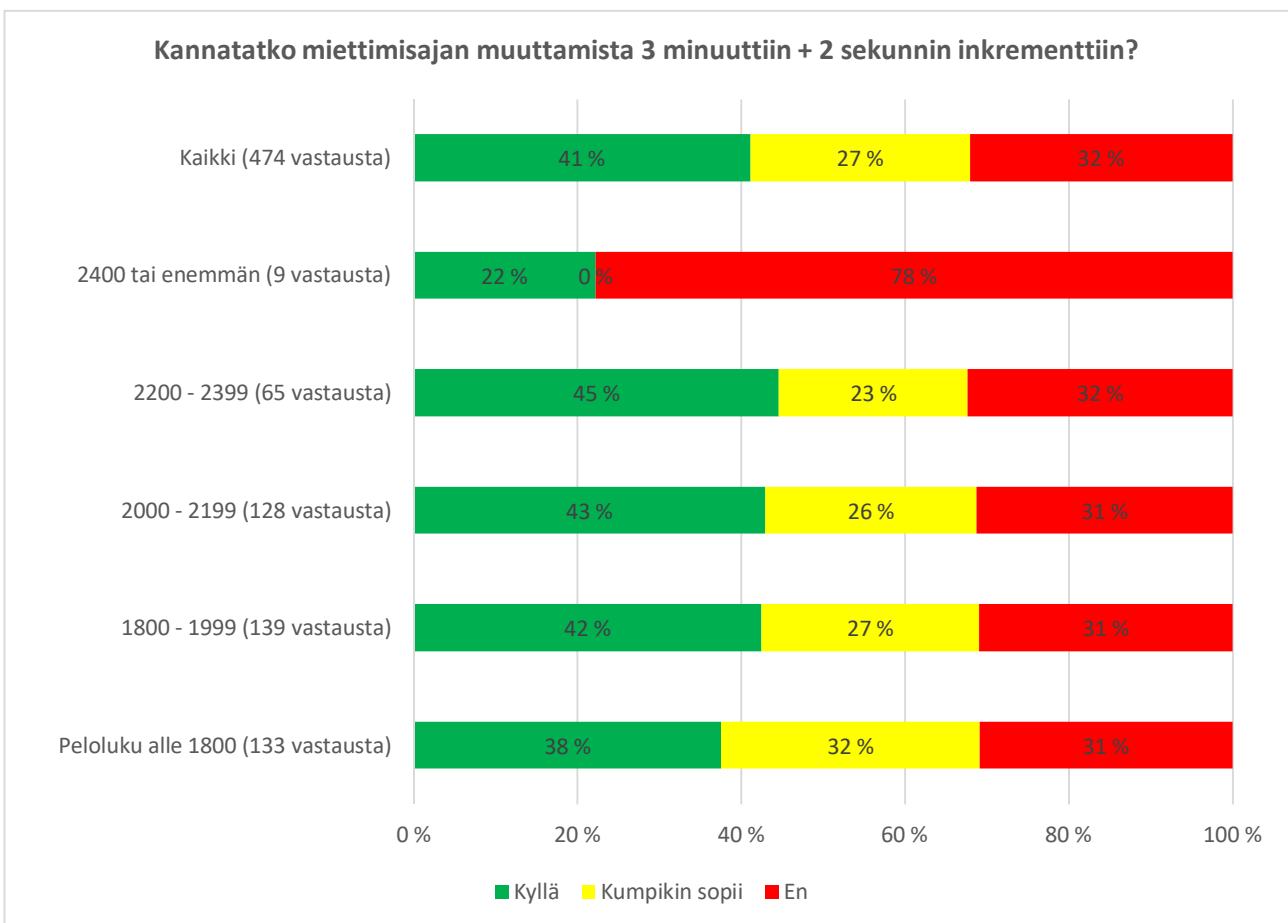
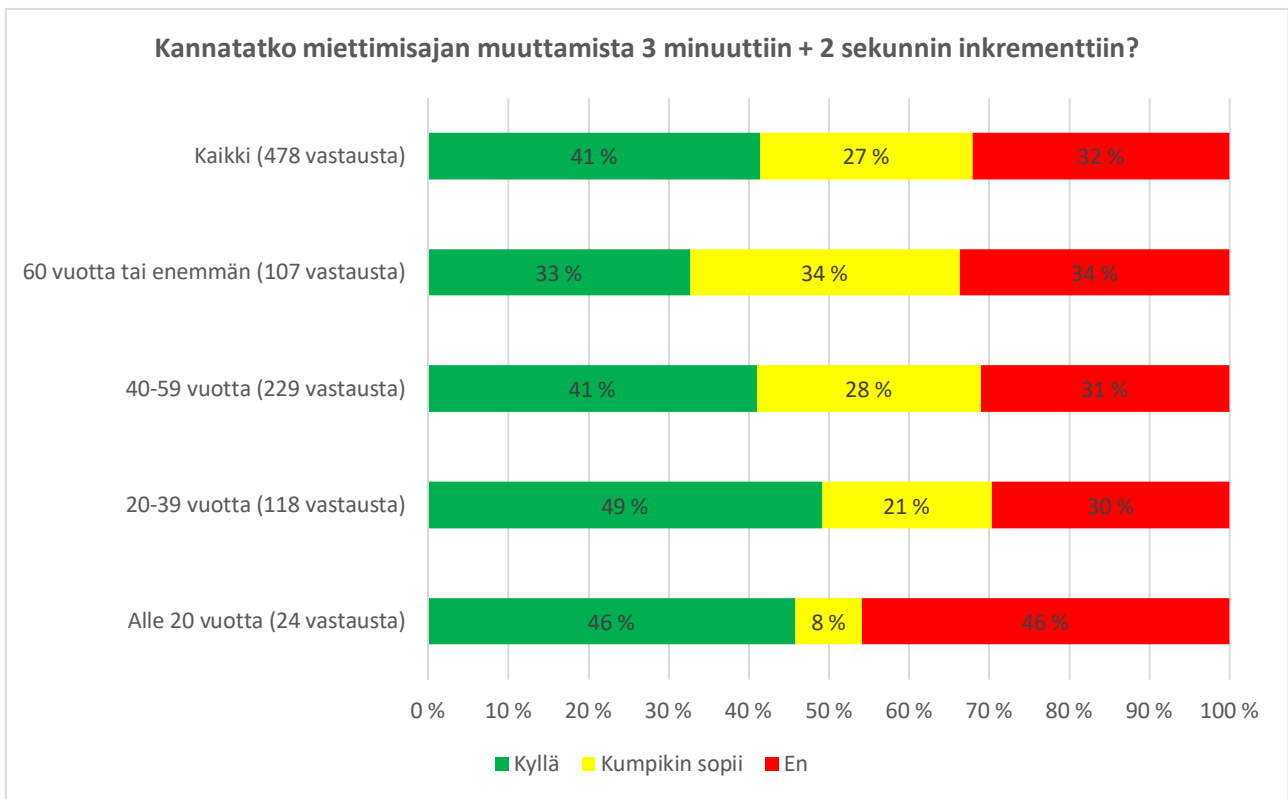
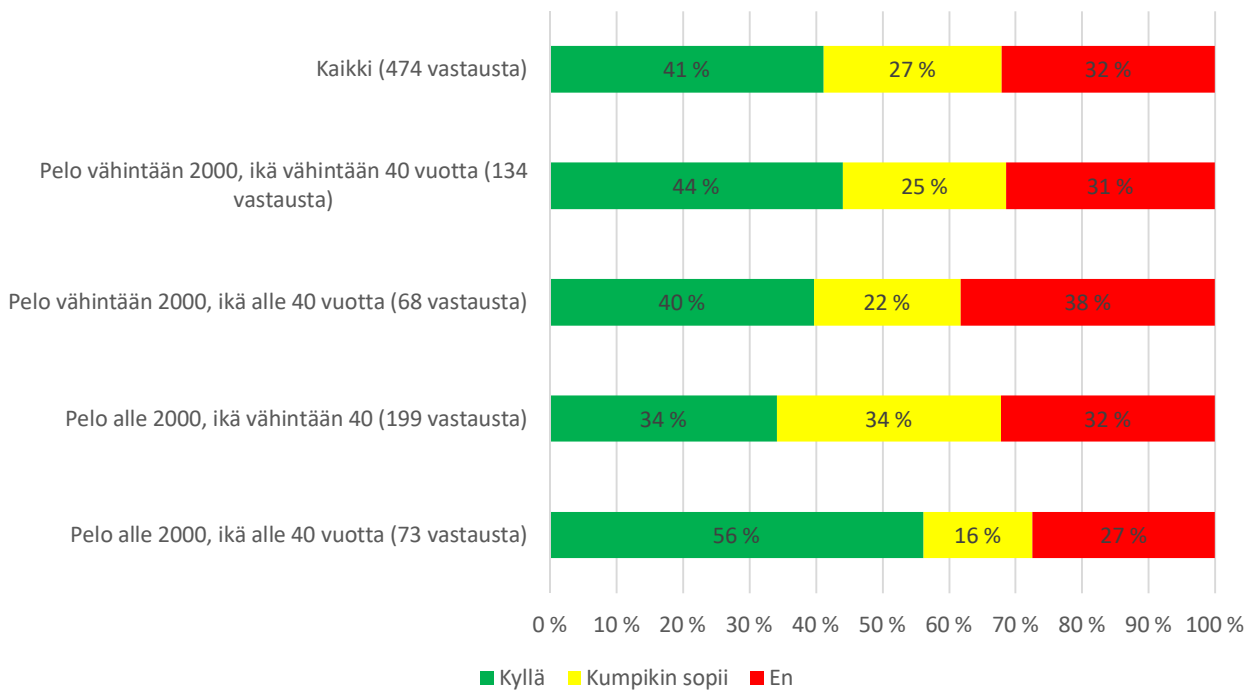


# JOUKKUEPIKASHAKIN MIETTIMISAIKOJEN MAHDOLLINEN MUUTOS

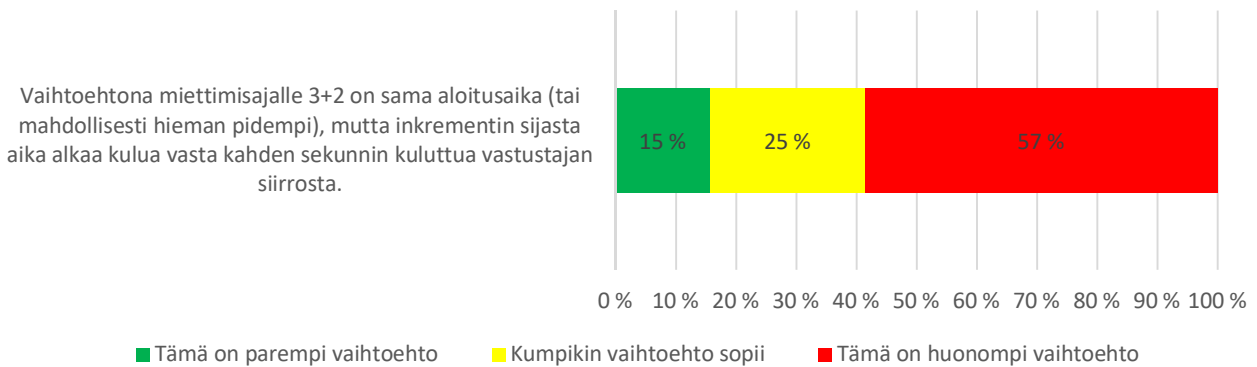
## Mielipidekyselyn tulokset / 13.8.2018



### Kannatatko miettimisajan muuttamista 3 minuuttiin + 2 sekunnin inkrementtiin?

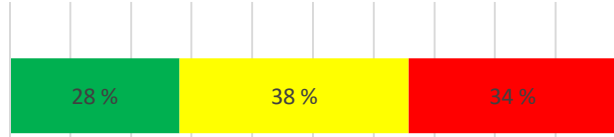


Vaihtoehtona miettimisajalle 3+2 on sama aloitusaika (tai mahdollisesti hieman pidempi), mutta inkrementin sijasta aika alkaa kulua vastakahden sekunnin kuluttua vastustajan siirrosta.



## Miettimisajan 3+2 hyödyt perinteiseen miettimisaikaan 5+0 verrattuna. Kuinka merkittävänä hyötyä pidät?

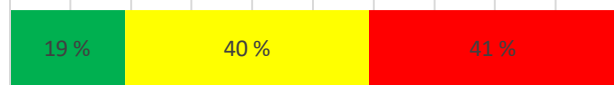
Kansainvälisissä pikapelikilpailuissa miettimisajaksi on vakiintunut 3+2 miettimisaika. Siirtymällä tähän miettimisaikaan myös kotimaisessa pikapelaamisessa pystytään pitkällä tähtäimellä nostamaan suomalaisten menestymismahdollisuuksia näissä kilpailuissa



Katsojille sekä yleistyvien digilautojen kautta pelejä seuraaville myös pelien lopputapahtumat ovat ymmärrettävissä.



län tai jonkin sairauden myötä siirtämisen koordinointi heikkenee. Tästä aiheutuu kohtuutonta haittaa ja monet ovat tämän takia lopettaneet osallistumisensa kilpailuihin - tavoitteen pitäisi olla päivastainen.



Pelin lopputulos on shakillinen: voittoasemat ovat voitettavissa ja tasa-asemat päättyvät useimmiten tasan.



Tuomarien tarve vähenee. Vältetään riitoja, jotka ovat pahimmillaan pitkäkestoisia.



Jokainen voi pelata haluamallaan pelityymillä, johon vastustajan pelirytmien ei tarvitse oleellisesti vaikuttaa.



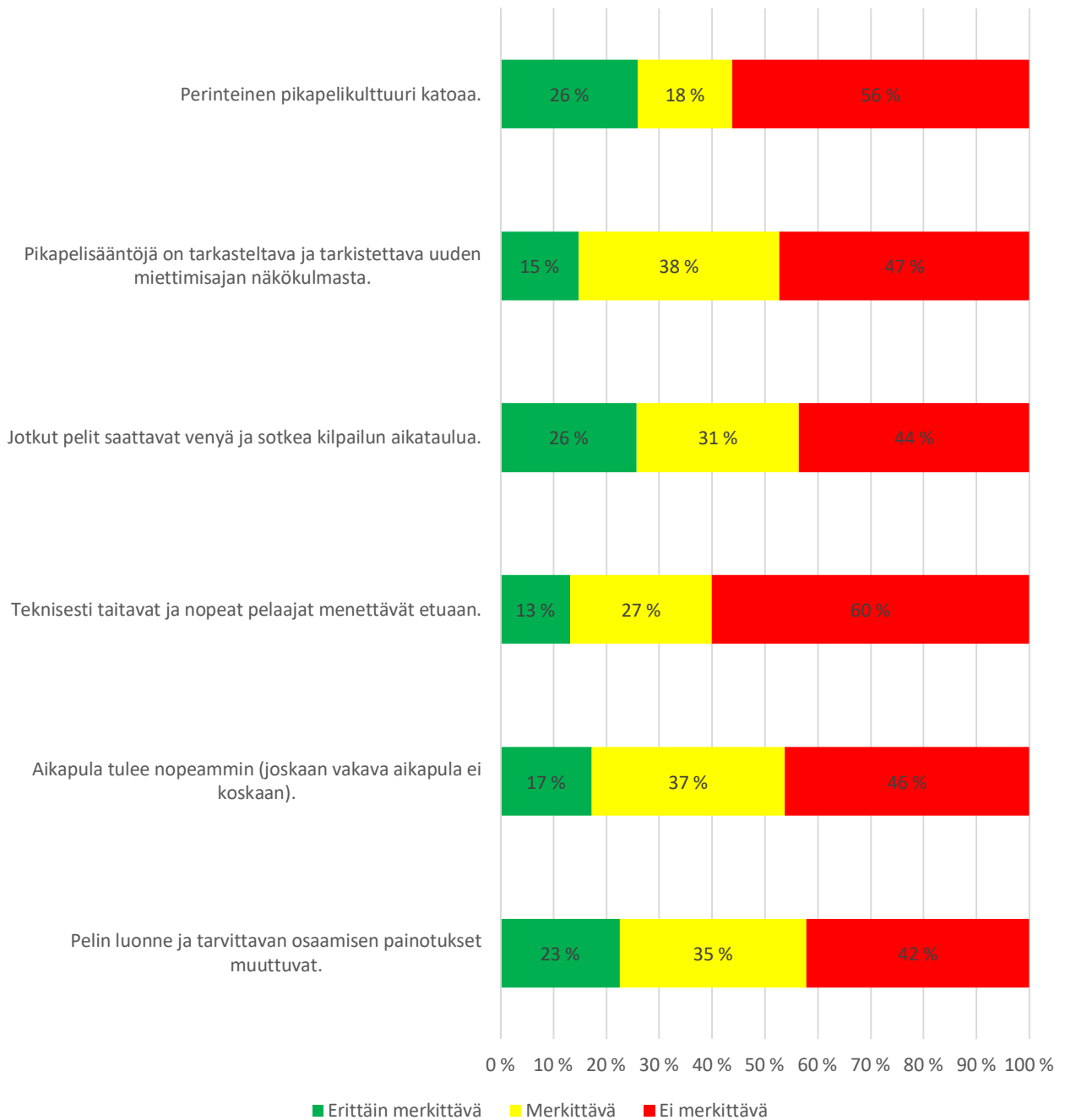
Päästään eroon "aikapulasähläämisistä", joissa nappulat eivät tahdo pysyä paikoillaan ja joissa epäkorrektista pelaamisesta on hyötyä.



0 % 10 % 20 % 30 % 40 % 50 % 60 % 70 % 80 % 90 % 100 %

■ Erittäin merkittävä ■ Merkittävä ■ Ei merkittävä

## Miettimisajan 3+2 haitat perinteiseen miettimisaikaan 5+0 verrattuna. Kuinka merkittävänä haittaa pidät?



## Sanalliset vastaukset

### Jokin muu hyöty miettimisaikojen muuttamisesta

Luultavasti pelaajien käytös paranisi miettimisajan muutoksen jälkeen, koska "sian pelaaminen" vähenisi.

Tää kysely puolustaa vaan 3+2 ... peliaika on perinteinen enkä näe mitään syytä muuttaa sitä 5+0 mihinkään, jokainen on vastuussa omasta ajankäytöstään.

Don't change it. But bring back the rule where if you drop a piece and hit the clock, you lose. That promotes decent play.

Pikapelin idea muuttuu, pelistä tulee nopeata shakkia. Ei kiitos

Elämässä muutkin päätökset ovat parempia kun niihin saa enemmän aikaa.

Suomalaiset pelaajat ovat tottuneet giljotiinipeleihin ( 5min). Sitä ei mielestäni tule muuttaa kansainvälisten suuntausten tähden, koska pikapeli on melkein aina kotimainen kisa.

Kyllä vanhempi ikäluokka on tottunut pelaamaan nimenomaan viittä minuuttia. Ajan vaihtamisen myötä heidän mielenkiinto vähentyy.

viime syksynä päätettiin kokeilla toisena SM-päivänä kokemuksia. Siksi ehdotan, että kokeillaan ensi vuonna - ensimmäinen päivä perinteisesti ja toinen uudella tavalla. En usko että 3+2 vaikuttaisi kv. menestykseen, vaan tärkeämpää on seurata FIDE ja ECU käytäntöjä. Kellot ovat muuttuneet ja Suomessa on perusvaatimus digikelloista. Uusi käytäntö johtaisi useiden kerhojen kellojen mitätöintiin - pitäisi testata ilmoittautumisen yhteydessä vaikka ennakkotestiä voi vaatia. Järjestäjän vastuu? ... hyöty voi muodostua haitaksi ... Mielestäni on melkoinen riski hypätä ilman kokeilua kuten viime vuonna FIDEn ankariin uusiin sääntöihin. Tänä vuonna palattiin FIN käytäntöön ja se oli hyvä. Suomessa on maailmanlaajuisesti ainutlaatuinen noin 600 pelaajan vuosittainen joukkotapahtuma - vrt. [https://fi.wikipedia.org/wiki/Assembly\\_\(tapahtuma\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Assembly_(tapahtuma)) ja <https://www.assembly.org/summer18/demoscene> siis ... kokeillaan ensi vuonna eikä sitoudu enempään ... OK

Incrementti on liian vähäinen. Sama hyöty saataisiin Bronstein ajalla joka estäisi ajan keräämisen. 5+5 sallii yhden torkun ja antaa enemmän luovuudelle tilaa.

Keskeisin hyöty "voitettujen asemien" konvertoiminen voitoksi asti.

5+5 on perinteinen ja monien hyväksymä. Kysely on jo laadittu niin, että uusi aika olisi mukamas jotenkin parempi. Kuka lienee kyselyn järjestänyt, mutta hävetköön kysymyksen asettelua!

Kerhopikapeleissä turnaus etenee paljon nopeammin 3+2 ajoilla kuin 5+5, vaikka muuta väitetään. Tästä on jo monen vuoden kokemus.

Askarruttaa mikä voi olla pelin maksimikesto (matemaattisesti ajateltuna) uudella ehdotetulla miettimisajalla ja mitkä ovat sen vaikutukset kilpailun läpiviemiselle.

Joukkueblixteihin voisi yrittää saada Shirovin tapaisia nimimiehiä.

"Pikapeli on sikapeli" jäis historiaan.

Päästiin laatimaan tällainen kysely, joka on oppikirjaesimerkki huonosti laaditusta monivalintakyselystä. Yllä oleviin kysymyksiin piti valita kaikkiin kohtiin, että miettimisajan muuttamisesta saatu hyöty on "Ei merkittävä". Johtuu siitä, että väitteet ovat johdattelevia ja epätarkkoja ja sisältävät jopa useita väittämiä samassa kohdassa.

TSY:llä kokeiltiin kerhoilloissa Fischer-aikaa. Siitä luovuttiin. Itse pidin sitä mielenkiintoisena.

Tämän muutosta puoltavan kyselyn tekijän tahdon toteutuminen.

Luulen, että pelikierroksen kesto pitenee, ja näin ollen kisan kokonaispituus kasvaa.

Kellojen hakkaamisen pitäisi vähentyä, kun saa koko ajan lisääaikaa

Ei mitään järkeä. 5x5 tarkoittaa pikapeliä.

5+0 on se ainoa oikea. Kukin käyttäköön aikansa tyyllillään

Paranraa valmiuksia pelata netissä, jossa käytetään yleensä lyhyttä perusaikaa ja inkrementtiä.

Shakkikellojen elinkaari pitenee, kun aikapulassa hakkaaminen vähenee

Ei ole

Vastustan muutosta koska 3+2 on ihan oma lajinsa. Jos Karttunen ja muut nuoret pyrkivät tähän uskon että 5+5 kisa kuihtuu ja vanhat "jäärät" äänestävät jaloillaan.

En kannata muutoksia!

Kyselyn vaihtoehdot tuntuvat hyvin tarkoitushakuisilta. Niin kuin 3 2 olisi parempi - kysymys vain siitä, kuinka paljon. Olen vahvasti 5 0 kannalla.

Hyötyjä on mutta pelien venyminen on ongelma. Jos pelaajat ei osaa pelata siististi nyt ei ne osaa inkrementilläkään

Ei mitään hyötyä. Ei todellakaan. Ajan ollessa loppumaisillaan, siis aikaa aina vain tuo +2s/siirto, aivan samaa huiskintaa ja "sikailua" tapahtuu kuin 5 min pelin lopuissa. Huiskiminen ja "sikailu", so. niiden esiintyminen, tai esiintymättömyys! on asennekysymys. Pelaajat herätys!

Ei myöskään turnauksen läpiviennin/keston kannalta mitään käytännön merkitystä.

Toteutuu 40 siirron peli. 5 min = 5 min, kun taas 3min + 2s/siirto = 4min 20s --> Miksi haluttaisiin lyhentää kokonaismiettimisaikaa??

Kannatan muutosta

Jos tämä on kansainvälinen käytäntö, pitäisi sen olla käytäntö ainakin SM-kisojen M-ryhmässä jossa suomalaiset kärkipelaajat pelaavat.

Vielä parempi kuin 2 minuutin inkrementti olisi 2 minuutin "delay", jolloin ajan kerääminen kelloon ei onnistuisi. Lienee tosin turha toivoa, että Suomessa päästäisiin tässä asiassa minkäänlaiseen edelläkävijäasemaan, koska inkrementtiajankin käyttöönoton kanssa ollaan vasta tällaisessa kyselykausivaiheessa. Muissa sivistysmaissa ei ilman inkrementtiä ole hakattu enää vuosiin.

5/0 ajoilla voittaa lopussa se joka rikkoo eniten sääntöjä. 3/2 poistaa tämän ongelman.

ei hyötyjä, perinteinen 5+5 on parempi

On joitakin asioita, jotka ovat muutoksia ilman että ovat varsinaisesti hyötyjä tai haittoja. Itse asiassa 3+2 ajoilla pelattaessa aikaa on käsittääkseni tavallisesti hieman vähemmän kuin 5-minuutin ajoilla pelattaessa ja on epävarmaa kuinka moni vapisevin käsin pelaava vanha ihminen ehtii 2 sekunnissa siirtää mielekkäästi.

Ei mitään merkitystä koska aika on about sama normaalissa 5min pelissä joka on loppupeleissä huomattavasti yksinkertaisempi ajan käytön suhteen. Ainoastaan pidemmät tasaiset pelit pitkittyvät mahdollisesta muutoksesta

Kellon, kirjaimellisesti sanottuna hakkaaminen, vähenee ja kellot pysyvät paremmassa kunnossa. En tiedä mitä on seuraava painikkeen takana, joten heitän tässä kohdassa jo uuden ehdotuksen ilmoille: 4+1 sopisi mielestäni paremmin kuin 3+2 joukkueblixteihin, sillä siinä pysyy enemmän tämä "suomalainen" henki yllä kuin tuolla 3+2:lla. 3+2 sopisi henk. koht SM blixteihin yms. hyvin.

3 + 2 ajasta ei ole kokemukseni mukaan mitään hyötyä. Vain huijaripelaajat hyötyvät nopeammasta ajasta ja inkrementistä.

Delay -systeemi on paljon parempi, jos vaihtaa pitää. Siis 2 sekuntia jolloin kello ei käy.

Mahtaisiko kilpailun läpimenoaika pienentyä etenkin jos pelaajia alle 20?

Tähän 3+2 formaattiin on ehdottomasti siirryttävä välittömästi joukkueblixteissä. Shakillisuuden korostuessa eikä "halonhakkaaminen ilman inkremettiä nappuloiden lennellessä" ole jatkuva tapa voittaa toinen ajalla, saadaan ihan oikean suuntaista shakkia aikaan myös näinkin lyhyillä miettimisajoilla. Samalla voidaan vähentää kahden päivän pelien määrää, eikä hirveissä hikilolosuhteissa pelaaminen koko päivän ajan jatku - pelien väliin tulee luonnollisia nykyistä pidempiä taukoja, ja sopiva rytmi olisi 4 kierrosta / tunti. 13 minuutin pelaamisen jälkeen jäljellä olevat pelit voidaan tuomita, ei näitä kuitenkaan monta tule olemaan - ja huomionarvoista on tuomarien shakillinen osaamisen ja tuomaritaidon korostuu kun tuomittavia pelejä joka tapauksessa tulee olemaan aiempaa enemmän. Erittäin merkittävä shakillinen muutos parempaan päin kun toteutetaan oikein. Saattasin ottaa 3+2 ajoilla osaa ko. kilpailuun eli joukkuepikashakkiin. Hyvää kesää shakkiliiton toimijoille.

Shakillisesti eli shakkia paremmin ymmärtävä voittaa kyllä useammin; tosin vanhakantainen, vuosikymmeniä taottu pikapelin alkuperäisidea hieman laimentuu. Toisaalta, jos siirtää ajoissa, säilyy hengissä, niin kauan kuin edes jotakin kunnon peliä riittää. Onhan se dramaattisin muutos sitten kellon tulon, mutta kenties kehitys mennee jopa oikeaan suuntaan - toistaiseksi 48 vuoden kokemuksella.

FIDEN KÄYTTÄMÄ PIKAPELIAIKA PIKAPELEISSÄ JA VAHVUUSLUKJEN LASKENNASSA

Pikapeli/"bliksti" (= 1900-luvun hyvin etäisesti shakkia muistuttava versio nopeasta pelistä) kuoli digikellojen myötä, kun mikä tahansa loppupeli 15 sekunnin aikaedulla on voitettavissa epäshakillisin keinoin ajalla. Ennen digikelloja pelaaja joutui edes ottamaan pienen riskin jäljellä olevan aika-arvion perustuessa omaan kykyyn arvioida kellon viisareita. Pikapeli on vihdoin syytä korvata pikashakilla (= inkrementtiajoin pelattavaa nopeaa shakkia), jotta lajista voidaan puhua edes samassa yhteydessä kuin shakista. On hämmästyttävää, että tätä muutosta ei tehty Suomessa jo parikymmentä vuotta sitten heti kun digikellojen aika ja niiden hyödyntämismahdollisuudet alkoivat. Itsekin saattaisin harkita osallistumista joukkuepikashakin kilpailuihin peliaikamuutoksen jälkeen. Nykyisistä halonhakuukilpailuista (= joukkuepikapeli) jäin pois n. 15 vuotta sitten.

Voitaisiin luopua Suomessa noudatettavista poikkeuksista FIDE:n pikashakkisääntöihin ja jatkossa pelata FIDE:n sääntöjen mukaisesti ja siten saada suomalaiset pikashakkikisat mukaan FIDE:n vahvuuslukulaskentaan

Kellot kestävät paremmin, kun niitä ei tarvitse hakata loppupelissä..

Siirrytään nykyaikaan

Uudistus olisi hyvä, kannatan .olen itse kokeillut netissä pelaamista ehdotetulla ajalla ja mukava pelata,kun saa sen 2 sek.lisää ajan ollessa lähes loppu

Vastustan 3+2 aikaa. Pikashakin olennainen elementti on aika ja sen käyttö sekä ajan loppuminen. Peliakana 5 min. mielestäni parempi.

#3/2 ovat eri lajeja. Bronstein aika olisi hyväksyttävissä. Miksi kysymykset on laadittu pelkästään sen mukaisiksi että saatte muutoksen aikaiseksi, epäkelpo kysymyssarja.

Kannatan muutosta

yhtenäinen käytäntö kv-kilpailujen kanssa; inkrementit ajan hengen mukaista

5+0 -peleissä heikotkin pelaajat voivat tuntea menestyvänsä. Siten he pysyvät mukana shakissa. Uusi järjestelmä yrittää tehdä pikapelista pitkää peliä, jota se ei ole.

5 + 5 min paras

Huono idea

5+3 olisi parempi

## **Jokin muu haitta miettimisajan muuttamisesta**

Myös ajanhallinta on osa shakkitaitoa. Sitä voi mitata parhaiten giljotiiniloppuisella miettimisajalla eli perinteisellä 5+5 minuutilla. Siksi pitäytyisin perinteisessä joukkuepikashakin SM:ssä 5+5 minuutin ajassa. Myös yhden pelin pituuden ennakoitavuus on tärkeää, ja uskon kierrosvälin hidastuvan noin 11 minuutista mahdollisesti useilla minuuteilla: samalla katoaa myös luontainen pelirytmistö ja mahdollisesti pelivire. ÄÄNESTÄN muutosta vastaan, vaikka se auttaisi minua itseäni.

Koska uudella 3+2 sek/siirto -ajalla on myös etunsa, järjestäisin henkilökohtaiset SM:t sillä ajalla. Samoin siihen voitaisiin siirtyä järjestämällä esim. 1 päivän pikapelikisoja. Ovatko sellaisten houkuttelevuutta kerhot tai liitto kokeilleet?



Olisi todella hyvä, jos "perinteinen pikapelikulttuuri" eli sikamaisuus katoaisi shakista. Silloin itsekkin voisin osallistua pikapelitapahtumiin, nyt niistä lähinnä aiheutuu paha mieli toisten törkeän käytöksen vuoksi, joten jätän väliin.

Minusta pikapelin luonteeseen kuuluu, että sen voi voittaa tai hävitä myös ajalla. Sillä lailla huonompi pelaaja aina välillä voittaa vahvemman. Pikapelistä katoaa sen viehätyksen, jos aina vahvempi voittaa.

It is a different game 3+2. We have plenty of small 3+2 tournaments and those are fine. Let's enjoy this 5+0.

Ei haittoja

Ei ole aikaa pelata yhtä monta peliä kuin 5+5 ajalla.

Jumalakin kokosi maailmaa yhden päivän inkrementteillä. Jumala ei halua tuomaritilanteita.

Vaatii aina digikellon. Niiden tarjonta on niin kirjava, että jopa kellon käynnistys tuottaa joskus ongelmia. Pahin haitta on kelloista, jotka eivät pysähdy ajanylitykseen, vaan alkavat näyttää ylimenevää aikaa.

Pikapelin luonteeseen ei inkrementti kuulu.

vastasin jo hyötyjen "vapaassa sanassa" ... riskejä

Vrt yllä

Haasteena mahdollisesti todella pitkäksi venyvät teoreettiset loppupelit (esim. K+T vs. K+R). Tuleeko tuomari paikalle ja alkaa laskemaan 50 siirron sääntöä, odottavatko kaikki muut pöydät kohtuuttoman pitkään yhden pelin päättymistä.

Omituisia kysymyksiä, esim. onko se haitta että pelin luonne muuttuu shakillisemmaksi, ei kai sentään.

Suurin haaste lienee juuri tuo peliajan muutoksen myötä seuraava uudelleenorientoituminen. Voi olla että tämä karkoittaa osan periteisen kamppailushakin kannattajista. Kyseessä lienee kuitenkin sitten ihan eri peli...

On siirryttävä käyttämään FIDEn sääntöjä! Tämä ei kuitenkaan ole haitta!

Joukkuepikapelien mahdollinen näivettyminen, menetettyjä pelaajia ei välttämättä saada takaisin, jos peliajanmuuton karkottaa pelaajia.

perinteet vaatisivat vanhaa järjestelmää!

Yllä oleviin kysymyksiin piti valita kaikkiin kohtiin, että miettimisajan muuttamisesta saatu hyöty on "Ei merkittävä".

Pelin luonteen muuttuminen ei ainoastaan haitta.

"Uutuutta usein vastustetaan."

Pelit eivät kestä kaikki samaa aikaa vaan aikataulut venyvät, samoin pelipäivien kesto koska "kaikki peit vaikuttaa kaikkiin" ryhmien sisällä, että päästään liikkumaan seuraavan kierroksen pelipaikoille. Tunnissa ehdittävät pelimäärät vähenevät ainakin yhdellä ja pelipäivät venyvät, tämän vastineeksi ruokatunti pitää lyhentää (joskin makkaran ja tarvittaessa oluen kyllä ehtii hyvin puolessa tunnissa).

Huomatus: FIDEn pikapelisäännöt jo on tehty inkrementtiaikaa varten  
Toi 3 min + 2 sek on ihan eri peli

Käytössä on vielä suhteellisen paljon mekaanisia shakkikelloja, jotka eivät sovellu ehdotettuun pelitapaan.

Pelin luonne muuttuu

Pelien venyminen on liian iso haitta

Niin, muutos ei koske vain miettimis-/peliaikaa, vaan (periaatteessa) pelitapa muuttuu myös. Siis, poistetaan ajalla voittamisen mahdollisuus alivoimaisena, koska "voitolla olevalta" ei lopukaan aika koskaan. 5 min miettimisaika on tarjonnut mahdollisuuden saada piste pelaamalla nopeammin (ja riittävän hyvin) kuin vastustaja; vaikka sitten vähemmällä materiaalilla. Onko tämä oleellista vai ei, on kokonaan toinen juttu, mutta 3min+2s pelimuoto ei ole enää sama kuin 5 min.

5 minuuttia on 5 minuuttia. Se on selvä aikaraja.

Viimeinen kysymys on onneksi niin tökerästi muotoiltu, että se ei onnistu johtamaan harhaan yhtäkään lukutaitoista. Jos perinteisellä pikapelikulttuurilla tarkoitetaan sitä, että kelloa tulee hakata kaikin voimin, nappuloiden sijainnista ei tarvitse saada selvää, tuomareita huudetaan jatkuvasti hätiin aivan idioottimaisia tilanteita ratkomaan ja voittoa voi mitä ihmeellisimmillä väitteillä, niin lienee vain hyvä, että sellainen perinteinen kulttuuri katoaa. Joidenkin kulttuurien katoaminen on vain hyvä asia. Otetaan esimerkiksi vaikkapa pohjalainen puukkojunkkarikulttuuri tai mikä tahansa sukupuolten, uskontokuntien, ihovärien tai muun vastaavan ominaisuuden väliseen eriarvoisuuteen perustuva kulttuuri.

Ikääntyneillä pelaajilla (50+ vuotta) saattaa olla virheellinen käsitys 3+2 miettimisajan vaikutuksesta pelin luonteeseen. He saattavat pitää peliä aivan mahdottomana sähellyksenä. Nyt pitäisi tehdä 3+2 pikapeli tutuksi pelaajille. Itse olen yli 60-vuotias. Tutustuin 3+2min pikashakkiturnauksiin viime vuonna LahS:n pikapeleissä. Kokemukseni ovat pelkästään positiivisia. Mielestäni 3+2 pikapeli on parempi vaihtoehto kuin 5+5 pikapeli.

Pieni osa pelaajista ei tule soputumaan muutokseen vaan lopettaa osallistumisen.

Suomessa on erittäin selkeät ja hyvät (vanhat) pikapelisäännöt. Uudet säännöt eivät ole yhtä selkeät, koska ne on tehty sellaisia kilpailuja varten, joissa tuomari/toimitsija on todistamassa tapahtumia.

Isoissa turnauksissa myös kierrokset kestävät kauemmin, vaikkakin tämä ei ole yleensä merkittävää.

Hieno traditio lakkaa jos 5+5 peliajoista luovutaan. Blixin ei ole tarkoituskaan muistuttaa 'oikeaa' shakkia. Sitä voi pelata muissa turnauksissa.

Shakki menee kelloontuujottamiseksi kun 2min viedään aloitusajasta pois ja aikavoittoa on erittäin haastava hakea

Loppupelissä hakataan turhaan kelloa vain aikaa lisää saadakseen.  
Ja niissä peleissä nappuloita kaatuu tosi paljon ja epäselvyydet lisääntyvät

Huijaripelaajat hyötyvät lyhyemmästä miettimisajasta.

Olen tottunut nyt 5+0:aan. Muutaman kerran pelannut 3+2:lla ja sisäinen kelloni ei ollut samassa synkassa ja aikani loppui. Perinteinen muutosvastarinta. En osaa arvioida kuinka tottuisin uuten menettelyyn.  
Tuomaritarve voi lisääntyä, jos peli ei ratkea eli edisty ja molemmat vain kerryttävät lisäaikaa.

3+2 miettimisajats on selvästi enemmän hyötyjä kuin haittoja verrattuna 5+0 aikaan: Shakillisuuden korostuminen nopeuden sijaan on tärkein.

Ei mitään haittaa

Muutoksesta ei ole haittaa.

Joukkuepikashakin SM-kisan osallistujamäärä saattaa vähentyä olenaisesti, koska on oletettavaa, että ns. heikommat pelaajat eivät pidä inkrementteillä pelattavasta shakista, jossa satuman osuus pelin lopputulokseen on vähäisempi (vrt. esim. Eestin joukkuepikashakin mestaruuskisat, joissa osanottajamäärä on tosi vähäinen ja peliaika on 3min+2 sek inkrementti)

Ei haittaa

3+2 on huonokuntoiselle jopa rankempaa kuin perinteinen 5 minuutin pikapeli (kokemusta on). Rankkuus johtuu siirtomäärien kasvusta.

Uusi systeemi koettaa tehdä pikapelistä pitkää peliä, jota pikapeli ei luonteeltaan ole.

5+5min paras

Inkrementti on tosi hyvä ratkaisu. Ainoa asia joka vaan pitää hoitaa on se, että huolehditaan että kisat pysyvät aikataulussa eivätkä kestä liian pitkään!! Tämä on muuten ainoa todella merkittävä haitta. Mutta tämä on hoidettavissa siten, että laitetaan ryhmät tarpeeksi pieniksi (max 20 pelaajaa) ja opetetaan ryhmän johtajat toimimaan tuomareina jos ja kun pelit kumminkin kestävät.. That´s it!

5min on oikea

3+2s on nopeampi pelimuoto. Peli päättyy yleensä nopeammin kuin 5+0 ajoilla.  
Yksikin pitkittyvä peli kierrosta kohti aiheuttaa aikaviiveen koko ryhmälle. Paljonko se on koko turnauksessa? Hallittu siirtyminen uudelle kierrokselle muuttuu liikehdinnäksi.

tavallaan lyhyempi miettimisaika.

## Muut terveiset

Puuttuu vaihtoehto kumpikaan vaihtoehto ei sovi. Silti jälkimmäisen voisin pitkin hampain hyväksyä, koska siinä nopea pelaaja ei voi kerätä aikaa pankkiin. Pikapelin luonteeseen kuuluu olennaisesti se, että aika kuluu pois.

Olen pelannut 3+2 ajoilla pikapeliä vain kerran. Aloitusaika tuntuu kovin lyhyeltä. Toki siihen tottuisi jos kerhoilloissa pelattaisiin 3+2 ajoilla.

Kiitos, että selvitätte pelaajien mielipiteen ennen päätöksiä.

pidetään blixti blixtinä ja kirjeshakki erikseen.

Inkrementin tilalle kannattaa ottaa delay (Bronstein-aika, jossa aikaa ei lisätä kelloon vaan kello alkaa vähentää jäljellä olevaa aikaa delay-ajan jälkeen), koska ajan lisääminen toistamalla siirtoja kannattaa eliminoida (inkrementti lisää riskiä aikataulujen venymiseen verrattuna delay:hin). Kannattaisi mitata ja tilastoida, kuinka kauan turnaus kestää erilaisilla peliajoilla keskimäärin esim. HSL:n pikapeleissä tms. turnauksissa

Jatketaan vanhalla

vastustan.

Joukkuepikashakin SM-kisoihin ehdottomasti 5+5, muihin kisoihin käy myös 3+2. Joukkuepikashakin SM-kisoissa on aivan liikaa pelaajia jotta inkrementtiaika toimisi. Muissa kisoissa (esim henkilökohtainen) sopii inkrementtiaika taas paremmin, mutta mielestäni siellä voisi myös kokeilla tätä delay-aikaa.

Hommatkaa Red Bull ensi vuoden sponsoriksi.

Älkää tehkö muutoksia muutoksen ilosta!

Pikashakki pikashakkinä. Siinä voi voittaa myös mestaripelaajan, kunhan pelaa nopeasti. Tämä antaa shakillisesti heikommille pelaajille etua. Inkrementti muuttaa tämän asian. EI HYVÄ. Pikapelin luonteeseen kuuluu AIKAPULA! Inkrementillä aika ei lopu koskaan.

joko FIDE ja ECU suuntaus tai FIN perinne

Kysely on hiukan vino uudistuksen suuntaan. Tasapuolisuutta!

Kansainvälisesti käytössä oleva aika on paras.

Tässä on vähän sama asia kuin digikellojen käyttöönotolla: Vanhat jäärät vastustivat sitä viimeiseen asti mallilla: Näin on aina ollut ja pelin luonne muuttuu ratkaisevasti, jos vanha korvataan uudella. Toivottavasti siirrymme tässäkin kohdassa nykyaikaan ja heti.

Kisan luonteesta johtuen - paljon pelaajia, vähän tuomareita - tarvitaan edelleenkin täydentävät erikoismääräykset, oli käytettävä miettimisaika sitten mikä tahansa. Niissä on mm. huomioitava pelin lopputuloksen määräytyminen ajanylityksissä ja laittomien siirtojen jälkeen, oikeus tasapelivaatimukseen sekä seuraamukset epäjärjestyksen aiheuttamisesta ym. Inkrementtiajoillakin pelatessa eivät FIDEn pikashakkisäännöt ole mielestäni riittävät.

Kannatan siirtoa 3+2 malliin. Vältetään riitoja, tuomarin tarvetta ja epäselviä loppupelejä aikapulassa. Pelin laadusta tulee parempi.

Kierrosten määrä max. 24 / päivä

Pelin luonteen muuttumisen ja mahdollisesti joukkuepikapelien näivettymisen takia olisin erityisen varovainen peliajan muutoksen kanssa.

4+1 delay voisi olla kokeilemisen arvoinen. Aikapulasählykset vähenisivät, mutta pelin luonne ei muuttuisi olennaisesti.

JOs 3+2 aikaan mennään, on joukkueiden määrää ryhmissä pienennettävä

5+2 olisi vielä parempi...

Bronstein-aika voisi joissain harvinaisissa tilanteissa olla hieman järkevämpi aikataulun kannalta, mutta oleellista eroa ei ole. Sama aika käytettäisiin kuitenkin. Fischer-aika lisäksi kannustaa siirtämään nopeat siirrot nopeasti eikä käyttämään kahta sekuntia odotteluun vain jotta saisi vähän hengähtää. Lisäksi Bronstein-aikaa ei käytetä ikinä missään muualla kuin USAssa, joten turha ottaa sitä nytkään mukaan; jos se olisi yleisempi, voisin kannattaa sitä.

En ollenkaan ymmärrä kohtaa "Jokainen voi pelata haluamallaan pelirytmillä, johon vastustajan pelirytmien ei tarvitse oleellisesti vaikuttaa." Mistä sellainen ajatus tulee, ja miksi vastustajan pelirytmien vaikutus olisi suurempi tai pienempi inkrementillä?

Kannatan nykyistä 5+5 - sopii karnevaalitunnelmaan. Mahdollinen kompromissi - Su M-ryhmä pelataan 3+2.

En kuitenkaan kannata delay-aikaan siirtymistäkään

Itse en kannata Delay-lisäaikaa, sillä se ei poista vakavan aikapulan mahdollisuutta vaan hidastaa sen ilmenemistä. Inkrementillä aikapulassa oleva pelaaja saa nopeasti pelaamalla haalittua hieman miettimisaikaa tuleville siirroille.

Erittäin hyvin ja harkiten laadittu kysely!

Miettimisajan 3+2 hyödyt perinteiseen miettimisaikaan 5+0 verrattuna. Kuinka merkittävänä hyötyä pidät?

Kyselyn toteutus on huono: Kysymysten numerointi puuttuu, kysymysten merkitystä ei ole mietitty ja vaihtoehtoista puuttuu "En ymmärrä kysymystä/väitettä". Tämä "kysely" eli joukko väittämiä ei kuitenkaan anna perusteltua syytä muuttaa joukkueblitien miettimisaikaa.

Neuvo. Antakaa seuraavalla kerralla kyselyn laatiminen ammattilaisille, jotka osaavat olla objektiivisia ja vitata useaankin otteeseen jokaisen kysymyksen/väitteen tarkoitusta ja vaihtoehtojen merkitystä.

Huomiot: Tässä kyselyssä pitää jokaisen kohdan, jopa ensimmäisen väitteen kohdalla arvata, mitä oikeastaan kysytään. Päästäänkö inkrementtiajoilla eroon aikapulasählingeistä? Sitähän siinä luultavasti kysytään. Mielestäni aikapulasählinkejä inkrementtiajoilla tulee yhtä paljon kuin giljotiiniajoilla. TS. Pakko on valita kohta, että saatu hyöty on "Ei merkittävä". Valitettavasti samassa kohdassa kysytään/väitetään muutakin. Epäkorrektista pelaamisesta on hyötyä. Ei inkrementtiaika estä pelaamasta tahallaan laittomia siirtoja tai kaatamasta nappuloita. Tottakai epäkorrektista pelaamisesta on hyötyä, jos vastapelaaja ja tuomari sen sallii. Eli tässäkin on valittava kohta, miettimisaikamuutoksesta saatu hyöty on "Ei merkittävä".

Uskoakseni kyselyn tarkoitus on ollut hyvä, toteutus vaan on aivan avuton ja kohdan "Ei merkittävä" valinta on luonnollinen jokaisessa kohdassa ainakin ensimmäisellä sivulla, jossa kysytään miettimisajan muuttamisen hyötyjen merkittävydestä. Myös toisella sivulla, jossa kysytään miettimisajan muuttamisen haittojen merkittävydestä. on luonnollinen valinta joka kohdassa "Ei merkittävä".

Kyselyn merkitys: "jos sateella menee ulos, saattaapi paita kastua" eli yhtä tyhjän kanssa.

Olen opiskellut tilastotiedettä 29 vuotta sitten yliopistossa. Olen laatinut ja analysoinut kyselyitä sen jälkeen lähes jokaisessa työpaikassani kolmella vuosikymmenellä. Niinpä katson omaavani riittävästi pätevyyttä (kompetenssia) tämän kyselyn arvioinnissa.

Hieno muutos linjassa kansainvälisesti.

Hei!

Joukkuepikashakin SM on minulle nuoresta iästäni huolimatta jo perinteeksi muodostunut jokakesäinen turnaus. Missään muussa turnauksessa ei pääse kokemaan vastaavaa jännitystä sekä ajan ja hermojen hallintaa. Toivon mitä nöyrimmin, että kilpailuformaatti säilytetään nykyisellään, eikä siirrytä inkrementtishakkiin, jossa ajanhallinnalla ja psykologialla ei ole olennaista merkitystä. Mielestäni

Kysely on minusta hieman vaikeaselkoinen, mutta yritin parhaani.

Aikagiljotiini on osa pikapelin hallintaa. Esitetyt kysymykset olivat myös johdattelevia ja inkrementtiaikojen väitetyt hyödyt mielestäni osin vähintään tulkinnanvaraisia, mutta ne esitettiin totena.

Nykyinen peliaika on parempi. Aikataulut eivät pääsisi venymään. Lisäksi pelipäivän taukojen välin minimiksi voisi laittaa 5 kierrosta. 3 kierrosta ja seuraava tauko on aivan naurettava. Toki kerran päivässä tauko voisi olla vaikka 4 kierroksen jälkeen edellisestä ruuhkan välttämiseksi, mutta olettaen pelimäärän olevan 22-27/päivä niin 45 min lounastauko + 2x15-20 minuutin kahvitauko riittää hyvin. Jyväskylässä meni sunnuntaina lähes kaikki pieleen-naurettavimpana kahvimaidon loppuminen kesken kauppa oli (auki) parinsadan metrin päässä. Kun kisoja myönnetään tällaisista asioista huolehtiminen on oleellista, vaikka pikkujutulta voi vaikuttaakin. Kahvi/tee vakiohinnaksi voisi laittaa 1€ ja halutessaan kisajärjestäjä voisi tarjota esim "kympillä rajattomasti teetä/kahvia viikonlopun aikana mahdollisuuden. Joskin Jyväskylästä voisi ottaa oppia lohkojen joukkumäärän tasaisuudessa, että sunnuntain lohkoissa ei olisi M-ryhmässä 28 ja alimmassa 11 joukkuetta kuten oli taannoin, tai sitten alimman/t lohko(n)/t pelattaisiin kaksinkertaisena, ettei pelimäärässä olisi kauheita eroja. Jos alimmassa lohossa kaksinkertaisen kierroksen pelimäärä on pienempi, kuin M-ryhmän niin eikö niin voitaisi tehdä?

Tästähän kysyttiin jo jokin aika sitten ja 5 min sai murskavoiton. Ihminen joka sikailee pelin loppuhetkillä, tekee sitä aivan varmasti myös pelatessaan 2 sekunnin inkrementin turvin!

Myös pikashakin pitäisi olla shakkia. Perinteinen 5+5 min ilman inkrementtiä on vakiintunut vain, koska tekniikka ei aikaisemmin mahdollistanut muuta.

Useimmat kannattanevat vielä 5 minuutissa pysymistä, mutta tässä ei pidä kuunnella vanhoihin tapoihin jämähtäneen enemmistön mielipidettä. Toivottavasti olen väärässä, ja useampi uskaltaisi vihdoinkin siirtyä lisää aikaan (jota on pelattu jo 10-15 vuotta mm. HSL:n kisoissa).

Ainoa pikapeli on 5x5 minuuttia, älkää muuttako sitä.

Hyvin tehty kysely, kiitokset!

Joukkuepikashakin SM on kansan karnevaali, jonka kulttuuri perustuu monelta osin 5+0-miettimisaikaan. Toimivaa konseptia ei pidä muuttaa, eikä kulttuuria hävittää. Inkrementit voitaisiin kuitenkin ottaa käyttöön henkilökohtaisissa pikashakin SM-kisoissa, joka ei ole vastaava karnevaali. Tää delay on jenkkilässä suosituampi

Ns. Bronstein.aikakin on kyllä nykyisin käytettyä parempi vaihtoehto

En ymmärrä mitä edellinen kysymys tarkoittaa

3 2 on hyvä jos pelaajia on vähemmän mutta joukkueblikstit on siihen liian iso eikä objektiivisella shakillisuudella ole siinä niin isoa merkitystä

Ehdotin forumille "Sadon siirron sääntöä", jolla loputtomilta vaikuttavat pelit saataisiin päätettyä kohtuullisessa ajassa. Kun yhtäaikaista pelejä on päällä kymmeniä, on aina mahdollisuus, että se yksi peli venähtää johonkin hankalaan loppupeliin, jota voi pelata todella pitkään. Turnauksen aikataulusyistä johtuen tämä voisi tulla tarpeeseen. Kelloihin voisi asetella siirtolaskurin 100 siirtoon ja esim lisätä 99 minuuttia molemmille merkiksi, että peli on päättynyt ja tulos on tasapeli. Mestaruusryhmään en laittaisi tätä. Vaihtoehtoisesti tuomari voisi tarvittaessa keskeyttää pelin ja tarkistaa tehtyjen siirtojen määrää, jos yksi peli hidastaa koko kierrosta.

Keksikää joku muu ratkaisu kuin miettimisajan muuttaminen huiskinnan ja "sikailun" lopettamiseksi.

Tervettä olisi nähdä vaikkapa, kun pelin lopputulos tuomitaan 0-0, koska pelaajat eivät kyenneet pelaamaan sääntöjen ja reilun hengen mukaisesti.

Suosisin enemmän Bronstein aikoja, jossa jonkin mittainen viive ajan kulumiseen. Näin aikaa ei voisi "lypsää" lisää ja näin kierrokset pysyisivät mahdollisesti paremmin aikataulussaan.

Toivottavasti tämä kysely johtaa nopeaan muutokseen käytettävässä peliajassa. On lisäksi hyvä muistaa, että tällaista asiaa ei kannata ratkaista äänestämällä, vaan järkeä käyttämällä.

En ole palannut tuota Bronstein pikapeliä, joten siihen ei kommentteja.

Aleksi Olander on reilu ja hyvä työssään :-)

Viimeisessä vaihtoehdossa menettäisi sen ajan, mitä erittäin nopealla avauspelaamisella muissa muodoissa voittaa.

Lisäksi 4+1 inkrementti ja 4+1 delay miettimisen arvoisia vaihtoehtoja

Hei! En koe että tämä inkrementti muutos on hyvä taikka välttämätön. Se vain pitkittää niin sanottua loppurallia, jossa ei ole niin paljon shakillisia elementtejä. Ajan loppuminen / kulkeminen alaspäin on hyvin tärkeä osa psykologista osaa pikapeleissä, joka takaa siis pelin 'suolan'. Hyvät pelaajat osaavat tahdittaa ajan käyttönsä eri tilanteissa oikein mutta ei aina ja tällöin on enemmän oikein että he voivat tippua ajalla eikä vain 'hakata' kellolla vastustajansa kumoon.

Vastasin kannattavani muutosta. Silti ymmärrän, että se voi olla kova pala eräille, varsinkin vanhemman polven blikstareille, muuttuuhan pelin luonne melko rajusti. Ehkä tässä kannattaisi tavoitella määräänemmistöä, 2/3 tai 3/4? Jos yksittäisten pelaajien vastarinta on vahvaa ja muutos ajetaan läpi liian nopeasti, niin seurauksena voi olla kisaboikotti ja osallistujamäärien vähentyminen.

Nykyinen systeemi toimii tosi hyvin

Jyväskylän kisoissa tuomareita tarvittiin hyvin vähän joten jatketaan toimivilla ajoilla ja säännöillä

Inkrementti > viive, oli pelimuoto mikä tahansa.

Älkää muuttako miettimisaikaa 5 + 5 minuutista.

Poistakaa inkrementti myös pitkistä peleistä ja laittakaa ajaksi 2h/40s + 1h loppuun, joka oli käytössä vielä 1990-luvun alussa.

Nähdäkseni merkittävin ongelma siirryttäessä 3+2-peliaikaan on se, että yhden pelin venyessä koko muu ryhmä joutuu odottamaan, mikä lisää kaikenlaista turhautumista kilpailupaikalla. Se, kuinka merkittävä tämä ongelma lopulta on, ei selvinne muuten kuin kokeilemalla. Lauantain alkukarsintaryhmissä tasoerot ovat kuitenkin usein niin selvät, että tulos selvinnee aikataulujen venymättä. Sunnuntaina puolestaan tasoerot ovat kauttaaltaan tasaiset, jolloin pelien keston luulisi olevan keskimäärin yhteismitalliset.

Tämä kysely on laadittu kysymyksenasettelulla tukemaan 3+2 -ajan käyttöönottoa tyyliin "Onhan autossa kondensaattori - onhan"



Hienoa, että vihdoinkin aletaan miettimään siirtymistä inkrementteihin pikapeleissä. Hyödyt ovat massiivisesti isommat kuin haitat

nollalla ei pidä pelata kilpaa

pitäkää 5 0 min, 3+2 omiin henk. koht kisoihin. Perinteet kunniaan!

Mukava että Shakkiliitto on ajan hermolla ja uskaltaa uudistua. INCREMENTTI ON Parempi kaikille pelaajille pitkässä juoksussa.

Viimeisessä kysymyksessä tarkoitettu "siirtoviive"-pikashakki ratkaisis paljon niitä mahdollisia ongelmia, joita inkrementin käyttöönotto pikashakissa saattaisi tuoda. Siirtoviiveen käyttöä olisikin harkittava ensisijaisena vaihtoehtona 5 0 pikashakille.

-----

Lopetan pelaamisen joukkuepöytäpelin SM- kisoissa, jos peliaika muuttuu

Hyvä uudistus

5+0 kiitos

"giljotiiniperinteen" ystävät voisivat halutessaan pelata esim. kerhojen omissa peleissä (sovitteleva ehdotus pikapelin perinneystäville); ylipäänsä on shakillisesti hyvin huono asia, että pitkillä miettimisajoilla pelattavat turnauspelit vähenevät ja pitkiä miettimisaikoja lyhennetään (optimaalinen esim. 2 t / 40 s + 1 t / 20 s + inkrementtiloppu)

On erittäin toivottavaa että kyseinen muutos saataisiin tehtyä sillä shakillisuuden lisääminen on tärkeää

Simple delay on parempi vaihtoehto, mikäli pikapeli-systeemiä on pakko muuttaa. Perinteinen 5+0 on kuitenkin pikapelin henkeä kunnioittavampi systeemi. Uudistus vaikuttaa tällä hetkellä vallassa olevan ikääntyvän polven pyrkimykseltä pystyä pelaamaan pikapelejä pidempään, kuin mihin oma kunto todellisuudessa antaa mahdollisuuden.

4 min + 1 sek inkrementti voisi olla paras.

5+5 paras

Tuo delay olisi mielestäni hyvä ratkaisu! Vähentäisi varman tuota ainoaa merkittävää haittaa eli pelien kesto-ongelmaakin ;)

5+3 ja hieman vähemmän kierroksia olisi paras shakillisesti

historiansa jälkeenkin eniten pelaajia ja yleisöäkin kiinnostava turnaus. Pitkän pelin JSM:ssä voi tosin olla yhteensä enemmän pelaajia, mutta ei kuitenkaan samaan aikaan samassa paikassa. Kaikenlaiset muutokset vaarantavat koko Joukkuepikashakin SM-kilpailun olemassaolon, joten kaikkiin muutoksiin tulisi suhtautua äärimmäisen epäluuloisesti. Minun oma mottoni on jo vuosikymmeniä ollut, että "Jos jokin asia tai laite toimii, sitä ei saa muuttaa tai korjata."

Sellainen ajatus, että kahden sekunnin inkrementti jotenkin suojelisi heikompia pelaajia joutumasta aikapulaan, on täysin perusteeton väite. Jos vastustaja vaan on tarpeeksi paljon vahvempi pelaaja, niin sieltä tulee kyllä silmille niin painavia siirtoja, ettei mikään inkrementti (aika)tappiolta heikompaa pelasta. Onko tämä sitten shakillista? Inkrementti perustuu käytännössä siihen, että pelin häviää lähes aina se, joka teki ENSIMMÄISENÄ kriittisen virheen, jonka jälkeen toinen kaikessa rauhassa realisoii pelinsä. Perinteisillä ajoilla voi vielä toisinaan pakottaa aikapulaan joutuneenkin tekemään huonoja siirtoja, jolloin peli ratkeaa ennemminkin KOKONAISVIRHEIDEN MÄÄRÄLLÄ. Eikö tämä sitten ole muka shakillista?

Tuomarien määrä oli esimerkiksi Jyväskylässä noin viisi (5) ja tälläkin porukalla pärjättiin hyvin. FIDEn turnauksissa inkrementti ei mielestäni mitenkään vähennä tuomarien määrää vaan päinvastoin FIDE yleensä vaatii huomattavasti suurempia tuomarimääriä. Tästä syystä Joukkuepikashakin SM-kilpailua ei missään nimessä tulisi muuttaa FIDEn laskentaan kelpaavaksi kilpailuksi.

PS: TSY järjesti muutamia vuosia sitten omassa kerhoillassaan vuorotellen 3+2 ja 5+0 pikashakki-iltoja. Muistini mukaan voitin turnauksen ajoista riippumatta joka kerta kun mukana olin, joten peliaika ei minulle ole henkilökohtaisesti merkityksellinen. Huomion arvoista kuitenkin oli, että monet pelaajat, jotka inkrementtiä olivat toivoneet, eivät osallistuneet inkrementti-iltoihin ja eräs eniten niitä toivonut ei (minun pyynnöistäni huolimatta) osallistunut 3+2 -turnaukseen kertaakaan. Noin vuoden kuluessa TSY lopetti inkrementti-illat ja palasi perinteiseen miettimisaikaan, tarkkaa syytä en tiedä. TuTS:issa on toistaiseksi täysin avoin kanta siinä mielessä, että niin kauan kuin joukkueblytixit pelataan 5+0 -ajoin, myös kerho-illoissa tullaan harjoittelemaan samoilla ajoilla.

Aikavaihtoehdon pitää löytyä kaikista yleisistä digikelloista, jottei tarvitse hankkia uusia Time delay on huono amerikkalainen ratkaisu ja sille ehdoton ei.  
Hieno kysely!!!

Toivon kokeilua, mahdollisesti vaikka samaan viikonloppuun molemmilla ajoilla. Jotta jokainen voisi itse muodostaa käsityksensä. Eikä näin jäisi oletuksien varaan. Vaikka Joukkue-SM, niin kuin ennenkin ja Joukkue-Cup vajaakierroskilpailuna inkerementtiajoilla. (perjantai-ilta + lauantaiamu)

Joukkuepikapeleihin mutta ei peliaikaan liittyvää: Tämän vuoden 23 kierrosta lauantaina on turhan paljon -jatkoryhmiin menijät selviävät kyllä vähemmälläkin (vrt. 8 alkuryhmää, joista 3 parasta M-ryhmään). Samoin alkamisaikaa (klo 14) voisi aikaistaa, koska kaikki lienee kutakuinkin valmista nykysysteemillä heti osanoton varmistusajan loputtua klo 12. Näin lauantai-iltaan jäisi enemmän vapaa-aikaa sosiaaliselle elämälle, joka on tapahtuman luonteelle oleellista. Innokkaimmille blytareille voi sitten tarvittaessa järjestää la-iltana ylimääräisen bullet-turnauksen tms.

Ok, tehdä kysely!

Järjestäkää yksilö tai joukkuetasolla 3+2 kisoja, niin kokemus kertyy. Harva on kokeillut 3+2 ajoilla live-shakkia. Harkitkaa 3+2 SM-kisoja erikseen tai vaikka 3+2 lauantaina ja sunnuntaina 5 minuuttia

Paras olisi 5+2. Se pidentäisi ehkä pelien kestoa pari minuuttia, mutta mihin sellainen hoppu?

Joukkuepikashakkiin osallistuneena koin kuitenkin suurimmaksi haitaksi onnettomat, kevyet nappulat, jotka kaatuilivat hipaisusta. Ja tietenkin ne kammottavat, ylikorkeat pöydät...