

FIDEn Shakkisäännöt

Säännöt poikkeavat edellisestä virallisesta versiosta hyvin vähän. Suurin osa vuoden 2004 kongressissa tehdyistä muutoksista on englanninkielen hienosäätöjä. Nämä on enimmiltä osin huomioitu jo aiemmin suomennetussa tekstissä.

Suomessa on päädytty noudattamaan matkapuhelimen soimisesta FIDEn sääntöjä lievempää rangaistusta. Suomessa rinnastetaan matkapuhelimen soiminen samaan ryhmään muun häiriön (esim. äänekäs käyttäytyminen) aiheuttamisen kanssa. Ensimmäisellä kerralla huomautetaan, toistuvissa tapauksissa varoitus ja lopulta jopa hävinneeksi tuomitseminen ovat rangaistukset.

Suurimmat muut kuin englanninkielen tekstikorjaukset ovat:

Siirtojen merkitseminen etukäteen pöytäkirjaan on kielletty:

Vaikka tämä on epäsuorasti ollut jo aiemmissa säännöissä ("pelaajan on merkittävä tehdyt siirrot ..."), on sääntöihin nyt lisätty selkeästi tämä kiello. Kiellosta oli paljon kiistaa, samoin siitä, miten rikkomuksesta rangaistaan. Suora häviö ei tietysti tule kysymykseen, huomautus ja toistuvissa tapauksissa varoitus ja lopulta jopa hävinneeksi tuomitseminen ovat rangaistukset.

Kuninkaan lyöminen on kielletty:

Tämä vaikuttaa hieman (erityisesti FIDEn) pikapelisääntöihin, koska pikapelissä ovat normaalit shakkisäännöt voimassa ellei pikashakkisäännöissä toisin mainita.

FIDEn shakkisäännöt kattavat lähishakin.

Englanninkielinen teksti on FIDEn 75. kongressin Calviassa, Mallorcalla lokakuussa 2004 hyväksymä Shakkisääntöjen alkuperäinen muoto, säännöt astuvat voimaan 1. heinäkuuta 2005.

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 käsitellyjä 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 liittyvät erikoistekijät.

FIDE vetoaa kaikkiin shakinpelaajiin ja järjestöihin, että nämä hyväksyisivät tämän ajattelutavan.

Jokainen shakkijärjestö voi laatia yksityiskohtaisempia sääntöjä edellyttäen, että:

- a. ne eivät ole millään tavalla ristiriidassa virallisten FIDEn shakkisääntöjen kanssa
- b. niiden käyttö rajoittuu kyseisen järjestön alueelle, ja
- c. ne eivät ole voimassa missään FIDEn ottelussa, mestaruuskilpailussa tai karsintakilpailussa eikä FIDEn arvoneitturnauksessa tai turnauksessa, joka lasketaan FIDEn vahvuuslukuihin.

PELISÄÄNNÖT

Luku 1: Shakkipelin luonne ja tarkoitus

1.1. Shakkipeliä pelataan kahden pelaajan välillä. Pelaajat siirtävät vuorotellen nappuloitaan neliömäisellä laudalla, jota kutsutaan "shakkilaudaksi". Valkeilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa pelin. Pelaajalla sanotaan olevan "siirtovuoro", kun hänen vastustajansa on tehnyt siirtonsa.

1.2. Kummankin pelaajan tavoitteena on saattaa vastustajan kuningas "hyökkäyksen kohteeksi" niin, ettei vastustajalla ole yhtään laillista siirtoa. Pelaajan, joka saavuttaa tämän tavoitteen, sanotaan "tehneen matin" vastustajansa kuninkaasta ja matin tehnyt pelaaja tapaukseen on voittanut pelin. Pelaaja ei saa jättää omaa kuningastaan hyökkäyksen kohteeksi eikä tehdä siirtoa, joka paljastaa kuninkaan hyökkäyksen kohteeksi, vastustajan kuninkaan "lyöminen" on myös kielletty. Pelaaja, jonka kuninkaasta on tehty matti, on hävinnyt pelin.

1.3. Jos asema on sellainen, ettei kummankaan pelaajan ole mahdollista tehdä mattia, peli on tasapeli.


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 


Valkea kuningatar, jota yleensä merkitään 


Kaksi valkeaa tornia, joita yleensä merkitään 

Kaksi valkeaa lähettiä, joita yleensä merkitään 

Kaksi valkeaa ratsua, joita yleensä merkitään 


Kahdeksan valkeaa sotilasta, joita yleensä merkitään 


Musta kuningas, jota yleensä merkitään 

Musta kuningatar, jota yleensä merkitään 

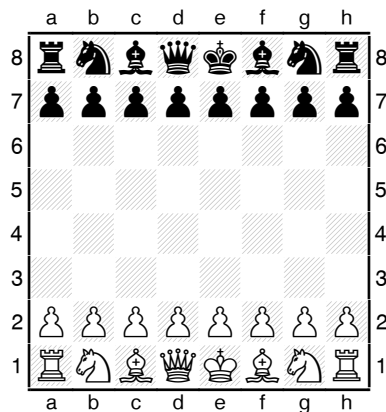
Kaksi mustaa tornia, joita yleensä merkitään 

Kaksi mustaa lähettiä, joita yleensä merkitään 

Kaksi mustaa ratsua, joita yleensä merkitään 

Kahdeksan mustaa sotilasta, joita yleensä merkitään 

2.3. Nappuloiden alkuasema shakkilaudalla on seuraava:



2.4. Ruutujen muodostamaa kahdeksaa pystyriiviä kutsutaan "linjoiksi". Ruutujen muodostamaa kahdeksaa vaakariiviä kutsutaan "riveiksi". Sellaista samanväristen ruutujen suoraa riviä, jotka koskettavat toisiaan kulmitain, kutsutaan "viistoriviksi".

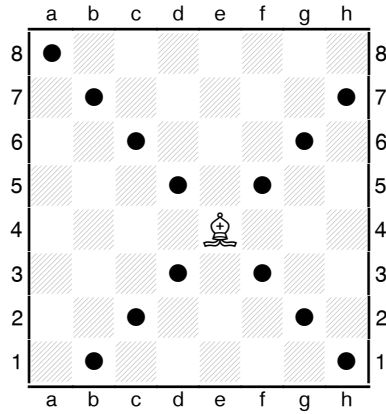
Luku 3: Nappuloiden liikkuminen

3.1. Mikään nappula ei voi siirtyä ruutuun, jossa on samanvärisen nappula. Jos nappula siirtyy ruutuun, joka on vastustajan nappulan miehittävä, vastustajan nappula lyödään ja poistetaan laudalta tehdyn siirron osana.

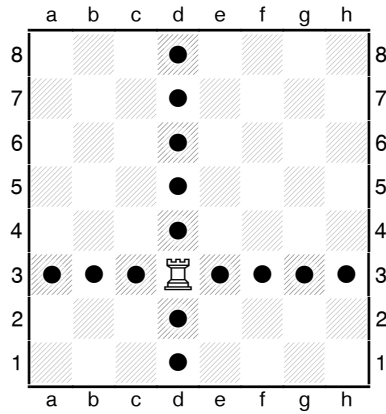
Nappulan sanotaan uhkaavan vastustajan nappulaa, jos kyseinen nappula voisi lyödä ruudulla olevan vastustajan sääntöjen 3.2-3.8 mukaisesti.

Nappulan sanotaan uhkaavan ruutua, mikäli nappula voisi lyödä kyseiseen ruutuun sääntöjen 3.2-3.8 mukaisesti.

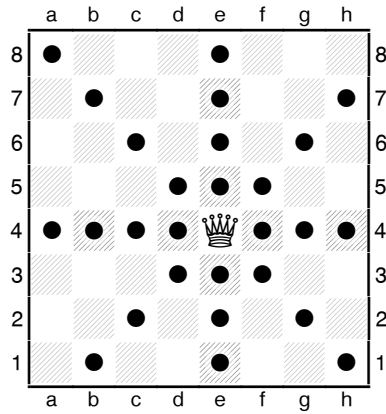
3.2. Lähetti siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla viistorivillä, jolla se sijaitsee.



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

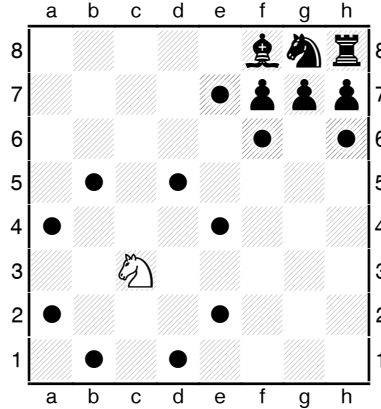


3.4. Kuningatar siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla linjalla, rivillä tai viistorivillä, jolla se sijaitsee.



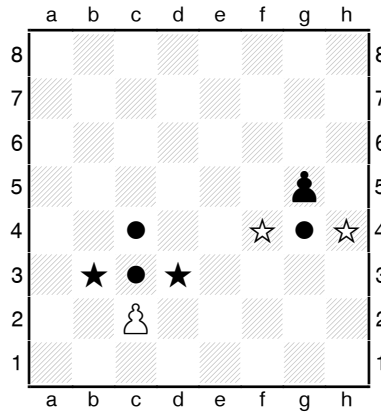
3.5. Siirtyessään lähetti, torni tai kuningatar ei saa siirtyä minkään nappulan yli.

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



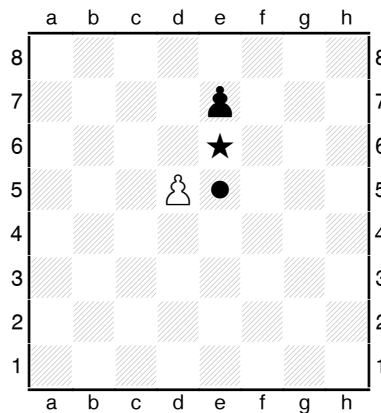
3.7.

- Sotilas siirtyy suoraan eteenpäin välittömästi sotilaan edessä samalla linjalla olevaan tyhjäan ruutuun, tai
- ensimmäisellä siirroillaan sotilas voi siirtyä eteenpäin kaksi ruutua samalla linjalla edellyttäen, että nämä molemmat ruudut ovat tyhjiä, tai
- sotilas siirtyy vastustajan nappulan miehittämään ruutuun, joka on viistosti sotilaan edessä viereisellä linjalla, tällöin sotilas lyö vastustajan nappulan.



Sotilas siirtyy ympärällä merkittyihin ruutuihin ja lyö tähdellä merkittyihin ruutuihin.

- Sotilas, joka uhkaa ruutua, jonka alkuruudustaan kaksi ruutua siirtynyt vastustajan sotilas on ylittänyt, voi lyödä tämän vastustajan sotilaan ikäänkuin se olisi siirtynyt vain yhden ruudun. Tämä lyönti on laillinen vain välittömästi vastauksena kahden ruudun siirtoon ja tätä lyöntiä kutsutaan "ohestalyönniksi" ("en passant").

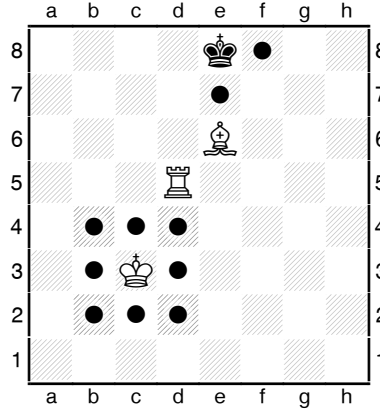


Musta sotilas on siirtynyt e7:stä e5:een, valkea voi lyödä sen ikäänkuin se olisi siirtynyt vain e6:een.

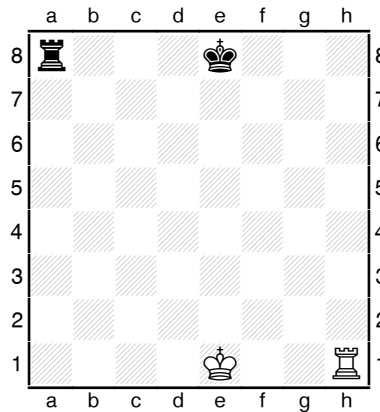
- Kun sotilas saavuttaa kauimman rivin alkuasemastaan, on se saman siirron osana vaihdettava saman väriksi uudeksi kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi. Vaihto ei ole rajoitettu nappuloihin, jotka on aiemmin lyöty. Tätä sotilaan vaihtamista toiseksi nappulaksi kutsutaan "korotukseksi". Uuden nappulan vaikutus alkaa välittömästi.

3.8. Kuningas voi siirtyä kahdella eri tavalla, joko

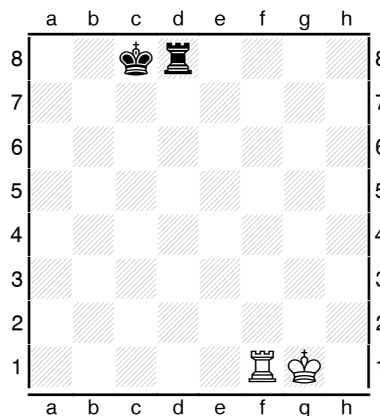
- i. siirtymällä mihin tahansa sellaiseen lähtöruudun viereiseen ruutuun, joka ei ole yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama,



- ii. "linnoittamalla". Linnoitus on kuninkaan ja jommankumman, kuninkaan kanssa samanvärisen ja kuninkaan kanssa samalla rivillä olevan tornin siirto, joka lasketaan yhdeksi kuninkaan siirroksi ja joka suoritetaan seuraavasti: kuningas siirtyy alkuperäisestä ruudustaan kaksi ruutua kohti 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.

(1) Linnoitusoikeus on menetetty:

- jos kuningas on jo siirtynyt, tai
- jo siirtyneen tornin kanssa.

(2) Linnoitus on hetkellisesti estetty:

- jos kuninkaan alkuperäinen ruutu, ruutu, jonka kuningas ylittää tai ruutu, johon kuningas siirtyy, on yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama.
- jos kuninkaan ja linnoitukseen osallistuvan tornin välissä on nappula tai nappuloita.

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

Luku 4: Nappuloiden siirtäminen

4.1. Siirto on tehtävä vain yhtä kättä käyttäen.

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

4.3. Säännön 4.2 poikkeusta lukuunottamatta, jos siirtovuorossa oleva pelaaja tahallisesti koskettaa laudalla

- yhtä tai useampaa omaa nappulaansa, hänen on siirrettävä ensimmäistä koskettamaansa nappulaa, joka siirrettävissä, tai
- yhtä tai useampaa vastustajan nappulaa, hänen on lyötävä ensimmäinen koskettamansa nappula, joka on lyötävissä, tai
- yhtä kummankin väristä nappulaa, hänen on lyötävä vastustajan nappula omalla nappulallaan tai, mikäli tämä on sääntöjen vastaista, ensimmäinen sellainen koskettettu nappula on siirrettävä tai lyötävä, joka on sääntöjen mukaan siirrettävissä tai lyötävissä. Jos on epäselvää, mitä nappulaa on ensin koskettettu, pelaajan katsotaan koskettaneen omaa nappulansa ennen vastustajansa nappulaa.

4.4.

- Jos pelaaja tahallisesti koskettaa kuningastaan ja torniaan, hänen on linnoitettava sille sivustalle edellyttäen, että se on sääntöjen mukaista
- Jos pelaaja tahallisesti koskettaa tornia ja sitten kuningasta, hän ei voi linnoittua sille sivustalle kyseisellä siirroillaan ja tilanteeseen sovelletaan sääntöä 4.3.
- Jos pelaaja, joka aikoo linnoittua, koskettaa ensin kuningastaan, tai kuningasta ja tornia yhtäaikaisesti, mutta linnoitus sille sivustalle on sääntöjen vastainen, pelaaja voi joko tai linnoittua toiselle sivustalle edellyttäen, että linnoitus sille puolelle on sallittu, tai siirtää kuningastaan. Jos kuninkaalla ei ole mitään laillista siirtoa, pelaaja voi tehdä minkä hyvänsä laillisen siirron.
- Jos pelaaja korottaa sotilaan, korotettavan nappulan valinta on lopullinen, kun korotettava nappula on koskettanut korotusruutua.

4.5. Jos mitään koskettettua nappulaa ei voi siirtää tai lyödä, pelaaja voi tehdä minkä tahansa laillisen siirron.

4.6. Jos laillisena siirtona tai sen osana nappula on laskettu ruutuun ja päästetty irti, nappulaa ei enää voi siirtää toiseen ruutuun. Siirto on katsotaan tehdyksi, kun kaikki luvussa 3 luetellut asiaankuuluvat vaatimukset on tulleet täytetyiksi.

- lyönnin ollessa kyseessä, kun lyöty nappula on poistettu laudalta, ja pelaaja asetettuaan oman nappulansa uuteen ruutuun, on irrottanut nappulan kädestään,
- linnoituksen ollessa kyseessä, kun pelaaja on siirtänyt torninsa kuninkaan juuri ylittämään ruutuun ja irrottanut 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.
- korotuksen ollessa kyseessä, kun sotilas on poistettu laudalta, ja pelaaja on laskenut korotetun nappulan korotusruutuun ja irrottanut nappulan kädestään. Jos pelaaja irrottaa korotusruutuun siirtämänsä sotilaan kädestään, siirto ei ole vielä tehty, mutta pelaajalla ei ole enää mahdollisuutta pelata sotilasta muuhun ruutuun.

4.7. Pelaaja luopuu oikeudestaan huomauttaa näiden sääntöjen rikkomuksesta koskettettuaan itse tahallisesti nappulaa.

Luku 5: Pelin loppuminen

5.1.

- Pelaaja, joka on tehnyt matin vastustajansa kuninkaasta, voittaa pelin. Tämä päättää pelin välittömästi edellyttäen, että mattiasemaan johtanut siirto oli sääntöjen mukainen.
- Pelaaja, jonka vastustaja ilmoittaa antautuvansa, voittaa pelin. Tämä päättää pelin välittömästi.

5.2.

- 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 sääntöjen mukainen..
- Peli on tasapeli, jos on päädytty sellaiseen asemaan, ettei kummankaan pelaajan oli mahdollista saattaa vastustajan kuningasta mattiin laillisilla siirroilla. Pelin sanotaan päättyneen "kuolleeseen asemaan". Tämä päättää pelin välittömästi, edellyttäen, että tähän asemaan johtanut siirto oli sääntöjen mukainen siirto.
- Peli on tasapeli, jos pelaajat sopivat siitä pelin kestäessä. Tämä päättää pelin välittömästi. (katso sääntö 9.1)
- Peli voi päättyä tasapeliin, jos sama asema on esiintynyt pelissä kolme kertaa. (katso sääntö 9.2).
- Peli voi päättyä tasapeliin, jos molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, että sotilasta

ei ole siirretty eikä lyöntiä ole tapahtunut. (katso sääntö 9.3)

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.

"Merkkilipun putoamisella" tarkoitetaan pelaajalle varatun ajan loppumista.

6.2.

a. Jos käytetään shakkikelloa, pelaajan on tehtävä tietty määrä siirtoja niille varatussa ajassa, ja/tai pelaajalle voidaan antaa lisäaikaa jokaiseen siirtoon. Nämä seikat on määriteltävä etukäteen.

b. Yhden jakson aikana säästynyt aika lisätään pelaajan seuraavassa jaksossa käytettävissä olevaan aikaan, paitsi käytettäessä kelloja ns. "aikaviive" -tavalla.

Aikaviivetaivalla pelattaessa kumpikin pelaaja saa "varsinaisen miettimisajan". Kumpikin pelaaja saa lisäksi "lisäaikaa" jokaiseen siirtoon. Varsinainen miettimisaika alkaa vähentyä vasta kun siirtokohtainen lisäaika on loppunut. Jos pelaaja pysäyttää kellonsa ennen siirtoon käytettävissä olevan lisäajan loppuun kuluamista, varsinainen miettimisaika ei vähene riippumatta siitä paljonko siirtokohtaista aikaa oli käytetty.

6.3. Molemmissa kelloissa on oltava "merkkilippu". Merkkilipun pudottua on säännön 6.2 (a) kohdan vaatimukset tarkistettava välittömästi.

6.4. Tuomari päättää ennen pelin alkua, mihin shakkikello sijoitetaan.

6.5 Pelin määrättyllä alkamishetkellä valkeilla pelaavan kello käynnistetään.

6.6. 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.

6.7. Pelaaja häviää pelinsä, jos hän saapuu pelilaudan ääreen enemmän kuin tunnin myöhässä istunnon aikataulun mukaisesta alkuehetkestä, elleivät kilpailun erikoismääräykset toisin määrää tai tuomari päättää toisin.

6.8.

a. Pelin kestäessä kumpikin pelaaja siirron tehtyään pysäyttää oman kellonsa ja käynnistää vastustajan kellon. Pelaajalla on aina oltava oikeus painaa kelloaan siirron tehtyään. Pelaajan tekemä siirto katsotaan loppuunsaunnetuksi vasta, kun pelaaja on pysäyttänyt kellonsa ja käynnistänyt vastapelaajan kellon, ellei tehty siirto päättää peliä. (Katso säännöt 5.1 ja 5.2)

Aika, joka kuluu siirron tekemisen ja kellon painamisen välillä katsotaan kuuluvaksi pelaajalle varattuun peliaikaan.

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

c. Pelaajien on käsiteltävä kelloa asiallisesti. Kelloa ei saa käsitellä kovakouraisesti, nostaa pöydältä tai kaataa. Pelaajaa, joka käsittelee kelloa epäasiallisesti, voidaan rangaista säännön 13.4 mukaisesti.

d. Pelaajalle, joka ei voi käyttää kelloa, voidaan sallia tuomarin hyväksymä avustaja käsittelemään kelloa. Tuomarin tulee korjata ajat oikeudenmukaisesti.

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

6.10. Paitsi sääntöjen 5.1 tai jonkin säännöistä 5.2 (a), (b) tai (c) tarkoittamissa tapauksissa, pelaaja, joka ei tee 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 (ts. edes kaikkein taitamatonta vastapeliä vastaan).

6.11. Kellon osoituksia pidetään ratkaisevina paitsi ilmeisissä vikatapauksissa. Ilmeisen viallinen kello on vaihdettava. Tuomari vaihtaa viallisen kellon ja käyttää parasta harkintaansa asettaessaan ajat tilalle vaihdettuun shakkikelloon.

6.12. Jos molemmat merkkiliput ovat pudonneet eikä ole mahdollista saada selville, kumpi merkkilippu putosi ensin, niin

a. peli jatkuu, jos tämä tapahtuu minkä tahansa muun kuin viimeisen jakson kohdalla.

b. peli on tasapeli, mikäli tämä tapahtuu pelin sellaisen jakson kohdalla, missä kaikki jäljellä olevat siirrot on tehtävä.

6.13.

a. Jos peli on keskeytettävä, tuomari pysäyttää kellot.

b. Pelaaja saa pysäyttää kellon vain tuomarin kutsumista varten, esimerkiksi, kun korotustilanteessa ei korotettavaa nappulaa ole saatavilla.

c. Tuomari päättää milloin peliä jatketaan.

d. Jos pelaaja pysäyttää kellon tuomarin kutsumista varten, tuomari harkitsee, oliko pysäyttämiseen pätevä syy. Mikäli on ilmeistä, ettei pelaajalla ollut pätevää syytä pysäyttää kelloa, pelaajaa rangaistaan säännön 13.4 mukaisesti.

6.14. Jos pelissä esiintyy sääntöjen vastainen tilanne ja nappulat on palautettava johonkin aiempaan asemaan, tuomari käyttäköön parasta harkintaansa määrätessään, mitkä ajat kelloihin asetetaan. Tuomari korjaa tarvittaessa myös siirtomäärää osoittavan laskurin lukeman.

6.15. Kuvaruudut, monitorit ja näyttötaulut, jotka näyttävät kulloisenkin aseman laudalla, pelatut siirrot, tehtyjen siirtojen määrän ja järjestysnumerot ja kellot, jotka myös näyttävät siirtomäärät, ovat sallittuja pelialissa. Pelaaja ei voi kuitenkaan vaatia mitään sen perusteella, mitä tällä tavoin näytetään.

Luku 7: Sääntöjenvastaisuudet

7.1.

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

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

7.2. Jos peli on aloitettu kääntövärein, peli jatkuu, ellei tuomari toisin päättä.

7.3. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, hänen on korjattava asema ennalleen omalla ajallaan. Kumpi tahansa pelaaja voi tarvittaessa pysäyttää kellot ja pyytää tuomarin apua. Tuomari voi rangaista epäjärjestykseen syypäätä pelaajaa.

7.4.

a. Jos pelin kestäessä havaitaan, että on tehty sääntöjen vastainen siirto, mukaanlukien sotilaan korottamatta jättäminen ja kuninkaan lyöminen, asema on palautettava juuri virhettä edeltäneeseen tilanteeseen. Jos juuri virhettä edeltävää asemaa ei voida palauttaa, peliä jatketaan viimeisestä palautettavissa olevasta virhettä edeltäneestä asemasta. Kellojen ajat korjataan säännön 6.14 mukaisesti ja mikäli kyseessä on sääntöjen vastainen siirto, sääntöä 4.3 sovelletaan sääntöjen vastaista siirtoa korvaavaan siirtoon. Tämän jälkeen peli jatkuu palautetusta asemasta.

b. Kohdan 7.4 (a) edellyttämien toimenpiteiden tultua suoritetuiksi, kahden ensimmäisen laittoman siirron kohdalla tuomari antaa virheeseen syyllistyneen pelaajan vastapelaajalle kaksi minuuttia lisäaikaa. Jos sama pelaaja syyllistyy kolmannen kerran laittomaan siirtoon, hän häviää pelin.

7.5. Jos pelin kestäessä huomataan, että nappulat ovat joutuneet vääriin ruutuihin, asema ennen epäjärjestyksensä on palautettava. Jos ei asemaa juuri ennen epäjärjestyksen syntymistä voida palauttaa, peli jatkuu viimeisestä todennettavasta asemasta ennen epäjärjestyksensä. Kellojen ajat korjataan 6.14. mukaisesti ja peli jatkuu palautetusta asemasta.

Luku 8: Siirtojen merkintä

8.1. Pelin kestäessä kummankin pelaajan on merkittävä omat ja vastustajansa siirrot oikein siirrolta niin selvästi ja lukukelpoisesti kuin mahdollista ja käyttäen algebrallista merkintätapaa (liite E) ja kilpailuun määrittäjä "pöytäkirjoja". On kiellettyä merkitsemästä siirtoja etukäteen, ellei pelaaja vaadi tasapeliä kohdan 9.2 tai 9.3 perusteella.

Pelaaja voi niin halutessaan vastata vastustajansa siirtoon ennen sen merkitsemistä pöytäkirjaan. Hänen on merkittävä pöytäkirjaansa aiemmat siirtonsa ennen uuden siirron tekemistä. Tasapelitarjous on kummankin pelaajan merkittävä pöytäkirjaan (E.12).

Jos pelaaja ei voi pitää pöytäkirjaa, voidaan sallia tuomarin hyväksymä avustaja pitämään pelaajan puolesta pöytäkirjaa. Tuomarin tulee korjata pelaajan käytössä oleva aika oikeudenmukaisesti.

8.2. Pöytäkirjojen on oltava tuomarin nähtävillä koko 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 säännön 8.1 vaatimuksia. Aikatarkistuksen jälkeen pelaajan on saatettava pöytäkirjansa täysin ajan tasalle ennen siirron tekemistä laudalla.

8.5.

a. Jos kummankaan pelaajan ei tarvitse pitää pöytäkirjaa säännön 8.4 mukaisesti, tuomarin tai hänen apulaisansa on pyrittävä olemaan läsnä ja pitämään pöytäkirjaa. Tässä tapauksessa, välittömästi kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut, tuomarin on pysäytettävä kellot. Sen jälkeen molempien pelaajien on täydennettävä pöytäkirjansa tuomarin tai vastustajan pöytäkirjan avulla.

b. Jos vain toisen pelaajista ei tarvitse pitää pöytäkirjaa säännön 8.4 mukaisesti, hänen on saatettava pöytäkirjansa täysin ajan tasalle heti kun merkkilippu on pudonnut. Mikäli pelaaja on siirtovuorossa, hän voi käyttää vastustajansa pöytäkirjaa, mutta hänen on palautettava pöytäkirja vastustajalle ennen siirron tekemistä.

c. Jos täydellistä pöytäkirjaa ei ole käytettävissä, pelaajien on rekonstruoitava peli toisella shakkilaudalla tuomarin valvonnan alaisuudessa. Tuomarin on ensin merkittävä muistiin pelin todellinen asema, kellojen näyttämät 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.

a. Pelaaja voi niin halutessaan ehdottaa tasapeliä suoritettuaan siirtonsa laudalla ja ennen kellonsa pysäyttämistä. Muulla hetkellä tehty tasapeliehdotus on silti pätevä, mutta rikkoo sääntöä 12.5. 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.

b. Tasapelitarjouks on molempien pelaajien merkittävä pelipöytäkirjaan (Katso lisäys E).

c. Sääntöjen 9.2, 9.3 tai 10.2 perusteella esitetty tasapelivaatimus katsotaan myös tasapeliehdotukseksi.

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

a. on syntymässä laudalle, jos pelaaja ensin kirjoittaa siirron pöytäkirjaansa ja sitten ilmoittaa tuomarille aikomuksensa tehdä kyseinen siirto, tai

b. on juuri esiintynyt ja vaatija on siirtovuorossa.

Kohdissa (a) ja (b) tarkoitetut asemat katsotaan samaksi, jos sama pelaaja on siirtovuorossa, saman väriset nappulat ovat samoilla ruuduilla ja kaikkien nappuloiden siirtomahdollisuudet ovat samat.

Asemat eivät ole samanlaiset, jos sotilas olisi voinut suorittaa ohestalyönnin tai jos oikeus linnoitukseen on muuttunut hetkellisesti tai pysyvästi.

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

a. pelaaja merkitsee siirron pöytäkirjaansa ja ilmoittaa aikomuksensa tehdä siirron, joka johtaa tilanteeseen, missä molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, ettei ole tehty sotilaan siirtoa eikä lyöntiä.

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

9.4. Jos pelaaja tekee siirron vaatimatta tasapeliä, hän menettää oikeutensa vaatia tasapeliä sääntöjen 9.2 ja 9.3 perusteella sillä siirtovuorollaan.

9.5. Jos pelaaja vaatii tasapeliä säännön 9.2 tai 9.3 mukaan, kellot pysäytetään. Pelaaja ei voi perua vaatimustaan.

a. Jos vaatimus todetaan oikeaksi, peli on välittömästi tasapeli.

b. Jos vaatimus todetaan vääräksi, tuomari antaa vaatijan vastustajalle lisäaikaa kolme minuuttia. Lisäksi, jos vaatijalla on aikaa jäljellä enemmän kuin kaksi minuuttia, tuomari vähentää vaatijalta puolet hänen jäljellä olevasta ajastaan, kuitenkin enintään kolme minuuttia. Jos vaatijalla on aikaa enemmän kuin minuutti, mutta vähemmän kuin kaksi minuuttia, vaatijan jäljellä oleva aika asetetaan yhdeksi minuutiksi. Jos vaatijalla on aikaa alle minuutti, hänen aikansa jää ennalleen. Tämän jälkeen peli jatkuu ja tehtäväksi aiottu siirto on suoritettava.

9.6. Peli on tasapeli, kun on päädytty sellaiseen asemaan, että matin teko ei enää ole mahdollista millään laillisella siirtosarjalla edes kaikkein taitamattominta vastapeliä vastaan. Tämä päättää pelin välittömästi edellyttäen, että asemaan johtanut siirto on laillinen.

Luku 10: "Pikapeliloppuiset pelit"

10.1. "Pikapeliloppu" on pelin loppuvaihe, missä pelin loput siirrot on pelattava rajatussa ajassa.

10.2. Jos pelaajalla on aikaa jäljellä vähemmän kuin kaksi minuuttia, hän voi vaatia tasapeliä ennen merkkilippunsa putoamista. Hänen on pysäytettävä kellot tuomarin kutsumista varten.

a. Jos tuomari toteaa, ettei vastapelaaja yritä voittaa peliä normaalilla tavalla tai että peli ei ole voitettavissa normaalein keinoin, hän määrää pelin tasapeliksi. Muussa tapauksessa hän lykkää päätöstään.

b. Jos tuomari lykkää päätöksensä, vastapelaajalle voidaan antaa kaksi minuuttia lisäaikaa, ja peli jatkuu tuomarin valvonnassa, mikäli mahdollista. Tuomari tekee päätöksensä myöhemmin pelin kestäessä tai kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut. Tuomari päättää pelin tasapeliksi, mikäli hän toteaa, että asemaa ei voi voittaa normaalein keinoin tai että vastustaja ei pyri voittamaan peliä normaalein keinoin.

c. Jos tuomari hylkää vaatimuksen, vastustajalle annetaan kaksi minuuttia lisäaikaa.

d. Tuomarin päätös on lopullinen kohdissa 10 (a), (b) ja (c).

Luku 11: Pistelasku

11.1. Ellei toisin ole etukäteen ilmoitettu, pelaaja, joka voittaa pelin, saa yhden (1) pisteen, pelaaja, joka häviää pelin, ei saa pisteitä (0), tasapelitapauksessa kumpikin pelaaja saa puoli ($\frac{1}{2}$) pistettä.

Luku 12: Pelaajien käyttäytyminen

12.1. Pelaajat eivät saa tehdä mitään mikä pilaa shakin maineen.

12.2.

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

b. Matkapuhelimen tai muun sellaisen elektronisen kommunikaatiolaitteen käyttö, jota tuomari ei ole hyväksynyt, tuominen pelisaliin on ankarasti kielletty. Pelaaja, jonka matkapuhelin soi pelisalissa pelin kestäessä, häviää pelin. Vastustajan saaman tuloksen päättää tuomari.

12.3. Pöytäkirjaa saa käyttää vain siirtojen, kellonaikojen ja tasapelitarjouksen ja tasapelivaatimusten merkitsemiseen.

12.4. Pelinsä päättäneitä pelaajia pidetään katsojina.

12.5. Pelaaja ei saa poistua pelihuoneistosta ilman tuomarin lupaa. "Pelihuoneistoon" kuuluvat pelisali, saniteettitilat, kanttiini, tupakointialue ja muut tuomarin siihen määrittelemät alueet. Siirtovuorossa oleva pelaaja ei saa poistua pelisalista ilman tuomarin lupaa.

12.6. Vastustajan häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä; tämä käsittää myös perusteettomat vaatimukset tai perusteettomat tasapelin tarjoamiset.

12.7. Minkä tahansa sääntöjen 12.2-12.5 osittainenkin rikkominen voi johtaa rangaistukseen säännön 13.4 mukaisesti.

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

12.9. Jos molemmat pelaajat syyllistyvät sääntöjen rikkomiseen kohdan 12.7 mukaisesti, peli tuomitaan häviöksi kummallekin.

Luku 13: Kilpailun tuomari (katso Esipuhe)

13.1. Tuomarin tehtävänä on valvoa, että shakkisääntöjä noudatetaan tarkasti.

13.2. Tuomarin on toimittava kilpailun parhaaksi varmistaakseen, että hyvät peliolosuhteet säilyvät ja ettei pelaajia häiritä. Hänen tehtävänä on toimia kilpailun kulun ylimpänä valvojana.

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

13.4. Tuomarin voi käyttää yhtä tai useampia seuraavista rangaistuksista:

- a. varoitus
- b. ajan lisääminen rikkomuksen tehneen pelaajan vastapelaajan jäljellä olevaan aikaan
- c. ajan vähentäminen rikkomuksen tehneen pelaajan jäljellä olevasta ajasta
- d. pelin häviö
- e. pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä
- f. pisteiden lisääminen rikkomuksesta kärsineelle pelissä jaossa olevaan maksimipistemäärään asti
- g. kilpailusta sulkeminen.

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

13.6. Tuomari ei saa puuttua peliin kertoakseen paitsi shakkisääntöjen määräämissä tapauksissa. Tuomari ei saa kertoa, montako siirtoa on pelattu paitsi kohdan 8.5 soveltamisessa tapauksessa, kun ainakin toinen merkkilipuista on pudonnut. Tuomarin on myös pidättäydyttävä huomauttamasta pelaajalle, että tämän vastustaja on tehnyt siirron.

13.7.

a. Katsojat ja muiden pelien pelaajat eivät saa puhua tai muuten puuttua peliin. Tuomari voi myös poistaa häiriön aiheuttajan pelihuoneistosta.

b. Matkapuhelimen käyttö on kielletty kaikilta pelisalissa ja tuomarin nimeämillä muilla alueilla.

Luku 14: FIDE

14.1. Jäsenjärjestöt voivat kysyä FIDEltä virallista päätöstä shakkisääntöjä koskevissa ongelmissa.

LISÄYS

A. Keskeytyneet pelit

A1.

- a. 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 kellonsa käynnistämättä vastustajan kelloa. Niin kauan kun pelaaja ei ole pysäyttänyt kelloaan, 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.
- b. Siirtovuorossa olevalle pelaajalle, joka haluaa panna pelin kuoreen ennen istunnon päättymistä, lisätään hänen käyttämäänsä aikaan koko aika istunnon loppuun.

A2.

Kuoren päälle on merkittävä:

- a. pelaajien nimet
- b. asema juuri ennen kuorisiirtoa
- c. kummankin pelaajan käyttämä aika
- d. kuorisiirron tehneen pelaajan nimi
- e. kuorisiirron järjestysnumero
- f. tasapelitarjous, jos ehdotus tehtiin ennen pelin keskeyttämistä
- g. keskeytyneen pelin jatkamisen päivä, kellonaika ja paikka

A3.

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

A4.

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 5.4 mukaisesti.

A5.

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

A6.

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

A7.

Kuori avataan vasta kun kuorisiirtoon vastaava pelaaja on läsnä. Pelaajan kello käynnistetään, kun kuorisiirto on pelattu laudalla.

A8.

Paitsi sääntöjen 6.9 ja 9.6 tarkoittamissa tapauksissa, kuorisiirron tehnyt pelaaja häviää pelinsä, jos hänen tekemänsä kuorisiirto on:

- a. epäselvä, tai
- b. epäkelpo sellaisella tavalla, ettei sen todellista merkitystä saada selville, tai
- c. on laiton.

A9.

Sovitulla pelin jatkamishetkellä

- a. Jos kuorisiirtoon vastaava pelaaja on läsnä, kuori avataan, kuorisiirto pelataan laudalla ja hänen kellonsa käynnistetään.
- b. Jos kuorisiirtoon vastaava pelaaja on poissa, hänen kellonsa käynnistetään, mutta kuori avataan vasta kun hän saapuu. Pelaajan kello pysäytetään tällöin ja käynnistetään kun kuorisiirto on pelattu laudalla.
- c. jos kuorisiirron tehnyt pelaaja on poissa, siirtovuorossa olevan pelaajan ei ole pakko tehdä vastaustaan kuorisiirtoon laudalla. Hänellä on oikeus merkitä siirtonsa pöytäkirjaan, sulkea pöytäkirjansa kuoreen ja pysäyttää kellonsa. Kuori pannaan sitten talteen ja avataan vastapelaajan saavuttua.

A10.

Pelaaja, joka saapuu enemmän kuin tunnin myöhässä kuoripeliä jatkettaessa, häviää pelin. Kuitenkin, jos pelaaja, joka on tehnyt kuorisiirron, on myöhässä, pelin tulos määräytyy toisin, jos:

- a. poissa oleva pelaaja on voittanut sen tosiasian vuoksi, että kuorisiirto on tehnyt matin, tai
- b. poissa oleva pelaaja on aikaansaanut tasapelin sen vuoksi, että kuorisiirto on aiheuttanut patin tai jos kohdan 9.6 tarkoittama asema on syntynyt kuorisiirron seurauksena, tai

c. laudan ääressä oleva pelaaja on hävinnyt pelin shakkisääntöjen kohdan 6.9 mukaisesti.

A11.

- a. 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.
- b. jos asemaa on mahdoton palauttaa, peli on mitätöitävä ja uusi peli pelattava.

A12.

Jos peliä jatkettaessa käytetty aika on 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, elleivät tuomarin mielestä seuraukset ole liian vakavat.

A13.

Jatkoistunnon kesto määräytyy seinäkellon mukaan niin, että alku- ja loppuhetki on ennalta ilmoitettu.

B. Nopea shakki

B1. Nopealla shakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa etukäteen määrättyssä ajassa, joka on 15 minuutista 60 minuuttiin.

B2. Peliä pelataan normaalien shakkisääntöjen mukaan seuraavassa esitettyjä poikkeuksia lukuunottamatta.

B3. Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa.

B4. Kun kumpikin pelaaja on tehnyt kolme siirtoa, ei vaatimusta nappuloiden virheellisen alkuaseman, laudan virheellisen alkuasennon tai virheellisten kellonasetusten korjaamiseksi voida tehdä.

B5.

(a) Tuomari tekee päätöksiä sääntöjen 4 (Kosketettu nappula) mukaan ainoastaan toisen tai molempien pelaajien vaatiessa.

(b) Pelaaja menettää oikeutensa vaatia rangaistusta kohtien 7.2, 7.3 ja 7.5 (sääntöjenvastaisuudet, sääntöjenvastaiset siirrot), kun hän on kosketanut nappulaa kohdan 4.3 mukaisesti.

B6. Merkkilippu katsotaan pudonneeksi, kun jompikumpi pelaaja on esittänyt tätä koskevan vaatimuksen. Tuomarin on pidättäydyttävä huomauttamasta merkkilipun puotamisesta.

B7. Vaatiakseen voittoa ajalla vaatijan on pysäytettävä molemmat kellot ja kutsuttava tuomari paikalle. Jotta vaatimus voidaan hyväksyä, on vaatijan merkkilipun oltava ylhäällä ja vastapelaajan merkkilipun alhaalla sen jälkeen, kun kellot on pysäytetty.

B8. Jos molemmat merkkiliput ovat alhaalla, peli on tasapeli.

C. Pikashakki

Huom. Suomessa käytetään pikashakissa omia sääntöjä, jotka ovat jäljempänä.

C1. Pikashakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa ajassa, joka on vähemmän kuin 15 minuuttia.

C2. Peli pelataan nopean pelin säännöin seuraavassa esitettyjä poikkeuksia lukuunottamatta.

C3. Laiton siirto on tehty, kun pelaaja on käynnistänyt vastapelaajansa kellon. Vastapelaajalla on silloin oikeus vaatia voittoa ennen omaa siirtonsa tekemistä. Jos vastustajalla ei ole mahdollisuutta tehdä mattia edes kaikkien huonointa vastapeliä vastaan, hän voi vaatia tasapeliä ennen oman siirtonsa tekemistä. Kun vastapelaaja on tehnyt siirtonsa, laitonta siirtoa ei voi enää korjata.

C4. Sääntö 10.2 ei ole voimassa.

D. Pelit, joissa tuomari ei ole läsnä pelipaikalla

D1. Kun pelit pelataan kuten sääntöjen luvussa 11, pelaaja voi vaatia tasapeliä, jos hänellä on aikaa jäljellä vähemmän kuin kaksi minuuttia ja ennen kuin hänen merkkilippunsa putoaa. Peli päättyy tähän.

Pelaaja voi esittää vaatimuksensa sen perusteella, että

a. hänen vastustajansa ei voi voittaa normaalein keinoin tai

b. hänen vastustajansa ei ole tehnyt yritystä voittaakseen.

Tapauksessa (a) pelaajan on merkittävä loppuasema muistiin ja hänen vastustajansa on todennettava asema.

Tapauksessa (b) pelaajan on merkittävä muistiin loppuasema ja toimitettava ajan tasalla oleva pelipöytäkirja, joka on oltava täydennetty ennen kuin pelaaminen loppui. Vastustajan on todennettava sekä pelipöytäkirja että asema.

Vaatus siirretään puolueettomalle tuomarille, jonka päätös on lopullinen.

E. 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

E1. Tässä upseerilla tarkoitetaan muita nappuloita kuin sotilasta.

E2. Upseerit merkitään alkukirjaimillaan, Esim. K=kuningas, D=kuningatar, T=torni, L=lähetti, R=ratsu.

E3. Kunkin upseerin nimen ensimmäisenä kirjaimena pelaaja on oikeutettu käyttämään sitä kirjainta, joka on yleisesti käytetty hänen kotimaassaan. Painetuissa julkaisuissa suositellaan upseereille kuviomerkitä.

E4. Sotilailla ei käytetä alkukirjainta, vaan sotilaan tunnustuksena on nimenomaan alkukirjaimen puuttuminen.

E5. Kahdeksaa linjaa merkitään kirjaimin a-h vasemmalta oikealle valkeiden nappuloiden puolelta.

E6. Kahdeksan riviä numeroidaan 1-8 valkean ensimmäisestä rivistä alkaen. (Alkuasemassa valkeat nappulat ovat 1. ja 2. rivillä, mustat 7. ja 8. rivillä.)

E7. Jokainen ruutu on siten muuttumattomasti kirjaimen ja numeron yhdistelmän määrittelemä.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

E8. Kukin siirto merkitään (a) nappulan nimen ensimmäisellä kirjaimella ja (b) sillä ruudulla johon nappula siirtyy. (a):n ja (b):n välissä ei käytetä viivaa. Esim. Le5, Rf3, Td1.

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

E9. Jos nappula lyö, lisätään x (a):n ja (b):n väliin. Esim. Lxe5, Rxf3, Txd1.

Jos sotilas lyö, merkitään saapumisruudun lisäksi myös sotilaan lähtöruudun linjaa osoittava kirjain ja x saapumisruudun eteen. Esim. dxe5, gxf3, axb5. Ohestalyöntitapauksessa merkitään sotilaan todellinen saapumisruutu ja siirron perään o.l. (tai e.p.). Esim. exd6 o.l. (e.p.).

E10. Jos kaksi samanlaista nappulaa voi siirtyä samaan ruutuun, siirtyvä nappula osoitetaan seuraavasti:

- jos molemmat ovat samalla rivillä, (a) nappulan alkukirjaimella ja (b) lähtölinjan kirjaintunnuksella ja (c) saapumisruudulla.
- jos nappulat ovat samalla linjalla, (a) nappulan alkukirjaimella, (b) lähtöruudun rivinumerolla ja (c) saapumisruudulla.
- jos nappulat ovat sekä eri linjalla että rivillä, suositellaan menettelyä (1).

Lyöntitapauksessa merkitään x kohtien (b) ja (c) väliin.

Esimerkkejä

Jos kaksi ratsua sijaitsee ruuduissa g1 ja c1 ja toinen niistä siirtyy ruutuun f3, merkitään joko Rbf3 tai Ref3.

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

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

Jos edellä mainituissa tapauksissa tapahtuu myös lyönti, merkitään (1) Rgxf3 tai Rexf3, (2) R5xf3 tai R1xf3, (3) Rhxf3 tai Rdxf3.

E11. Jos kahdella eri sotilaalla on mahdollisuus lyödä sama vastustajan nappula, merkitään siirtyvä sotilas (a) lähtölinjan kirjaintunnuksella, (b) x:llä ja (c) saapumisruudun merkinnällä. Esim. jos valkean sotilaat ovat ruuduissa c4 ja e4 ja vastustajan nappula ruudussa d5, merkitään joko cxd5 tai exd5.

E12. Kun sotilas korottuu, merkitään todellinen sotilaan siirto, jonka perään merkitään korotetun nappulan alkukirjain, esim. d8D, f8R, b1L, g1T.

E13. Tasapelitarjous merkitään symbolilla (=).

Lyhennyksiä:

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

Merkinnät kirjepelissä

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	18	28	38	48	58	68	78	88	8
7	17	27	37	47	57	67	77	87	7
6	16	26	36	46	56	66	76	86	6
5	15	25	35	45	55	65	75	85	5
4	14	24	34	44	54	64	74	84	4
3	13	23	33	43	53	63	73	83	3
2	12	22	32	42	52	62	72	82	2
1	11	21	31	41	51	61	71	81	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Kirjeshakissa käytetään kansainvälistä numeromerkintää, jossa merkitään siirtyvän nappulan lähtö- ja saapumisruutu kaksinumeroisella numeroyhdistelmällä allaolevan kuvion mukaan. Korotus merkitään viidennellä numerolla, joka on 1, jos korotetaan sotilas kuningattareksi, 2, jos torniksi, 3, jos lähetiksi ja 4, jos korotetaan sotilas ratsuksi.

Lisäys FIDEn pelisääntöihin

Näkövammaisen ja näkevän tai näkövammaisten väliset kilpailupelit

Turnausjohtajilla on oltava valta soveltaa seuraavia sääntöjä paikallisten olosuhteiden 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:

- a. laudan koon tulee olla vähintään 20x20 cm
- b. mustien ruutujen tulee olla hieman korotetut
- c. varmistussyvennys on oltava joka ruudussa
- d. jokaisen nappulan tulee olla varustettu ulokkeella, joka sopii varmennussyvennyksiin
- e. nappuloiden on oltava Staunton-tyyppisiä, mustien nappuloiden tulee olla erikoisesti merkittyjä.

Peli pelataan seuraavien määräysten mukaan:

1. Siirrot on ilmoitettava selkeästi, vastustajan on toistettava siirto ja tehtävä se omalla laudallaan. 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

Rivit valkeasta mustaan ilmoitetaan saksalaisin numeroin

1-eins

2-zwei

3-drei

4-vier

5-fünf

6-sechs

7-sieben

8-acht

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

Sotilasta korotettaessa pelaajan on ilmoitettava, miksi nappulaksi sotilas vaihdetaan.

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

3. Siirto katsotaan tehdyksi, kun:

- a. lyöntitapauksessa lyöty nappula on poistettu siirtovuorossa olevan pelaajan laudalta,
- b. nappula on asetettu toiseen varmistussyvennykseen,
- c. siirto on ilmoitettu.

Vasta tämän jälkeen käynnistetään vastustajan kello.

Kohtien 2. ja 3. osalta näkevän pelaajan kohdalla sovelletaan normaaleja sääntöjä.

4. Näkövammaisen on sallittua käyttää erikoisrakenteista shakkikelloa. Siinä tulee olla seuraavat ominaisuudet:

- a. Kellotaulu, jossa on vahvat viisarit, jokaisen viiden minuutin tulee olla merkitty pisteellä ja jokaisen 15 minuutin kahdella kohopisteellä.
 - b. Helposti tunnettava merkkilippu. On huolehdittava siitä, että merkkilippu ei estä pelaajaa tuntemasta minuuttiviisaria täyden tunnin viiden viimeisen minuutin aikana.
5. Näkövammaisen on pidettävä pöytäkirjaa joko normaalisti tai sokeainkirjoituksella tai nauhoitettava siirrot nauhurilla.

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

7. Jos pelin kestäessä laudoille syntyy erilaiset asemat, on asemat korjattava valvojan ja molempien pelaajien pöytäkirjojen avulla.

Jos pelipöytäkirjat täsmäyvät, pelaajan, joka on kirjoittanut oikean siirron, mutta tehnyt väärän siirron, on korjattava asema vastaamaan pelipöytäkirjaa.

8. Jos käy niin, että myös pelipöytäkirjat poikkeavat toisistaan, on palattava tilanteeseen, mihin asti pöytäkirjat täsmäyvät. Valvojan tulee korjata kellojen osoitukset vastaavasti.

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

- a. Tehdä kumman tahansa pelaajan siirrot vastustajan laudalla
- b. Ilmoittaa molempien pelaajien siirrot

- c. Pitää näkövammaisen pelaajan pöytäkirjaa ja käynnistää hänen vastustajansa kello (muistaen kohdan 3.c)
 - d. Ilmoittaa pyynnöstä näkövammaiselle pelaajalle tehtyjen siirtojen määrän ja molempien pelaajien käyttämän ajan.
 - e. Vaatia pelin voittoa, kun vastustaja on ylittänyt aikana ja huomauttaa valvojalle näkevän pelaajan tekemästä kosketuksesta.
 - f. Suorittaa tarpeelliset toimenpiteet pelin keskeytyessä.
10. Jos näkövammaisen pelaaja ei käytä avustajaa, voi näkevä pelaaja käyttää avustajaa, joka suorittaa kohdissa 9 (a) ja (b) mainitut velvollisuudet.