavissa olevasta, virhettä edeltäneestä asemasta. Sääntöjä 4.3 ja 4.7 sovelletaan sääntöjen vastaista siirtoa korvaavaan siirtoon. Tämän jälkeen peli jatkuu palautetusta asemasta.

7.5.2 Jos pelaaja on siirtänyt sotilaansa kauimmalle riville alkuasemasta ja painanut kelloaan, mutta ei ole vaihtanut sotilasta uuteen nappulaan, siirto on laiton. Sotilas vaihdetaan sotilaan kanssa samanväriseksi kuningattareksi.

7.5.3 Jos pelaaja painaa kelloaan tekemättä siirtoa, sitä pidetään ja siitä rangaistaan laittomana siirtona.

7.5.4 Jos pelaaja käyttää kahta kättä yhden siirron suorittamiseen (mikä voi tapahtua linnoittautuessa, lyönnissä tai korotuksessa) ja on painanut kelloaan, sitä pidetään ja siitä rangaistaan laittomana siirtona.

7.5.5 Kohdan 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 tai 7.5.4 edellyttämien toimenpiteiden tultua suoritetuiksi ensimmäisen loppuun suoritettun laittoman siirron kohdalla tuomari antaa virheeseen syyllistyneen vastapelaajalle kaksi minuuttia lisäaikaa.

Jos sama pelaaja syyllistyy toisen kerran laittomaan siirtoon, hän häviää pelin. Peli on kuitenkin tasapeli, jos vastapelaaja ei voi tehdä virheen tehneen pelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla.

(Kohdat 7.7 ja 7.8 on poistettu ja korvattu yllä olevilla kohdilla 7.5.3 ja 7.5.4)