

BLIXTILEHTINEN



Joukkuepikashakin SM-kilpailut
Tampereella 31.7.–1.8.2010





P
L
U
S
S
A

Avoimia kesäyöpaikkoja

Lampaanlaskija & Nokkahuilaaja

Avoimia kesäyöpaikkoja hyväntuulisille koisaajille ja huilaajille! Tarjoamme tasokkaan kesäyöpaikan modernissa suomalaisessa hotellissa. Oman kesäyötiimisi lisäksi saat valita itse yöpaikkasi 26 hotellistamme 22 kaupungissa.

Lomayö
alk. **69,-**
/huone

Varaukset: www.hotellimaailma.fi tai 020 055 055

Hintaan sisältyy yhden yön majoitus 1- tai 2-hengen standard-huoneessa, runsas buffet-aamiainen ja sauna. Junnuhuone alk. 40,- ja lasten lisävuode alk. 5,-. Voimassa YkkösBonus- tai K-Plussa-kortilla 13.6.–22.8.2010. Hinta ilman korttia alk. 78,-/yö/huone. Hinta voimassa vain vapaa-ajan matkustukseen maksettaessa henkilökohtaisella maksukortilla tai käteisellä. Erikoishintaisia tuotteita rajoitetusti. Hotellikohtaiset rajoitukset mahdollisia. Lisätiedot hotelleista ja muista kesän lomapaketeista www.cumulus.fi.



CUMULUS
www.cumulus.fi

Sisällysluettelo



Pähkinöitä sivuilla
9, 13, 25 ja 28.

Pikashakkisäännöt

Hyväksytty kerhojen kokouksessa keväällä 2008

Säännöt, kilpailumääräykset
ja kaikki muu tarpeellinen
sivuilla 14–22.

Tampereen kaupungin tervehdys	4
Suomen Keskushakkiliiton tervehdys	5
Oikeaa shakkia vaikka vasemmalla kädellä Suurmestari Yrjö Rantasen haastattelu	6
Pikapeli perunankuoressa	10
Seurajoukkueiden pikashakin SM-kilpailut	14
Mustikkasoppaa rinnoilla	24
Matti minuutissa!?	26
Ruskaretki	29
Joukkuepikashakin historiaa	32
Ristikko	35

Frankly
RAVINTOLA

Avoinna	Ma–To	11–24
	Pe	11–01
	La	12–01
	Su	14–23

**Tasokas ruoka, iloinen palvelu ja
välitön meininki.**

**– Kaikki onnistuneen tunnelman
tekijät löydät Ravintola Franklysta.**



Hallituskatu 22
Puh. 03 2120 235

33200 Tampere
frankly@ravintolafrankly.fi

TAMMER-SHAKKI



Perustettu vuonna 2005

Puheenjohtaja

Kai Muttilainen

Hallituksen jäsenet

Jyrki Kytöniemi

Eerikki Maula

Janne Mertanen

Maco Oey

Jarkko Penttinen

Kari Taivainen

Marko Tauriainen



Joukkuepikapelien suojelija, Tampereen apulaispormestari Perttu Pesä (oik.) ja Tammer-Shakin puheenjohtaja Kai Muttilainen pelasivat tasan kauniina kesäpäivänä.

Hyvät shakin ystävät!

Tervetuloa Tampereelle taistelemaan peleistä jaloimman mestaruuksista. Vaikka tietokoneiden kehitys tuo viikottain uusia strategiapelejä maailmalle, yksi on ja pysyy valtaistuimellaan. Peli jonka viehätys ei koskaan laannu ja jonka pariin on aina mukava palata.

Muistan, kuinka naapurini opetti minulle neljän vanhana shakkia. Siirtojen ja yhdistelmien opettelu meni minulla uniin asti. Ensimmäisen shakkikirjani aloitusyhdistelmät plärättiin niin tarkkaan, että kirja oli täysin hiirenkorvilla... Ja silti tuo peli tulee aina voittamaan minut.

Joskus puhuttiin, ettei tietokone pysty voittamaan ihmistä. Sekin hetki tuli. Silti kahden ihmisaivon kamppailu siitä, kumpi pystyy ennakoimaan enemmän siirtoja eteenpäin, on jotain mihiin kone ei pysty. Kaikkine inhimillisyyksineen, viriheineen, täydellisyysden tavoitteluineen. Siinä juuri on shakin hienous.

Tampere on urheilu- ja kulttuurikaupunki. Siksi on hienoa saada teidät kilpailemaan juuri tänne.

Taidokkaita matteja ja hyviä pelejä!

Perttu Pesä

Tampereen apulaispormestari

Keskusshakkiliiton toiminnanjohtaja Jorma Paavilainen on menestynyt erinomaisesti joukkuepikapelin SM-kilpailuissa.



Tervehdys joukkuepikapelin SM-kilpailuun 2010

Suomen suurimmasta shakkitapahtumasta ei ole epäselvyyttä, niin omassa luokassaan on tämä kohta 50-vuotias kilpailu. Sen suosio on vakiintunut jo kauan sitten eikä heikkenemisen merkkejä ole. Monille osallistuminen on lähes pakollista: kilpailuun tullaan ulkomailta asti ja muut menot suunnitellaan niin, ettei osanotto tähän festivaaliin ole vaarassa.

Mikä on suosion salaisuus? Tämä onkin vaikeampi kysymys. Motiivit osallistumiseen ovat varmaan erilaisia, mutta joukkuehenki on varmasti tärkeä tekijä. Lisäksi pikapelit ovat hauskoja eikä häviötä tarvitse kauan märehtiä, sillä jo hetken kuluttua on mahdollisuus revanssiin.

Kisan tuoksinassa on aina tehty hyviä siirtoja ja kauheita virheitä, juhlistu hyviä tuloksia tai haluttu heittää nappulat nurkkaan kehnosti menneen kisan jälkeen. Näin käy tälläkin kerralla, kun kisa käydään Tammer-Shakin, suomalaisen mahtiseuran, isännyydessä. Järjestelyjen voi odottaa olevan ensiluokkaiset. Suurin ja myös realistinen vaara on se, että isännät voivat olla epäkohteliaita ja voittaa koko kilpailun...

Hyvää shakkiviikonloppua!

Jorma Paavilainen

Suomen Keskusshakkiliiton toiminnanjohtaja



Kansi: Valpuri Tauriainen

Toimittaja

Marko Tauriainen

Muu toimituskunta

Pekka Kaatiala
Mika Karttunen
Jyrki Kytöniemi
Janne Mertenen
Kai Muttilainen

Kustantaja

Tammer-Shakki ry
Tampere 2010

ISBN

978-952-92-7670-7

Painopaikka

Sälekarin Kirjapaino Oy
Somero

Seurajoukkueiden pikashakin SM-kilpailut

AIKATAULU

Lauantai 31.7. 2010

Klo 10.00–12.00	Osanoton varmistus, joukkueiden kokoonpanot, lisenssien tarkistus ja kellojen luovutus
Klo 13.45	Avajaiset
Klo 14.00	Alkukilpailut

Sunnuntai 1.8.2010

Klo 10.00	Loppukilpailut, joiden jälkeen palkintojen jako.
-----------	--

Joukkuekilpailun tauot ovat ryhmissä sen kierroksen jälkeen, joka on ryhmän kohdalle merkitty. Ruokatauot ovat 50 minuuttia ja kahvitauot 20 minuuttia.

Lauantai

Ryhmä	A	B	C	D	E	F	G	H
Kahvi	7	6	5	5	6	6	7	7
Ruoka	12	11	10	10	11	11	12	12
Kahvi	18	17	16	16	17	17	18	18

Sunnuntai

Ryhmä	M	I	II	III	IV	V	VI	VII
Kahvi	8	7	6	6	7	Ilmoitetaan ryhmien alkaessa.		
Ruoka	14	13	12	12	13			
Kahvi	19	18	17	17	18			

Avoin henkilökohtainen Tarratuote-cup

AIKATAULU

Lauantai 31.7.2010

Klo 11.15–11.45 Ilmoittautuminen

Klo 12.00 1. kierros ja sen jälkeen 2. ja 3. kierros. Loput kierrokset joukkuekisan alkukilpailujen jälkeen. 1. kierroksella hävinneet ja uudet pelaajat voivat ilmoittautua 2. kierrokselle. Vastaavasti 2. kierroksella hävinneet ja uudet pelaajat voivat ilmoittautua 3. kierrokselle.

Osanottomaksu 1. kierrokselle 2 euroa, 2. kierrokselle 5 euroa ja 3. kierrokselle 10 euroa.

TARRATUOTE OY

**KOKENUT KOTIMAINEN
RULLATARRAVALMISTAJA**

Vesimyllynkatu 4, 33310 Tampere, puh (03) 254 7800, faksi (03) 254 7811

Joukkuepikashakin SM-kilpailun kilpailumääräykset

1. Kilpailun järjestää Tammer-Shakki ry. Kilpailun johtajana toimii Pekka Kaatiala. Kilpailutoimintaan kuuluvat lisäksi Eerikki Maula, Kai Mutttilainen, Maco Oey ja Jarmo Sorvari. Tuomareina toimivat Jaakko Mäntyniemi, Edvi Kvist, Kari Taivainen ja Marko Tauriainen.
2. Joukkueet on numeroitava vahvuusjärjestyksessä niiden pikapelikeskiarvon mukaan. Kussakin joukkueessa saa olla enintään yksi ulkomaalainen pelaaja, jolla ei ole oikeutta edustaa Suomea FIDEn kilpailuissa.
3. Kilpailussa ei ole mahdollista käyttää varamiehiä. Jos joukkue joutuu aloittamaan vajaana (kollmella pelaajalla), jätetään viimeinen pöytä tyhjäksi. Mikäli joukkue jää vajaaksi kilpailun kuluessa, luovutus tapahtuu sillä pöydällä, jolta pelaaja puuttuu.
4. Kilpailu pelataan 5+5 minuutin miettimisajoin. Pelit pelataan digitaalikelloin, mutta kilpailun järjestäjällä on oikeus korvata rikki menneet digikellot analogisilla kelloilla.
5. Lauantain alkukilpailuryhmistä kolme parasta joukkuetta pääsee sunnuntain finaaliin, kolme seuraavaa sijoituskilpailu 1:een jne. Viimeiset sijoitusryhmät voidaan pelata poikkeavan kokoisina, mutta ne pyritään tasaamaan keskenään samankokoisiksi.
6. Palkinnot: Mitalien lisäksi rahapalkinnot finaalin kolmelle parhaalle joukkueelle, lisäksi palkitaan finaalin kunkin pöydän paras pelaaja, sijoituskilpailu 1:n ja 2:n voittajajoukkueet, paras ilmoitettu seniorijoukkue (yhteisikä vähintään 240 vuotta) ja paras ilmoitettu juniorijoukkue (yhteisikä enintään 60 vuotta).
7. Joukkueiden sijoitus määräytyy seuraavin perustein:
 - a) Kaikki ottelunsa voittanut joukkue voittaa ryhmänsä pelipisteistä riippumatta.
 - b) Pelipisteet.
 - c) Joukkuepisteet.
 - d) Joukkuevoitot.
 - e) Voitto korkeammalla pöydällä keskinäisessä ottelussa.
 - f) Mestaruudesta uusinta, muutoin arpa.
8. Henkilökohtaiset pöytäpalkinnot määräytyvät seuraavasti:
 - a) Pelipisteet.
 - b) Keskinäinen peli tai keskinäiset pelit.
 - c) Pelaajan osuus joukkueen pisteistä.
9. Tupakointi pelitiloissa on kielletty. Alkoholijuomien nauttiminen on sallittua vain kisaravintolan anniskelualueella. Omien alkoholijuomien nauttiminen ja tuominen kisapaikalle on ehdottomasti kielletty.

Ohjeita joukkueiden kapteeneille

Joukkueiden kokoonpanot on ilmoitettava viimeistään osanoton varmistuksen yhteydessä oikeassa pöytäjärjestyksessä. Jos kokoonpano on ilmoitettu jo etukäteen netissä, on osanoton varmistuksen yhteydessä kuitenkin varmistettava, että etukäteen ilmoitettu kokoonpano pitää paikkansa. Tulokset selolaskentaan menevät ilmoitettujen tietojen perusteella.

Ilmoittautumisen yhteydessä tarkistetaan lisenssien voimassaolo ja mahdolliset rästimaksut. Osanotto edellyttää puuttuvien lisenssimaksujen ja rästimaksujen suorittamista.

Kapteenien allekirjoittama pöytälappu on lopullinen tulos, eikä sitä voi jälkikäteen muuttaa. Se on ratkaiseva, jos tulokset ATK-järjestelmässä ja kapteenien liuskoissa poikkeavat toisistaan. Pöytälapun vasemmanpuoleinen joukkue pelaa 1. pöydällä valkeilla.

Kapteenien liuskasta näkyvät joukkueen pelipöydän numero, värit ja vastustajan tiedot. Kilpailun päätyttyä kapteeni merkitsee liuskaansa kaikki yhteispisteet ja luovuttaa siitä alkuperäisen, lukukelpoisen kappaleen ryhmien vetäjille. Liuskan kopio jää kapteenille. Mikäli kapteeni havaitsee kilpailun aikana tai sen jälkeen virheitä tai epäselvyyksiä tulospalvelussa, hänen tulee ilmoittaa siitä välittömästi.

Ruoka- ja kahvitauot pidetään aikataulun mukaisesti, ellei ryhmänvetäjä toisin ilmoita. Uusi kierros voi alkaa, kun toimitsija on kerännyt edellisen kierroksen pöytälaput pois.



Testing tools for
C, C++ and Java.

Testwell Oy

Hermiankatu 8,
33720 Tampere
www.testwell.fi

Alkukilpailun tulostaulukko

Lauantai 31.7.2010

Kierros	Vastustajajoukkue	I	II	III	IV	Tulos	Vastapelaaja
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
	Yhteensä						

Loppukilpailun tulostaulukko

Sunnuntai 1.8.2010

Kierros	Vastustajajoukkue	I	II	III	IV	Tulos	Vastapelaaja
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
	Yhteensä						

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 näytävä. Mustilla pelaava voi päättää millä puolella lautta 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 laitonta siirtoa ei voi jälkepäin 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.

Kilpailun erikoismääräykset

Kilpailussa noudatetaan Kerhojen kokouksessa keväällä 2008 hyväksyttyjä Pikashakkisääntöjä sekä Kerhojen kokouksessa syksyllä 2009 hyväksyttyjä seuraavia lisäyksiä ko. sääntöihin:

- Kaikissa tasapelivaatimuksissa pitää olla vähintään viisi sekuntia aikaa jäljellä vaativalla osapuolella.
- Jos peli ei ole edistynyt tasapelivaatimuksen jälkeen, niin tuomari voi tuomita pelin tasapeliksi, vaikka aika olisi ylittynyt.

Sääntölisäyksiä tulkitaan niin, että tuomarilla on ratkaisuvallta kaikissa myös näin syntyvissä tilanteissa. Yleisenä ohjeena on, mikäli tasapelivaatimus esitetään pelissä ensimmäisen kerran, kun vaatijalla on vähemmän kuin viisi sekuntia aikaa tai aika on jo loppunut, niin pelin pitää olla ilmiselvä tasapeli, jotta vaatimus on perusteltu.

Sääntöjen pykälä 18, jossa viitataan tuomarin lupaan olla puuttumatta peliin, pätee. Tuomari ei saa esim. todeta mattia tai pattia, jos pelaajat eivät sitä itse huomaa.

Virhesiirron tekijä häviää aina, riippumatta aikatilanteesta.

Sääntöpykälän 11 tulkinta on, että jos pelaaja on kellon painamisen jälkeen korottanut upseerin, eikä vastustaja vaadi virhesiirtoa, peli jatkuu normaalisti. Lisätulkinta aiheesta on, että jos sotilasta ei ole vaihdettu upseeriksi, ja vastustaja on antanut pelin jatkuu, sotilas jää viimeiselle riville. Tällainen sotilas ei kuitenkaan ole ns. ”mattiin riittävä materiaali”, joten pelkällä tällaisella sotilaalla ei voi peliä voittoa, koska sitä ei voi sääntöjen mukaisella tavalla siirtää.

Pikashakkisäännöt ovat kaikilla ryhmänvetäjillä käytettävissä kiistatilanteita varten.

Ryhmäjako alkukilpailussa

Lauantaina 31.7.2010

A	B	C	D	E	F	G	H
TuTS 1	Aatos 1	TammerSh 1	VammSK 1	EtVaS 1	MatSK 1	Velhot 1	SalSK 1
EtVaS 2	TammerSh 2	TuTS 2	OSS 1	Garde 1	RaahLi	VammSK 2	JyS 1
MatSK 2	KS-58 1	SalSK 2	PSY 1	LprSK 1	JoeSK 1	Remi 1	I-HSK 1
ESK 1	TSY 1	MikkSK 1	PoKS 1	KarhTS 1	AS 1	HSK 1	Aatos 2
KäpSK 1	MatSK 3	KS-58 2	JyS 2	KSY	EtVaS 3	MatSK 4	SSK 1
TammerSh 3	AS 2	HSK 2	Aatos 3	PSY 2	Garde 2	SalSK 3	TuTS 3
KarjUra 1	VammSK 3	TSY 2	NurmSK 1	SeinSK 1	Remi 2	X 1	HämSK 1
Shlaakso 1	ESK 2	VSS 1	KarhTS 2	I-HSK 2	JyS 3	Hm-93 1	HSK 3
TSY 3	EurSK	ESK 3	NoPy 1	MikkSK 2	ImSh-48 1	ESK 4	Velhot 2
LprSK 2	TuTS 5	HvySK 1	EtVaS 4	JoeSK 2	LahS 1	TuTS 4	VammSK 4
I-HSK 3	LovTS	KokkSK	LeppSisu	SSK 2	KarjUra 2	LoimSK 1	TaSK
PaimSK 1	JoeSK 4	JoeSK 3	LauttSK 1	KäpSK 2	VlhdSK	Pässi 1	JärvSK
KS-58 3	HvySK 2	HartSK 1	MikkSK 3	LahS 2	HvySK 3	Garde 3	PSY 3
PorvSK	LahS 3	KSHB	MatSK 5	HSK 4	MäntSK	Me-Ra	ImSh-48 2
HeinSK 1	I-HSK 4	AkaaS 1	ESK 5	MatSK 6	SeinSK 2	JoeSK 5	MaSa 1
Moukat 1	Hm-93 2	NurmSK 2	AS 3	KurVi 1	X 2	JämSS	TSY 4
HvySK 4	KäpSK 3	PoKS 2	TuTS 6	PaimSK 2	TuTS 7	LauttSK 2	VSS 2
KirkSK	SomSK	I-HSK 5	JoeSK 7	JyS 4	JoeSK 6	RikSha	ESK 6
LoimSK 2	NurmSK 3	RampKa 1	LahS 4	VammSK 5	KurVi 2	HämSK 2	Shlaakso 2
HartSK 2	OSS 2	ÄmSK	HeinSK 2	TuTS 8	ESK 7	I-HSK 6	JoeSK 8
Kombi	EkSK 1	UudSK	Taraus	TuTS 9	KankSK	LahS 5	MatSK 7
AkaaS 2	Pässi 2	Haarukka	MaSa 2	NoPy 2	RampKa 2	Moukat 2	TöysSK
TeekSK	KarhTS 3	EkSK 2	LoimSK 3	AS 4	VammSK 6	VSS 3	JoeSK 9
							HvySK 5