

Toimitsijakurssin luentodiat

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Johdatusta toimitsijakurssiin

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Kurssin tarkoitus

- Perustietämys shakin säännöistä ja määräyksistä
- Valmiudet kilpailun järjestelytehtäviin
- Pohja etenemiselle
- Oikeiden toimintatapojen oppiminen
- Haastaa ajattelemaan ja keskustelemaan

Sisällöstä

- Kilpailun järjestämisen perusteet
- Eettiset periaatteet toimitsijatehtävissä
- Lisenssisäännöt
- Lähishakin säännöt tulkintoineen
- Digikellojen käyttö (opetusvideot lähetetty)
- Verkkotentti
 - Kurssimateriaalin käyttö sallittu

Kilpailun järjestäminen ja toimitsijat

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Kilpailun valmistelu

- Kilpailun anominen selokelpoiseksi
 - Ja kenties myös elokelpoiseksi?
- Pelipaikan hankkiminen
- Yksityiskohtainen kilpailukutsu
- Tuomari(t) ja kilpailutoimikunta
- Erikoismääräykset
- Käytännön asiat pelipaikalla

Kilpailukutsu

- Kilpailun alkamisaika ja kesto
- Pelipaikka
- Kilpailujärjestelmä
- Peli-aika
- Varsinaiset ja erikoispalkinnot
- Osanottomaksut
- Mahdolliset pelaajien edut
- Ilmoittautumistapa ja -aika

Erikoismääräykset

- Annettava tai muuten pidettävä näkyvillä osanottajille viimeistään osanoton varmistuksessa
- Yksityiskohdat ja täsmennykset
- Poikkeukset yleisistä määräyksistä
- Kilpailun toimihenkilöt
- Palkintojen jakoperusteet ja vertailut
- Ohjeistus julkaistu Shakkiliiton sivujen materiaalipankissa:
 - <https://www.shakkiliitto.fi/wp-content/uploads/2020/07/Kilpailun-toimihenkil%C3%B6iden-teht%C3%A4vi%C3%A4.pdf>

Yleistä kilpailun kulusta

- Ilmoittautumisten vastaanotto ja lisenssitarkistus
- Osanoton varmistus
- Arvonta ja parien määrittäminen
- Pelaaminen
- Pöytäkirjojen allekirjoitus ja luovutus
- Tulosten kirjaus
- Lopputulosten laskeminen, vertailut
- Palkintojen jako

Kilpailun toimihenkilöistä

- Useampia eri tehtävänimikkeitä ja omat vastualueet
 - Tuomari, kilpailun johtaja, toimitsija, parien määrääjä...
- Usein kuitenkin tehtäviä hoidetaan hieman lomittain
- Lähes kaikissa rooleissa shakkisääntöjen hyvä tuntemus avainasemassa
- Kilpailun johtaja/toimitsija saa pelata kilpailussa, **tuomari ei**

Vertailut

- Tarvitaan asettamaan saman pistemäärän saavuttaneet järjestykseen
 - Palkintojen (mitalien tai erikoispalkintojen) ratkaisemiseksi
 - Karsintakilpailusta eteenpäin selviävien ratkaisemiseksi
- Monia menetelmiä, mielipide-eroja
- Joillakin kilpailuilla on omat määräyksensä

Tulosraportointi

- Määrämuotoinen tuloslista
 - Selolaskennan ohjeiden mukainen
 - FIDEn TRF = Tournament Report File
 - Muita muotoja julkisuutta varten
- Pelaajatiedot
 - Uusien pelaajien identifiointi (mm. syntymäaika)
 - FIDE-tunnukset FIDE-raporttiin

Muu raportointi

- Liiton verkkosivuilla on linkki raporttilomakkeeseen:
- Kilpailun tuomari, kilpailun johtaja, parien määrääjä ja muut toimitsijat
- Lisenssitarkistuksen tulokset
- Poikkeavuudet
 - Pelaamattomat pelit
 - Kilpailun keskeytykset
 - Huomautukset ja varoitukset ja niiden syyt

Vahvuusluvut (selot)

- Kaksi erillistä listaa
 - Normaali ("pitkä") ja nopea peli
 - Pikashakki (erilaiset laskusäännöt)
- Peli-aikojen luokittelu 60-siirtoisen pelin mukaan
 - Korkeintaan 10 minuuttia on pikashakkia
 - Yli 10 min ... alle tunti on nopeaa shakkia
 - Laskentakerto on 0,3 normaalista (yli 2300-lukuisille 0,15 x)
 - Vähintään 1 h mutta alle 1h30min on "tunnin peliä"
 - Laskentakerto 0,5 (eli puolikerroin)
 - Vähintään 1 h 30 min on normaalia
 - Täydet laskentakertoimet

Toimitsija-arvot

- Shakkitoimitsija
- Tuomariehdokas (ent. turnausjohtaja)
 - Oikeus toimia selokilpailun johtajana tai tuomarina
- Shakkituomari
 - Oikeus olla Suomen mestaruuskilpailun päätuomari
 - Ei riitä kilpailuissa, joissa saatavilla FIDEn arvonimikiinnityksiä
- FIDE-tuomari (FT, FA)
- Kansainvälinen tuomari (KvT, IA)

Eettiset periaatteet toimitsijatehtävissä

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Johdatusta aiheeseen

- Kurssin tuorein osa-alue
 - Osaksi kurssia Shakkiliiton uudistettujen kurinpitomääräysten ja uusien eettisten sääntöjen vuoksi
- Keskeinen osa toimitsijatehtäviä
 - Toimitsijan on osattava toimia eettisesti oikein
 - Lisäksi osin vastuu myös siitä, että kilpailussa noudatetaan myös eettisiä sääntöjä

Toimitsijan käyttäytyminen

- Valmistautuu ja hallitsee vaadittavat säännöt ja määräykset
- Vastaa esitettyihin kysymyksiin ja käyttäytyy muutenkin asiallisesti
- Perustelee päätöksensä objektiivisesti
 - **Aina** ehdottoman puolueeton ja itsenäinen
 - Eturistiriidat?
- Toimitsija ei ole tehtävissään päihteiden alaisena

Lisenssisäännöt

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Yleistä

- Vuosi- ja kertalisenssit
 - Vuosilisenssit voimassa kalenterivuoden loppuun
 - Kertalisenssit voimassa yhden kilpailun ajan
- Vaaditaan kaikilta lukuun ottamatta kahta poikkeusta
 - Uudet pelaajat (korkeintaan 10 peliä)
 - Pitkään passiivisina olleet (yli 3 vuotta)
- Järjestäjä velvollinen tarkistamaan lisenssit
 - Selolistan L-merkintä tai kuitti maksusta

Vuosilisenssit

- **Tavallisin A-lisenssi:** Voimassa ostohetkestä kalenterivuoden loppuun
- **Perhelisenssi:** Voidaan hankkia vain talouteen, johon on hankittu jo A-lisenssi
- **Loppuvuoden lisenssi:** Voimassa seuraavan kalenterivuoden loppuun
- Lisenssit oikeuttavat pelaamaan selokilpailuissa
- Sisältävät lisäksi Shakki-lehden (pl. Perhelisenssi)

Kertalisenssi

- Oikeuttaa pelaamaan yhden kilpailun
- Voidaan ostaa
 - Suomisportista etukäteen → **ehdottomasti ensisijainen**
 - (Pelipaikalla)
 - Järjestäjä tilittää Shakkiliittoon
- Erilliset lisenssit joukkuekilpailuihin ja JSM-kilpailuun

Uudet pelaajat

- **Pääsääntö:** Lisenssiä ei vaadita, jos pelattuna enintään 10 selopeliä
 - Katsotaan henkilökohtaisessa turnauksessa alkuhetkestä
 - Poikkeukset:
 - SM-kilpailuissa vaaditaan aina lisenssi
 - Kansainvälisissä edustustehtävissä aina
 - JSM-kilpailussa vaaditaan aina, pl. III-divisioona

Ulkomaiset pelaajat

- **Pääsääntö:** Vaaditaan lisenssi samoin periaattein kuin kotimaisilta pelaajilta
 - Myös niiltä, jotka eivät edusta suomalaista seuraa
- Lisenssikäytännöt kannattaa varmentaa Shakkiliitosta ennen kilpailua, mikäli niiden osalta on epäselvyyksiä

Seuran vaihtaminen

- Seuraa voi vaihtaa
 - Saman kauden aikana ei kuitenkaan voi pelata JSM-kilpailua useammassa seurassa
- Seuranvaihtomaksu 10 euroa
 - Suomisportissa
 - Suoraan Shakkiliiton tilille

Lähishakin säännöt

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Shakkisäännöt

- Nykyinen rakenne käytössä vuodesta 1997
 - Peli- ja kilpailusäännöt eri osina
 - Digikellot ja niihin liittyvät mahdollisuudet (inkrementti) ja ongelmatilanteet
 - Muutoksia neljän vuoden välein, viimeisin tuli voimaan 1.7.2017, korjattuna vielä 1.1.2018
 - Kiinteän peliajan loppuvaihe siirretty erilleen
 - Tuomaritulkintoja julkaistaan vuosittain päivitettävässä FIDE Arbiters' Manualissa

Shakkisäännöt

➤ Esipuhe

- Sääntöjen tärkein osa
- Määrittelee tuomarin ominaisuudet ja oikeudet
- Säännöt eivät voi kattaa kaikkia tapauksia
- Tuomarilla pitää olla vapaus soveltaa sääntöjä
- Tuomarin oltava puolueeton, huomioitava kaikki seikat ja kyettävä päätöksentekoon
- Pelaajat ovat tasa-arvoisia!

Perusteet

➤ 1.1

- Määrittelee pelin kahden pelaajan väliseksi
- Tuomarin oltava **saatavilla, ei pääosassa**

➤ 1.4

- Pelin tarkoitus
- Matin määritelmä
- Kuningasta ei voi lyödä

➤ 1.5

- Määrittelee tasapelin, kun ei ole matin mahdollisuutta

Nappuloiden liikkuminen

➤ 3.1.3

- Kiinnitetty nappula uhkaa, vaikka se ei voi siirtyä

➤ 3.7

- Ohestalyönti: suoritettava välittömästi tai ei ollenkaan
- Korotuksessa korotettu nappula vaikuttaa heti
- Korotus ei ole rajoitettu lyötyihin nappuloihin

➤ 3.8.2

- Linnoitus on kuninkaan siirto, vaikka tornikin siirtyy

Siirtäminen, kosketus (1)

➤ 4.1

- Kaikki siirrot tehtävä yhdellä kädellä
- Poikkeukset, esim. vammaiset pelaajat

➤ 4.2 Nappulan sijainnin korjaaminen

➤ 4.3 – 4.5 Kosketus ja sen seuraukset

- Eniten tulkintatapauksia aiheuttava sääntökohta
- Kyseessä pitää olla 'kosketus siirtotarkoituksella'
 - Esimerkiksi vahinkokosketus hihalla ei ole 'kosketus siirtotarkoituksella'
- Aikomus ei ole 'kosketus'

Siirtäminen, kosketus (2)

- 4.6 Korotus
- 4.7 Milloin ”siirto on tehty”
 - Milloin siirto on tehty ja milloin loppuun suoritettu
- 4.8 Huomautusoikeuden ajallinen ulottuvuus
- Tuleeko tuomarin puuttua havaitessaan siirtämiseen liittyvän sääntörikkeen?
 - **KYLLÄ, ja ilman pelaajan eri vaatimusta**

Pelin loppuminen

➤ 5: Pelin päättyminen

➤ Pelin päättymisen määritelmät

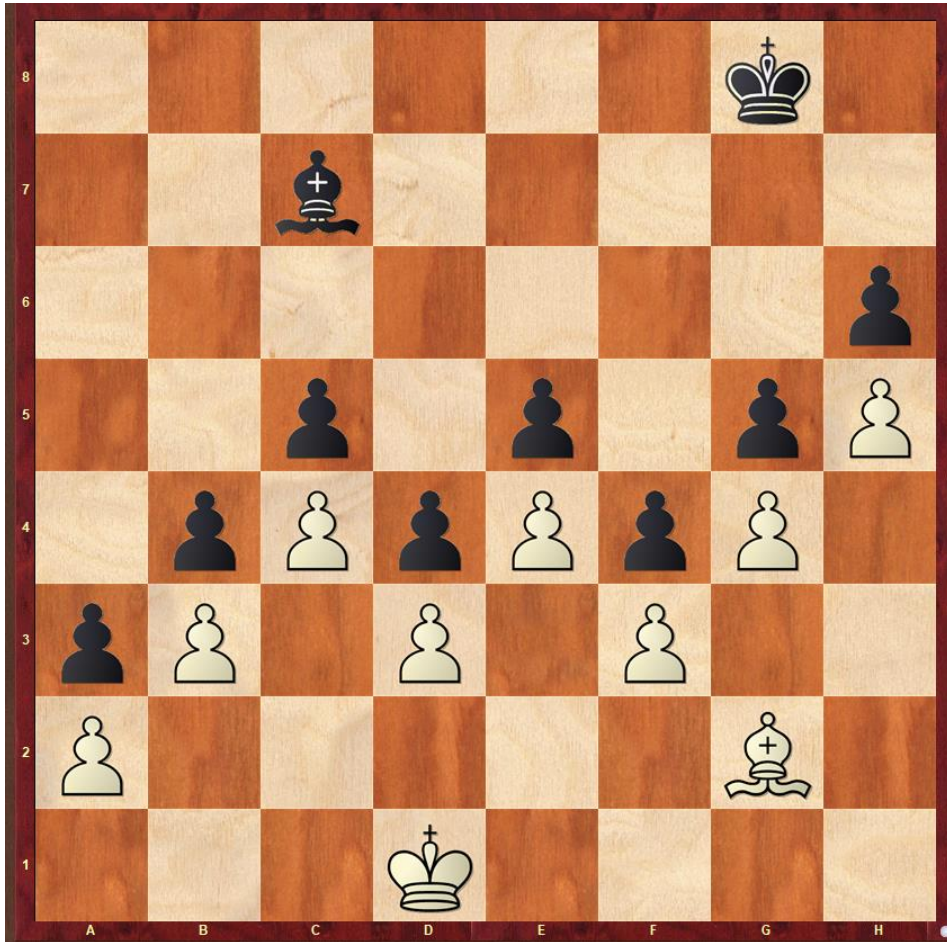
➤ matti, patti tai "kuollut asema" päättää pelin välittömästi, jos viimeisin siirto on laillinen

➤ Lisämääräyksiä kilpailusäännöissä, kohta 9

➤ tasapelivaatimus

➤ tasapeliehdotus ja -sopimus

Esimerkkiasema



- Asema saattaa olla "kuollut"
 - Tämä riippuu kuitenkin edellisestä siirrosta!
 - Jos edellinen siirto on esimerkiksi c2-c4, niin asema ei ole kuollut, koska sotilaan lyöminen ohesta on laillinen siirto, jonka jälkeen mattiin on olemassa laillinen siirtosarja

Pelin luovuttamisen tavat

- 5.1.2: Mikä on luovutus? Useita tapoja:
 - Luovutuksen ilmoittaminen; ”luovutan”
 - Kellon pysäyttäminen
 - Kuninkaan kaataminen
 - Käden tarjoaminen vastapelaajalle
 - Voiko tämä olla tasapelitarjous?
 - Pöytäkirjan allekirjoittaminen ja antaminen vastapelaajalle
- Väärinymmärrykset mahdollisia, tilanne aina selvitettävä

Kellosäännöt

- 6.2: Kellon käsittely
 - Kelloa painettava samalla kädellä kuin millä siirretään
 - Kellon painaminen on merkki siitä, että siirto on loppuun suoritettu
 - Kellon painaminen ilman siirron tekemistä on virhesiirto
- Saako pelaaja siirtää seuraavan siirron ennen kuin vastustaja on painanut kelloa?

Kellosäännöt (2)

- 6.7: Myöhästymiset
 - Sallittu myöhästyminen kierroksen alusta määrättävä kilpailun erikoismääräyksillä
 - Suomessa käytetään 30 min perussääntöä
 - Voidaan poiketa erikoismääräyksillä
 - Yllättävissä tilanteissa tuomari voi siirtää alkua

Kellosäännöt (3)

➤ 6.10

- Kello ratkaisee, jos siihen voi luottaa
- Tuomarin osattava tarkistaa ja korjata asetuksia
 - Kaikki turnauksessa käytettävät kellomallit hallittava
- Tuomarilla lopullinen päätösvalta kellon asetuksiin

➤ 6.11

- Pelaaja saa pysäyttää kellon vain tuomarin kutsumiseksi

Sääntöjenvastaisuudet (1)

- 7 (kaikki alakohdat)

 - Vain ”pelin kestäessä”

- 7.3

 - Kääntövärein aloitettu peli (alle vai yli 10 siirtoa)

- 7.4, epäjärjestys

 - Tärkeää aikapulavaiheessa

Sääntöjenvastaisuudet (2)

➤ 7.5 laittomuudet

- Sotilaan korottamatta jättäminen on laitton siirto
- Myös kellon käynnistäminen ilman siirtoa ja siirto kahdella kädellä katsotaan laittomuudeksi
- Kuninkaan lyöminen on laitton siirto
- Rangaistukset normaalissa pelissä: ensimmäisestä virheestä vastustajalle 2 min lisää, toisesta virheestä pelaaja häviää pelin

Sääntöjenvastaisuudet (3)

- Valkea siirtää ratsuaan. Siirrettyään valkea huomaa, että hänen kuninkaansa on shakissa. Musta vaatii ensimmäistä virhesiirtoa.

Miten toimit?

- Jos valkea on painanut kelloa
- Jos valkea ei ole painanut kelloa
 - Pätee否 kosketussääntö?

Pöytäkirjan pito

➤ 8.1

- Siirron merkitseminen ennen siirtoa on kielletty (mutta tiettyjä tasapelivaatimuksia (9.2a, 9.3a) esitettäessä pakollinen)
- Edellinen oma siirto merkittävä ennen uutta siirtoa
- Tasapelitarjous on merkittävä pöytäkirjaan "(=)"
- Avustajan käyttö on mahdollinen, aikoja korjataan
 - Ei vammaisen pelaajan kelloon

Pöytäkirjan pito (2)

➤ 8.2: Pöytäkirja tuomarin nähtävillä

➤ 8.4 & 8.5

➤ Aikapula määritelty: alle 5 min jäljellä

➤ Jos vähintään 30 sekunnin inkrementti, niin pöytäkirjaa on pidettävä koko ajan

➤ Pöytäkirjan saattaminen ajan tasalle, rekonstruointi

➤ 8.7

➤ Tuloksen allekirjoittaminen: molemmat pelaajat, kaikkiin pöytäkirjakappaleisiin

Tasapeli

➤ 9.1

- Oikea ja väärä tapa ehdottaa tasapeliä, tarjous on merkittävä pöytäkirjaan
- Ehdottaminen voidaan kieltää kilpailun erikois- määräyksissä (kokonaan tai tietyksi siirtomääräksi)

➤ 9.2 & 9.3

- Milloin ja miten vaatia tasapeliä
- Kun sama asema samoin siirtomahdollisuuksin esiintyy kolmannen kerran
- 50 siirtoa ilman lyöntiä tai sotilaan siirtoa
- Vaatimus on aina myös tasapeliehdotus

Tasapeli (2)

➤ 9.5

- Väärän vaatimuksen seuraus: vastustajalle lisäaikaa 2 min, vaatijan aikaa ei korjata

➤ 9.6, peli loppuu ilman vaatimusta

- Aseman toistuminen viisi kertaa
- 75 siirtoa ilman lyöntiä tai sotilaan siirtoa

Pistelaskujärjestelmät

➤ 10

➤ Voitosta 1, tasapelistä 0,5 ja häviöstä 0

➤ Myös muut järjestelmät mahdollisia

➤ Voitosta 3, tasapelistä 1 ja häviöstä 0

➤ Yhteispistemäärä korkeintaan voitosta annettava pistemäärä

➤ Pistemäärä jokin normaali pelin pistemäärä

Käyttäytyminen

➤ 11

- Tuomari on vastuussa kilpailun olosuhteista
- Tuomarin on puututtava tilanteeseen, jos pelaajan käyttäytymistä koskevia sääntöjä rikotaan
- Puhelimen ja muun kommunikaatiovälineen tuominen pelisaliin on kielletty
 - Pelaaja, jolla havaitaan laite, häviää pelin. Vastapelaaja voittaa
 - Suomessa sovellettu lievennetty tulkinta kumottu 1.7.2020 alkaen
- Mikä on häirintää, on joskus vaikea arvioida
- Toistuva tasapelin ehdottaminen tai vaatiminen on häiritsevää

Tuomarin rooli

➤ 12

- Mitä on sanottu tuomarista, pätee soveltuvin osin kaikkiin kilpailun virallisiin toimihenkilöihin
- Pelaaja, joka ei noudata sääntöjä, häiritsee muita
- Tuomarin on aina pyrittävä löytämään shakillisesti paras ratkaisu
- Rangaistukset
 - Varoitus, pelin häviö, kilpailusta sulkeminen

Tuomarin rooli (2)

➤ 12.6

➤ Tuomari puuttuu **vain** silloin, kun sitä säännöissä edellytetään

➤ Mutta tuomari valvoo, että sääntöjä noudatetaan, joten näissä tilanteissa **on puututtava**

➤ Katsojien asema

➤ 12.8: Kukaan ei saa käyttää kännykkää pelialissa ilman kilpailun tuomarin lupaa

Sääntöjen liitteet

- Erikoissäännöt
 - Nopea shakki
 - Pikashakki (FIDEn säännöt)
 - Siirtojen merkintä
 - Näkevän ja näkövammaisen väliset pelit
- Lisäohjeistot
 - Keskeytyneet pelit ja niiden jatkaminen
 - Chess960 (eli Fischer-random)
 - Pikapeliloppu

Nopea shakki (1)

- Peli-aika (60 siirron peliin) alle 60 min
mutta yli 10 min
- Normaalin shakin säännöt, jos tuomari valvoo korkeintaan kolmea peliä
- Muussa tapauksessa noudatetaan seuraavaa, joka pätee myös FIDEn pikashakkisäännöissä:
 - Käytännössä kaikki kilpailut Suomessa

Nopea shakki (2)

- Kellon tai nappuloiden alkuasetuksia voi korjata 10. siirtoon asti.
 - Jos kuningas on väärässä ruudussa niin linnoittautuminen ei tämän jälkeen ole sallittu
- Peli päättyy toiseen laittomaan siirtoon, josta on heti esitetty vaatimus tai johon tuomari on puuttunut.
 - Jos laittomuutta ei heti huomata, niin laittoman siirron jälkeisestä asemasta jatketaan.
 - Asemaa voidaan kuitenkin korjata pelaajien keskinäisellä suostumuksella.

Nopea shakki (3)

- Toisen pelaajan ajan loppuessa peli päättyy, jos vastustaja sen huomaa ja vaatii voittoa.
Myös tuomari keskeyttää pelin, jos hän tämän huomaa
 - Tulos on tasapeli, jos matin teko ei ole mahdollista.
- Jos molemmat ajat ovat loppuneet, niin digikello kertoo, kumman aika loppui ensin.
 - Aikansa ensin ylittänyt pelaaja häviää, jos vastapelaajalla laillinen siirtosarja matin tekemiseksi

Nopea shakki (4)

➤ Jos tuomari havaitsee, että

➤ molemmat kuninkaat ovat shakissa, tai

➤ sotilas on viimeisellä rivillä

→ hän odottaa seuraavan siirron suoritusta ja tilanteen säilyessä sen jälkeen tuomitsee pelin tasapeliksi

Digitaalikellojen käyttö

SHAKKITOIMITSIJAKURSSI

Johdantona

- Aihetta koskevat opetusvideot löytyvät Shakkiliiton sivujen osiosta *toimitsijat* (<https://www.shakkiliitto.fi/shakkiliitto/toimitsijat/>)
- Tässä osuudessa käsitellään lähinnä teoreettisia kysymyksiä
- Loppupään dioilla on muutama käytännön harjoitus, joita voi kokeilla esimerkiksi kotona tai kerholla

Digitaalikellojen ominaisuudet (1)

- Inkrementin käyttö helpottaa tuomarin työtä
 - Pelaajien on pidettävä pöytäkirjaa koko ajan, jos vähintään 30 sekunnin inkrementti
- Painalluskurin käyttö
 - ”Move counter” ei laske siirtoja vaan painalluksia
 - Kellossa voi olla pöytäkirjasta poikkeava lukema
 - Voi aiheuttaa ongelmia ajantarkistuksessa
 - JSM siirtymässä siihen, että painalluskuria ei käytettäisi

Digitaalikellojen ominaisuudet (2)

- Mekaanisilla kelloilla aikojen menettäminen on harvinaista
- Viallinen digikello voi ”kuolla” täysin
 - Kelloja on syytä tarkkailla koko ajan
 - FIDEn virallisissa kisoissa tuomari merkitsee tilanteen ylös puolen tunnin välein
 - Pelaajat usein merkitsevät aikoja pöytäkirjaan

Aikatyypit

- Yksi tai useampi jakso, joissa kussakin:
 - Kiinteä aika (joko painalluskurilla tai ilman)
 - Fischer eli ”bonus” (inkrementti eli siirtolisä)
 - Aikaa voi kertyä lisää
 - Bronstein tai ”delay” (aikaviive)
 - Muutama sekunti, jolloin kello ei käy
 - Jaksoissa voi olla eri menettely (DGT XL, DGT 3000)
- Menettely jakson päättyessä:
 - (A) Uusi jakso alkaa, kun jompikumpi aika loppuu
 - Siirtomäärän täytyminen on tarkastettava pöytäkirjoista
 - (B) Uusi jakso alkaa, kun painalluskurin mukaan siirtomäärä täyttyy

Kellomallit ja toimintatavat

- FIDEn kilpailuissa käytettäviksi hyväksytyt kellot
 - DGT XL, DGT 2010, DGT 3000
 - DGT 2000 on vanhentunut!
 - Silver Timer
 - Sistemco
 - Chess Evolution Clock, Classic ja Premium -mallit
 - LEAP Clock eli KK9908
- Kellot toimivat toisistaan poikkeavasti
- Vaatii mallikohtaista opiskelua!!
 - Ajan asetus ja korjaaminen, painalluskurin korjaaminen
 - Mahdollisuudet tarkistaa painallusmäärä

Suurimmat ongelmat

- Kellon väärä asetus, esim:
 - Inkrementti väärin
 - Lisäjakso väärin, esim. inkrementin puute (DGT XL, DGT 3000)
- Väärin käynnistetty kello
 - Valkea saa lisäaikaa vasta 41. siirron jälkeen
- Kelloa on painettu liian monta kertaa
 - Lisäaika tulee ennen 40. siirtoa
- Kelloa on unohdettu painaa
 - Kello pysähtyy täysin vaikka 40 siirtoa on täynnä

Käytännön harjoituksia (1)

- Aikojen asettaminen
- **Aseta kelloon seuraavat ajat**
 - 5 min
 - 3 min + 2 sek/siirto
 - 20 min + 10 sek/siirto
 - 90 min + 30 sek/siirto
 - 90 min/40 siirtoa + 30 min + 30 sek/siirto (JSM-aika)
 - Ilman painalluslaskuria
 - Painalluslaskurilla

Käytännön harjoituksia (2)

- Kellon asetusten korjaaminen pelin aikana
- **Mitä teet seuraavissa esimerkkitalanteissa?**
 - Aseta kelloon peliajaksi 90 min + 30 sek/siirto. Käynnistä kello ja painele sitä muutaman kerran.
 - Muutaman siirron jälkeen toinen pelaajista tekee ensimmäisen virhesiirron. Vastapelaaja huomauttaa.
 - Mitä sääntöjen mukaan tulee tehdä?
 - Tee vaadittavat korjaukset kelloon
- Jos peliaika onkin 15 minuuttia?