

Pikashakkisäännöt joukkuepikashakin SM-kilpailuja varten inkrementtijailla

1. Peliä pelataan Fiden shakkisääntöjen (normaali shakki sekä täydennykset nopeaa ja pikashakia 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.
 - Tuomari voi tuomita, ilman pelaajan vaatimusta, pelin tasapeliksi, jos molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, ettei ole tehty sotilaan siirtoa eikä lyöntiä.
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 loppuasemasta on mahdollista saattaa vastustajan kuningas mattiin laillisilla siirroilla, ”apumatti”. Muussa tapauksessa peli on Fiden kilpailusääntöjen kohdan 5.2.2. mukaisesti tasapeli.
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 kommunikaatiolaitte on pidettävä täysin suljettuna. Sellaisen laitteen käsittelystä tai sen aiheuttamasta äänestä tuomitaan häviö.
16. Tuomareiden päätökset ovat lopullisia, eikä niistä voi valittaa.