

# Suomen pikashakkisäännöstö 2019

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. Linnoitus ei ole sallittu, jos siirtovuorossa oleva pelaaja tarkoituksellisesti koskettaa ensin torniaan ja vasta sitten kuningastaan.
6. Kaikki siirrot on tehtävä vain yhtä kättä käyttäen. Kahdella kädellä pelaaminen katsotaan laittomaksi siirroksi.
7. Virheellisesti tai puutteellisesti tehty sotilaan korotus katsotaan laittomaksi siirroksi.
8. Pelaaja saa korjata nappuloiden epätarkkaa sijaintia laudalla vain omalla ajallaan.
9. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan ja painaa vastustajansa kellon käyntiin, se johtaa lähtökohtaisesti näiden sääntöjen kohdan 11 mukaisesti pelin häviöön. Jos pelaaja on kuitenkin ilmeisen tahattomasti aiheuttanut epäjärjestyksen ja painanut vastustajansa kellon käyntiin, hänelle on annettava mahdollisuus korjaukseen käynnistämällä hänen kellonsa.
10. Fiden kilpailusääntöjen kohdat 9.2 ja 9.3 (tasapelivaatimukset) eivät ole voimassa.
  - Peli voi shakin sääntöjen mukaan päättyä tasan usealla tavalla eli mm. aseman viisinkertaiseen toistumiseen tai kuolleeseen asemaan, jossa matin tekeminen ei ole mahdollista millään laillisilla siirroilla.
  - Pelaaja voi vaatia tasapeliä sen perusteella, että vastustaja ei yritä voittaa peliä ”normaalein keinoin”. Hänen 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.
11. Peli päättyy ensimmäiseen laittomaan siirtoon tai sellaiseksi katsottuun toimenpiteeseen, josta vastapelaaja esittää vaatimuksen. Laittomaan toimenpiteeseen syyllistynyt häviää pelin. Kiistatilanteissa kutsutaan paikalle tuomari, joka tekee asiassa päätöksen.
12. 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. 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.
13. Jos havaitaan sekä pelaajan laitton siirto että vastustajan ajan ylitys, eikä tapahtumajärjestys ole kiistatta selvä, niin laittoman siirron tehnyt pelaaja häviää pelinsä.
14. Mikäli kummankin pelaajan aika on loppunut, peli on tasapeli.
15. Pelaajan matkapuhelin tai muu elektroninen kommunikaatiolaite on pidettävä täysin suljettuna. Sellaisen laitteen käsittelystä tai sen aiheuttamasta äänestä tuomitaan häviö.
16. Tuomareiden päätökset ovat lopullisia, eikä niistä voi valittaa.