

FIDEn Shakkisäännöt

Säännöt poikkeavat edellisestä virallisesta versiosta hyvin vähän. Suuri osa vuoden 2008 kongressissa tehdyistä muutoksista on englanninkielen hienosäätöjä tai muita pieniä täsmennyksiä. Nämä on enimmiltä osin huomioitu jo aiemmin suomennetussa tekstissä.

*Suomessa on päädytty noudattamaan matkapuhelimen soimisesta FIDEn sääntöjä lievem-
pää rangaistusta. Suomessa rinnastetaan matkapuhelimen soiminen samaan ryhmään
muun häiriön (esim. äänekäs käyttäytyminen) aiheuttamisen kanssa. Ensimmäisellä kerralla
huomautetaan, toistuvissa tapauksissa annetaan varoitus ja lopulta jopa voidaan tuomita
hävinneeksi.*

**FIDEN LASKENTAAN MENEVISSÄ KILPAILUISSA ON NOUDATETTAVA FIDEN TULKINTAA,
MINKÄ MUKAAN PUHELIMEN AIHEUTTAMA ÄÄNI MERKITSEE HÄVIÖTÄ.**

Shakkisääntöjen kohdan 6.6 suhteen Suomessa on päätetty seuraavaa:

Jos kilpailun erikoismääräyksissä ei ole toisin määrätty, noudatetaan kilpailussa 30 minuutin myöhästymissääntöä. Jos pelaaja myöhästyy enemmän kuin 30 minuuttia kierroksen alusta, hän häviää pelinsä, ellei tuomari päättää toisin. Kilpailun erikoismääräyksissä voidaan myöhästymisraja säätää muuksi, joko pidemmäksi tai lyhyemmäksi. Raja voidaan määrätä myös nolaksi (FIDEn oletusarvo), mikä tarkoittaa sitä, että pelaajan on oltava laudan ääressä pelin alkaessa.

Suurimmat muut kuin englanninkielen tekstikorjaukset ovat:

Edellämainittu myöhästymissääntö on yksi merkittävistä muutoksista.

Toinen merkittävä muutos on se, että kilpailun järjestäjä voi määrätä, ettei tasapelistä voi sopia ilman tuomarin suostumusta ennen tiettyä siirtomäärää tai ollenkaan.

Kolmas merkittävä muutos on se, että jos tasapelivaatimus aseman kolmannen esiintymisen tai 50 siirron säännön perusteella hylätään, vastustaja saa kolme minuuttia lisää miettimisaikaa, mutta vaatijan aikaa ei enää vähennetä, vaikka sitä olisikin jäljellä enemmän kuin minuutti.

FIDEn Shakkisäännöt

FIDEn shakkisäännöt kattavat lähishakin.

Englanninkielinen teksti on FIDEn 77. kongressin Dresdenissä Saksassa marraskuussa 2008 hyväksymä Shakkisääntöjen alkuperäinen muoto, säännöt astuvat voimaan 1. heinäkuuta 2009

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.

Jokainen shakkijärjestö voi laatia yksityiskohtaisempia sääntöjä edellyttäen, että:

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

PELISÄÄNNÖT

Luku 1: Shakkipelin luonne ja tarkoitus

1.1. Shakkipeliä pelataan kahden pelaajan välillä. Pelaajat siirtävät vuorotellen nappuloitaan nelimäisellä laudalla, jota kutsutaan "shakkilaudaksi". Valkeilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa pelin. Pelaajalla sanotaan olevan "siirtovuoro", kun hänen vastustajansa on tehnyt siirtonsa. (ks. sääntö 6.7)

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 on voittanut pelin. Pelaaja ei saa jättää omaa kuningastaan hyökkäyksen kohteeksi eikä tehdä siirtoa, joka altistaa 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 

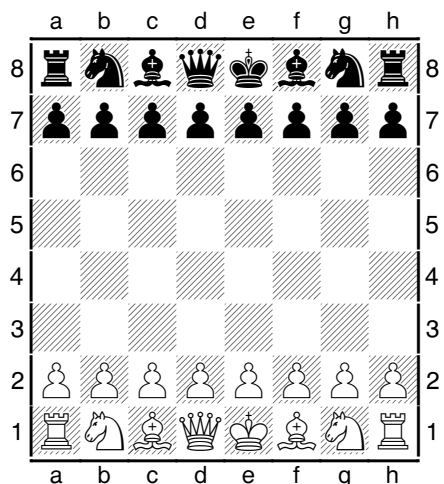
Kaksi mustaa tornia, joita yleensä merkitään 

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 vaakariviä kutsutaan "riveiksi". Sellaista samanväristen ruutujen suoraa riviä, jotka kulkevat laudan yhdestä reunasta viereiseen reunaan, kutsutaan "viistoriviksi".

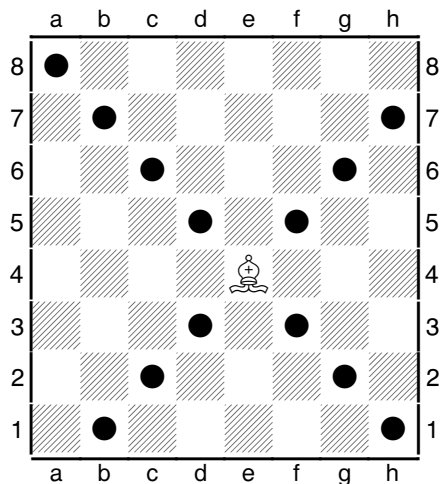
Luku 3: Nappuloiden liikkuminen

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

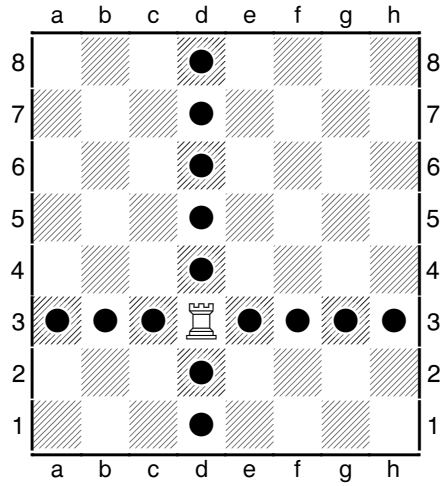
Nappulan sanotaan uhkaavan vastustajan nappulaa, jos kyseinen nappula voisi lyödä ruudulla olevan vastustajan nappulan sääntöjen 3.2-3.8 mukaisesti.

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

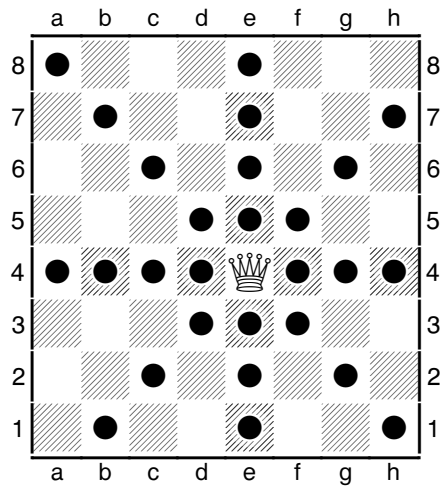
3.2. Lähetti siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla viistorivillä, jolla se sijaitsee.



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

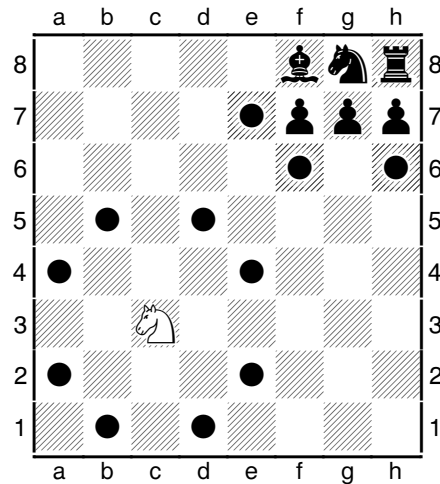


3.4. Kuningatar siirtyy mihin tahansa ruutuun samalla linjalla, rivillä tai viistorivillä, jolla se sijaitsee.



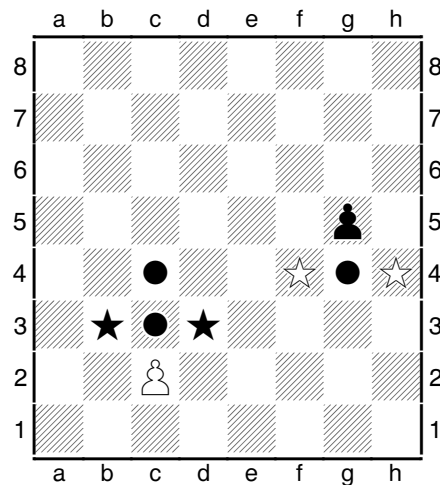
3.5. Siirtyessään lähetti, torni tai kuningatar ei saa siirtyä minkään nappulan yli.

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 siirryessään kulje minäkään väliin jäävän ruudun kautta.



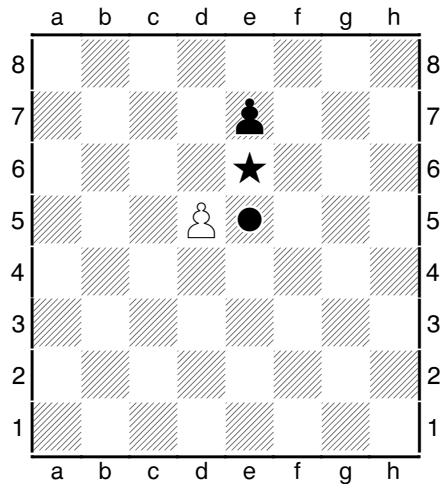
3.7.

- Sotilas siirtyy suoraan eteenpäin välittömästi sotilaan edessä samalla linjalla olevaan tyhjäan ruutuun, tai
- ensimmäisellä siirrollaan sotilas voi siirtyä eteenpäin kuten kohdassa 3.7.a tai vaihtoehtoisesti sotilas voi siirtyä 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 tuon vastustajan nappulan.



Sotilas siirtyy ympyrällä merkittyihin ruutuihin ja lyö tähdellä merkittyihin ruutuihin.

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

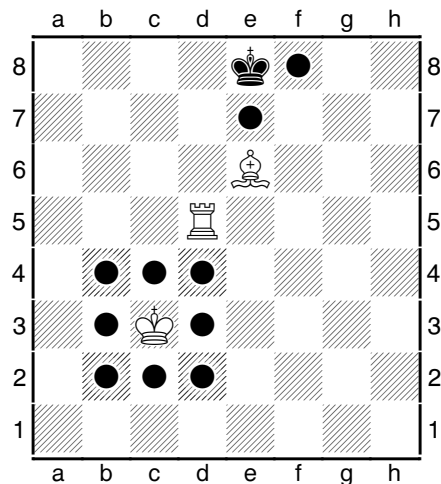


Musta sotilas on siirtynyt e7:sta e5:een, valkea voi lyödä sen ikäänkuin se olisi siirtynyt vain e6:een.

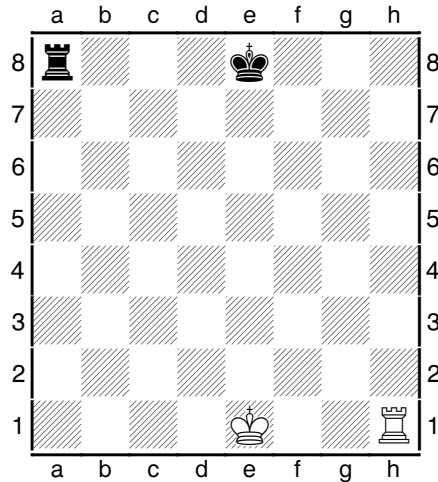
e Kun sotilas saavuttaa kauimman rivin alkuasemastaan, on se saman siirron osana vaihdettava samaan ruutuun sotilaan kanssa samanväriseksi uudeksi kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi. Vaihto ei ole rajoitettu nappuloihin, jotka on aiemmin lyöty. Tätä sotilaan vaihtamista toiseksi nappulaksi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

3.8. Kuningas voi siirtyä kahdella eri tavalla, joko

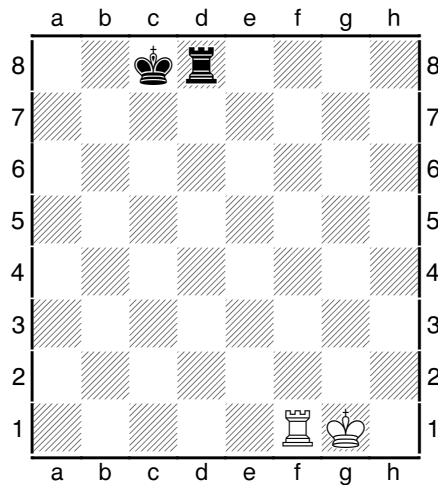
a siirtymällä mihin tahansa sellaiseen lähtöruudun viereiseen ruutuun, joka ei ole yhden tai useamman vastustajan nappulan uhkaama,



b "linnoittumalla". Linnoitus on kuninkaan ja jommankumman, kuninkaan kanssa samanvärisen tornin siirto pelaajan ensimmäisellä rivillä. Tämä siirto lasketaan yhdeksi kuninkaan siirroksi ja joka 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.

(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

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

- b yhtä tai useampaa vastustajan nappulaa, hänen on lyötävä ensimmäinen koskettamansa nappula, joka on lyötävissä
- c 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 siirtovuorossa oleva pelaaja

- a tahallisesti koskettaa kuningastaan ja torniaan, hänen on linnoitettava sille sivustalle edellyttäen, että se on sääntöjen mukaista
- b tahallisesti koskettaa tornia ja sitten kuningasta, hän ei voi linnoittua sille sivustalle kyseisellä siirrollaan ja tilanteeseen sovelletaan sääntöä 4.3.a
- c aikomuksenaan linnoittua, koskettaa ensin kuningastaan, tai kuningasta ja tornia yhtäaikaaisesti, mutta linnoitus sille sivustalle on sääntöjen vastainen, pelaajan on tehtävä kuninkaallaan mikä tahansa laillinen siirto (joka voi olla myös linnoitus linnoittua toiselle sivustalle). Jos kuninkaalla ei ole mitään laillista siirtoa, pelaaja voi tehdä minkä hyvänsä laillisen siirron
- d korottaa sotilaan, uuden nappulan valinta on lopullinen, kun uusi 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 tällä siirrolla. Siirto katsotaan tällöin tehdyksi:

- a lyönnin ollessa kyseessä, kun lyöty nappula on poistettu laudalta, ja pelaaja asetettuaan oman nappulansa uuteen ruutuun, on irrottanut nappulan kädestään
- b 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
- c 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.

Siirto on sääntöjen mukainen, kun kaikki luvussa 3 luetellut asiaankuuluvat vaatimukset on tulleet täytetyiksi. Jos siirto ei ole sääntöjen mukainen, on sen asemesta tehtävä muu siirto kuten sääntö 4.5 määrää.

4.7. Pelaaja luopuu oikeudestaan huomauttaa luvun 4 rikkomuksesta koskettettuaan itse tahallisesti nappulaa.

Luku 5: Pelin loppuminen

5.1.

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

5.2.

- a 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.
- b Peli on tasapeli, jos on päädytty sellaiseen asemaan, ettei kummankaan pelaajan ole mahdollista saattaa vastustajan kuningasta mattiin laillisilla siirroilla. Pelin sanotaan päättyneen "kuolleen asemaan". Tämä päättää pelin välittömästi, edellyttäen, että tähän asemaan johtanut siirto oli sääntöjen mukainen siirto. (ks sääntö 9.6).

- c Peli on tasapeli, jos pelaajat sopivat siitä pelin kestäessä. Tämä päättää pelin välittömästi. (katso sääntö 9.1)
- d Peli voi päättyä tasapeliin, jos sama asema on esiintynyt pelissä kolme kertaa. (katso sääntö 9.2).
- e 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.

Kummassakin aikanäytössä on oltava "merkkilippu".

"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.

Aikaviivetavalla 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 kulumista, varsinainen miettimisaika ei muutu riippumatta siitä paljonko siirtokohtaista aikaa oli käytetty.

6.3. 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.

a Pelaaja, joka saapuu laudan ääreen istunnon jo alettua, häviää pelinsä. Siten sallitun myöhästymisen oletusmäärä on 0 minuuttia. Kilpailun erikoismääräykset voivat määrätä toisin. (katso huomautukset sääntöjen alussa)

b Elleivät kilpailun säännöt määrää toisin, 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 päätä toisin.

6.7.

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 loppuunsaatuksi vasta, kun pelaaja on pysäyttänyt kellonsa ja käynnistänyt vastapelaajan kellon, ellei tehty siirto päätä peliä. (Katso säännöt 5.1.a, 5.1.b, 5.2.b, 5.2.c ja 9.6) 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 sormeaan 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.

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

6.9. Paitsi jonkin säännöistä 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.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.

6.10.

- a 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.
- b Jos pelin kestäessä huomataan, että jomman kumman kellon tai molempien kellojen asetus on virheellinen, pelaajan tai tuomarin on pysäytettävä kello välittömästi. Tuomarin tulee asettaa kellot oikein ja korjata ajat ja siirtolaskurit. Tuomarin tulee käyttää parasta harkintaansa oikeita asetuksia määrätessään.
- 6.11. 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.
- 6.12
- 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.
- 6.13 Jos pelissä esiintyy sääntöjen vastainen tilanne ja nappulat on palautettava johonkin aiempaan asemaan, tuomari käyttököön parasta harkintaansa määrätessään, mitkä ajat kelloihin asetetaan. Tuomari korjaa tarvittaessa myös siirtomäärää osoittavan laskurin lukeman.
- 6.14. 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 ainoastaan 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 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 tai 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 6.13 mukaisesti ja mikäli kyseessä on sääntöjen vastainen siirto, sääntöjä 4.3 ja 4.6 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. Peli on kuitenkin tasapeli, jos vastapelaaja ei voi tehdä virheen tehneen pelaajan kuninkaasta mattia millään laillisella siirtosarjalla.

7.5. Jos pelin kestäessä huomataan, että nappulat ovat joutuneet väärin ruutuihin, asema ennen epäjärjestyttä on palautettava. Jos ei asemaa juuri ennen epäjärjestyksen syntymistä voida palauttaa, peli jatkuu viimeisestä todennettavasta asemasta ennen epäjärjestyttä. Kellojen ajat korjataan 6.13. 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 C) ja kilpailuun määrättyjä "pöytäkirjoja". On kiellettyä merkitsemästä siirtoja etukäteen, ellei pelaaja vaadi tasapeliä kohdan 9.2 tai 9.3 perusteella tai ellei kyse ole pelin keskeyttämisestä "Ohjeita pelin keskeyttämisestä" -osion kohdan 1.a mukaisesti.

Pelaaja voi niin halutessaan vastata vastustajansa siirtoon ennen sen merkitsemistä pöytäkirjaan. Hänen on merkittävä pöytäkirjaansa aiemmat siirtonsa ennen uuden siirron tekemistä. Tasapeliarjous on kummankin pelaajan merkittävä pöytäkirjaan C.13).

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 aikatarkistusjakson loppuaikana säännön 8.1 vaatimuksia. Kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut, 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 apulaisensa 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 shakki-laudalla 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 päättä toisin.

Luku 9: Tasapeli

9.1

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

b Jos kilpailun säännöt sallivat tasapelin sopimisen, niin seuraavat säännöt pätevät:

(1) Pelaaja voi niin halutessaan ehdottaa tasapeliä suoritettuaan siirtonsa laudalla ja ennen kellonsa pysäyttämistä. Muulla hetkellä tehty tasapeliehdotus on silti pätevä, mutta rikkoo sääntöä 12.6. 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.

(2) Tasapelitarjous on molempien pelaajien merkittävä pelipöytäkirjaan (Katso lisäys C.13).

(3) 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 vaatiija on siirtovuorossa.

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

Asemat eivät ole samanlaiset, jos sotilas olisi voinut suorittaa ohestalyönnin. Jos on pakko siirtää kuningasta tai tornia, kyseinen nappula menettää mahdollisen oikeutensa linnoitukseen vasta kun nappulaa on siirretty.

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, tai

b 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 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, hän voi pysäyttää kellot (ks. Sääntö 6.13.). 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. Tämän jälkeen peli jatkuu. Jos vaatimus perustui tehtäväksi aiottuun siirtoon, on tämä siirto on suoritettava luvun 4 mukaisesti.

9.6. Peli on tasapeli, kun on päädytty sellaiseen asemaan, että matin teko ei enää ole mahdollista millään laillisella siirtosarjalla. 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 kutsuttava tuomari ja hän voi pysäyttää kellot (ks sääntö 6.12.b).

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 mahdollisimman nopeasti sen jälkeen, kun jompikumpi merkkilippu on pudonnut. Tuomari päättää pelin tasapeliksi, mikäli hän toteaa, että asemaa ei voi voittaa normaalein keinoin tai että vastustaja ei tee riittävää yritystä voittaakseen pelin normaalein keinoin.

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

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

Luku 11: Pisteet

11.1. Ellei toisin ole etukäteen ilmoitettu, pelaaja, joka voittaa pelin, saa yhden (1) pisteen, pelaaja, joka häviää pelin, saa nolla pistettä (0), tasapelitapauksessa kumpikin pelaaja saa puoli (½) pistettä.

Luku 12: Pelaajien käyttäytyminen

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

12.2 Pelaajat eivät saa poistua "pelihuoneistosta" ilman tuomarin lupaa. Pelihuoneistolla tarkoitetaan pelitilaa, saniteettitiloja, kanttiinia, tupakointialuetta ja muita tuomarin siihen määrittelemiä alueita.

Siirtovuorossa oleva pelaaja ei saa poistua pelisalista ilman tuomarin lupaa.

12.3.

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

- b Ilman tuomarin suostumusta pelaajan on kiellettyä tuomasta pelihuoneistoon matkapuhelinta tai muuta elektronista kommunikaatiolaitetta, elleivät ne ole täysin suljettuna. Pelaaja, jonka tällainen laite aiheuttaa ääntä, häviää pelin. Vastustajan voittaa pelin. Kuitenkin, mikäli vastustaja ei voi voittaa peliä millään sääntöjen mukaisella siirtosarjalla, hänen tuloksekseen tulee tasapeli.
- c Tupakointi on sallittu ainoastaan tuomarin sille osoittamalla alueella.
- 12.4. Pöytäkirjaa saa käyttää vain siirtojen, kellonaikojen ja tasapelitarjouksen ja tasapelivaatiusten merkitsemiseen.
- 12.5. Pelinsä päättäneitä pelaajia pidetään katsojina.
- 12.6. Vastustajan häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä; tämä käsittää myös perusteettomat vaatimukset, perusteettomat tasapelin tarjoamiset ja melulähteen tuominen pelitilaan.
- 12.7. Minkä tahansa sääntöjen 12.1-12.6 osittainkin rikkominen voi johtaa rangaistukseen säännön 13.4 mukaisesti.
- 12.8. Pelaaja, joka toistuvasti kieltäytyy noudattamasta shakkisääntöjä, voidaan tuomita hävinneksi pelinsä. Tuomari päättää, mikä tulos vastustajalle määrätään.
- 12.9. Jos molemmat pelaajat syyllistyvät sääntöjen rikkomiseen kohdan 12.8 mukaisesti, peli tuomitaan häviöksi kummallekin.
- 12.10 Säännön 10.2.d tai liitteen D tapauksissa pelaaja ei voi valittaa tuomarin päätöksestä. Muutoin pelaaja voi valittaa tuomarin päätöksestä, elleivät kilpailun säännöt määrää toisin.

Luku 13: Kilpailun tuomari (katso Esipuhe)

- 13.1. Tuomarin tehtävänä on valvoa, että shakkisääntöjä noudatetaan tarkasti.
- 13.2. Tuomarin on toimittava kilpailun parhaaksi varmistukseksi, 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 pelistä saavutettujen pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä
 - f pelistä saavutettujen 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 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 tai että pelaaja on unohtanut painaa kelloa.
- 13.7.
 - a Katsojat ja muiden pelien pelaajat eivät saa puhua tai muuten puuttua peliin. Tuomari voi myös poistaa häiriön aiheuttajan pelihuoneistosta. Jos joku huomaa sääntöjenvastaisuuden, hän voi kertoa tästä vain tuomarille.
 - b Ilman tuomarin valtuutusta, matkapuhelimen tai muun kommunikaatio laitteen käyttö on kielletty kaikilta pelialueilla ja tuomarin nimeämällä muilla yhtenäisillä alueilla.

Luku 14: FIDE

- 14.1. Jäsenjärjestöt voivat kysyä FIDEltä virallista päätöstä shakkisääntöjä koskevista ongelmista.

A. Nopea shakki

A1. Nopealla shakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa etukäteen kiinteän pituisessa ajassa, joka on vähintään 15 minuuttia, mutta vähemmän kuin 60 minuuttia, tai annettu aika + 60 kertaa lisääika on vähintään 15 minuuttia, mutta vähemmän kuin 60 minuuttia.

A2. Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa.

A3 Mikäli kilpailussa on asianmukainen pelien valvonta, (esimerkiksi yksi tuomari enintään kolme peliä kohti), normaalien shakkisääntöjen kilpailusäännöt pätevät.

A4. Mikäli kilpailussa ei ole asianmukainen pelien valvonta, turnaussäännöt pätevät, paitsi jos nopean shakin säännöissä määrätään toisin.

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

Jos kuningas ja kuningatar ovat vaihtaneet paikkaa alkuasemassa, ei linnoitus ole mahdollinen.

b Tuomari tekee päätöksiä sääntöjen 4 (Nappuloiden siirtyminen) mukaan ainoastaan toisen tai molempien pelaajien niin vaatiessa.

c Sääntöjen vastainen siirto on loppuun suoritettu, kun vastustajan kello on käynnistetty. Vastapelaajalla on tällöin oikeus vaatia sääntöjen vastaista siirtoa ennen oman siirtonsa tekemistä. Vasta vaatimuksen jälkeen tuomari voi tehdä ratkaisun. Kuitenkin, jos molemmat kuninkaat ovat shakissa tai sotilaan korotus on jäänyt suorittamatta, tuomarin tulee puuttua asiaan, mikäli mahdollista.

d

(Merkkilippu katsotaan pudonneeksi, kun jompikumpi pelaaja on esittänyt tätä koskevan vaatimuksen. Tuomarin on pidättäydyttävä huomauttamasta merkkilipun putoamisesta, mutta voi tehdä niin, jos molemmat liput ovat pudonneet.

(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.

(Jos molemmat merkkiliput ovat alhaalla kohdissa (1) ja (2) kuvatulla tavalla, on tuomarin tuomittava peli tasapeliksi.

B. Pikashakki

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

B1. Pikashakilla tarkoitetaan peliä, jossa pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa kiinteässä ajassa, joka on vähemmän kuin 15 minuuttia pelaajaa kohti, tai annettu alkuaika + 60 x lisäaika on vähemmän kuin 15 minuuttia.

B2. Mikäli kilpailussa on asianmukainen pelien valvonta, (esimerkiksi yksi tuomari yhtä peliä kohti), normaalien shakkisääntöjen kilpailusäännöt pätevät.

B3. Mikäli kilpailussa ei ole asianmukainen pelien valvonta, turnaussäännöt pätevät, paitsi jos nopean shakin säännöissä määrätään toisin.

a Peli pelataan nopean pelin säännöin liitteen A mukaisesti seuraavassa esitettyjä pikashakki-sääntöjen poikkeuksia lukuunottamatta.

b Sääntö 10.2 ja Lisäyksen A kohta 4.c eivät ole voimassa

c Sääntöjen vastainen siirto on loppuun suoritettu, kun vastustajan kello on käynnistetty. Vastapelaajalla on tällöin oikeus vaatia sääntöjen vastaista siirtoa ennen oman siirtonsa tekemistä. Kuitenkin, jos vastustajalla ei ole mahdollisuutta tehdä mattia sääntöjen vastaisen siirron tehneen pelaajan kuninkaasta millään laillisella siirtosarjalla, vastustaja voi vaatia tasapeliä ennen oman siirtonsa tekemistä. Kun vastapelaaja on tehnyt siirtonsa, laitonta siirtoa ei voi enää korjata, paitsi jos pelaajat sopivat siitä keskenään ilman, että tuomari puuttuu asiaan.

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

C1. Tässä upseerilla tarkoitetaan muita nappuloita kuin sotilasta.

C2. Upseerit merkitään alkukirjaimillaan, Esim. K=kuningas, D=kuningatar, T=torni, L=lähetti, R=ratsu.

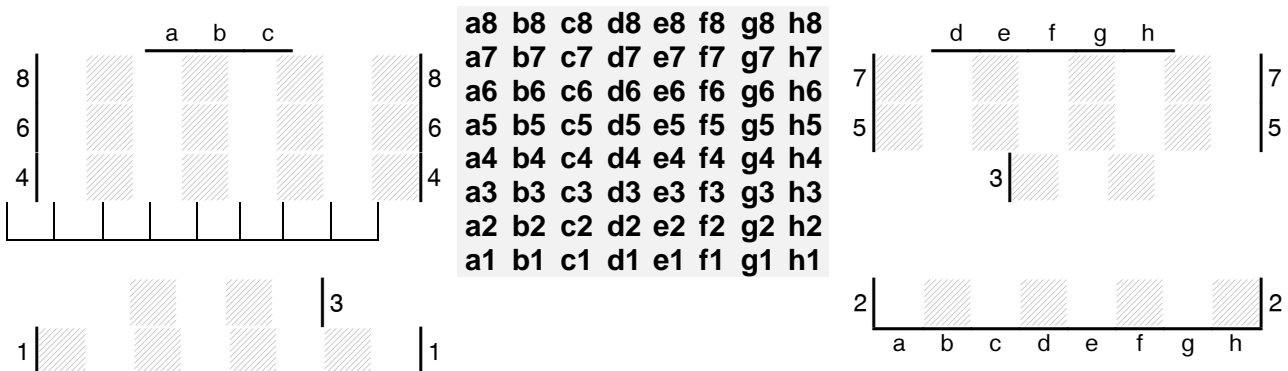
C3. Kunkin upseerin nimen ensimmäisenä kirjaimena pelaaja on oikeutettu käyttämään sitä kirjainta, joka on yleisesti käytetty hänen kotimaassaan. Esimerkiksi F=fou (lähetti ranskaksi), L=Loper (lähetti hollanniksi). Painetuissa julkaisuissa suositellaan upseereille kuviomerkitä.

C4. Sotilailla ei käytetä alkukirjainta, vaan sotilaan tunnistuksena on nimenomaan alkukirjaimen puuttuminen.

C5. Kahdeksaa linjaa merkitään kirjaimin a, b, c, d, e, f, g ja h vasemmalta oikealle valkeiden nappuloiden puolelta.

C6. 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.)

C7. Jokainen 64 ruudusta on siten muuttumattomasti kirjaimen ja numeron yhdistelmän määrittelemä.



C8. 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.

C9. 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. dx e5, gxf3, axb5. Ohestalyöntitapauksessa merkitään sotilaan todellinen saapumisruutu ja siirron perään o.l. (tai e.p.). Esim. exd6 o.l. (e.p.).

C10. Jos kaksi samanlaista nappulaa voi siirtyä samaan ruutuun, siirtyvä nappula osoitetaan seuraavasti:

1 jos molemmat ovat samalla rivillä, (a) nappulan alkukirjaimella ja (b) lähtölinjan kirjaintunnuksella ja (c) saapumisruudulla.

2 jos nappulat ovat samalla linjalla, (a) nappulan alkukirjaimella, (b) lähtöruudun rivinumerolla ja (c) saapumisruudulla.

Lyöntitapauksessa voidaan merkitä x kohtien (b) ja (c) väliin.

Esimerkkejä

Jos kaksi ratsua sijaitsee ruuduissa g1 ja e1 ja toinen niistä siirtyy ruutuun f3, merkitään joko Rgf3 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 Rxf3, (2) R5xf3 tai R1xf3, (3) Rhxf3 tai Rdx3.

C11. 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.

C12. Kun sotilas korottuu, merkitään todellinen sotilaan siirto, jonka perään merkitään korotetun nappulan alkukirjain, esim. d8D, f8R, b1L, g1T.

C13. 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

Shakkia, mattia tai lyöntiä ei ole pakko merkitä pöytäkirjaan.

Esimerkkipeli: 1. e4 e5 2. Rf3 Rf6 3. d4 exd4 4. e5 Rc4 5. Dxd4 d5 6. exd6 o.l. Rxd6 7. Lg5 Rc6 8. De3+ Le7 9. Rbd2 0-0 10. 0-0-0 11. Kb1 (=)

D. Pelit, joissa tuomari ei ole läsnä pelipaikalla

D1. Kun pelit pelataan kuten sääntöjen luvussa 10, 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. 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 vastavien 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).

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

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 täsmäävät, 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 täsmäävät. 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.

F. Shakki960 säännöt

F1. Ennen Shakki960 -pelin alkua nappulat asetetaan sattumanvaraisesti, kuitenkin tiettyjen sääntöjen puitteissa. Tämän jälkeen peliä pelataan kuten normaalia shakkia. Erityisesti, nappulat siirtyvät samalla tavalla, ja kummankin pelaajan tavoitteena on saattaa vastustajan kuningas mattiin.

F2. Alkuaseman vaatimukset

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

- a Kuningas sijoitetaan kahden tornin väliin.
- b Lähetit sijoitetaan erivärisille ruuduille.
- c Mustat nappulat sijoitetaan samalla tavoin vastapäätä valkeita nappuloita.

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

F3. Linnoitussäännöt Shakki 960 -pelissä

a Shakki 960-pelissä kumpikin pelaaja voi linnoittua kerran, siirto on mahdollisesti kuninkaan ja tornin siirto yhdellä siirrolla. Kuitenkin, tarvitaan normaalin shakin sääntöjen tulkintoja linnoituksen tekemiseen, koska normaalin shakin säännöt olettavat kuninkaan ja tornin sijaintien olevan sellaisia, jotka eivät useinkaan tule kysymykseen Shakki 960 -pelissä.

b Miten linnoitutaan

Shakki 960 -pelissä, linnoitusta edeltävästä kuninkaan ja tornin asemasta riippuen linnoitus tehdään yhdellä seuraavista neljästä tavasta.

- 1 Kahden siirron linnoitus: Samalla vuorolla tehdään kuninkaan siirto ja tornin siirto
- 2 Paikkojen vaihto linnoitus. Vaihdetaan kuninkaan ja tornin paikat keskenään.
- 3 Ainoastaan kuninkaan siirto linnoitus. Tehdään siirto ainoastaan kuninkaalla.
- 4 Ainoastaan tornin siirto linnoitus. Tehdään siirto ainoastaan tornilla.

Suositus

- 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.
- 2 Linnoituksen jälkeen tornin ja kuninkaan lopulliset paikat ovat täsmälleen samat kuin ne olisivat normaalissa shakissa.

Selvennys

Siten, c-puolen linnoituksen (merkitään 0-0-0 ja kutsutaan normaalissa 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 (merkitään 0-0 ja kutsutaan normaalissa shakissa kuningassivustan linnoitukseksi), jälkeen kuningas on g-ruudulla (g1 valkeilla ja g8 mustilla) ja torni f-ruudulla (f1 valkeilla ja f8 mustilla).

Huomautuksia

- 1 Väärinkäsityksien välttämiseksi voi olla hyödyllistä ilmoittaa: "Aion linnoittua" ennen linnoitusta.
- 2 Joissakin alkuasemissa kuningas tai torni (muttei kumpikin) voi olla liikkumatta linnoituksessa.
- 3 Joissakin alkuasemissa linnoitus voi tapahtua ensimmäisessä siirrosta.
- 4 Kaikki ruudut kuninkaan alkuruudun ja lopullisen ruudun (lopullinen ruutu mukaanlukien) välillä ja tornin alkuruudun ja lopullisen ruudun (lopullinen ruutu mukaanlukien) välillä on oltava vapaana lukuunottamatta kuninkaan ja linnoitukseen osallistuvan tornin alkuruutuja
- 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.

Ohjeita tilanteeseen, missä peli pitää keskeyttää

1.

- 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.

2.

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

3.

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

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.

5.

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

6.

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

7.

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

8.

Paitsi sääntöjen 5, 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.

9.

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 vastustaan kuorisiirtoon laudalla. Hänellä on oikeus merkitä siirtonsa pöytäkirjaan, sulkea pöytäkirjansa kuoreen ja pysäyttää kellonsa. Kuori pannaan sitten talteen ja avataan vastapelaajan saavuttua.

10.

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.

11.

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.

12.

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.

13.

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

Suomen pikashakkisäännöt

Hyväksytty kerhojen kokouksessa keväällä 2008.

(Suomessa noudatetaan näitä sääntöjä kansallisissa kilpailuissa)

1. Peliä pelataan FIDEn shakkisääntöjen mukaisesti lukuunottamatta näissä säännöissä mainittuja poikkeuksia.
2. Kummankin pelaajan on tehtävä kaikki siirtonsa oman kellonsa mittaaman etukäteen määrätyn ajan (yleensä viisi minuuttia) kuluessa. Voidaan myös käyttää perusaikaa ja siirtokohtaista lisäaikaa (Fischer-aika).
3. Kaikissa kelloissa on oltava merkkilaitte, "lippu", joka ilmaisee käytettävän ajan tulleen loppuun käytetyksi.
4. Tuomari voi ennen kilpailun alkua määrätä, mihin suuntaan kellotaulujen on näytettävä. Mustilla pelaava voi päättää millä puolella lauttaa hän haluaa istua.
5. Pelaajan on painettava kelloa samalla kädellä, jolla hän tekee siirtonsa.
6. Pelaajien ei tarvitse pitää pöytäkirjaa.
7. Huomautuksia nappuloiden virheellisestä alkuasemasta, laudan asennosta tai kellojen asetuksista ei voida tehdä enää, kun kumpikin pelaaja on tehnyt vähintään kolme siirtoa. Kuitenkin, jos kuningas ja kuningatar olivat alkuasemassa vaihtaneet paikkaa, pelaaja voi linnoittua lyhyesti kuningatarsivustalle ja pitkästi kuningassivustalle.
8. Pelaajat eivät saa koskea kelloa muuten kuin kelloa painaakseen tai kellon saattamiseksi suoraan. Pelaajien on käsiteltävä kelloa asiallisesti. Pelaajalla on aina oikeus painaa kellon nuppia siirron tehtyään, pelaaja ei saa pitää kättään kellon nupilla eikä sen yläpuolella.
9. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan, on hänen korjattava asema oikeaksi oman kellonsa käydessä. Jos on tarpeen, hänen vastapelaajansa voi käynnistää pelaajan kellon varmistaakseen, että pelaaja korjaa aseman omalla ajallaan. Tuomari voi antaa virheen tehneen pelaajan vastustajalle lisäaikaa.
10. Jos pelaaja koskee ensin yhtä nappulaa ja sitten siirtää toista, vastapelaaja voi käynnistää pelaajan kellon ja vaatia tätä siirtämään ensin koskettamaansa nappulaa.
11. Jos pelaaja siirtää sotilaan viimeiselle riville korottamatta, kummalla tahansa pelaajalla on oikeus pysäyttää kellot korotusnappulan saamiseksi. Jos pelaaja siirtää sotilaan viimeiselle riville, mutta jättää sotilaan korottamatta, kellon painamisen (vastustajan kellon käynnistämisen) jälkeen vastustaja voi vaatia virhesiirtoa. Mikäli vastapelaaja ei vaadi virhesiirtoa, sotilas jää takariville eikä sitä enää myöhemmin voi korottaa.
12. Pelaaja voi korjata laittoman siirron oikeaksi ennen kellonsa pysäyttämistä.
 - a) Kummankaan pelaajan huomaamatonta laittonta siirtoa ei voi jälkeempään korjata eikä sen perusteella voida vaatia mitään.
 - b) Laitonta siirtoa korvattaessa kosketussääntö on voimassa.
 - c) Laiton siirto on lopullisesti suoritettu, kun pelaaja on pysäyttänyt kellonsa ja käynnistänyt vastapelaajan kellon. Tämän jälkeen vastapelaaja voi vaatia voittoa.
13. Pelin voittaa pelaaja,
 - a) joka on tehnyt vastapelaajastaan matin.
 - b) jonka vastustaja ilmoittaa antautuvansa,
 - c) jonka vastapelaajan merkkilippu putoaa ensin edellyttäen että:

- 1) pelaaja osoittaa tämän ja pysäyttää oman kellonsa niin, että sen merkkilippu on vielä ylhäällä. Vaikka digikelloista näkee, kumman aika on ensin loppunut, jos molemmilta aika on loppunut, peli on tasapeli.
 - 2) pelaajalla on riittävä materiaali matin tekemiseksi. Riittävä materiaali tarkoittaa materiaalia, jolla pelaaja voi pakottaa matin yksinäisestä kuninkaasta. Jos pelaaja, jolla on vielä aikaa jäljellä, voi osoittaa välittömästi pakottavan mattiin johtavan siirtosarjan, hän voi vaatia voittoa, vaikka materiaali ei yleisesti riitäkään mattiin pakottamiseen,
 - d) jonka vastustaja tekee laittoman siirron, mukaanlukien kuninkaan jättämisen tai altistamisen shakkiin, ja pysäyttää kellonsa. Pelaajan on vaadittava voittoa ennen oman siirtonsa loppuun suorittamista laudalla, kellon painaminen ei ole ratkaiseva, vaan siirron suoritus loppuun. Kuninkaan lyöminen on kielletty, shakin voimassaolo on vain osoitettava. Kuninkaan lyömisestä tuomitaan häviö.
14. Peli päättyy tasan
- a shakkisääntöjen mukaisesti pattitilanteessa ja materiaalin supistuessa riittämättömäksi,
 - b pelaajien sopiessa siitä pelin kestäessä,
 - c jos pelaajan merkkilippu putoaa sen jälkeen kun hänen vastapelaajansa merkkilippu on jo pudonnut, eikä voittoa ole vaadittu. Vaikka digitaalisista kelloista näkee, kumman aika on ensin loppunut, peli on tasapeli, jos molemmilta on aika loppunut.
 - d jos pelaajan merkkilippu on pudonnut ja vastapelaajalla ei ole em. tavalla määriteltyä riittävää materiaalia matin tekemiseen,
 - e ikuisella shakilla, aseman toistumisen tai ns. "kuolleen aseman" perusteella. (kuolleen aseman määritelmä: teki kumpi tahansa minkä tahansa laillisen siirron, peli ei enää edisty). Vaatiakseen tasapeliä pelaajan on pysäytettävä kellonsa ja kutsuttava tuomari paikalle; jos vastapelaaja ei suostu tasapeliin, hänen on pelattava niin, että peli edistyy. Jos tuomari toteaa, ettei peli edisty, hän määrää pelin tasapeliksi.
15. Tapahtumajärjestys määrää tuomittaessa. Mikäli tapahtumajärjestystä ei voida selvittää, tapahtumajärjestykseksi katsotaan se, missä järjestyksessä tapahtumista on huomautettu. (poikkeus: laiton siirto ja ajanylitys, laiton siirto häviää)
16. Kiistatilanteessa kumpi tahansa pelaaja voi pysäyttää kellon tuomarin kutsumiseksi.
17. Pelaajaa voidaan rangaista sääntöjen rikkomisesta:
- a ensimmäisellä kerralla pelaaja saa varoituksen,
 - b toisella kerralla samassa pelissä pelaaja tuomitaan hävinneeksi.
 - c Toistuvissa tapauksissa useissa peleissä, tuomari voi soveltaa muita rangaistuksia, mukaanlukien pelaajan sulkemisen kilpailusta.
18. Tuomari ei saa puuttua peliin millään tavalla, ellei jompikumpi pelaaja niin vaadi. Erikoisesti tuomarin on kielletty huomauttamasta merkkilipun putoamisesta tai laittomasta siirrosta.
19. Tuomari ei saa ottaa kelloa käteensä paitsi kiistatapauksissa tai kun pelaajat pyytävät häntä näin tekemään tai mikäli tuomari haluaa vaihtaa viallisen kellon.
20. Katsojat ja muiden pelien pelaajat eivät saa puuttua pelin tapahtumiin. Jos katsoja puuttuu pelin kulkuun, esimerkiksi huomauttamalla merkkilipun putoamisesta, tuomari voi määrätä pelin uusittavaksi. Hän voi myös poistaa häiriön aiheuttajan pelihuoneistosta.
21. Tuomarin päätökset ovat lopullisia eikä niistä voi valittaa. Tuomarin toiminnasta voidaan kuitenkin valittaa shakkituomari-toimikuntaan.