

# Suomen pikashakkisäännöstö

Suomessa pelattavissa pikashakkikilpailuissa käytetään joko alla olevia FIDE:n pikashakkisääntöjä tai ohessa olevia joukkuepikashakin SM-kilpailuja varten laadittuja sääntöjä.

=====

Pikashakkia pelattaessa noudatetaan normaaleja shakkisääntöjä seuraavin poikkeamin.

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 kertaa 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 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 laittoman siirron 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 myös, jos hän huomaa kellon merkkilipun pudonneen.

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

## Pikashakkisäännöt joukkuepikashakin SM-kilpailuja varten

1. Peliä pelataan Fiden shakkisääntöjen (normaali shakki sekä täydennykset nopeaa ja pikashakkia varten) mukaisesti seuraavin poikkeuksin.
2. Tuomarilla ei ole oikeutta huomauttaa ajan ylityksestä tai laittomasta siirrosta, vaan niistä huomauttaminen on pelaajan vastuulla. Tuomari voi kuitenkin lopettaa pelin, jos kummankin pelaajan aika on loppunut.
3. Virheellistä alkuasemaa saa korjata vain ensimmäisten kolmen siirron aikana.
4. Kuninkaan lyöminen katsotaan laittomaksi siirroksi.
5. Pelaaja saa korjata (parantaa) nappuloiden sijaintia laudalla vain omalla ajallaan.
6. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, hänen on korjattava asema ennalleen omalla ajallaan. Jos pelaaja kuitenkin on tahattomasti aiheuttanut epäjärjestyksen siirtonsa ja kellonsa painamisen jälkeen, hänelle on annettava mahdollisuus korjaukseen käynnistämällä hänen kellonsa.
7. Fiden kilpailusääntöjen kohdat 9.2 ja 9.3 (tasapelivaatimukset) eivät ole voimassa.
8. Peli päättyy ensimmäiseen sellaiseen laittomaan siirtoon tai sellaiseksi katsottuun toimenpiteeseen, josta vastapelaaja esittää vaatimuksen.
9. Vastustajan ajan ylittyessä pelaaja voi vaatia voittoa vain, jos hänellä on mattiin riittävä materiaali. Riittävä materiaali tarkoittaa materiaalia, jolla pelaaja voi pakottaa matin yksinäisestä kuninkaasta. Apumatteja ei oteta huomioon.
10. Jos havaitaan sekä pelaajan laitton siirto että vastustajan ajan ylitys, niin laittoman siirron tehnyt pelaaja häviää pelinsä.
11. Mikäli kummankin pelaajan aika on loppunut, peli on tasapeli.
12. Tuomarin päätökset ovat lopullisia, eikä niistä voi valittaa.