

# FIDEn Shakkisäännöt 2017

## Uutuuksien ja Suomen käytäntöjen esittely

Heinäkuun alussa 2017 voimaan tulleisiin FIDEn virallisiin shakkisääntöihin on tullut jonkin verran muutoksia ja muutama täysin uusi sääntökohta. Sääntöjen numerointitapaa on muutettu. Myös sääntöjen rakennetta on muutettu siirtämällä joitakin kohtia osasta toiseen.

Matkapuhelimia tai muita elektronisia laitteita koskeva teksti on nyt saanut uusitut varsin tiukat määräykset. Niissä täsmennetään tällaisten laitteiden sijoittamista, jos pelaajalla sallitaan sellaisen olevan mukana pelipaikalla. Suomen kilpailumääräysten mukaan ensimmäisestä kännykän ääntelemisestä seuraa varoitus, toisesta kerrasta pelin häviö. Kilpailun erikoismääräyksissä on mahdollista määrätä myös muu seuraamus.

Vuoden 2014 uutuus eli tasapeli ilman vaatimusta 75 lyönnittömän siirron tai viisinkertaisen toiston vuoksi siirtyy Pelisäännöistä eli luvuista 1-5 Kilpailusääntöihin lukuun 9. Toiston määrittely tässä tapauksessa saa selkeämmän muodon.

FIDEn sääntöjen mukaan kilpailun erikoismääräyksissä on ilmoitettava sallittu myöhästymisaika, jos FIDEn sääntöihin nyt palanneesta nollan (0) minuutin oletuksesta halutaan poiketa. Jos aikaa ei ole ilmoitettu, käytetään Suomessa kuitenkin toistaiseksi oletuksena 30 minuuttia.

Muutamia uusia asioita:

- Kahden käden käyttö siirron tekemiseen tulkitaan virhesiirroksi seuraamuksineen.
- Kellon painaminen ennen kuin pelaaja on tehnyt siirron tulkitaan myös virhesiirroksi seuraamuksineen.
- Väärillä väreillä aloitettu peli on uusittava oikeilla väreillä, jos poikkeavuus huomataan ennen kuin 10 siirtoa on tehty.
- Tasapelin sopiminen ennen kuin kumpikin pelaaja on tehnyt siirron, on kiellettyä.

Pikapeliloppuisten kilpailujen säännöt siirrettiin vuonna 2014 pois perussäännöistä "liitteeksi G" ja nyt ne siirtyvät edelleen varsinaisesta sääntötekstistä erillisiin "Ohjeistoihin" (Guidelines). Samoin on mekaanisissa kelloissa mahdollista molempien pelaajien aikojen loppumista koskeva sääntökohta siirretty Ohjeistoon. Tämä on yksi askel siihen, että vain inkrementti- eli siirtolisäturnaukset säilyvät FIDEn hyväksymänä normaalin shakin pelitapana tulevaisuudessa. Suomen kilpailumääräysten mukaan Ohjeisto III on käytössä pikapeliloppuisissa kilpailuissa, ja poikkeus tästä täytyy mainita kilpailun erikoismääräyksissä. Ohjeisto III ei koske pikashakkia.

Suomen kilpailumääräysten mukaan nopean shakin turnauksissa toinen laiton siirto johtaa pelin päättymiseen. FIDEn laskentaan menevissä nopean shakin kilpailuissa on kuitenkin noudatettava FIDEn sääntöä, että nopeassakin shakissa jo ensimmäinen laiton siirto johtaa pelin häviöön tai tasapeliin kohdan A.4.2 mukaisesti.

## FIDEn Shakkisäännöt

FIDEn shakkisäännöt kattavat lähishakin.

Shakkisäännöissä on kaksi osaa, Pelisäännöt ja Kilpailusäännöt.

Englanninkielinen teksti on FIDEn 87. kongressin Bakussa, Azerbaidžanissa ja FIDEn presidenttineuvoston 2017 Ateenassa hyväksymä Shakkisääntöjen alkuperäinen muoto ja säännöt astuvat voimaan 1. heinäkuuta 2017.

Englanninkielisessä tekstissä käytettyä maskuliinia merkitsevää "hän"-sanaa käytetään yhtäläisesti tarkoittamaan naispuolista henkilöä.

## Esipuhe

Shakkisäännöt eivät voi kattaa kaikkia pelin aikana syntyviä tilanteita, ne eivät myöskään voi antaa ohjeita kaikkiin kilpailun järjestämiseen liittyviin kysymyksiin. Tapauksissa, joista ei säännöissä täsmällisesti määrätä, oikea päätös pitäisi olla löydettävissä tutkimalla säännöissä käsiteltyjä vastaavanlaisia tapauksia.

Säännöt olettavat, että tuomarilla on riittävä pätevyys ja tervettä harkintakykyä ja että tuomari on ehdottoman puolueeton. Liian yksityiskohtainen sääntö voisi riistää tuomarilta harkinnan vapauden ja siten estää häntä löytämästä ongelmaan ratkaisua, joka ottaisi huomioon oikeudenmukaisuuden, loogisuuden ja tapaukseen liittyvät erikoistekijät. FIDE vetoaa kaikkiin shakinpelaajiin ja järjestöihin, että nämä hyväksyisivät tämän ajattelutavan.

Jotta peli laskettaisiin FIDEn vahvuuslukuihin, se on pelattava noudattaen FIDEn Shakkisääntöjä.

Myös pelit, joita ei lasketa FIDEn vahvuuslukuihin, suositellaan pelattaviksi noudattaen FIDEn Shakkisääntöjä.

Jäsenjärjestöt voivat kysyä FIDEltä lausuntoa shakkisääntöjä koskevissa ongelmissa.

## PELISÄÄNNÖT

### Luku 1: Shakkipelin luonne ja tarkoitus

1.1 Shakkipeliä pelataan kahden pelaajan välillä. Pelaajat siirtävät vuorotellen nappuloitaan neliömäisellä laudalla, jota kutsutaan "shakkilaudaksi".

1.2 Valkeilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa pelin, ja mustilla nappuloilla pelaava tekee seuraavan siirron.

1.3 Pelaajalla sanotaan olevan "siirtovuoro", kun hänen vastustajansa on tehnyt siirtonsa.

1.4 Kummankin pelaajan tavoitteena on saattaa vastustajan kuningas "hyökkäyksen kohteeksi" niin, ettei vastustajalla ole yhtään laillista siirtoa.

1.4.1 Pelaajan, joka saavuttaa tämän tavoitteen, sanotaan "tehneen matin" vastustajansa kuninkaasta ja matin tehnyt pelaaja on voittanut pelin. Pelaaja ei saa jättää omaa kuningastaan hyökkäyksen kohteeksi eikä tehdä siirtoa, joka altistaa kuninkaan hyökkäyksen kohteeksi. Myös vastustajan kuninkaan "lyöminen" on myös kielletty.

1.4.2 Pelaaja, jonka kuninkaasta on tehty matti, on hävinnyt pelin.

1.5 Jos asema on sellainen, ettei kummankaan pelaajan ole mahdollista tehdä mattia, peli on tasapeli. (katso sääntö 5.2 2.)

### Luku 2: Nappuloiden alkuasema shakkilaudalla

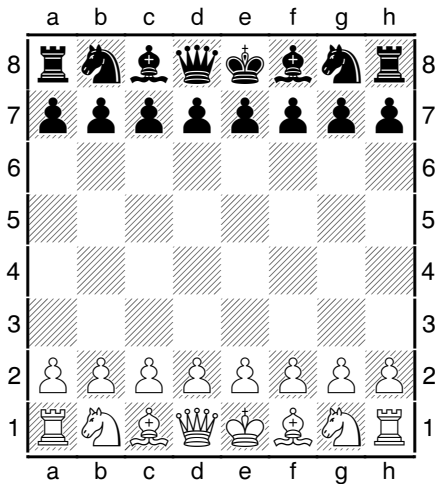
2.1 Shakkilauta muodostuu 64 ruudun muodostamasta 8x8 -ruudukosta, ruudut ovat vuorotellen vaaleita ("valkeat" ruudut) ja tummia ("mustat" ruudut). Shakkilauta asetetaan pelaajien väliin niin, että pelaajaa lähinnä oleva oikea kulmaruutu on valkea.

2.2 Pelin alussa toisella pelaajalla on 16 vaaleaa nappulaa ("valkeat" nappulat); toisella on 16 tummaa nappulaa ("mustat" nappulat).

Nämä nappulat ovat seuraavat:

- Valkea kuningas, jota yleensä merkitään ♔ K
- Valkea kuningatar, jota yleensä merkitään ♕ D
- Kaksi valkeaa tornia, joita yleensä merkitään ♖ T
- Kaksi valkeaa lähettiä, joita yleensä merkitään ♘ L
- Kaksi valkeaa ratsua, joita yleensä merkitään ♞ R
- Kahdeksan valkeaa sotilasta, joita yleensä merkitään ♙ (s)
- Musta kuningas, jota yleensä merkitään ♚ K
- Musta kuningatar, jota yleensä merkitään ♛ D
- Kaksi mustaa tornia, joita yleensä merkitään ♜ T
- Kaksi mustaa lähettiä, joita yleensä merkitään ♝ L
- Kaksi mustaa ratsua, joita yleensä merkitään ♟ R
- Kahdeksan mustaa sotilasta, joita yleensä merkitään ♞ (s)

2.3 Nappuloiden alkuasema shakkilaudalla on seuraava:



2.4 Ruutujen muodostamaa kahdeksaa pystyriviä kutsutaan "linjoiksi". Ruutujen muodostamaa kahdeksaa vaakariviä kutsutaan "riveiksi". Sellaista samanväristen ruutujen suoraa riviä, jotka kulkevat laudan yhdestä reunasta viereiseen reunaan, kutsutaan "viistoriviksi".

### Luku 3: Nappuloiden liikkuminen

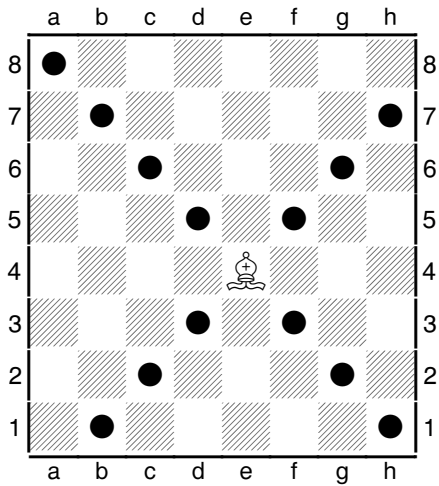
3.1 Mikään nappula ei voi siirtyä ruutuun, jossa on samanvärisen nappula.

3.1.1 Jos nappula siirtyy ruutuun, joka on vastustajan nappulan miehittämä, vastustajan nappula lyödään ja poistetaan laudalta tehdyn siirron osana.

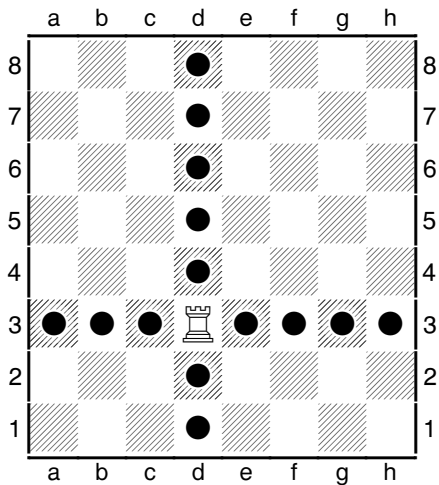
3.1.2 Nappulan sanotaan uhkaavan vastustajan nappulaa, jos kyseinen nappula voisi lyödä ruudulla olevan vastustajan nappulan sääntöjen 3.2 - 3.8 mukaisesti.

3.1.3 Nappulan katsotaan uhkaavan ruutua, vaikka se olisikin estynyt siirtymästä kyseiseen ruutuun, koska siirrolla nappulan värisen kuningas jäisi tai altistuisi shakkiin.

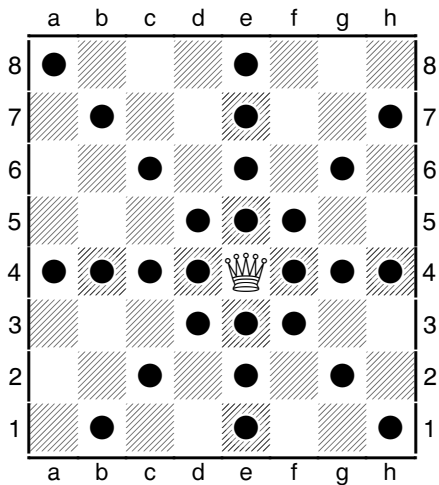
3.2 Lähetti siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla viistorivillä, jolla se sijaitsee.



3.3 Torni siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla linjalla tai rivillä, jolla se sijaitsee.

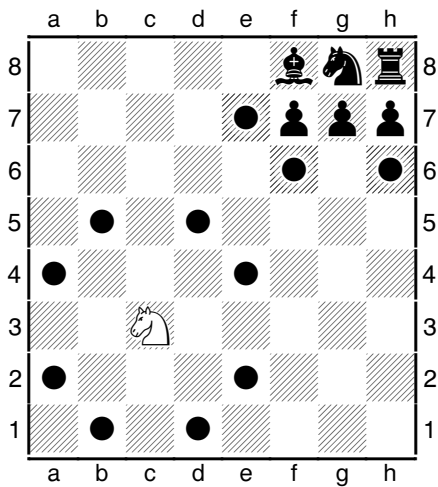


3.4 Kuningatar siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla linjalla, rivillä tai viistorivillä, jolla se sijaitsee.



3.5 Siirtyessään lähetti, torni tai kuningatar ei saa siirtyä minkään nappulan yli.

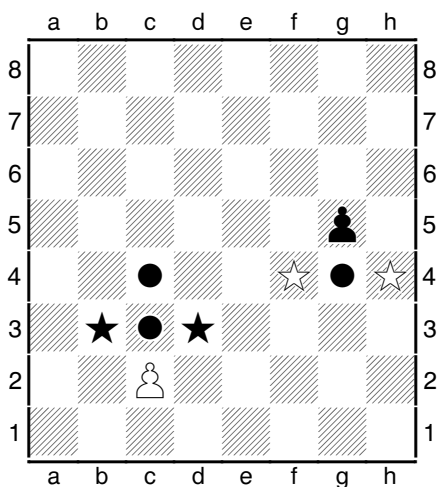
3.6 Ratsu siirtyy mihin tahansa sellaisista alkuperäisen sijaintiruutunsa lähimmistä ruuduista, joka ei ole samalla rivillä, linjalla tai viistorivillä. Säännön 3.1. kannalta ratsu ei siirtyessään kulje minkään väliin jäävän ruudun kautta.



3.7.1 Sotilas siirtyy suoraan eteenpäin aivan sotilaan edessä samalla linjalla olevaan tyhjään ruutuun, tai

3.7.2 ensimmäisellä siirrollaan sotilas voi siirtyä eteenpäin kuten kohdassa 3.7.1 tai vaihtoehtoisesti sotilas voi siirtyä kaksi ruutua samalla linjalla edellyttäen, että nämä molemmat ruudut ovat tyhjiä, tai

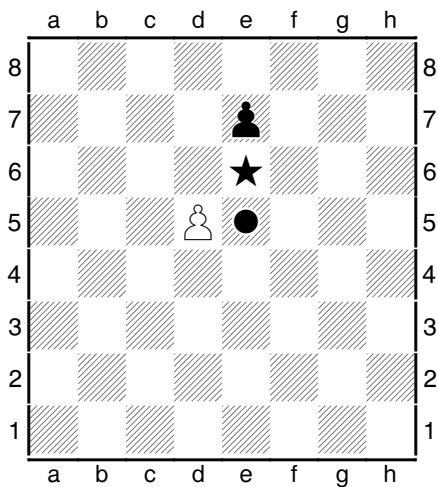
3.7.3 sotilas siirtyy vastustajan nappulan miehittämään ruutuun, joka on viistosti sotilaan edessä viereisellä linjalla, tällöin sotilas lyö tuon vastustajan nappulan.



*Sotilas siirtyy ympyrällä merkittyihin ruutuihin ja lyö tähdellä merkittyihin ruutuihin.*

3.7.4.1 Sotilas, joka uhkaa ruutua, jonka alkuruudustaan kaksi ruutua kerrallaan siirtynyt vastustajan sotilas on ylittänyt, voi lyödä tämän vastustajan sotilaan ikäänkuin se olisi siirtynyt vain yhden ruudun.

3.7.4.2 Tämä lyönti on laillinen vain välittömästi vastauksena kahden ruudun siirtoon, ja tätä lyöntiä kutsutaan "ohestalyönniksi" ("en passant").



*Musta sotilas on siirtynyt e7:sta e5:een, valkea voi lyödä sen ikäänkuin se olisi siirtynyt vain e6:een.*

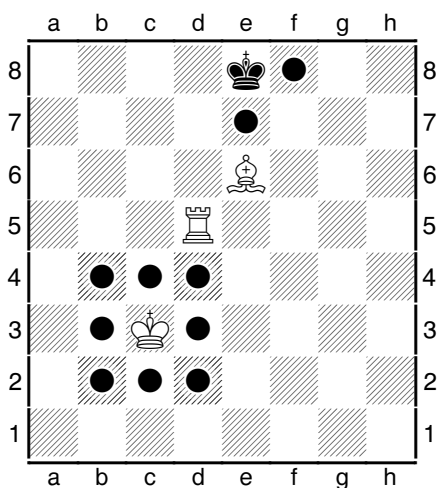
3.7.5.1 Kun sotilas saavuttaa kauimman rivin alkuasemastaan, on se saman siirron osana vaihdettava samaan ruutuun sotilaan kanssa samanväriseksi uudeksi kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi. Tätä ruutua kutsutaan 'korotusruuduksi'.

3.7.5.2 Vaihto ei ole rajoitettu nappuloihin, jotka on aiemmin lyöty.

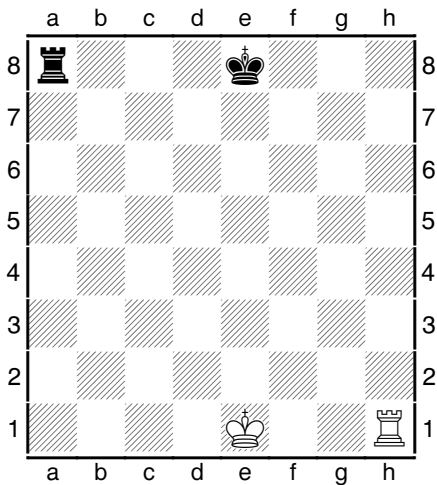
3.7.5.3 Tätä sotilaan vaihtamista toiseksi nappulaksi kutsutaan 'korotukseksi'. Uuden nappulan vaikutus alkaa välittömästi.

3.8 Kuningas voi siirtyä kahdella eri tavalla, joko

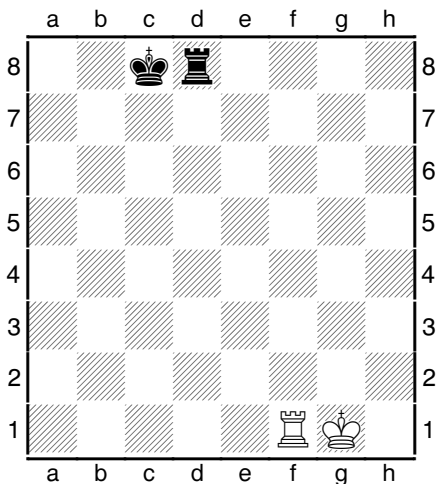
3.8.1 siirtymällä mihin tahansa sellaiseen lähtöruudun viereiseen ruutuun, joka ei ole yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama,



3.8.2 "linnoittamalla". Linnoitus on kuninkaan ja jommankumman, kuninkaan kanssa samanvärisen tornin siirto pelaajan ensimmäisellä rivillä. Tämä siirto lasketaan yhdeksi kuninkaan siirroksi, ja se suoritetaan seuraavasti: kuningas siirtyy alkuperäisestä ruudustaan kaksi ruutua kohti alkuperäisellä ruudullaan olevaa tornia ja sitten torni siirtyy kuninkaan juuri ylittämään ruutuun.



Kuvassa kuninkaiden ja tornien sijainti ennen valkean lyhyttä ja mustan pitkää linnoitusta.



Kuvassa kuninkaiden ja tornien sijainti valkean lyhyen ja mustan pitkän linnoituksen jälkeen.

3.8.2.1 Linnoitusoikeus on menetetty:

3.8.2.1.1 jos kuningas on jo siirtynyt, tai

3.8.2.1.2 jo siirtyneen tornin kanssa.

3.8.2.2 Linnoitus on hetkellisesti estetty:

3.8.2.2.1 jos kuninkaan alkuperäinen ruutu, ruutu, jonka kuningas ylittää tai ruutu, johon kuningas siirtyy, on yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama, tai

3.8.2.2.2 jos kuninkaan ja linnoitukseen osallistuvan tornin välissä on nappula tai nappuloita.

3.9.1 Kuninkaan sanotaan olevan "shakissa", jos se on yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama, vaikka nämä uhkaavat nappulat eivät voisikaan siirtyä sen vuoksi, että oma kuningas jäisi tai paljastuisi shakkiin.

3.9.2 Pelaaja ei saa tehdä siirtoa, joka altistaa tai jättää hänen kuninkaansa shakkiin.

3.10.1 Siirto on laillinen, kun kaikki säännöissä 3.1 - 3.9 kerrotut vaatimukset on täytetty.

3.10.2 Siirto on laitton, kun se ei ole sääntöjen 3.1 - 3.9 mukainen.

3.10.3 Asema on laitton, kun sitä ei ole ollut mahdollista saavuttaa millään laillisilla siirroilla.

## Luku 4: Nappuloiden siirtäminen

4.1 Siirto on tehtävä vain yhtä kättä käyttäen.

4.2.1 Edellyttäen, että siirtovuorossa oleva pelaaja ilmaisee aikeensa (esimerkiksi sanomalla "j'adoube" [žadub] tai "korjaan"), hän voi korjata yhden tai useamman nappulan sijaintia ruuduissaan.

4.2.2 Mikä tahansa muu nappulaan koskettaminen, lukuun ottamatta selkeästi vahingossa tapahtuvaa kontaktia, katsotaan tahalliseksi.

4.3 Säännön 4.2 poikkeusta lukuun ottamatta, jos siirtovuorossa oleva pelaaja tahallisesti koskettaa laudalla siirto- tai lyöntitarkoituksessa:

4.3.1 yhtä tai useampaa omaa nappulaansa, hänen on siirrettävä ensimmäistä koskettamaansa nappulaa, joka on siirrettävissä

4.3.2 yhtä tai useampaa vastustajan nappulaa, hänen on lyötävä ensimmäinen koskettamansa nappula, joka on lyötävissä

4.3.3 yhtä tai useampaa kummankin väristä nappulaa, hänen on lyötävä ensin kosketettu vastustajan nappula ensimmäiseksi koskettamallaan omalla nappulalla tai, mikäli tämä on sääntöjen vastaista, siirrettävä tai lyötävä ensimmäinen sellainen kosketettu nappula, joka on sääntöjen mukaan siirrettävissä tai lyötävissä. Jos on epäselvää, mitä nappulaa on ensin kosketettu, pelaajan katsotaan koskettaneen omaa nappulansa ennen vastustajansa nappulaa.

4.4 Jos siirtovuorossa oleva pelaaja:

4.4.1 tahallisesti koskettaa kuningastaan ja torniaan, hänen on linnoituttava sille sivustalle edellyttäen, että se on sääntöjen mukaista

4.4.2 tahallisesti koskettaa torniaan ja sitten kuningastaan, hän ei voi linnoittua sille sivustalle kyseisellä siirroillaan, ja tilanteeseen sovelletaan sääntöä 4.3.1

4.4.3 aikomuksenaan linnoittua, koskettaa kuningastaan ja sitten torniaan, mutta linnoitus sille sivustalle on sääntöjen vastainen, pelaajan on tehtävä kuninkaallaan mikä tahansa laillinen siirto (joka voi olla myös linnoitus toisen tornin kanssa). Jos kuninkaalla ei ole mitään laillista siirtoa, pelaaja voi tehdä minkä hyvänsä laillisen siirron

4.4.4 korottaa sotilaan, niin uuden nappulan valinta on lopullinen, kun uusi nappula on koskettanut korotusruutua.

4.5 Jos mitään säännöissä 4.3 tai 4.4 kerrotuilla tavoilla kosketettua nappulaa ei voi siirtää tai lyödä, pelaaja voi tehdä minkä tahansa laillisen siirron.

4.6 Sotilaan korottaminen voidaan tehdä eri tavoin:

4.6.1 Sotilasta ei tarvitse siirtää korotusruutuun.

4.6.2 Sotilaan poistaminen laudalta ja uuden nappulan asettaminen korotusruutuun voivat tapahtua missä järjestyksessä tahansa.

4.6.3 Jos korotusruudussa on vastustajan nappula, se täytyy lyödä.

4.7 Jos laillisena siirtona tai sen osana nappula on laskettu ruutuun ja päästetty irti, nappulaa ei enää voi siirtää toiseen ruutuun tällä siirroilla. Siirto katsotaan tällöin tehdyksi:

4.7.1 lyönnin ollessa kyseessä, kun lyöty nappula on poistettu laudalta, ja pelaaja asetettuaan oman nappulansa uuteen ruutuun on irrotanut nappulan kädestään

4.7.2 linnoituksen ollessa kyseessä, kun pelaaja on siirtänyt torninsa kuninkaan juuri ylittämään ruutuun ja irrotanut tornin kädestään. Jos pelaaja irrottaa kuninkaan kädestään, siirto ei ole vielä tehty, mutta pelaajalla ei ole enää mahdollisuutta tehdä muuta siirtoa kuin linnoitus kyseiselle puolelle, mikäli se on laillista. Jos linnoitus sille puolelle on laitton, pelaajan täytyy tehdä kuninkaallaan jokin toinen, laillinen siirto (joka saattaa olla linnoitus toisen tornin kanssa). Jos kuninkaalla ei ole yhtään laillista siirtoa, pelaaja voi tehdä minkä tahansa laillisen siirron

4.7.3 korotuksen ollessa kyseessä, kun pelaaja on irrotanut uuden nappulan korotusruutuun ja poistanut sotilaan laudalta.



4.8 Pelaaja luopuu oikeudestaan huomauttaa sääntöjen 4.1 – 4.7 rikkomuksesta kosketettuaan itse tahallisesti nappulaa.

4.9 Pelaajalle, joka ei kykene siirtämään nappuloita, voidaan sallia tuomarin hyväksymä avustaja tätä varten.

## **Luku 5: Pelin loppuminen**

5.1.1 Pelaaja, joka on tehnyt matin vastustajansa kuninkaasta, voittaa pelin. Tämä päättää pelin välittömästi edellyttäen, että mattiasemaan johtanut siirto oli luvun 3 ja sääntöjen 4.2 - 4.7 mukainen.

5.2.2 Pelaaja, jonka vastustaja ilmoittaa antautuvansa, voittaa pelin. Tämä päättää pelin välittömästi.

5.2.1 Peli on tasapeli, jos siirtovuorossa olevalla pelaajalla ei ole laillista siirtoa eikä hän ole shakissa. Pelin sanotaan päättyneen "pattiin". Tämä päättää pelin välittömästi, edellyttäen, että pattiasemaan johtanut siirto oli luvun 3 ja sääntöjen 4.2 - 4.7 mukainen.

5.2.2 Peli on tasapeli, jos on päädytty sellaiseen asemaan, ettei kummankaan pelaajan ole mahdollista saattaa vastustajan kuningasta mattiin laillisilla siirroilla. Pelin sanotaan päättyneen "kuolleeseen asemaan". Tämä päättää pelin välittömästi, edellyttäen, että tähän asemaan johtanut siirto oli luvun 3 ja sääntöjen 4.2 - 4.7 mukainen.

5.2.3 Peli on tasapeli, jos pelaajat sopivat siitä pelin kestäessä, edellyttäen että kumpikin on tehnyt vähintään yhden siirron. Tämä päättää pelin välittömästi.

## **KILPAILUSÄÄNNÖT**

### **Luku 6: Shakkikello**

6.1 "Shakkikello" on kello, jossa on kaksi kellotaulua tai näyttöä. Näytöt on kytketty toisiinsa niin, että aika voi juosta vain yhdessä niistä kerrallaan.

"Kellolla" Shakkisäännöissä tarkoitetaan yhtä kellotauluista tai näytöistä.

Kummassakin aikanäytössä on oltava "merkkilippu".

"Merkkilipun putoamisella" tarkoitetaan pelaajalle varatun ajan loppumista.

6.2.1 Pelin kestäessä kumpikin pelaaja siirron tehtyään pysäyttää oman kellonsa ja käynnistää vastustajan kellon (eli "painaa" kelloaan). Tällöin siirto katsotaan loppuun suoritetuksi. Siirto on loppuun suoritettu myös, jos:

6.2.1.1 se päättää pelin (katso säännöt 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 ja 9.6.2), tai

6.2.1.2 pelaaja on tehnyt seuraavan siirtonsa, mikäli hänen edellinen siirtonsa ei ollut loppuun suoritettu.

6.2.2 Pelaajalla on aina oltava oikeus painaa kelloaan siirron tehtyään, vaikka vastapelaaja olisikin tehnyt oman seuraavan siirtonsa. Aika, joka kuluu siirron tekemisen ja kellon painamisen välillä, katsotaan kuuluvaksi pelaajalle varattuun peliaikaan.

6.2.3 Pelaajan on painettava kelloa samalla kädellä kuin millä siirto on tehty. Pelaaja ei saa pitää sormeaan kellon nupilla eikä sen yllä.

6.2.4 Pelaajien on käsiteltävä kelloa asiallisesti. Kelloa ei saa käsitellä kovakouraisesti, nostaa pöydältä tai kaataa, eikä sitä saa painaa ennen siirron tekemistä. Pelaajaa, joka käsittelee kelloa epäasiallisesti, rangaistaan säännön 12.9 mukaisesti.

6.2.5 Vain pelaajalla, jonka kello käy, on oikeus korjata nappuloiden sijaintia laudalla.

6.2.6 Pelaajalle, joka ei kykene käyttämään kelloa, voidaan sallia tuomarin hyväksymä avustaja tätä varten. Tuomarin tulee korjata ajat oikeudenmukaisesti. Korjausta ei tehdä avustajaa käyttävän pelaajan aikaan.

6.3.1 Jos käytetään shakkikelloa, pelaajan on tehtävä tietty määrä siirtoja niille varatussa ajassa, mukaan luettuna mahdollinen lisäaika kutakin siirtoa varten. Nämä seikat on määriteltävä etukäteen.

6.3.2 Yhden jakson aikana säästynyt aika lisätään pelaajan seuraavassa jaksossa käytettävissä olevaan aikaan, jos muuta ei sovelleta.

Aikaviivetavalla (eli Bronstein-ajalla) pelattaessa kumpikin pelaaja saa "varsinaisen miettimisajan". Kumpikin pelaaja saa lisäksi "kiinteän lisäajan" jokaiseen siirtoon. Varsinainen miettimisaika alkaa vähentyä vasta kun siirtokohtainen lisäaika on loppunut. Jos pelaaja pysäyttää kellonsa ennen siirtoon käytettävissä olevan lisäajan loppuun kulumista, varsinainen miettimisaika ei muutu riippumatta siitä paljonko siirtokohtaista aikaa oli käytetty.

6.4 Merkkilipun pudottua on säännön 6.3.1 vaatimukset tarkistettava välittömästi.

6.5 Tuomari päättää ennen pelin alkua, mihin shakkikello sijoitetaan.

6.6 Pelin määrätyllä alkamishetkellä valkeilla pelaavan kello käynnistetään.

6.7.1 Sallittu myöhästymisaika tulee määritellä etukäteen kilpailun erikoismääräyksissä. Jos myöhästymisaikaa ei ole määritelty, se on nolla. Pelaaja, joka saapuu laudan ääreen myöhästymisajan jälkeen, häviää pelinsä, ellei tuomari päättää toisin.

6.7.2 Jos kilpailun erikoismääräykset määrittelevät myöhästymisajan muuksi kuin nolaksi ja jos kumpikaan pelaaja ei ole paikalla pelin alkuhetkellä, valkeilla pelaava menettää kaiken ajan siihen asti, kunnes hän saapuu paikalle, elleivät kilpailun erikoismääräykset määrää tai tuomari päättää toisin.

6.8 Pelaajan merkkilipun katsotaan pudonneen, kun tuomari sen huomaa tai kun jompikumpi pelaaja on aiheellisesti huomauttanut merkkilipun putoamisesta.

6.9 Sääntöjen 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 ja 5.2.3 tarkoittamia tapauksia lukuun ottamatta pelaaja, joka ei ole loppuun suorittanut vaadittua siirtomäärää niille varatussa ajassa, häviää pelin. Kuitenkin peli on tasapeli, jos laudalla oleva asema on sellainen, ettei vastapelaaja voi tehdä mattia millään laillisella siirtosarjalla.

6.10.1 Shakkikellon osoituksia pidetään ratkaisevina paitsi ilmeisissä vikatapauksissa. Ilmeisen viallinen shakkikello on vaihdettava. Tuomari vaihtaa viallisen shakkikellon ja käyttää parasta harkintaansa asettaessaan ajat tilalle vaihdettuun shakkikelloon.

6.10.2 Jos pelin kestäessä huomataan, että jommankumman kellon tai molempien kellojen asetus on virheellinen, pelaajan tai tuomarin on pysäytettävä kello välittömästi. Tuomarin tulee asettaa kellot oikein ja korjata ajat ja siirtolaskurit tarvittaessa. Tuomarin tulee käyttää parasta harkintaansa oikeita asetuksia määrittäessään.

6.11.1 Jos peli on keskeytettävä, tuomari pysäyttää shakkikellon.

6.11.2 Pelaaja saa pysäyttää shakkikellon vain tuomarin kutsumista varten, esimerkiksi, kun korotustilanteessa ei korotukseen tarvittavaa nappulaa ole saatavilla.

6.11.3 Tuomari päättää, milloin peliä jatketaan.

6.11.4 Jos pelaaja pysäyttää shakkikellon tuomarin kutsumista varten, tuomari harkitsee, oliko pysäyttämiseen pätevä syy. Mikäli on ilmeistä, ettei pelaajalla ollut pätevää syytä pysäyttää shakkikelloa, pelaajaa rangaistaan säännön 12.9 mukaisesti.

6.12.1 Kuvaruudut, monitorit ja näyttötaulut, jotka näyttävät kulloisenkin aseman laudalla, pelatut siirrot, tehtyjen siirtojen määrän ja järjestysnumerot ja kellot, jotka myös näyttävät siirtomäärät, ovat sallittuja pelisalissa.

6.12.2 Pelaaja ei voi kuitenkaan vaatia mitään ainoastaan sen perusteella, mitä tällä tavoin näytetään.

## Luku 7: Sääntöjenvastaisuudet

7.1 Jos pelissä esiintyy sääntöjen vastainen tilanne ja nappulat on palautettava aikaisempaan asemaan, tuomari käyttököön parasta harkintaansa määrätessään, mitkä ajat kelloihin asetetaan. Vaihtoehtona on myös olla muuttamatta kelloissa olevia aikoja. Tuomari korjaa tarvittaessa myös siirtomäärää osoittavan laskurin lukeman.

7.2.1 Jos pelin kestäessä huomataan, että nappuloiden alkuasema oli virheellinen, peli on mitätöitävä ja pelattava uusi peli.

7.2.2 Jos pelin kestäessä havaitaan, että lauta on asetettu säännön 2.1 vastaisesti, peli jatkuu, mutta saavutettu asema siirretään oikein asetetulle laudalle.

7.3 Jos peli on aloitettu kääntövärein, ja tämä huomataan ennen kuin kumpikin pelaaja on tehnyt 10 siirtoa, niin peli on keskeytettävä ja uusi peli on pelattava oikeilla väreillä. Jos on pelattu 10 siirtoa tai enemmän, peliä jatketaan.

7.4.1 Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, hänen on korjattava asema ennalleen omalla ajallaan.

7.4.2 Kumpi tahansa pelaaja voi tarvittaessa pysäyttää shakkikellon ja pyytää tuomarin apua.

7.4.3 Tuomari voi rangaista epäjärjestykseen syypäätä pelaajaa.

7.5.1 Laiton siirto on suoritettu loppuun kun pelaaja on painanut kelloaan. Jos pelin kestäessä havaitaan, että on tehty sääntöjen vastainen siirto, asema on palautettava juuri virhettä edeltäneeseen tilanteeseen. Jos juuri virhettä edeltävää asemaa ei voida palauttaa, peliä jatketaan viimeisestä palautettavissa olevasta, virhettä edeltäneestä asemasta. Sääntöjä 4.3 ja 4.7 sovelletaan sääntöjen vastaista siirtoa korvaavaan siirtoon. Tämän jälkeen peli jatkuu palautetusta asemasta.

7.5.2 Jos pelaaja on siirtänyt sotilaansa kauimmalle riville alkuasemasta ja painanut kelloaan, mutta ei ole vaihtanut sotilasta uuteen nappulaan, siirto on laiton. Sotilas vaihdetaan sotilaan kanssa samanväriseksi kuningattareksi.

7.5.3 Kohdan 7.5.1 tai 7.5.2 edellyttämien toimenpiteiden tultua suoritetuiksi ensimmäisen laittoman siirron kohdalla tuomari antaa virheeseen syyllistyneen pelaajan vastapelaajalle kaksi minuuttia lisäaikaa. Jos sama pelaaja syyllistyy toisen kerran laittomaan siirtoon, hän häviää pelin. Peli on kuitenkin tasapeli, jos vastapelaaja ei voi tehdä virheen tehneen pelaajan kuninkaasta millään laillisella siirtosarjalla.

7.6 Jos pelin kestäessä havaitaan, että jokin nappula on joutunut pois oikealta ruudultaan, asema on palautettava juuri virhettä edeltäneeseen tilanteeseen. Jos juuri virhettä edeltävää asemaa ei voida palauttaa, peliä jatketaan viimeisestä palautettavissa olevasta, virhettä edeltäneestä asemasta. Tämän jälkeen peli jatkuu palautetusta asemasta.

7.7.1 Jos pelaaja käyttää kahta kättä yhden siirron suorittamiseen (mikä voi tapahtua linnoittautuessa, lyönnissä tai korotuksessa), sitä pidetään laittomana siirtona.

7.7.2 Ensimmäisestä säännön 7.7.1 vastaisesta siirrosta tuomari antaa vastapelaajalle kaksi minuuttia lisäaikaa; toisesta saman pelaajan suorittamasta säännön 7.7.1 vastaisesta siirrosta tuomari toteaa kyseisen pelaajan hävinnan pelin. Peli on kuitenkin tasapeli, jos asema on sellainen, että vastapelaaja ei voi tehdä virheen tehneen pelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla.

7.8.1 Jos pelaaja painaa kelloaan tekemättä siirtoa, sitä pidetään laittoman siirron suorittamisena.

7.8.2 Ensimmäisestä säännön 7.8.1 vastaisesta siirrosta tuomari antaa vastapelaajalle kaksi minuuttia lisäaikaa; toisesta saman pelaajan suorittamasta säännön 7.8.1 vastaisesta siirrosta tuomari toteaa kyseisen pelaajan hävinnan pelin. Peli on kuitenkin tasapeli, jos asema on sellainen, että vastapelaaja ei voi tehdä virheen tehneen pelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla.

## Luku 8: Siirtojen merkintä

8.1.1 Pelin kestäessä kummankin pelaajan on merkittävä omat ja vastustajansa siirrot oikein siirto siirrolta niin selvästi ja lukukelpoisesti kuin mahdollista ja käyttäen algebrallista merkintätapaa (liite C) ja kilpailuun määrättyä "pöytäkirjaa".

8.1.2 On kiellettyä merkitä siirtoja etukäteen, ellei pelaaja vaadi tasapeliä säännön 9.2 tai 9.3 perusteella tai ellei kyse ole pelin keskeyttämisestä Ohjeistossa I.1.1 kerrotulla tavalla.

8.1.3 Pelaaja voi niin halutessaan vastata vastustajansa siirtoon ennen sen merkitsemistä pöytäkirjaan. Hänen on merkittävä pöytäkirjaansa aiempi siirtonsa ennen uuden siirron tekemistä.

8.1.4 Pöytäkirjaan saa merkitä vain tehdyt siirrot, kellojen näyttämät, tasapelitarjoukset ja vaatimuksiin liittyvät asiat ja muut tarpeelliset tiedot.

8.1.5 Tasapelitarjous on kummankin pelaajan merkittävä pöytäkirjaan symbolilla (=).

8.1.6 Jos pelaaja ei kykene pitämään pöytäkirjaa, voidaan hänen sallia käyttää nimeämäänsä tuomarin hyväksymää avustajaa pitämään hänen puolestaan pöytäkirjaa. Hänen kellonsa tulee säätää oikeudenmukaisesti. Tällaista säätöä ei tehdä vammaisen pelaajan aikaan.

8.2 Pöytäkirjojen on oltava tuomarin nähtävillä koko pelin ajan.

8.3 Pöytäkirjat ovat kilpailun järjestäjän omaisuutta.

8.4 Jos pelaajalla on aikaa jäljellä alle viisi minuuttia jossakin aikajakson vaiheessa, eikä hänelle lisätä 30 sekuntia tai enemmän jokaista siirtoa kohti, pelaajan ei tarvitse täyttää aikatarkistusjakson loppuaikana säännön 8.1.1 vaatimuksia.

8.5.1 Jos kumpikaan pelaaja ei pidä pöytäkirjaa säännön 8.4 mukaisesti, tuomarin tai hänen apulaisensa on pyrittävä olemaan läsnä ja pitämään pöytäkirjaa. Tässä tapauksessa heti kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut, tuomarin on pysäytettävä shakkikello. Sen jälkeen molempien pelaajien on täydennettävä pöytäkirjansa tuomarin tai vastustajan pitämän pöytäkirjan avulla.

8.5.2 Jos vain toinen pelaajista ei pidä pöytäkirjaa säännön 8.4 mukaisesti, hänen on saatettava pöytäkirjansa täysin ajan tasalle heti, kun kumman tahansa pelaajan merkkilippu on pudonnut, ja ennen seuraavan siirtonsa tekemistä. Mikäli pelaaja on siirtovuorossa, hän voi käyttää vastustajansa pöytäkirjaa, mutta hänen on palautettava pöytäkirja vastustajalle ennen siirron tekemistä.

8.5.3 Jos täydellistä pöytäkirjaa ei ole käytettävissä, pelaajien on rekonstruoitava peli toisella shakkilaudalla tuomarin tai toimitsijan valvonnan alaisuudessa. Valvojan on ensin merkittävä muistiin pelin todellinen asema, kellojen näyttämät, kumpi on siirtovuorossa ja, mikäli mahdollista, tehtyjen siirtojen määrä ennen rekonstruointia.

8.6 Jos pöytäkirjoja ei voida saattaa ajan tasalle siten, että ne näyttäisivät jommankumman pelaajan ylittäneen miettimisaikansa, seuraavan pelattavan siirron katsotaan olevan seuraavan ajantarkistuksen ensimmäisen siirron, ellei voida osoittaa, että enemmän siirtoja on tehty.

8.7 Pelin päätyttyä pelaajien on allekirjoitettava kumpikin pöytäkirja ja merkittävä pelin tulos. Vaikka tulos olisi virheellisesti merkitty, se pätee, ellei tuomari päätä toisin.

## Luku 9: Tasapeli

9.1.1 Kilpailun erikoismääräykset voivat määrätä, että pelaajat eivät saa sopia tasapelistä ennen tiettyä siirtomäärää tai ollenkaan ilman tuomarin suostumusta.

9.1.2 Jos kilpailun erikoismääräykset sallivat tasapelin sopimisen, seuraavat säännöt pätevät:

9.1.2.1 Pelaaja voi niin halutessaan ehdottaa tasapeliä suoritettuaan siirtonsa laudalla ja ennen kellonsa pysäyttämistä. Muulla hetkellä tehty tasapeliehdotus on silti pätevä, mutta rikkoo sääntöä 11.5. Tasapelitarjoukseen ei voi asettaa ehtoja. Kummassakaan tapauksessa ehdotusta ei voi perua ja se on voimassa, kunnes vastustaja hyväksyy sen, hylkää sen suullisesti tai hylkää sen

koskemalla nappulaa tarkoituksenaan siirtää tai lyödä nappula, tai peli päättyy jollakin muulla tavalla.

9.1.2.2 Tasapelitarjous on molempien pelaajien merkittävä pelipöytäkirjaan symbolilla (=).

9.1.2.3 Sääntöjen 9.2 tai 9.3 perusteella esitetty tasapelivaatimus katsotaan myös tasapeliehdotukseksi.

9.2.1 Peli on tasapeli, jos siirtovuorossa oleva pelaaja aiheellisesti niin vaatii, jos sama asema vähintään kolmannen kerran (ei välttämättä siirtojen toistolla):

9.2.1.1 on syntymässä laudalle, jos pelaaja ensin kirjoittaa siirron, jota ei voi vaihtaa, pöytäkirjaansa ja sitten ilmoittaa tuomarille aikomuksensa tehdä kyseinen siirto, tai

9.2.1.2 on juuri esiintynyt ja vaatija on siirtovuorossa.

9.2.2 Asemat katsotaan samoiksi silloin ja vain silloin, kun sama pelaaja on siirtovuorossa, samanlaiset ja samanväriset nappulat ovat samoilla ruuduilla ja kaikkien nappuloiden siirtomahdollisuudet ovat samat. Asemat eivät ole samat, jos:

9.2.2.1 sotilas olisi ensimmäisessä asemassa voinut suorittaa ohestalyönnin

9.2.2.2 kuninkaalla oli oikeus linnoitukseen sellaisen tornin kanssa, joka ei ollut siirtynyt, mutta myöhemmin tuon tornin siirryttyä menetti sen. Linnoitusoikeus menetetään vasta silloin, kun kuningasta tai tornia siirretään.

9.3 Peli on tasapeli, jos siirtovuorossa oleva pelaaja aiheellisesti niin vaatii, jos:

9.3.1 pelaaja merkitsee siirron, jota ei voi vaihtaa, pöytäkirjaansa ja ilmoittaa aikomuksensa tehdä siirron, joka johtaa tilanteeseen, jossa molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, ettei ole tehty sotilaan siirtoa eikä lyöntiä, tai

9.3.2 molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, ettei ole tehty sotilaan siirtoa eikä lyöntiä.

9.4 Jos pelaaja koskee nappulaa säännön 4.3 mukaisesti, hän menettää oikeutensa vaatia tasapeliä sääntöjen 9.2 ja 9.3 perusteella sillä siirtovuorollaan.

9.5.1 Jos pelaaja vaatii tasapeliä säännön 9.2 tai 9.3 mukaan, hän tai tuomari pysäyttää shakkikellon (ks. säännöt 6.12.1 ja 6.12.2). Pelaaja ei voi perua vaatimustaan.

9.5.2 Jos vaatimus todetaan oikeaksi, peli on välittömästi tasapeli.

9.5.3 Jos vaatimus todetaan vääräksi, tuomari antaa vaatijan vastustajalle lisäaikaa kaksi minuuttia. Tämän jälkeen peli jatkuu. Jos vaatimus perustui tehtäväksi aiottuun siirtoon, on tämä siirto suoritettava lukujen 3 ja 4 mukaisesti.

9.6 Jos toinen tai molemmat seuraavista tapahtuu, peli on tasapeli:

9.6.1 jos sama asema on toistunut säännössä 9.2.2 kerrotulla tavalla vähintään viidesti.

9.6.2 molemmat pelaajat ovat tehneet vähintään 75 peräkkäistä siirtoa ilman yhtään sotilaan siirtoa ja ilman yhtään lyöntiä. Jos viimeinen siirto tekee matin, se on etusijalla.

## **Luku 10: Pisteet**

10.1 Elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää, pelaaja, joka voittaa pelin tai saa luovutusvoiton, saa yhden (1) pisteen, pelaaja, joka häviää pelin tai antaa luovutusvoiton, saa nolla pistettä (0), ja pelaaja, joka pelaa pelinsä tasan, saa puoli ( $\frac{1}{2}$ ) pistettä.

10.2 Pelistä annettava yhteispistemäärä ei voi milloinkaan ylittää sitä suurinta pistemäärää, joka normaalisti pelistä annetaan. Yksittäiselle pelaajalle annettavan pistemäärän on oltava jokin pelistä normaalisti annettavista pistemääristä, joten esimerkiksi tulos  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{2}$  ei ole sallittu.

## **Luku 11: Pelaajien käyttäytyminen**

11.1 Pelaajat eivät saa tehdä mitään mikä pilaa shakin maineen.

11.2.1 ”Pelihuoneistolla” tarkoitetaan ”pelitilaa”, saniteettitiloja, kanttiinia, tupakointialuetta ja muita tuomarin siihen määrittelemiä alueita.

11.2.2 Pelitilalla tarkoitetaan paikkaa, jossa kilpailun pelit pelataan.

11.2.3 Vain tuomarin luvalla saa:

11.2.3.1 pelaaja poistua pelihuoneistosta

11.2.3.2 siirtovuorossa oleva pelaaja poistua pelitilasta

11.2.3.3 henkilö, joka ei ole pelaaja eikä tuomari tai toimitsija, päästä pelitilaan.

11.2.4 Kilpailun erikoismääräykset voivat määrätä, että siirtovuorossa olevan pelaajan vastustajan on ilmoitettava tuomarille, kun hän haluaa poistua pelitilasta.

11.3.1 Pelin kestäessä pelaajan on kiellettyä käyttää muistiinpanoja tai tietolähteitä tai analysoida mitään peliä toisella shakkilaudalla.

11.3.2.1 Pelin kestäessä pelaajalla ei saa olla mukanaan pelihuoneistossa mitään elektronista laitetta, jota tuomari ei ole erikseen hyväksynyt.

Kilpailun erikoismääräykset voivat kuitenkin sallia tällaisten laitteiden säilyttämisen pelaajan laukussa, kunhan laite on täysin suljettuna. Tämän laukun tulee olla sijoitettuna tuomarin kanssa sovittuun paikkaan. Kumpikaan pelaaja ei saa käsitellä tätä laukua ilman tuomarin lupaa.

11.3.2.2 Jos on ilmeistä, että pelaaja kantaa mukanaan tällaista laitetta pelihuoneistossa, hän häviää pelinsä. Vastustaja voittaa pelin. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan määrätä muu, lievempi rangaistus.

11.3.3 Tuomari voi vaatia pelaajan vaatteita, laukkuja, muita tavaroita tai hänen kehoaan tutkittavaksi erillisessä, yksityisessä tilassa. Pelaajan tutkii tuomari tai hänen valtuuttamansa henkilö, jonka tulee olla samaa sukupuolta kuin pelaaja. Jos pelaaja ei suostu näihin vaatimuksiin, tuomari toimii säännön 12.9 mukaan.

11.3.4 Tupakointi, sähkösavukkeet mukaan luettuna, on sallittu ainoastaan tuomarin sille osoittamalla alueella.

11.4 Pelinsä päättäneitä pelaajia pidetään katsojina.

11.5 Vastustajan häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä; tämä käsittää myös perusteettomat vaatimukset, perusteettomat tasapelin tarjoamiset ja melulähteen tuominen pelitilaan.

11.6 Minkä tahansa sääntöjen 11.1 - 11.5 osittainkin rikkominen voi johtaa rangaistukseen säännön 12.9 mukaisesti.

11.7 Pelaaja, joka toistuvasti kieltäytyy noudattamasta shakkisääntöjä, voidaan tuomita hävinneeksi pelinsä. Tuomari päättää, mikä tulos vastustajalle määrätään.

11.8 Jos molemmat pelaajat syyllistyvät sääntöjen rikkomiseen kohdan 11.7 mukaisesti, peli tuomitaan häviöksi kummallekin.

11.9 Pelaajalla on oikeus pyytää tuomarilta selitystä yksittäisistä shakkisääntöjen kohdista.

11.10 Elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää, pelaaja voi tehdä valituksen tuomarin päätöksestä myös sen jälkeen, kun hän on allekirjoittanut pöytäkirjan (katso sääntö 8.7).

11.11 Kummankin pelaajan on avustettava tuomaria kaikissa tilanteissa, jotka vaativat pelin rekonstruoimista, tasapelivaatimukset mukaan luettuina.

11.12 Pelaajat ovat velvollisia tarkistamaan kolminkertaiseen aseman toistumiseen tai 50 siirtoon perustuva vaatimuksen oikeutus tuomarin valvoessa tarkistusta.

## Luku 12: Kilpailun tuomari (katso Esipuhe)

12.1 Tuomarin tehtävänä on valvoa, että shakkisääntöjä noudatetaan.

12.2 Tuomarin on

12.2.1 varmistettava reilu peli

12.2.2 toimittava kilpailun parhaaksi

12.2.3 varmistettava, että hyvät peliolot säilyvät

12.2.4 varmistettava, että pelaajia ei häiritä

12.2.5 valvottava kilpailun kulkua

12.2.6 pidettävä erityistä huolta vammaisten ja lääkintäapua tarvitsevien pelaajien eduista.

12.2.7 noudatettava vilpinestosääntöjä tai -ohjeita

12.3 Tuomarin on tarkkailtava pelejä erityisesti silloin, kun pelaajilla on aikapula, pantava täytöntöön päätöksensä ja määrättävä rangaistukset pelaajille silloin, kun tämä on tarpeen.

12.4 Tuomari voi määrätä apulaisiaan valvomaan pelejä, erityisesti kun moni pelaaja on aikapulassa.

12.5 Tuomari voi antaa kummallekin pelaajalle lisäaikaa, jos jokin ulkoinen seikka on häirinnyt peliä.

12.6 Tuomari ei saa puuttua peliin paitsi shakkisääntöjen määrittämässä tapauksissa. Tuomari ei saa kertoa, montako siirtoa on pelattu paitsi säännön 8.5 soveltamisessa tapauksessa, kun ainakin toinen merkkilipuista on pudonnut. Tuomarin on myös pidättäytyttävä huomauttamasta pelaajalle, että tämän vastustaja on tehnyt siirron tai että pelaaja ei ole painanut kelloaan.

12.7 Jos joku huomaa sääntöjenvastaisuuden, hän voi kertoa tästä vain tuomarille. Muiden pelien pelaajat eivät saa puhua tai muuten puuttua peliin. Katsojat eivät saa puuttua peliin. Tuomari voi poistaa häiriön aiheuttajan pelihuoneistosta.

12.8 Ilman tuomarin valtuutusta matkapuhelimen tai minkään kommunikaatiolaitteen käyttö on kielletty kaikilta pelihuoneistossa ja tuomarin nimeämällä muilla sen läheisillä alueilla.

12.9 Tuomari voi käyttää yhtä tai useampia seuraavista rangaistuksista:

12.9.1 varoitus

12.9.2 ajan lisääminen rikkomuksen tehneen pelaajan vastapelaajan jäljellä olevaan aikaan

12.9.3 ajan vähentäminen rikkomuksen tehneen pelaajan jäljellä olevasta ajasta

12.9.4 pelistä saavutettujen pisteiden lisääminen rikkomuksesta kärsineelle pelissä jaossa olevaan maksimipistemäärään asti

12.9.5 pelistä saavutettujen pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä

12.9.6 pelin häviö (tuomari päättää myös vastustajan tuloksen pelistä)

12.9.7 ennalta määritelty sakko

12.9.8 pelaajan sulkeminen pois yhdeltä tai useammalta kierrokselta

12.9.9 kilpailusta sulkeminen.

# LIITTEET

## A. Nopea shakki

A.1 Nopealla shakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa kiinteässä ajassa, joka on enemmän kuin 10 minuuttia, mutta vähemmän kuin 60 minuuttia pelaajaa kohti, tai annettu aika + 60 kertaa lisäaika on enemmän kuin 10 minuuttia, mutta vähemmän kuin 60 minuuttia pelaajaa kohti.

A.2 Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa, mutta he eivät menetä oikeuttaan vaatimuksiin, jotka normaalisti perustuvat pöytäkirjaan. Pelaaja voi milloin tahansa pyytää tuomaria antamaan hänelle pöytäkirjalomakkeen, jotta hän voi merkitä siirrot.

A.3.1 Normaalien shakkisääntöjen kilpailusäännöt pätevät, mikäli:

A.3.1.1 yksi tuomari valvoo enintään kolmea peliä ja

A.3.1.2 jokaisessa pelissä pitää pöytäkirjaa tuomari tai hänen avustajansa, ja jos mahdollista, elektronisesti.

A.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.

A.4 Muussa tapauksessa noudatetaan seuraavia sääntöjä:

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 Jos tuomari huomaa, että laitton siirto on loppuun tämän suoritettu, hänen tulee tuomita peli pelaajan häviöksi, jos vastapelaaja ei ole tehnyt seuraavaa siirtoaan. Jos tuomari ei puutu asiaan, vastapelaajalla on oikeus vaatia voittoa, jos hän ei ole tehnyt seuraavaa siirtoaan. Peli on kuitenkin tasapeli, jos asema on sellainen, että vastapelaaja ei voi tehdä pelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla. 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. Jotta vaatimus voidaan hyväksyä, on vaatijan merkkilipun oltava ylhäällä sen jälkeen, kun shakkikello on pysäytetty. 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 tehty. Jos laitton asema on tämän jälkeen edelleen laudalla, hän tuomitsee pelin tasapeliksi.

A.4.5 Myös tuomari voi puuttua peliin, jos hän huomaa kellon merkkilipun pudonneen.

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



## **B. Pikashakki**

**Huom. Suomessa käytetään pikashakissa toistaiseksi omia sääntöjä.**

B.1 Pikashakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa kiinteässä ajassa, joka on enintään 10 minuuttia pelaajaa kohti, tai annettu alkuaika + 60 x lisäaika on enintään 10 minuuttia.

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, 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.

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

## C. Algebrallinen merkintätapa

FIDE tuntee omissa kilpailuissaan ja otteluissaan vain yhden merkitsemistavan, algebrallisen järjestelmän, ja suosittaa tätä yhdenmukaista merkitsemistapaa käytettäväksi myös shakkikirjallisuudessa ja -lehdissä. Muilla merkitsemistavoilla kuin algebrallisella pidettyjä pöytäkirjoja ei voida käyttää todisteena tapauksissa, joissa pelaajan pöytäkirjaa tavallisesti voidaan käyttää tähän tarkoitukseen. Tuomarin, joka havaitsee pelaajan käyttävän muuta merkitsemistapaa kuin algebrallista, tulee varoittaa kyseistä pelaajaa tästä vaatimuksesta.

### Algebrallisen järjestelmän kuvaus

C.1 Tässä upseerilla tarkoitetaan muita nappuloita kuin sotilasta.

C.2 Upseerit merkitään lyhenteillä, yleensä alkukirjaimillaan, esim. K=kuningas, D=kuningatar, T=torni, L=lähetti, R=ratsu.

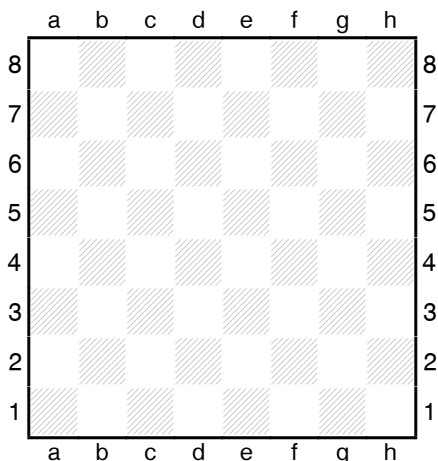
C.3 Kunkin upseerin nimen lyhenteenä pelaaja on oikeutettu käyttämään sitä kirjainta, joka on yleisesti käytetty hänen kotimaassaan. Esimerkiksi F=fou (lähetti ranskaksi), L=Loper (lähetti hollanniksi). Painetuissa julkaisuissa suositellaan upseereille kuviomerkintää.

C.4 Sotilailla ei käytetä alkukirjainta, vaan sotilaan tunnistuksena on nimenomaan alkukirjaimen puuttuminen. Esimerkkejä: siirrot kirjoitetaan e5, d4, a5, ei se5, sd4, sa5.

C.5 Kahdeksaa linjaa merkitään kirjaimin a, b, c, d, e, f, g ja h vasemmalta oikealle valkeiden nappuloiden puolelta.

C.6 Kahdeksan riviä numeroidaan 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ja 8 valkean ensimmäisestä rivistä alkaen. (Alkuasemassa valkeat nappulat ovat ensimmäisellä ja toisella rivillä, mustat seitsemännellä ja kahdeksannella rivillä.)

C.7 Jokainen 64 ruudusta on siten muuttumattomasti kirjaimen ja numeron yhdistelmän määrittelemä.



C.8 Kukin siirto merkitään nappulan nimen lyhenteellä ja sillä ruudulla johon nappula siirtyy. nappulan nimen ja ruudun välissä ei tarvitse käyttää viivaa. Esim. Le5, Rf3, Td1.

Sotilaan osalta merkitään vain se ruutu, johon sotilas siirtyy. Esim. e5, d4, a5.

Pitempi muoto, jossa ilmenee myös siirron lähtöruutu, on sallittu. Esim. Lb2e5, Rg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Jos upseeri suorittaa lyönnin, voidaan merkintään lisätä x seuraavien merkintöjen väliin:

C.9.1 lyövän upseerin nimilyhenteen ja

C.9.2 saapumisruudun koordinaattien. Esim. Lxe5, Rxf3, Txd1. Katso myös sääntö C.10.

C.9.3 Jos sotilas lyö, merkitään saapumisruudun lisäksi myös sotilaan lähtöruudun linjaa osoittava kirjain, ja saapumisruudun eteen voidaan lisätä x. Esim. dxe5, gxf3, axb5. Ohestalyönnin ("en passant") tapauksessa merkitään sotilaan todellinen saapumisruutu, ja siirron perään voidaan lisätä o.l. (tai e.p.). Esim. exd6 o.l. (tai exd6 e.p.).

C.10 Jos kaksi samanlaista nappulaa voi siirtyä samaan ruutuun, siirtyvä nappula osoitetaan seuraavasti:

C.10.1 Jos molemmat nappulat ovat samalla rivillä:

C.10.1.1 nappulan lyhenteellä,

C.10.1.2 lähtölinjan kirjaintunnuksella ja

C.10.1.3 saapumisruudulla.

C.10.2 Jos molemmat nappulat ovat samalla linjalla:

C.10.2.1 nappulan lyhenteellä,

C.10.2.2 lähtöruudun rivinumerolla ja

C.10.2.3 saapumisruudulla.

C.10.3 Jos nappulat ovat eri linjoilla ja riveillä, tapa 1 on suositeltavampi. Esimerkkejä:

C.10.3.1 Jos kaksi ratsua sijaitsee ruuduissa g1 ja e1 ja toinen niistä siirtyy ruutuun f3, merkitään joko Rgf3 tai Ref3.

C.10.3.2 Jos on kaksi ratsua ruuduissa g5 ja g1 ja toinen niistä siirtyy ruutuun f3, merkitään joko R5f3 tai R1f3.

C.10.3.3 Jos kaksi ratsua sijaitsee ruuduissa h2 ja d4 ja toinen niistä siirtyy ruutuun f3, merkitään joko Rhf3 tai Rdf3.

C.10.3.4 Jos ruudussa f3 tapahtuu lyönti, edellä olevat merkintätavat ovat silti käyttökelpoisia, mutta x voidaan lisätä: (1) Rgxf3 tai Rexf3, (2) R5xf3 tai R1xf3, (3) Rhxf3 tai Rdx3.

C.11 Kun sotilas korottuu, merkitään todellinen sotilaan siirto, jonka perään merkitään korotetun nappulan lyhenne, esim. d8D, exf8R, b1L, g1T.

C.12 Tasapelitarjous merkitään symbolilla (=).

C.13 Lyhenteitä:

0-0 = linnoittuminen tornin h1 tai h8 kera (lyhyt linnoitus)

0-0-0 = linnoittuminen tornin a1 tai a8 kera (pitkä linnoitus)

x = lyö,

+ = shakki,

++ tai X = matti

e.p. tai o.l. ohestalyönti

Viimeiset neljä ovat valinnaisia.

Esimerkkipeli: 1. e4 e5 2. Rf3 Rf6 3. d4 exd4 4. e5 Re4 5. Dxd4 d5 6. exd6 o.l. Rxd6 7. Lg5 Rc6 8. De3+ Le7 9. Rbd2 0-0 10. 0-0-0 11. Kb1 (=)

Tai: 1. e4 e5 2. Rf3 Rf6 3. d4 ed4 4. e5 Re4 5. Dd4 d5 6. ed6 Rd6 7. Lg5 Rc6 8. De3 Le7 9. Rbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

## D. Säännöt sokeiden ja näkövammaisten peleihin

D.1 Kilpailun järjestäjillä on neuvoteltuaan tuomarin kanssa oltava valta soveltaa seuraavia sääntöjä paikallisten olojen mukaan. Kilpailushakissa näkevän ja näkövammaisen (virallisesti sokean) välisessä pelissä voi kumpi tahansa pelaajista vaatia kahden laudan käyttämistä; näkevä pelaaja käyttää normaalia lautaa, näkövammaisen erikoisvalmisteista lautaa.

Erikoisvalmisteisen laudan tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- D.1.1 laudan koon tulee olla vähintään 20x20 cm
- D.1.2 mustien ruutujen tulee olla hieman korotetut
- D.1.3 varmistussyvennys on oltava joka ruudussa

D.1.4 Nappuloiden tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- D.1.4.1 jokaisen nappulan tulee olla varustettu ulokkeella, joka sopii varmennussyvennyksiin
- D.1.4.2 nappuloiden on oltava Staunton-tyyppisiä, mustien nappuloiden tulee olla erikoisesti merkittyjä.

D.2 Peli pelataan seuraavien määräysten mukaan:

D.2.1 Siirrot on ilmoitettava selkeästi, vastustajan on toistettava siirto ja tehtävä se omalla laudallaan. Sotilasta korottaessaan pelaajan täytyy ilmoittaa, miksi nappulaksi sotilas korotetaan. Ilmoitusten saamiseksi mahdollisimman selkeiksi suositellaan seuraavien nimien käyttöä vastaavien kirjaimien asemesta, käytetään algebrallista merkintätapaa.

- A-Anna
- B-Bella
- C-Cesar
- D-David
- E-Eva
- F-Felix
- G-Gustav
- H-Hector

Ellei tuomari toisin päättää, rivit valkeasta mustaan ilmoitetaan saksalaisin numeroin

- 1-eins
- 2-zwei
- 3-drei
- 4-vier
- 5-fünf
- 6-sechs
- 7-sieben
- 8-acht

Linnoitus ilmoitetaan 'Lange Rochade' (pitkän linnoituksen saksankielinen nimi) ja 'Kurze Rochade' (lyhyen linnoituksen saksankielinen nimi).

Nappuloiden nimet ovat König, Dame, Turm, Läufer, Springer ja Bauer.

D.2.2 Näkövammaisen pelaajan laudalla nappula katsotaan kosketetuksi, kun se on otettu pois varmistussyvennyksestä.

D.2.3 Siirto katsotaan tehdyksi, kun:

- D.2.3.1 lyöntitapauksessa lyöty nappula on poistettu siirtovuorossa olevan pelaajan laudalta,
- D.2.3.2 nappula on asetettu toiseen varmistussyvennykseen,
- D.2.3.3 siirto on ilmoitettu.

D.2.4 Vasta tämän jälkeen käynnistetään vastustajan kello.

D.2.5 Kohtien D.2.2 ja D.2.3 osalta näkevän pelaajan kohdalla sovelletaan normaaleja sääntöjä.

D.2.6.1 Näkövammaisen on sallittua käyttää erikoisrakenteista shakkikelloa. Sen tulisi kyetä ilmoittamaan aika ja tehtyjen siirtojen määrä näkövammaiselle pelaajalle.

D.2.6.2 Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää analogista kelloa, jossa on seuraavat ominaisuudet:

D.2.6.1 Kellotaulu, jossa on vahvat viisarit, jokaisen viiden minuutin tulee olla merkitty kohopisteellä ja jokaisen 15 minuutin kahdella kohopisteellä.

D.2.6.2 Helposti tunnettava merkkilippu. On huolehdittava siitä, että merkkilippu ei estä pelaajaa tuntemasta minuuttiviisaria täyden tunnin viiden viimeisen minuutin aikana.

D.2.7 Näkövammaisen on pidettävä pöytäkirjaa joko normaalisti tai sokeainkirjoituksella tai nauhoitettava siirrot nauhurilla.

D.2.8 Suullisessa ilmoituksessa tapahtunut erehdys on oikaistava heti ja ennen vastustajan kellon käynnistystä.

D.2.9 Jos pelin kestäessä laudoille syntyy erilaiset asemat, on asemat korjattava tuomarin avulla ja molempien pelaajien pöytäkirjoja hyödyntäen. Jos pelipöytäkirjat täsmäävät, pelaajan, joka on kirjoittanut oikean siirron, mutta tehnyt väärän siirron, on korjattava asema vastaamaan pelipöytäkirjaa. Jos käy niin, että myös pelipöytäkirjat poikkeavat toisistaan, on palattava tilanteeseen, mihin asti pöytäkirjat täsmäävät. Tuomarin tulee korjata kellojen osoitukset vastaavasti.

D.2.10 Näkövammaisella pelaajalla on oikeus käyttää avustajaa, jolla on seuraavat velvollisuudet tai osa niistä:

D.2.10.1 tehdä kumman tahansa pelaajan siirrot vastustajan laudalla,

D.2.10.2 ilmoittaa molempien pelaajien siirrot,

D.2.10.3 pitää näkövammaisen pelaajan pöytäkirjaa ja käynnistää hänen vastustajansa kello,

D.2.10.4 ilmoittaa näkövammaisen pelaajan pyynnöstä hänelle, montako siirtoa on tehty ja kummankin pelaajan käyttämä aika,

D.2.10.5 vaatia pelin voittoa, kun vastustaja on ylittänyt aikana ja huomauttaa valvojalle näkevän pelaajan tekemästä kosketuksesta,

D.2.10.6 suorittaa tarpeelliset toimenpiteet pelin keskeytyessä.

D.2.11 Jos näkövammaisen pelaaja ei käytä avustajaa, voi näkevä pelaaja käyttää avustajaa, joka suorittaa kohdissa D.2.10.1 ja D.2.10.2 mainitut velvollisuudet. Avustajaa täytyy käyttää, jos näkövammaisen pelaajan vastustajaksi on määrätty kuulovammaisen pelaaja.

## Ohjeisto I. Kuoripelit eli pelin keskeyttäminen ja jatkaminen myöhemmin

I.1.1 Jos peli ei pääty sille varatun ajan päättyessä, siirtovuorossa olevan pelaajan on tehtävä siirtonsa yksiselitteisellä merkintätavalla pöytäkirjaansa, pantava oma ja vastustajan pöytäkirja kirjekuoreen, suljettava kirjekuori ja vasta sitten pysäytettävä kellot. Niin kauan kun pelaaja ei ole pysäyttänyt kelloja, hänellä säilyy oikeus muuttaa kuorisiirtoa. Jos sen jälkeen, kun tuomari on kehottanut pelaajaa tekemään kuorisiirron, pelaaja tekee siirron laudalla, pelaajan on merkittävä sama siirto pöytäkirjaan kuorisiirtonaan.

I.1.2 Siirtovuorossa olevalle pelaajalle, joka haluaa panna pelin kuoreen ennen istunnon päättymistä, lisätään hänen käyttämänsä aikaan koko aika istunnon loppuun.

I.2 Kuoren päälle on merkittävä:

I.2.1 pelaajien nimet

I.2.2 asema juuri ennen kuorisiirtoa

I.2.3 kummankin pelaajan käyttämä aika

I.2.4 kuorisiirron tehneen pelaajan nimi

I.2.5 kuorisiirron järjestysnumero

I.2.6 tasapelitarjous, jos ehdotus tehtiin ennen pelin keskeyttämistä

I.2.7 keskeytyneen pelin jatkamisen päivä, kellonaika ja paikka.

I.3 Tuomari on vastuussa keskeytyskuoren päälle merkitystä tiedosta ja keskeytyskuoren turvallisesta säilytyksestä.

I.4 Jos pelaaja tarjoaa tasapeliä sen jälkeen, kun hänen vastustajansa on tehnyt kuorisiirron, tarjous on voimassa kunnes vastustaja on joko hyväksynyt tai hylännyt sen shakkisääntöjen kohdan 9.1 mukaisesti.

I.5 Kun peliä jatketaan, asema juuri ennen kuorisiirtoa asetetaan laudalle, ja kummankin pelaajan ennen keskeyttämistä käyttämät ajat asetetaan kelloihin.

I.6 Jos ennen pelin jatkamista peli on sovittu tasapeliksi tai jompikumpi pelaajista ilmoittaa tuomarille luovuttavansa, peli päättyy tähän.

I.7 Kuori avataan vasta, kun kuorisiirtoon vastaava pelaaja on läsnä.

I.8 Paitsi sääntöjen 5, 6.9, 9.6 ja 9.7 tarkoittamissa tapauksissa, kuorisiirron tehnyt pelaaja häviää pelinsä, jos hänen tekemänsä kuorisiirto on:

I.8.1 epäselvä, tai

I.8.2 merkitty sellaisella tavalla, ettei sen todellista merkitystä saada selville, tai

I.8.3 laiton.

I.9 Sovitulla pelin jatkamishetkellä

I.9.1 Jos kuorisiirtoon vastaava pelaaja on läsnä, kuori avataan, kuorisiirto pelataan laudalla ja hänen kellonsa käynnistetään.

I.9.2 Jos kuorisiirtoon vastaava pelaaja on poissa, hänen kellonsa käynnistetään. Kun hän saapuu, hän voi pysäyttää kellonsa ja kutsua tuomarin luokseen. Tällöin kuori avataan ja kuorisiirto pelataan laudalla, minkä jälkeen hänen kellonsa käynnistetään uudelleen.

I.9.3 Jos kuorisiirron tehnyt pelaaja on poissa, hänen vastapelaajallaan on oikeus merkitä siirtonsa pöytäkirjaan, sulkea pöytäkirjansa kuoreen, pysäyttää kellonsa ja käynnistää poissa olevan pelaajan kello sen sijaan, että tekisi siirtonsa tavalliseen tapaan. Tässä tapauksessa kuori annetaan tuomarille säilytettäväksi ja avataan poissa olevan pelaajan saavuttua.

I.10 Pelaaja, joka saapuu enemmän kuin turnaukselle määritellyn myöhästymisajan verran myöhässä kuoripeliä jatkettaessa, häviää pelin, ellei tuomari päätä toisin. Kuitenkin jos kuorisiirto on johtanut pelin päättymiseen, tämä tulos pätee myöhästymisestä huolimatta.

I.11 Jos kilpailun erikoismääräykset määrittelevät myöhästymisajaksi muun kuin nollan, noudatetaan seuraavaa: Jos kumpikaan pelaaja ei alunperin ole paikalla, kuorisiirtoon vastaava pelaaja menettää kaiken kuluneen ajan saapumiseensa asti, elleivät kilpailun erikoismääräykset muuta määrää tai tuomari toisin päättä.

I.12.1 Jos kuorisiirron sisältävä kuori on kadonnut, peli jatkuu keskeytysasemasta, keskeytyshetkeen käytetyistä ajoista. Jos käytettyjä aikoja ei ole mahdollista saada selville, tuomari asettaa kellot harkintansa mukaan. Kuorisiirron tehnyt pelaaja tekee siirron laudalla.

I.12.2 Jos asemaa on mahdoton palauttaa, peli on mitätöitävä ja uusi peli pelattava.

I.13 Jos peliä jatkettaessa on käytetty aika asetettu väärin jompaankumpaan kelloon ja jos jompikumpi pelaaja huomauttaa tästä ennen ensimmäisen siirtonsa tekemistä, on virhe korjattava. Jos virhettä ei korjata, peli jatkuu ilman korjausta, ellei tuomari päättä toisin.

I.14 Jatkoistunnon kesto määräytyy seinäkellon mukaan niin, että alkuhetki on ennalta ilmoitettu.

## Ohjeisto II. Shakki960-pelin säännöt

II.1. Ennen Shakki960 -pelin alkua nappulat asetetaan sattumanvaraisesti, kuitenkin tiettyjen sääntöjen rajoissa. Tämän jälkeen peliä pelataan kuten normaalia shakkia. Erityisesti nappulat siirtyvät samalla tavalla ja kummankin pelaajan tavoitteena on saattaa vastustajan kuningas mattiin.

### II.2. Alkuaseman vaatimukset

Shakki960 -pelin alkuaseman tulee noudattaa tiettyjä sääntöjä. Valkean sotilaat sijoitetaan toiselle riville kuten normaalissa shakissa. Muut nappulat sijoitetaan sattumanvaraisesti ensimmäiselle riville seuraavin rajoituksin:

II.2.1 kuningas sijoitetaan kahden tornin väliin.

II.2.2 lähetit sijoitetaan erivärisille ruuduille.

II.2.3 mustat nappulat sijoitetaan vastapäätä valkeita nappuloita.

Alkuasema voidaan luoda tietokoneohjelmalla tai käyttäen arpakuutiota, kolikkoa, kortteja jne.

### II.3. Linnoitussäännöt Shakki960 -pelissä

II.3.1 Shakki960-pelissä kumpikin pelaaja voi linnoittua kerran, siirto on mahdollisesti kuninkaan ja tornin siirto yhdellä siirroilla. Kuitenkin tarvitaan normaalin shakin sääntöjen tulkintoja linnoituksen tekemiseen, koska normaalin shakin säännöt olettavat kuninkaan ja tornin sijaintien olevan sellaisia, jotka eivät useinkaan tule kysymykseen Shakki960 -pelissä.

II.3.2 Miten linnoitutaan. Shakki960-pelissä linnoitusta edeltävästä kuninkaan ja tornin asemasta riippuen linnoitus tehdään yhdellä seuraavista neljästä tavasta.

II.3.2.1 kahden siirron linnoitus: samalla vuorolla tehdään kuninkaan siirto ja tornin siirto

II.3.2.2 paikkojen vaihto -linnoitus: vaihdetaan kuninkaan ja tornin paikat keskenään.

II.3.2.3 kuninkaan siirto -linnoitus: tehdään siirto ainoastaan kuninkaalla.

II.3.2.4 Ainoastaan tornin siirto -linnoitus: tehdään siirto ainoastaan tornilla.

II.3.2.5 Suosituksia:

II.3.2.5.1 Jos ihmispelaaja suorittaa linnoituksen fyysisellä pelilaudalla, suositellaan, että kuningas siirretään laudan ulkopuolelle lähimmäksi lopullista asemaansa, torni siirretään sitten lopulliselle paikalleen, ja sitten kuningas asetetaan lopulliselle ruudulle.

II.3.2.5.2 Linnoituksen jälkeen tornin ja kuninkaan lopullisten paikkojen tulisi olla täsmälleen samat kuin ne olisivat perinteisessä shakissa.

II.3.2.6 Selvennys:

C-puolen linnoituksen (joka merkitään 0-0-0 ja jota kutsutaan perinteisessä shakissa kuningatarsivustan linnoitukseksi) jälkeen kuningas on c-ruudulla (c1 valkeilla ja c8 mustilla) ja torni d-ruudulla (d1 valkeilla ja d8 mustilla); g-puolen linnoituksen (joka merkitään 0-0 ja jota kutsutaan perinteisessä shakissa kuningassivustan linnoitukseksi) jälkeen kuningas on g-ruudulla (g1 valkeilla ja g8 mustilla) ja torni f-ruudulla (f1 valkeilla ja f8 mustilla).

II.3.2.7 Huomautuksia

II.3.2.7.1 Väärinkäsityksien välttämiseksi voi olla hyödyllistä ilmoittaa: "Aion linnoittua" ennen linnoitusta.

II.3.2.7.2 Joissakin alkuasemissa joko kuningas tai torni (mutta ei kumpikin) voi olla liikkumatta linnoituksessa.



II.3.2.7.3 Joissakin alkuasemissa linnoitus voi tapahtua ensimmäisessä siirrossa.

II.3.2.7.4 Kaikki ruudut kuninkaan alkuruudun ja lopullisen ruudun (lopullinen ruutu mukaanlukien) välillä ja tornin alkuruudun ja lopullisen ruudun (lopullinen ruutu mukaanlukien) välillä on oltava vapaina lukuunottamatta kuninkaan ja linnoitukseen osallistuvan tornin alkuruutuja

II.3.2.7.5 Joissakin alkuasemissa jotkut ruudut voivat olla varattuja linnoituksen aikana, vaikka niiden tulisi olla vapaita normaalissa shakissa. Esimerkiksi c-puolen linnoituksen (0-0-0) jälkeen on mahdollista, että a-, b- ja/tai e-ruudut ovat edelleen varattuja, ja g-puolen linnoituksen (0-0) jälkeen, on mahdollista, että e- ja/tai h-ruutu ovat varattuja.

### Ohjeisto III: Ilman siirtokohtaista lisäaikaa pelattavat pelit, jotka sisältävät pikapelilopun

III.1 "Pikapeliloppu" on pelin loppuvaihe, jossa pelin loput siirrot on pelattava rajatussa ajassa.

III.2.1 Alla olevia Ohjeita, jotka koskevat pikapeliloppuisen pelin viimeistä pelijaksoa, on käytettävä vain jos ennen kilpailun alkua on ilmoitettu, että nämä ohjeet ovat voimassa.

III.3 Nämä Ohjeet koskevat vain normaalia ja nopeaa shakkia ilman siirtokohtaista lisäaikaa, mutta ei pikashakkia.

III.4 Jos siirtovuorossa olevalla pelaajalla on aikaa jäljellä vähemmän kuin kaksi minuuttia, hän voi pyytää siirtokohtaisen lisäajan ottamista käyttöön molemmille pelaajille, jos se on mahdollista. Lisäaika on viisi sekuntia siirtoa kohti molemmille pelaajille. Pyyntöön liittyy tasapelitarjous. Jos tarjous hylätään ja tuomari suostuu pyyntöön, kelloihin asetetaan uusi asetetus; vastapelaajalle annetaan kaksi minuuttia lisää aikaa, ja peliä jatketaan.

III.5 Jos sääntöä III.4 ei käytetä ja siirtovuorossa olevalla pelaajalla on aikaa jäljellä vähemmän kuin kaksi minuuttia, hän voi vaatia tasapeliä ennen merkkilippunsa putoamista. Hänen on kutsuttava tuomari, ja hän voi pysäyttää kellot (ks sääntö 6.12.b). Vaatimuksen perusteena voi olla, että vastustaja ei voi ja/tai ei yritä voittaa "normaalein keinoin".

III.5.1 Jos tuomari toteaa, ettei vastapelaaja yritä voittaa peliä normaalein keinoin tai että peli ei ole voitettavissa normaalein keinoin, hän määrää pelin tasapeliksi. Muussa tapauksessa hän lykkää päätöstään tai hylkää vaatimuksen.

III.5.2 Jos tuomari lykkää päätöstään, vastapelaajalle voidaan antaa kaksi minuuttia lisää aikaa, ja peli jatkuu, mikäli mahdollista tuomarin valvonnassa. Tuomari tekee päätöksensä myöhemmin pelin kestäessä tai mahdollisimman nopeasti sen jälkeen, kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut. Tuomari päättää pelin tasapeliksi, mikäli hän toteaa, että aikansa ylittäneen pelaajan vastapelaaja ei voi voittaa normaalein keinoin tai että hän ei tehnyt riittävää yritystä voittaakseen pelin normaalein keinoin.

III.5.3 Jos tuomari hylkää vaatimuksen, vaatijan vastapelaajalle annetaan kaksi minuuttia lisää.

III.6 Jos tuomari ei ole läsnä pelipaikalla, noudatetaan seuraavia sääntöjä:

III.6.1 Jos pelaajalla on aikaa jäljellä vähemmän kuin kaksi minuuttia, hän voi vaatia tasapeliä ennen merkkilippunsa putoamista. Peli päättyy tähän.

Pelaaja voi esittää vaatimuksensa sillä perusteella, että:

III.6.1.1 vastapelaaja ei voi voittaa peliä normaalein keinoin, ja/tai

III.6.1.2 vastapelaaja ei ole yrittänyt voittaa peliä normaalein keinoin.

Tapauksessa III.6.1.1 pelaajan on merkittävä loppuasema muistiin ja hänen vastustajansa on todennettava asema.

Tapauksessa III.6.1.2 pelaajan on merkittävä muistiin loppuasema ja toimitettava ajan tasalla oleva pöytäkirja. Vastustajan on todennettava sekä pöytäkirja että asema.

III.6..2 Vaatimus siirretään tähän tarkoitukseen nimetyille tuomarille.